ИГРОМАНИЯ

#1 [28]

[ЖУРНАЛ ДЛЯ НАСТОЯЩИХ ГЕЙМЕРОВ]

Deathmatch:
Чумовой Квако-Русский
Словарь

Механика
карточного боя

WHEEL OF TIME

KAIMA IX

AGE OF WONDERS

TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION

«THE LAST KINOGEMORROY»
INCLUDED

журнал, подобного которому ты еще не видел

ISSN 1560-2583

ЧАСТЬ ТИРАЖА УКОМПЛЕКТОВАНА
ДЕМОНСТРАЦИОННЫМ CD-ROM



ИГРОМАНИЯ РЕЦИДИВ

Приветствую. То, что ты держишь в руках, - первый номер журнала, аналогов которому до сих пор в мире не существовало. Во многом - это прежняя «Игромания», которую ты хорошо знаешь и любишь. Но вместе с тем это и совершенно новый журнал. Обновленный. Изменившийся. С рубриками, которых ты не найдешь больше нигде. С уникальным дизайном. Журнал, сделанный профессиональным авторско-редакторским составом, вобравший в себя опыт практически всех отечественных и многих зарубежных игровых изданий, воплотивший в себе все лучшее и наиболее важное. Журнал, который, цитируя слоган компании «Interplay», делается геймерами для геймеров.

Мы не заявляем, что мы лучше всех. Мы - другие. Ты не найдешь здесь многостраничной болтологии на тему свежевышедших и находящихся в разработке игр. Зачем, когда можно высказать все в нескольких точных предложениях. Есть более интересные вещи. Какие? Журнал перед тобой - смотри. И помни, что это только начало.

Только начало, потому как нереально достичь всего желаемого за один номер. Невозможно на полную катушку реализовать все кипящие в голове идеи. Но вместе с тем достигнуто немало, и все, что намечалось на этот номер, удалось. А если еще посчитать, сколько выкурено сигарет (мерить в коробках) и выпито кофе (мерить в литрах)... Видимо, после сдачи номера пару дней будем разгребать редакцию, оттирая сигаретный пепел с мышек и бомбардируя помойку, что под окнами офиса, пустыми кофейными банками. Да и по пиву вдарить не помешает - на тройку дней в редакции заслуженный передых ;).

Дальше - улучшать, совершенствовать, реализовывать все нереализованное. Работа предстоит огромадная, и это здорово - нам нравится то, что мы делаем. И сейчас, на этапе становления журнала, нам, как никогда, важно знать твое мнение. В конце номера - анкета. Плюс существуют редакционная электронка и почтовый адрес. Можешь верить - нам ДЕЙСТВИТЕЛЬНО это важно. Критика, пожелания, предложения... да ты и сам все понимаешь.

На этом удаляюсь. Новая «Игромания» тебя ждет. Читай. Играй. Живи. Удачи, и пусть журнал тебе понравится. А еще - с успешно наступившим новым 2000 годом тебя, приятель! ;)

Денис Давыдов
главный редактор



Реклама в номере

Компания "Саргона" - 7
Компания "Руссобит-М" - 9
Компания "DataForce" - 21
Игровой сайт "Absolute Games" - 44
Журнал "Painkiller" - 79
Компания "Ark System" - 121
Компьютерный клуб "GamePort" - 126
Компания "Бука" - 133
Компания "ZENON N.S.P." - 138
Компания "ILM" - 139
Компания "Русский Экспресс" - 149
"Лаборатория Касперского" (AVP) - 151
Компьютерный клуб "1ГГц" - 154
Компания "NCPort" - 157
Компания "Россия-Он-Лайн" - 4-я страница обложки

Братская могила

ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Игромания-М»
Генеральный директор
Александр Парчук
Зам. ген. директора
Евгений Исупов

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Денис Давыдов

Зам. главного редактора
Дмитрий Бурковский

Выпускающий редактор
Игорь Власов

Ответственный редактор
Олег Полянский

Научный редактор
Александр Савченко

Альтер-эго редакции
Катя Синичкина

Корректор
Людмила Катаева

Дизайн и верстка
Павел Васин
Андрей Казанджий
Александр Метельков
Андрей Михайлов

Художник
Даниил Кузьмичев

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Константин Есин
sales@igromania.ru
podpiska@igromania.ru
Серьян Смакаев
Пейджер 239-1010 аб. 22396

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Алексей Густокашин
тел./факс 274-9618, тел. 274-9619
e-mail: reclama@igromania.ru

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ
Константин Сачков

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ
109316, Москва, Волгоградский пр-т, 2, оф. 510.
Тел. (095) 274-9618, 274-9619
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 обязательно. Полное или частичное воспроизведение материалов издания 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 26 сентября 1997г.

Цена свободная. Отпечатано в ОАО ПО «Пресса-1». Заказ № 17 © «Игромания», 1998-2000
Тираж 28.500.

Содержание

ЯНВАРЬ 2000 **НОМЕР 28**



46 перерождение аватара

И снова Гэрриот в действии. И снова Ультима. Уже не Online, а просто продолжении серии - девятая часть. Возвращение на просторы Британнии, новые приключения, закрученный сюжет, тайна, которую необходимо раскрыть. Очаровательный, знакомый любому поклоннику RPG мир, старые и новые герои, захватывающие дух поединки и эффектная магия - здесь есть все, что нужно истинному фанату мира Ультимы.

1 От редактора
2 Содержание
4 Новостной меридиан
12 CD-Мания

ПЕРВЫЙ БЛОК 17

Политически-некорректная рубрика
25 Последний Киногеморрой

Россия
18 Аллоды III: Возрождение
22 Букинскии игры
24 Руссобит: Новые планы Наполеон

Клубная жизнь
30 Дуэль в Gameport: Яблоко раздора
32 Пей до дна

Rulezz&Suxx
34 В разработке
38 Вердикт
73 Имхо: Убей из страха
11 Пятьдесят
44 Горячая линия

ВТОРОЙ БЛОК 45

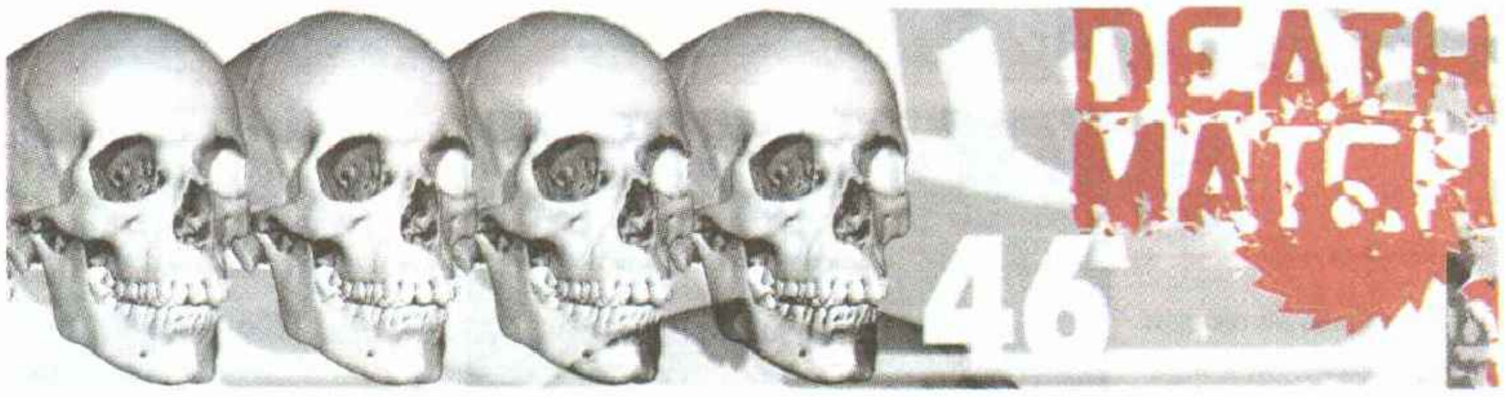
Deathmatch
45 Чумовой квако-русский словарь

Матрица
46 Wheel of Time
52 Tomb Raider 4
86 Age of Wonders
102 Ultima IX: Ascension

Командный бункер
100

Шабаш мародеров
116

ХинтБлок
65 Quake 3: Arena
67 GTA2
69 SWAT 3: Close Quarters Battle
98 Theme Park World
117 Septerra Core
120 TrickStyle



В каждом из вас, смертных, — уж я-то знаю наверняка — есть священное зерно Зла. В каждом живет маленький демон разрушения, тлеет лампадка огненного насилия, зреет прекрасный цветок Зла. Девственного зла; незамутненного мотивами, глупостью и алчностью... Пламя чистого черного цвета, частица одной из двух великих сил Мироздания.

Железный цех

122 Ускорители третьего тысячелетия

125 Горячая линия

127 Имхо: Terminator 3 — Intel Inside

ТРЕТИЙ БЛОК

121





- No Problem! - отвечал мне великий близнец Дэнни Де Вито.

- Get this only last copy of this fuckin' great scenario. And pass the priviet to all of your readers!

ЧЕТВЕРТЫЙ БЛОК

141

Паутина

134 Онлайновый нофелет

136 Самооборона

140 Имхо: Найди то, не знаю что

Вскрытие

130 Про это

КОДекс Мерфи

128





Карты, кубик, два стола

142 Механика карточного боя

145 MTG: Новости

146 Подземелья и драконы

Паучьи заначки

148 Полезный софт

150 Игровые ссылки

151 Интересное в сети

Хвой березовый

158

Линия отрыва

152

Анкета 2000

155

Мозговой штурм

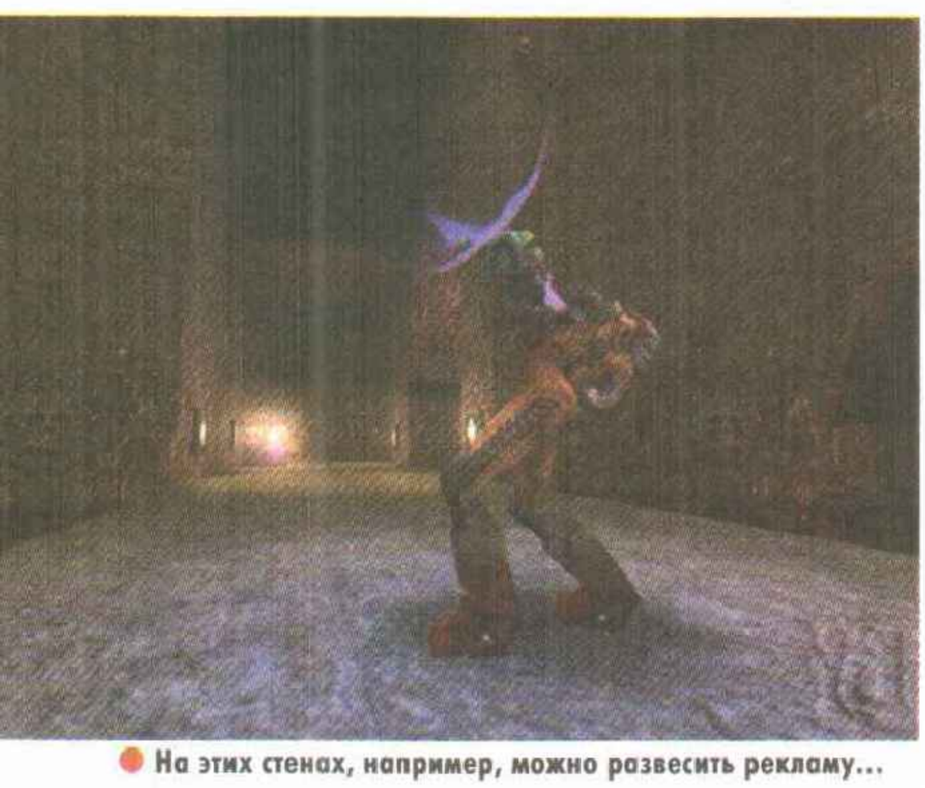
157 Компакт-кроссворд

I. Игры

Редактора на Арену!

Зарывай голову в песок, иначе тебя неизбежно накроет волна КуТри левелов. Кто ее гонит, это волну? Да все! А если ты этого не знал, то вытащи голову из песка и оглянись! Вышел редактор для **Quake 3: Arena**. Весит сие чудо всего 4 с полтиной метра, включает в себя основную программу **Q3Radiant** плюс еще кое-какие инструменты. Качать отсюда: *ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/quake3/→ tools/Q3ToolSetup.exe*.

Да, чуть не забыл. Перед тем как начать творить, прочитай инструкцию, ладно? Программка-то посложнее ноутпада будет...



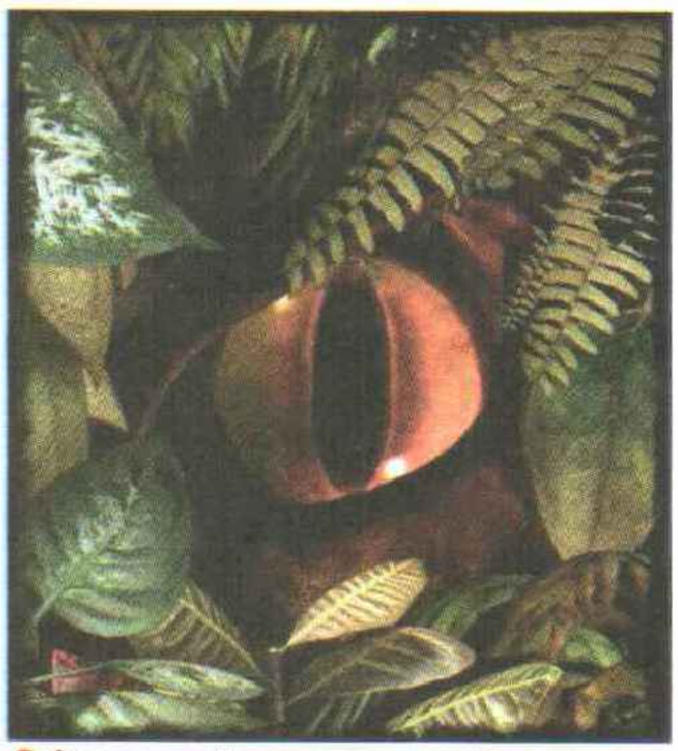
● **На этих стенах, например, можно развесить рекламу...**

Pokeman and Barbie — rulez forever???

Что за чертовщина творится на игровом небосклоне? В **чарте самых продаваемых игр за ноябрь** первые две строчки оккупировал... Pokeman! Аж в двух вариантах. Что-то этот Pokeman постоянно глаза мозолит, на какой игровой сайт ни зайди. Да и дальше по списку не лучше. Lego Island, всевозможные Deer Hunter'ы и неистребимая Барби. И все это в первой десятке. На этом фоне даже Roller Coaster Tycoon, коих в первых строчках тоже два, смотрится почти обнадеживающе... Из «нормальных» игр в горячую десятку попали всего две: Age of Kings и Half-Life. Куда мы развиваемся? Неужели впереди одни Барби верхом на Покманах?

Сид Мейер охотится на динозавров

На сайте компании Firaxis (www.firaxis.com) появилась прямо-таки ошеломляющая информация. Игра, над которой уже некоторое время в обстановке глубокой секретности трудится нетленной славы Сид Мейер, будет о... динозаврах! Честно говоря, такого я от Сида не ожидал. Впрочем, может, он и в доисторические времена сможет впихнуть продвинутую систему торговли, дипломатии и развития, причем так, что все в осадок выпадут и даже аплодировать не смогут — руки от удивления отсохнут? Эта игра планируется стать третьим недостающим звеном в цепочке Civilization — Alpha Centauri. Вернее, первым, если считать в порядке хронологии. Пока об игре неизвестно практически ничего, даже названия еще нет. Сид говорит, что нас ожидает прекрасный, вечно меняющийся мир и тонны игровых возможностей. Уровень реализма средний. То есть динозавры будут не совсем такими, как на самом деле, но инопланетян с бластерами тоже не предвидится. Вопрос «реалтайм или походовый режим» решится в ближайшее время.



● **Физиономией новая стратегия Сида изрядно смахивает на экшен...**

Осада Подземелья от Тотального Аннигилятора

Крис Тейлор, создатель **Total Annihilation**, вот уже больше года работает над новой игрой, которая до недавнего времени оставалась для всего мира полной тайной. Известно было только одно: **Gas Powered Games**, компания, основанная Крисом в прошлом году, занимается совместно с **Microsoft** неким секретным проектом, который должен стать новым шагом в мире компьютерных игр (ну, это как всегда). Только совсем недавно нам стали известны первые детали относительно большого секрета Криса. Во-первых, это игра. Кто бы мог подумать! Во-вторых, авторы определяют ее как «action fantasy role-playing game». В-третьих, она называется **Dungeon Siege** и строится на собственном, Gas'овом движке Siege Engine. В-четвертых, ожидать ее нам следует никак не раньше Рождества 2000, то есть ровно через год. Все. Как говорится в таких случаях, мы вас будем держать в курсе по мере выяснения этого самого курса...

Юнитами в стратегии будут живые люди?

Wolfpack Studious анонсировала довольно оригинальную разработку — онлайновую RPG с элементами стратегии. Что такое онлайн RPG, мы с тобой прекрасно знаем, если не по собственному опыту, то хотя бы по обзорам, а вот как сюда впишутся элементы стратегии, не совсем понятно. Обещается, что кроме обычных ролевых обязанностей вроде развития персонажа, выполнения квестов и т. п. на наши плечи лягут такие заботы, как оборона замков, захват и расширение территорий, формирование армий, строительство королевства, в конце концов! То есть одни играют в стратегию, выделяют юнитов на экране и приказывают им идти туда-то, атаковать того-то, а вторые играют за этих самых юнитов и получают команды, которые должны выполнять. Интересный подход...

Ах, да, забыл. Игра будет называться **Shadowbane** (в переводе — «всех теней перетравим!»), даты релиза пока нет.



Скандалы месяца

Забудьте о DOOM

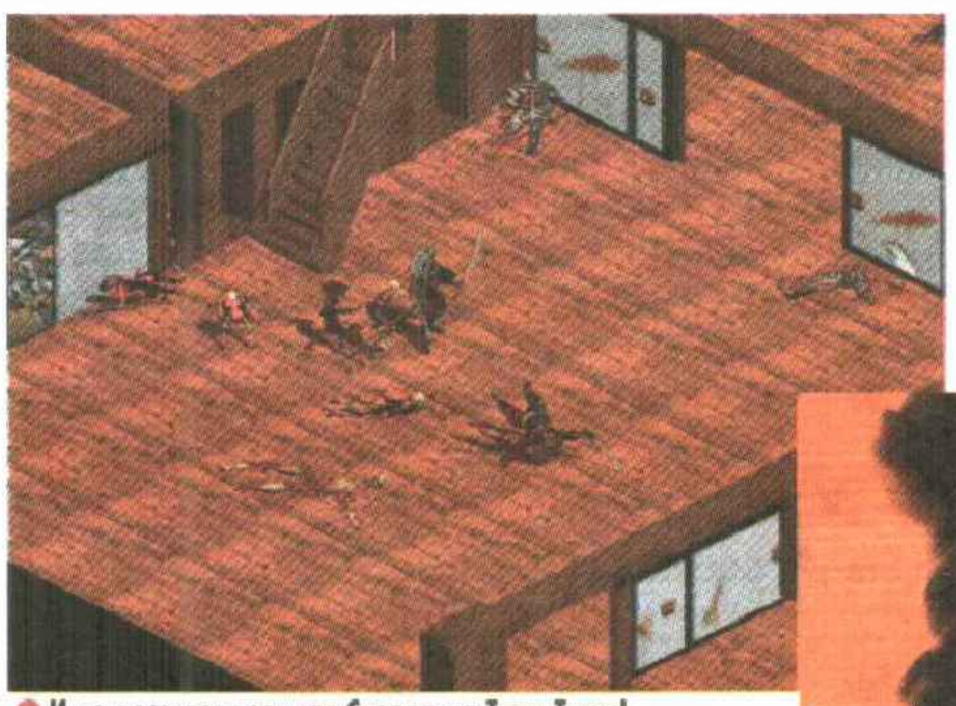
Бразильский судья Клаудиа Мариа Резенде Невес Гвимараес (о Господи, ну и имечко!) вынесла вердикт о запрещении продаж на территории страны шести компьютерных игр. В черный список попали: **DOOM**, **Duke Nukem**, **Blood**, **Postal**, **Requiem** и, конечно, **Mortal Kombat**. Причину, думаю, объяснять не надо: по мнению Клавдии-Марии, эти игры воспитывают в людях жестокость и провоцируют на насилие. Ноги этого приговора явно растут от ноябрьского инцидента в театре, когда один психопат открыл стрельбу по зрителям, а потом заявил, что он хотел «*как в Duke Nukem!*». Интересно, что Бразилия уже не первый раз отличается своей позицией по этому вопросу. В свое время в стране был запрещен **Carmageddon**, причем по той же причине. Наверно, у них после этого стали лучше соблюдать правила дорожного движения?..



● **Shadowbane — это когда в И-нете под чутким руководством стратегоманьяков мордуются ролефилы**

Throne of Darkness: Второе рождение

Сразу две новости, плохая и хорошая. Плохая: **Acclaim** закрыл проект студии **Click Entertainment** под названием **Throne of Darkness** — экшн/RPG в феодальной Японии. Причина — «игра не вписывается в линейку продуктов 2000», что бы эта странная фраза ни означала. Почему эта новость плохая? Да потому, что не каждый день талантливые разработчики, за спинами которых работа в **Blizzard**, радуют нас нестандартными, оригинальными играми. Теперь хорошая новость. **Sierra** объявила о том, что она собирается купить права на игру и довести Throne of Darkness до победного релиза. Что ж, возможно, нам все-таки удастся попробовать себя в роли настоящих самураев.

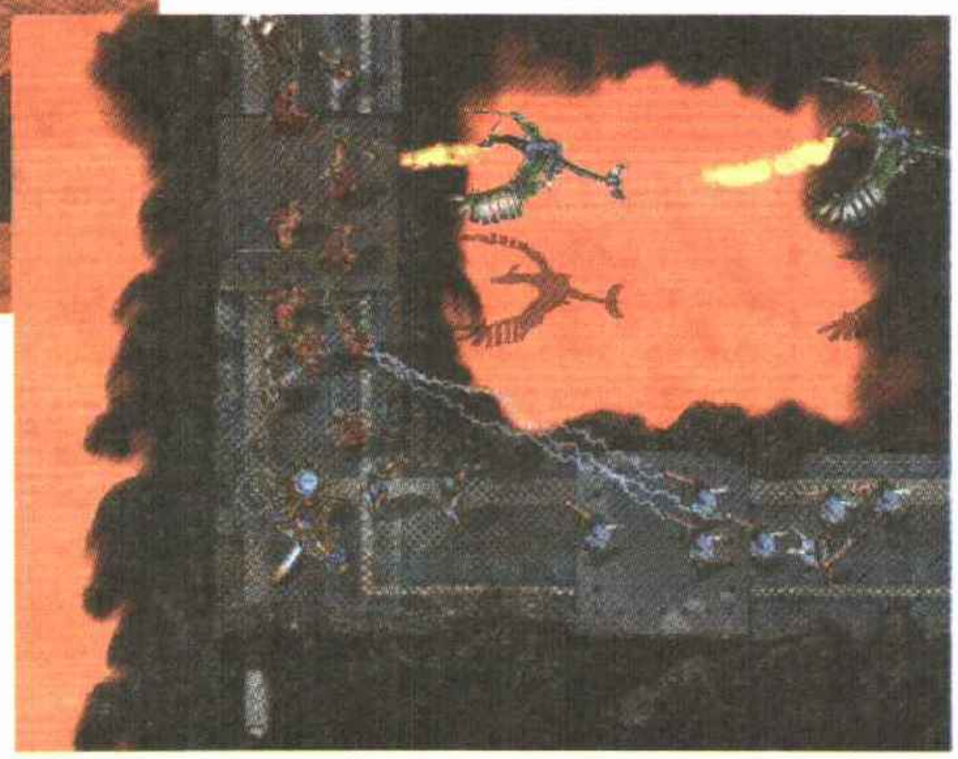


● **И да воссядет великая Сьерра на Трон Тьмы!**

Что будет после TA:K?

Cavedog обещает в скором времени выпустить дополнение к **TA: Kingdoms**. Легенда такова: вскоре после победы Aramon и Varuna над Taros и Zhon разведчики натыкаются на странный механический предмет, очень напоминающий птицу, но созданный явно человеческими руками. Исследования артефакта приводят к обнаружению новой, неизвестной доселе расы Creon. Это народ механиков и изобретателей с техникой в стиле рисунков Да Винчи (помнишь средневековые вертолеты, парашюты, субмарины из бочек и пр.?). Вот некоторые из их юнитов: Barnstormer, та самая пилотируемая летающая машина — аналог горгульи, попугая и т. п., то есть невооруженный воздушный разведчик. Tortoise, паровой танк, очень медленный и хорошо защищенный. Mechanic, неплохой боец, который, ко всему прочему, еще и умеет чинить другие юниты. Bomb Sprinkler, машина смерти, которая веером разбрасывает вокруг себя ядра.

Кроме этого, мы сможем насладиться 25 одно- и 25 многопользовательскими картами. Не так уж плохо для адд-она.



● **В следующем адд-оне будут терминаторы и войны в космосе?**

Халф-Лайферу на заметку

Пара мелких приятностей о **Half-Life**. Отсюда — *ftp.sierra.com/pub/goodies/pc/op4_undertow.bsp* — можно утащить к себе домой целый новый (предполагается, что первые два ты уже скачал) официальный уровень для **HL:OF**. Называется он **Undertow** и странным образом напоминает одноименный уровень для **HL**. Неужели у вальвовцев фантазия иссякла?

И второе. Если тебе хочется научиться самому создавать левелы для HL, но ты не знаешь, с чего начать, то тебе сюда: *http://hlpp.valveworld.com*.

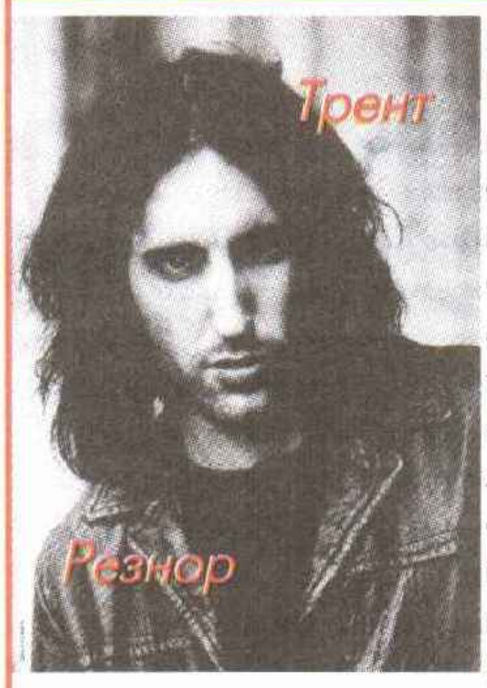
Новый сайт зовется **Half-Life Programming Planet** и посвящен всему, что можно сваять руками для HL. Здесь ты найдешь 26 (!) туториалов и гайдов о том, как делать уровни для игры, не говоря уж о куче полезных ресурсов.

Война партий и DM'ов

Онлайновый мир захлестывает игры, облекаясь во все новые и новые формы. Вслед за ультимо-онлайно-образными RPG мы увидим совершенно новый и довольно любопытный тип ролевой игры. Разработчики из **BioWare** собираются добиться того, чтобы их новая игра **Neverwinter Nights** в точности копировала игровой процесс настольных ролевок. Каким образом? Просто: все игроки делятся на партии и DM'ов. DM'ы придумывают приключение так же, как и в бумажных RPG, и ведут партию живых игроков через этот свой сюжет. Это интересно, но как же быть с общением с другими многочисленными партиями? Для этого в игре предусмотрено множество режимов: приключение «партия против партии», где будет свой сюжет, общие или противоположные цели для противоборствующих партий и т. п. Deathmatch — каждый за себя (возможно, разборки маг vs. файтер

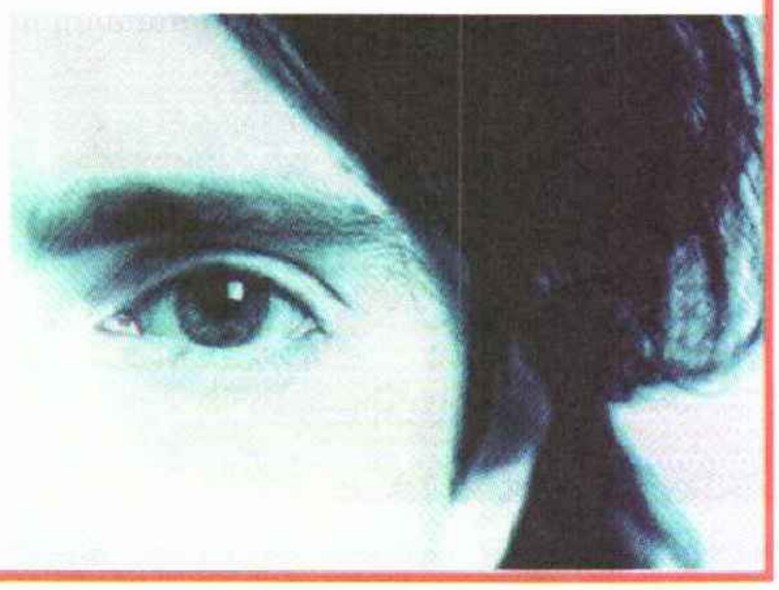
Скандалы месяца

Компанию id послали!



Команда **Nine Inch Nails**, которая в нашей стране прославилась большей частью тем, что сваяла атмосферный саундтрек для первой «**Кваки**», отказалась продолжить сотрудничество с **id**. На предложение написать музыку для суперпопулярной **QIII: Arena** гвоздючники-инчатники ответили: «*Нас это не интересует!*» Трент Резнор на сайте ***www.nineinchnails.net*** объяснил решение коллектива так. «*Когда к нам обратились ребята из id, разговор шел о чем-то вроде рок-песенок, и это меня не заинтересовало. Я устал делать такие вещи. Я сказал им — если вы когда-нибудь будете делать что-то мрачное и вам понадобится для этого настоящий саундтрек, дайте мне знать. А засовывать в игру попсу в качестве довеска, чтобы лучше продавалось, это не по мне*».

Риторический вопрос: что лучше — умножить свою популярность за счет крутой игры, обреченной на коммерческий успех, и заработать при этом кучу денег или остаться верным творческим идеалам? Трент Резнор и группа Nine Inch Nails выбрали последнее.



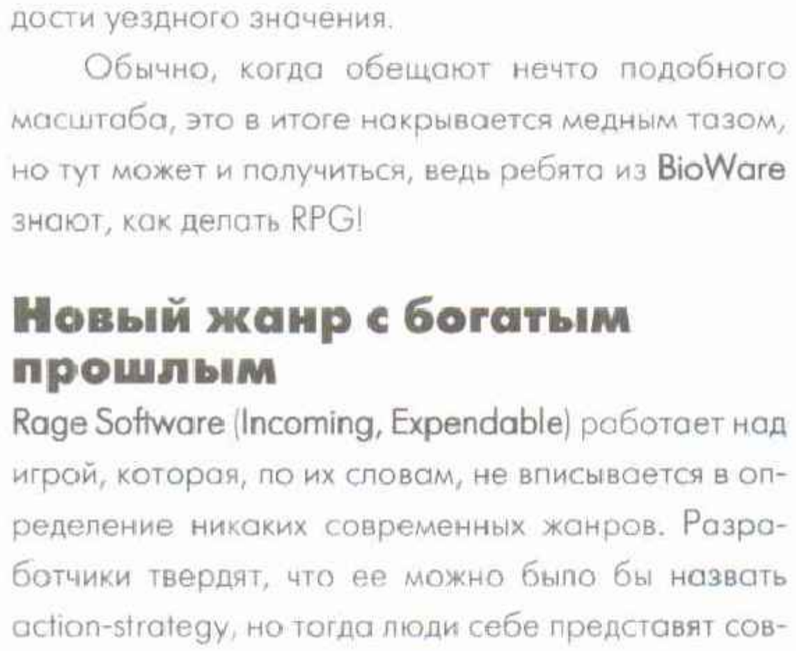


окажутся даже интересней, чем перестрелка квакеров). Стратегическая игра, где два DM'а будут сражаться, управляя живой или компьютерной партией приключенцев. Осада замка, гонки по лабиринту за лежащим в конце сокровищем и иные радости уездного значения.

Обычно, когда обещают нечто подобного масштаба, это в итоге накрывается медным тазом, но тут может и получиться, ведь ребята из **BioWare** знают, как делать RPG!

Новый жанр с богатым прошлым

Rage Software (**Incoming, Expendable**) работает над игрой, которая, по их словам, не вписывается в определение никаких современных жанров. Разработчики твердят, что ее можно было бы назвать action-strategy, но тогда люди себе представят совсем другое. Поэтому названия жанра для этой игры нет. Хорошо хоть имеется само название — **Hostile Waters**. Смысл: есть стратегия — War Room с картой, на которой надо двигать юниты, и есть экшен — сидишь в кабине танка или самолета и стреляешь по врагам. Еще нужно собирать ресурсы и строить здания. Одним словом, клон **Battlezone**. Чего они в ней уникального нашли, непонятно. Графика на уровне **Expendable**, издает игру Interplay, релиз где-то в 2000-м.



● Тот самый жанр...

Полетаем с AOL

AOL совместно с **Kesmai** объявили о запуске новой игры **Silent Death Online** (Бесшумная Смерть в Сети). Игра такая: получаем слабенький, плохо вооруженный и защищенный космический корабль и начинаем воевать с сотней других игроков (именно столько вмещается на одну арену) за контроль над вселенной. Постепенно апгрейдим корабль, набираем рейтинг, ну и все такое. Корабли можно составлять из 9 корпусов, 11 двигателей и щитов, 27 видов оружия. Вид сверху вниз. Просто и со вкусом. Вернее, просто и... еще проще.

DK + Q3 = ?

Ребята из **Bullfrog** так увлеклись **Q3**, что решили смастерить свой собственный скин. И смастерили. Правда, они говорят, что это ребята из **id** увлеклись в свое время **DK2** и поэтому, мол, решили порадовать их рогатым скином. Скин изображает знаменитого рипера из **DK** и, по свидетельствам очевидцев, в **«Арене»** смотрится восхитительно. Впрочем, ты можешь убедиться в этом сам, скачав рогатый скин здесь:

http://east.download.won.net/files/→
maps_mods/QuakeIII/skins/dk2_reaper.ZIP



● **Что, не ждали?!!**

II. Индустрия

Ориджин промахнулся!

Долгожданную девятую **«Ультиму»** строили-строили... и не достроили. Нет, не надо мне доказывать, что ты уже ее видел в продаже или даже приобрел. Одно дело — «пустили в эксплуатацию», а другое — «достроили». Из-за огромного количества багов, и прежде всего — из-за неприемлемо низкой скорости (или неприемлемо высокой прожорливости касательно ресурсов, как угодно), компания получила столько критики, что решилась на беспрецедентный шаг. **Ориджин** обещает выпустить специальный заплаточный диск, который будет бесплатно рассылаться по почте всем зарегистрированным пользователям **Ultima IX: Ascension**. Этот диск должен выступить в качестве некоего суперпатча, который решит все проблемы с глюками и тормозами. Все это хорошо, но... только для зарегистрированных юзеров. Ты понял, о чем я.

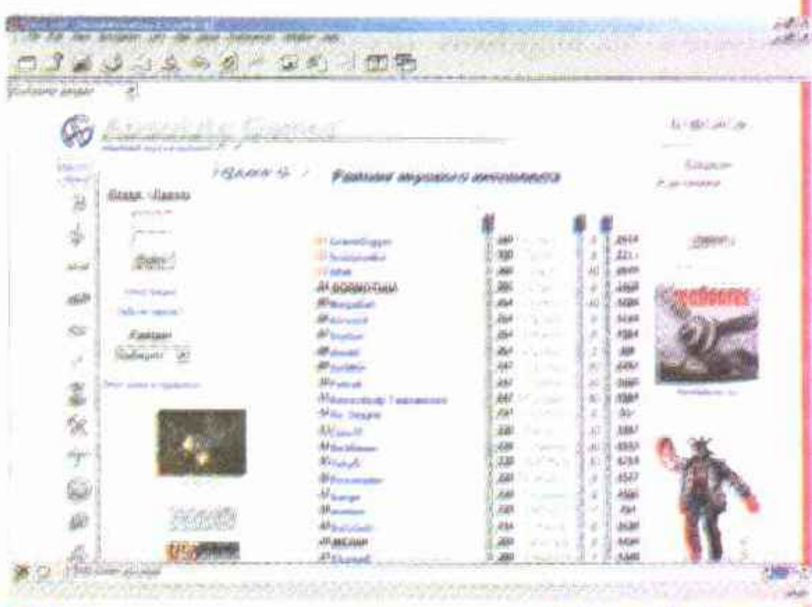
Скандалы месяца

Эти загадочные совпадения...

Интересные, прямо-таки удивительные совпадения случаются порой в жизни. Вот пример. 22 октября на известном российском игровом сайте **Absolute Games** (***www.ag.ru***) открылась викторина, посвященная играм, под названием **I-Qame-Q**. Правила просты: ты регистрируешься, отвечаешь на набор прикольных вопросов об играх и получаешь красивый графический сертификат. Ведется подсчет рейтинга, самые эрудированные подвешиваются на доску почета.

Через некоторое время после этого на одном из англоязычных сайтов **Game Spot** появилась аналогичная викторина. **GSAT** — «Тест пригодности GameSpot». Аналогичная — это мягко сказано. Дело в том, что на схожести общей идеи совпадения не ограничиваются. Достаточно взглянуть на вопросы, на сертификат, который на обоих сайтах выдается в конце викторины, и версия случайного совпадения начинает таять на глазах. Н-да...

Учитывая факт уникальности такого рода викторин, временной близости появления двух проектов и необычайной схожести их многих черт, остается только... гордиться. Почему гордиться? Ну как — ведь, оказывается, и у нас есть что воровать!



● **Рейтинг участвующих в викторине I-Game-Q. Доска почета...**



Игры Magic: The Gathering вы найдете по адресам:

В Москве:

Клуб "Даймонд 21 Век",
Старосадский пер. 6, строение 2,
т.: 924-58-17
http://www.diamond21.ru

ТД "Новоарбатский", круглосуточно
ул. Новый Арбат, д.11 стр.1 т. 291-7036
Центральный Детский мир
Театральный проезд д.5 м. Лубянка
"Дом технической книги" Ленинский пр-т д.40
т. 137-6888 м. Ленинский проспект
"ТЦ Универ-СИТИ", пл. Джавахарлала Неру д.1
"Молодая гвардия", ул. Большая Полянка д.28
т. 238-0155 м. Полянка
"ТЦ Мегаком", ул. Вешняковская д.18а
т. 373-60-91 м. Выхино
"Книги" ул. Новокосинская д.39, м. Новогиреево
"Давыдково", Славянский б-р. д.5, м. Пионерская
"Новоарбатский" ул. Новый Арбат, д.11/1
"Центральный Детский Мир, 1 и 2 этажи
"1000 мелочей", пр. 60-я Октября, д.3, к.2
ООО "Доверие" ул. Боженко, д.8, к.43
ООО "Универсал", Научно-техническая библ-ка
ул. Кузнецкий мост, д.12, м. Лубянка
"Игрушки", Прорсоюзная, д.128, к.3, м. Коньково
"Спорт" Боровское ш. д.36
"Подарки" ул. Новый Арбат, в подземн. пер., напротив "Глобуса"
МГУ, киоск в здании Хим. Фр-та 1 эт.
МВТУ им. Баумана, 2-я Бауманская д.5, киоск и библиотека на 2 эт. м. Бауманская
"WARHAMMER" ВВЦ п-н "Русское золото" №88
Спорткомп-с "Олимпийский" место №226, 2 эт.
"Компьютеры и Аксессуары" ул. Забелина 1
Интернет-магазины www.e-shop.ru, www/mtg.ru

В Санкт-Петербурге:

Универмаг ДЛТ, Большая Конюшенная, 21-23
Книжная ярмарка в ДК Крупской, 2-й эт.
пр. Обуховской Обороны, 105
Магазин "Компьютеры", Литейный пр., 40
"Камея", ул. Жуковского, 31
Центр "Юнона", место №628
Интернет-магазин "Озон", http://www.o3.ru
"Компьютерный мир", Бассейная, 41

В Минске:

Дворец детей и молодежи, 2 эт.
Старовиленский тракт, 41,
по субботам с 6-00 до 12-00
Компьютерный клуб "Black Dragon"
пр. Правды, 8, т. (017) 271-5307

В Самаре:

магазин "Ландыш", Куйбышева, 74

В Смоленске:

Клуб "Base 2000", ул. Коммунистическая, 4-б

В Уфе:

Книжный рынок в ДК РТИ, т.: 34-8852



● Да, для таких эффектов нужна недетская техника...

Симуляторы останутся в прошлом?!

Интересные тенденции наблюдаются в современной игровой индустрии. Вслед за **Сьеррой** Hasbro закрыла два своих предприятия, относящихся к ее дочерней фирме **Microprose**. Официальное объяснение: Hasbro хочет сосредоточить финансирование на небольшом количестве наиболее перспективных проектов... грубо говоря — выкинуть к чертям собачьим весь мусор, а освободившиеся деньги вложить в свои качественные игры. Проблема в том, что после закрытия предприятий следует ожидать свертывания определенных проектов, и, возможно, не все из жертв окажутся мусором. Наибольший страх вызывает майкропрозовская серия **X-Com** (**Alliance** запланирован на 2000 год, **Genesis** — на 2001). Пока Hasbro опровергает слухи о каких-то немедленных сокращениях, хотя она уже заявила об уходе с рынка авиасимуляторов. «**Falcon** получился хорошей игрой, но в целом этот рынок неперспективен». Вопрос: если не Falcon, то что? Неужели мы теперь останемся без хороших авиасимов?

Microsoft снова в бою

989 Studios поневоле включилась в ценовую гонку с **Мелкософтом**. Неужели история с вытеснением Netscape Navigator не говорит о том, что подобные попытки бессмысленны? Чтобы составить конкуренцию **Asheron's Call**, несчастные издатели снизили цену своего **EverQuest** аж на десять баксов! Пустое! Если **M$** захочет, чтобы **EverQuest** никто не покупал, они вполне могут себе позволить раздавать **Asheron's Call** бесплатно.



● Главный противник EverQuest уже на тропе войны...

III. Железо

Клуб AOpen: только для настоящих юзеров

"Пользователь пользователю глаз не выклюет!" — решила компания **AOpen** (известный производитель материнских плат), принявшись создавать свой собственный фэн-клуб. Пока принимают всех без разбора: и тех, кто уже доказал свою преданность компании, приобретя материнскую плату с логотипом AOpen, и тех, кто еще только раздумывает о покупке чего-либо из ассортимента фирмы. Правда, у первых будет больше привилегий ("Золотой класс"), как-то: возможность получать по электронной почте обновления для BIOS и новые драйвера, подписаться на новостную рассылку и в неограниченном количестве пользоваться мозгами и временем службы технической поддержки. Все остальные ("Серебряный класс") смогут делать почти все то же самое, только... как бы это сказать... сами, что ли. То есть "драйвера берите на сайте, новости читайте там же, и нефиг нашим специалистам вопросами докучать". А что — вполне нормальный маркетинговый ход. Глядишь, в скором будущем будут бесплатно футболки с фотографиями материнских плат рассылать и вывешивать фотографии наиболее продвинутых юзеров на доску почета.

Даты выхода игр

по состоянию на 31 декабря 1999 годапо состоянию на 31 декабря 1999 года

Декабрь		Giants: Citizen Kabuto	01/06/2000	***Февраль***		Test Drive Cycles	03/01/2000
Virtual Pool Hall	12/20/99	Messiah	01/10/2000	Felony Pursuit	02/02/2000	Test Drive Rally	03/01/2000
Wallstreet Trader	12/22/99	Operational Art of War I:		Infinite Worlds	02/04/2000	Tribes Extreme	03/01/2000
Earthworm Jim 3D	12/28/99	Clash of Eagles	01/10/2000	KISS: Psycho Circus	02/05/2000	Shogun: Total War	03/07/2000
Invictus: In the Shadows		Duke Nukem Forever	01/12/2000	LegoLand	02/05/2000	Need for Speed:	
of Olympus	12/28/99	F-13: Stephen King's	01/13/2000	Star Wars		Porsche Evolution	03/14/2000
Renegade Racer	12/28/99	Mission Impossible	01/14/2000	Force Commander	02/06/2000	Soldier of Fortune	03/14/2000
South Park Rally	12/28/99	Amen: The Awakening	01/17/2000	The Sims	02/08/2000	Splinter	03/15/2000
Battlezone 2	12/30/99	F/A-18: Jane's	01/17/2000	Diablo 2	02/14/2000	Wild Metal	03/15/2000
Daikatana	12/31/99	Hidden & Dangerous		Die Hard Trilogy 2:		Reach for the Stars	03/16/2000
Январь		Mission Pack	01/17/2000	Viva Las Vegas	02/15/2000	Warlords Battlecry	03/17/2000
B17 Flying Fortress II	01/03/2000	Hired Guns	01/17/2000	Heavy Metal F.A.K.K. 2	02/15/2000	Nascar 2000	03/21/2000
Croc 2	01/03/2000	Imperium Galactica 2	01/17/2000	NOX PC	02/15/2000	Need for Speed:	
Duke Nukem Forever	01/03/2000	ORCS:		Star Trek: Klingon Academy	02/15/2000	Motor City	03/21/2000
Flash Point	01/03/2000	Revenge of the Ancient	01/17/2000	Superbike 2000	02/15/2000	Tachyon: The Fringe	03/21/2000
Jeremy McGrath		Rising Sun: Pacific Front	01/17/2000	Harley-Davidson:		Formula One	
Supercross 2000	01/03/2000	Team Fortress II	01/17/2000	The Rides From Sturgis	02/29/2000	Championship	03/24/2000
Monopolization	01/03/2000	Boarder Zone	01/18/2000	***Март***		Triple Play 2001	03/24/2000
Risk 2	01/04/2000	Command & Conquer		Comanche 4	03/01/2000	NHRA Extreme	
Road to Moscow	01/05/2000	Firestorm	01/18/2000	Deus Ex	03/01/2000	Drag Racing	03/28/2000
Silent Hunter II	01/05/2000	1602 AD	01/21/2000	IHRA Drag Racing	03/01/2000	Vampire:The Masquerade	
Wall Street Tycoon	01/05/2000	F-18 Super Hornet	01/25/2000	Skip Barber Racing	03/01/2000	Redemption	03/28/2000
EON	01/05/2000	Final Fantasy VIII	01/25/2000	Star Trek: New Worlds	03/01/2000	Caesar's Palace 2000	03/31/2000

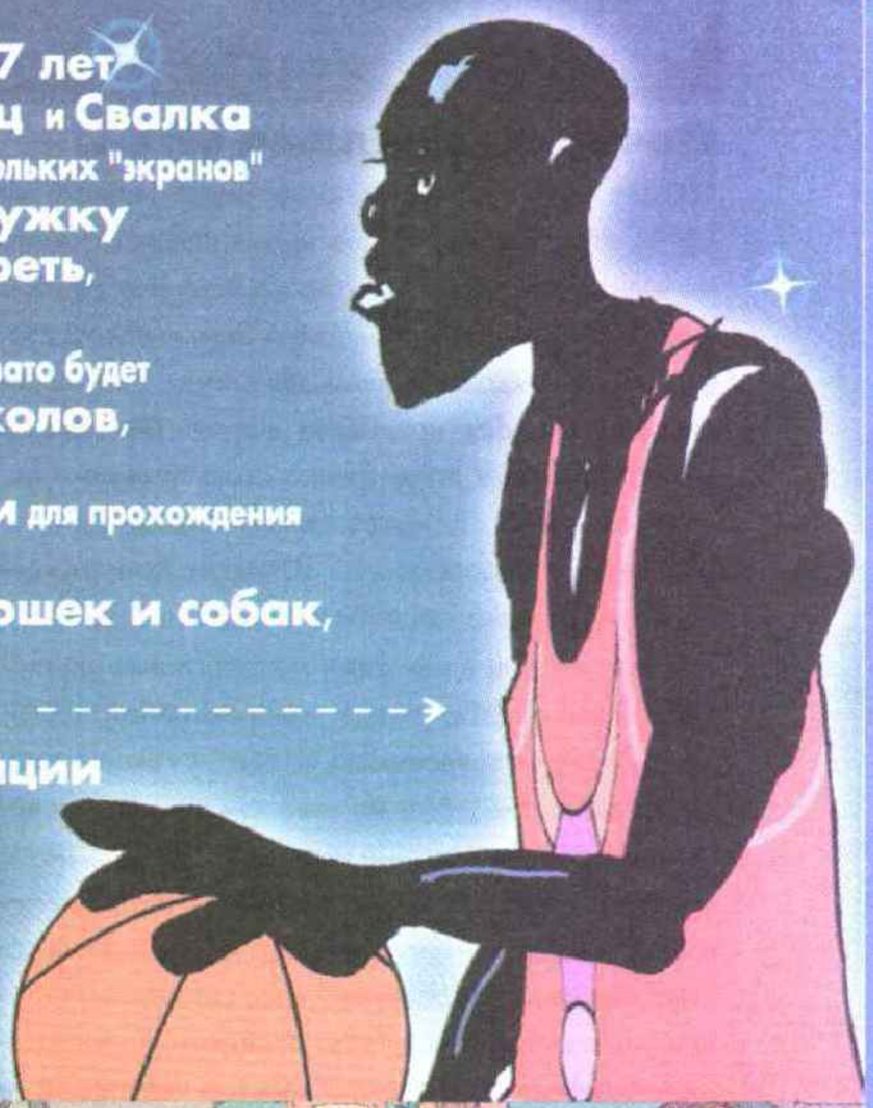
ЧИКО
ИЗ ПУЭРТО-РИКО

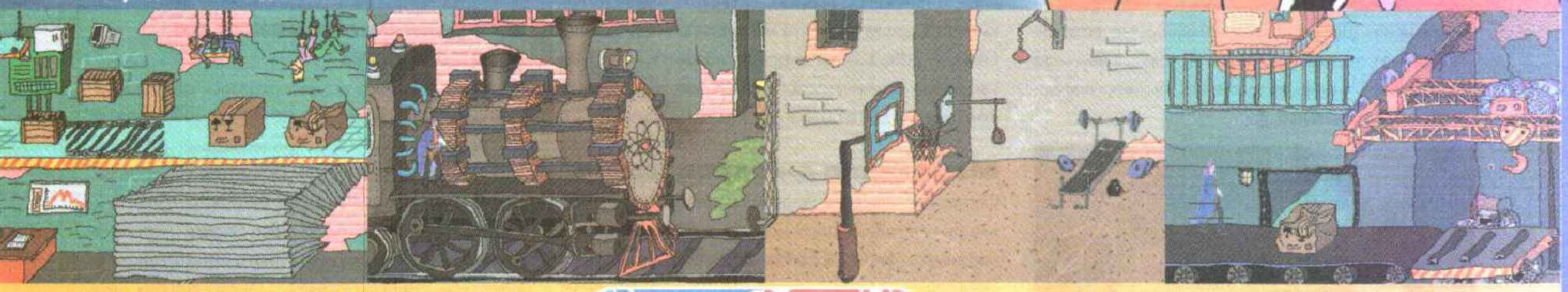
или Новые приключения ЗОРРО

Вы не были в Пуэрто-Рико? И, наверное, не знаете Чико?

Очень жаль! Пуэрто-Рико – прекрасный город! И Чико – хороший малый! У него даже есть **невеста**, только ее украли. Помогите найти невесту, а то жалко Чико – **погибает парень...** Решайтесь быстрее, Вас ждет захватывающее **путешествие**! Вас ждут схватки и головоломки, интриги и загадки, а искрометный юмор и самые неожиданные персонажи заставят Вас смеяться на всем продолжении действия.

- игрушка для детей **от 6 до 77 лет**
- 6 уровней, в том числе **Дворец** и **Свалка**
- каждый уровень состоит из нескольких "экранов"
- цель - **найти свою подружку**
- **никто не может умереть,** кроме самого героя
- крови на экране вы не увидите, зато будет **много юмора и приколов,** фейерверк искрометных шуток
- придется разгадывать **загадки** для прохождения уровня.
- придется встретить: **диких кошек и собак,** уличных хулиганов, акулу, **негра-баскетболиста**
- придется **убегать от полиции**
- у вас получится **лазить по веревке и лестнице,** но вы утонете даже в луже воды
- обещаем **неожиданный конец**





Copyright ©1999 "РУССОБИТ-М"
Все права защищены.
адрес в Интернете: **www.russobit-m.ru**
e-mail: russobit-m@rosmail.ru

Руссобит-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок обращайтесь
в коммерческий отдел "Руссобит-М":
тел.: (095) 965-05-20
факс: (095) 965-06-01

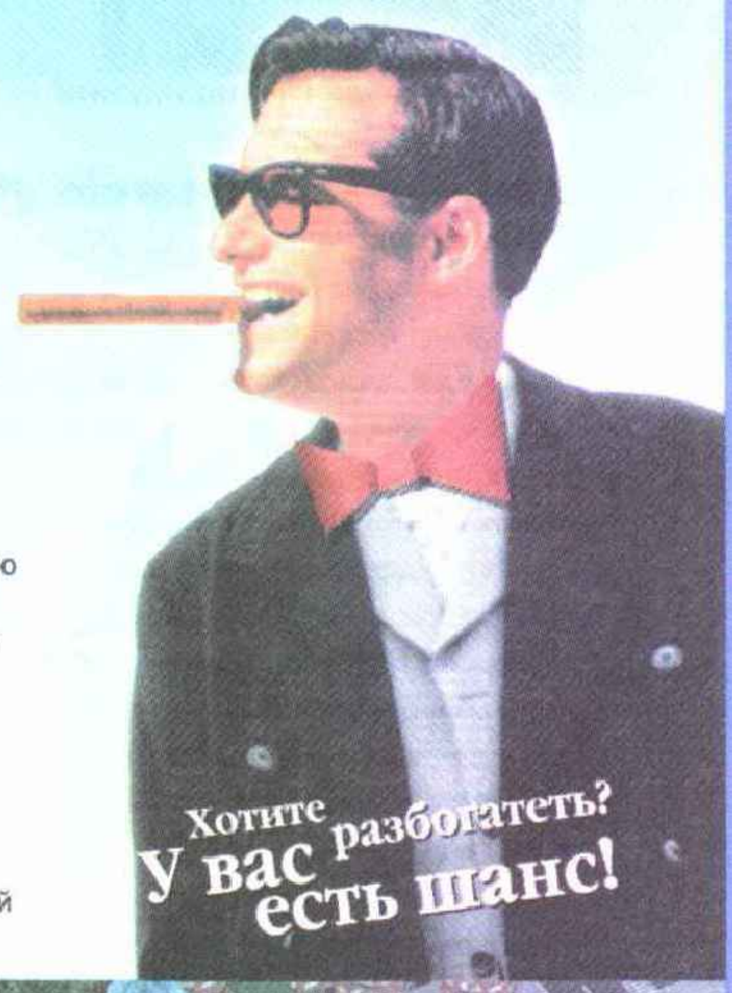
ЭКОНОМИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ

ОЛИГАРХИЯ

"Олигархия" – новая экономическая игра, предоставляющая огромные возможности для финансовой деятельности. Вы столкнетесь с суровыми законами рынка, на личном опыте узнаете, что такое рента и кредит, почувствуете себя владельцем зданий и целых улиц.

Детально нарисованная и анимированная графика, специально написанное для игры звуковое сопровождение, около двадцати видеороликов создают неповторимую атмосферу и всецело захватывают играющего.

- Уникальный игровой движок.
- 8 и 16 битная графика
- Возможность одновременной игры до шести игроков.
- Продвинутый AI, который станет серьезным противников как для новичков, так и для профессионалов.
- Приятное и ненавязчивое звуковое сопровождение.
- Простой и удобный интерфейс, который вообще не требует времени на освоение. Вы можете приступить к игре немедленно, без нудного чтения руководства или изучения файла-справки.
- Три игровых сценария, объединенных в единую глобальную кампанию.
- Три уровня финансового покорения мира – от обычной деревни до страны.
- Гибкая система опциональных настроек.
- Крайне невзыскательные системные требования – P100, 16Mb RAM. Графический ускоритель, естественно, не требуется.
- Дополнительные игровые правила, которые добавляют игре динамизм и делают ее неплохой разминкой для ума!





Почти что реклама СПС...

"Хватит нам старых! Молодых надо! Голосуй за СПС". Что-то в последнее время слишком много молодых развелось. И у каждого куча новаторских идей, и каждый готов провернуть Землю вокруг своей оси, не нуждаясь в точке для опоры. Вон на последнем **Comdex** новенькая фирма **Dimensional Media Associates** представила свою первую и последнюю... э-э-э... в смысле, самую последнюю и самую свежую разработку — 3D экран. Конструкция оного устройства настолько сложна, что не факт, разбираются ли в ней сами разработчики (шутка). Представьте себе этакий многослойной кубик. Каждый слой в зависимости от того, с какой стороны и под каким углом на него смотрит пользователь, отображает разные картинки. В общем, нечто среднее между хрустальным шаром, используемым гадалками-шарлатанками, и виртуальной реальностью, как ее видят голливудские продюсеры. В будущем количество слоев будет доведено до полусотни, что значительно повысит четкость картинки и ее разрешения. До массового производства если дело и дойдет, то, надо полагать, не раньше чем года через два. Ну и цена, естественно, кусается похуже тамбовского волчонка :)).



● ...А у Билли отменный нюх на деньги!

Ай-я-я-яй... Motorola убила кремень

Нет, не совсем, конечно, убила. Понарошку. Просто предложила использовать в качестве исходного материала для производства пластин под процессоры другой материал — *перовскит кремния*. Не буду приводить химическую формулу данного элемента (не возражаешь?..). Лучше посмотрим, чем для нас, конечных пользователей, чреват переход на новый материал. Основным достоинством при использовании перовскита **Motorola** называет возможность уменьшить размер чипа. А чем меньше процессор, тем быстрее он будет работать, тем меньше тепла будет выделяться (а значит, и вентилятор можно попроще, и разогнать подальше). Тем паче, что с переходом на новый материал можно будет делать персональные компьютеры чуть больше пачки сигарет (теоретически, мой друг, теоретически!). Причем в этой пачке будет ни какой-нибудь там интегрированный сам в себя по самое никуда 386-SX, а полноценный Pentium III. Нет, мне это нововведение определенно нравится! Дело теперь за малым: чтобы перовскит понравился **AMD** и **Intel**. Опять же, закону Мура не дадут загнуться (ох уж он бедный-несчастный).

Glide вскрыли!

В середине декабря компания **3dfx** предоставила в пользование честной публике полные технические спецификации и описание своего патентованного **API Glide**. С момента появления первого 3D акселератора Voodoo1 и вплоть до конца 1997 года Glide был практически стандартом де-факто для игр, поддерживающих 3D ускорители. Легкий в программировании и совместимый со всеми 3dfx картами, Glide некоторое время довольно успешно конкурировал с Direct3D от Microsoft и с OpenGL. Лишь огромный успех компании nVidia, выпустившей Riva TNT, решил спор в пользу D3D. До недавнего времени Glide был собственностью 3dfx и поддерживался только платами семейства Voodoo. В результате большинство 3D игр, вышедших до 1998 года, плевали с высокой колокольни на установленные в компьютере Riva TNT, Matrox G200 и Savage 3D, настойчиво требуя "нормального 3D ускорителя на базе Voodoo". Теперь у всех пользователей плат, отличных от Voodoo, появилась надежда посмотреть все те игры, что изначально писались под Glide. А 3dfx, в свою очередь, надеется, что Glide таким вот хитрым макаром проживет еще некоторое время и даже потеснит Direct3D и OpenGL.

Морозилка для процессора

Спрос, как известно, порождает предложение. Каким бы абсурдным оное предложение ни было. Вот, например, фирма **Cho-Hin-Bashousen** предлагает любителям погонять процессор приобрести свою новую разработку — **радиатор водяного охлаждения**. Выглядит это чудо инженерной мысли как заправский холодильник размером с маленькую микроволновку. Засовываешь туда свой Pentium III 500 и получаешь Pentium III 800 и температуру на процессоре чуть больше 21 градуса. Если посчитать разницу в цене между этими моделями CPU, то стоимость "морозильной установки" в 50-100$ покажется не такой уж и большой. Правда, пока "компьютерные холодильники" продают только в Стране восходящего солнца.

В общем, принцип «дешево и сердито» распространен не только в России.



Вдарим пальцовкой по процессору!

И еще одна новость на тему разгона процессоров: компания **Trinity Micro**, известная на рынке своими "издевательствами" над процессорами **AMD** семейства **Athlon**, предлагает новое комплексное решение для любителей лишних мегагерц — блок диагностических контактов **"Golden Fingers"**. Устройство выглядит как небольшая плата с некоторым количеством переключателей. Подключается к диагностическому разъему в картридже процессора и позволяет менять такие жизненно важные для CPU параметры, как напряжение, подаваемое на ядро, и тактовую частоту процессора. Как известно, у AMD проблем с выходом годных процессоров нет, и порой Athlon 500 уверенно чувствует себя и на

Новые драйвера

OpenGL

GLSetup — *http://download.glsetup.com/→webdeploy.110/glsetup.exe*

Подборка драйверов API OpenGL для всех известных графических чипсетов. Версия 1.0.0.110. Инсталляционный модуль сам определяет твою видеокарту и устанавливает нужные драйвера и библиотеки. Размер инсталляционного модуля всего ~ 300 Кб.

nVidia

http://www.nvidia.com/Marketing/Products/→Pages.nsf/pages/NVIDIA_Drivers

Reference драйвера для видеокарт на чипсетах:

GeForce256 — версия .353 от 10/19/99. Размер ~ 2.5 Мб.

Riva128 — версия 3.37 от 03/22/99. Размер ~ 2.5 Мб.

Riva TNT / TNT 2 — версия 1.55 от 02/10/99. Размер ~ 2.5 Мб.

Matrox

Драйвера версии 5.25.019 для видеокарт фирмы Matrox на чипсетах G200 и G400. Размер ~ 1.8 Мб.

ftp.matrox.com/pub/mga/archive/→win_9x/1999/w9x_525.exe

3dfx

Драйвера для видеокарт на чипсетах фирмы 3dfx:

Voodoo2 — v. 3.03.00; размер ~ 2.3 Мб.

www.3dfxgamers.com/docs/IO/38/ATT/→vd2dx7beta.exe

Voodoo3 — v. 1.03.05: размер ~ 2.7 Мб.

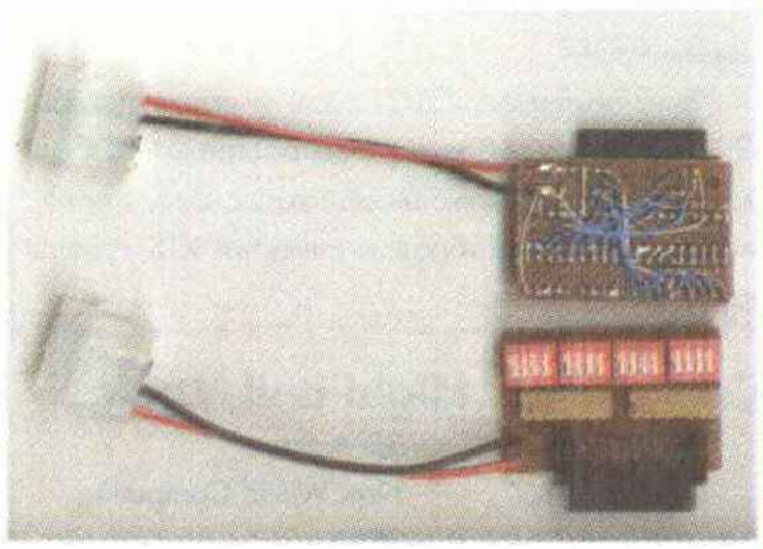
www.3dfxgamers.com/docs/IO/15/ATT/→v3w9x-figs-retail-dx7.exe

ATI

Драйвера для видеокарт на чипсетах фирмы ATI Technologies:

Rage 128 — v. 4.11.6216: размер 8.46 Мб.

http://driver.atitech.ca/drivers/→w98_r128_4_11_6216_en.exe



650 МГц, и даже на 700. А вот стоимость этих лишних 150 МГц весьма ощутима (от 150-200$), так что "Золотые пальчики" явно будут пользоваться спросом.

Quadro = четыре GeForce256?

Ну, если не четыре, то хотя бы два... А в общем-то, всего один, зато разогнанный и с кучей новых возможностей, ориентированных в первую очередь на профессиональных пользователей, работающих с 3D графикой. **nVidia** недолго работала над созданием своего первого профессионального графического чипсета **Quadro** — просто взяла **GeForce256**, подняла скорость работы ядра и памяти, добавила поддержку краевого сглаживания (значительно улучшает качество картинки) и нескольких профессиональных эффектов (two-sided lighting, front buffer 3D clipping, shared back-buffer support) и... в общем, и все. Первая карта на новом чипсете (**ELSA GLoria II**) уже поступила в продажу. Всего за 950$. Желающие?..

AGP, которого не было

Вопрос на сообразительность: "Когда появился стандарт **AGP 4X**?" Варианты ответов: а) Год назад, б) Вчера и в) Еще не появился. Правильный ответ, что самое удивительное, последний. На рынке еще практически не существует материнских плат с поддержкой режима AGP 4X. Удивительно! — ведь год назад такие известные производители графических чипсетов, как **Matrox**, **nVidia** и **ATI**, не стесняясь, ставили на свой продукции штамп "AGP 4X Compatible". Теперь вот, медленно и со скрипом, начинают сознаваться, что вроде бы как бы всех надурили. Первой раскололась Matrox, заявив, что их G400 в действительности работает только в режиме AGP 2X и никогда не тестировалась на платах с AGP 4X по банальной причине их полного отсутствия. "Все пишут, вот и мы написали :-(". Ох уж эти рекламщики...

Игровой блок подготовил знатный ньюсолов-игровед
Димитрий Подхурыжный
undermania@igromania.ru
Железный блок подготовил
MetalMaster
metal@igromania.ru
Блок релизной инфы подготовил
Дмитрий Бурковский
dmitri@igromania.ru

Пятьдесят

Компьютерно-игровой хит-парад России

Выпуск первый

Тебя никогда не интересовало, сколько людей голосуют во всеми уважаемой Internet PC Games Top 100? За первое место — около 1 (одной!) тысячи человек. Начиная с середины — 10-20 несчастных юзеров. Попробуй прикинуть в сравнении со всей аудиторией нормальных игроков. Веришь — нет, не тянет даже по закону больших чисел: выборка не является случайной, голосуют исключительно самые активные. Выход? Представь себе, таковой существует.

Перед тобой — одно из самых глобальных творений за всю историю игровой журналистики: попытка собрать и проанализировать все самые крупнейшие и уважаемые рейтинги. Ибо сами по себе, как ты уже прекрасно понял, они ничего собой не представляют. И самое важное — учтены в первую очередь рейтинги продаваемости игр по России, что, согласись, является для нас с тобой значительно более актуальным.

"Пятьдесят" — это сведение воедино профессиональной оценки и мнения масс. На его подготовку ушли силы всей редакции... когда-нибудь мы еще расскажем тебе подробнее, как и на основе чего «Пятьдесят» делается. И конечно же, «Пятьдесят» будет публиковаться в «Игромании» ежемесячно, обновляясь в соответствии с текущей ситуацией на игровом рынке.

Последнее: не удивляйся симметричности цифр в первых колонках. Сам понимаешь, это первый выпуск рубрики.

Думаю, дополнительные комментарии не нужны, с сочетаниями разберешься сам. Все просто — что стоит на первом месте, то и превалирует. Или доминирует. Или как тебе больше нравится. ;)

Обозначения

ТМ — место в текущем месяце
ПМ — место в предыдущем месяце
ЧМ — число месяцев в «Пятьдесят»
МП — максимальная достигнутая позиция

Жанры

AC — Action
AD — Adventure
AR — Arcade
RA — Racing
RP — Role-Playing
SI — Simulation
SP — Sport
ST — Strategy
WG — Wargame

ТМ	ПМ	ЧМ	МП	Название	Разработчик/Издатель	Жанр
1	-	1	1	Unreal Tournament	Epic/GT Interactive/SoftClub	AC
2	-	1	2	Quake III: Arena	id Software/Activision	AC
3	-	1	3	Heroes of Might &Magic 3/Add-on	New World/3DO/"Бука"	ST
4	-	1	4	Age of Empires 2	Ensemble/Microsoft	ST
5	-	1	5	Half-Life/Add-on	Sierra/Valve	AC
6	-	1	6	C&C: Tiberian Sun	Westwood/Electronic Arts/SoftClub	ST
7	-	1	7	Age of Wonders	Epic/Take 2	ST
8	-	1	8	Omikron	Quantic Dreams/Eidos	AD/AC
9	-	1	9	Homeworld	Relic/Sierra	ST
10	-	1	10	Gorky 17/Горький-17	Metropolis/Monolith/Snowball/1C	ST/RP
11	-	1	11	GTA 2/Беспредел	DMA/Take 2/"Бука"	RA/AR
12	-	1	12	Ultima IX: Ascension	Origin/Electronic Arts/SoftClub	RP
13	-	1	13	Wheel of Time	Legend/GT Interactive/SoftClub	AC/ST
14	-	1	14	Planescape: Torment	Black Isle/Interplay	RP
15	-	1	15	MechWarrior 3/Add-on	Zipper/Hasbro	AC/SI
16	-	1	16	Gabriel Knight 3	Sierra	AD
17	-	1	17	Nocturne	Terminal Reality/Take 2	AC/AD
18	-	1	18	Driver	Reflections/GT Interactive/SoftClub	RA/AC
19	-	1	19	Urban Chaos	Eidos/Mucky Foot	AC
20	-	1	20	Battlezone II	Activision	AC/ST
21	-	1	21	Tomb Raider: The Last Revelation	Core Design/Eidos	AC/AD
22	-	1	22	Atlantis II/Атлантида II	Cryo/Nival/1C	AD
23	-	1	23	NBA Live 2000	EA Sports/Electronic Arts/SoftClub	SP
24	-	1	24	SWAT 3: Close Quarters Battle	Sierra/Sierra	SI/AC
25	-	1	25	Rayman 2: The Great Escape	UbiSoft/UbiSoft	AR
26	-	1	26	FIFA 2000	EA Sports/Electronic Arts/SoftClub	SP
27	-	1	27	Rally Championship 2000	Magnetic Fields/Actualize/"Дока"	RA
28	-	1	28	NHL 2000	EA Sports/Electronic Arts/SoftClub	SP
29	-	1	29	Revenant	Cinematix/Eidos	RP/AC
30	-	1	30	Prince of Persia 3D	Red Orb/Mindscape/SoftClub	AC/AD
31	-	1	31	Орда: Северный ветер	7th bit Labs/"Бука"	ST
32	-	1	32	Петька и Василий Иванович 2	SKIF/"Бука"	AD
33	-	1	33	Flanker 2.0	Eagle Dynamix/Mindscape	SI
34	-	1	34	Crusader of Might & Magic	New World/3DO	AC/AD
35	-	1	35	Interstate '82	Activision	AC/RA
36	-	1	36	Outcast	Appeal/Infogrames	AC/AD
37	-	1	37	TrickStyle	Criterion/Acclaim	AR
38	-	1	38	Rainbow Six: Rogue Spear	Red Storm	AC/SI
39	-	1	39	Slave Zero	Accolade/Infogrames	AC
40	-	1	40	Indiana Jones & TIM	Lucas Arts/Activision	AC/AD
41	-	1	41	Theme Park World	Bullfrog/Electronic Arts/SoftClub	ST/SI
42	-	1	42	Abomination	Hothouse Creations/Eidos	ST
43	-	1	43	Pharaoh	Impressions Games/Sierra	ST/SI
44	-	1	44	Septerra Core	Topware/Monolith	RP
45	-	1	45	Descent FreeSpace 2	Volition/Interplay	AC/SI
46	-	1	46	Delta Force 2	NovaLogic	AC/SI
47	-	1	47	Microsoft Flight Simulation 2000	Microsoft/Microsoft	SI
48	-	1	48	Close Combat 4	Atomic Games/Mindscape	WG
49	-	1	49	USAF	Jane's/Electronic Arts/SoftClub	SI
50	-	1	50	Test Drive 6	Infogrames/Accolade	RA/AC

CD-MANIA Demo-CD

1602 AD

Жанр	Стратегия
Разработчик	Sunflowers
Издатель	GT Interactive
Требования	P-100, 16 Мб
Размер	24.5 Мб



Предупреждаю сразу — вещь для фанатов. В основном — классических стратегий. Остальным покажется чересчур монотонной и занудной. Если ты «не», ищи что-нибудь другое. Хотя попробовать стоит — быть может, подсядешь...



Boarder Zone (Supreme Snowboarding)

Жанр	Спортивный симулятор
Разработчик	Housemarque
Издатель	Infogrames
Требования	PII-233, 32 Мб, обяз. 3D уск. (8 Мб)
Размер	49.5 Мб

Красивейший и очень динамичный симулятор (аркадный! аркадный!) сноуборда. С одной стороны, вещь для лузеров (купи доску и катайся, кто мешает), с другой — настолько затягивает! Ты ждешь чего-то другого? Демка номера, черт побери!



Clans

Жанр	RPG
Разработчик	StrategyFirst
Издатель	StrategyFirst
Требования	P-120, 32 Мб
Размер	20.7 Мб

Жалкая пародия на Diablo. Ноль оригинальности. Однако для фанатов и людей со слабыми машинами — в самый раз. К тому же, отдельные моменты — весьма и весьма... Чего стоит хотя бы процесс генерации персонажа...



Command & Conquer: Tiberian Sun

Жанр	RTS
Разработчик	Westwood Studios
Издатель	Electronic Arts/SoftClub
Требования	P-166, 32 Мб
Размер	42.5 Мб





А можно, я ничего не буду писать, а просто помолчу? OK?

Все, помолчал. C&C, пусть и под индексом «2», — это культ. Дальше распространяться бессмысленно. Если скажешь еще хоть слово, я покажу всем, что ты выбрал в качестве RTS года в новогодней анкете.

Crusaders of Might and Magic

Жанр	3D Action
Разработчик	New World Computing
Издатель	3DO
Требования	P-166, 32 Мб, 3D уск.
Размер	25.7 Мб

Нас предали, господа! Теперь Drake, одинокий рыцарь из сериала Might & Magic, живет по законам Лары К.! У NWC получился, как это ни печально, классический 3D-action с ролевыми элементами, что-то очень близкое к Heretic II. Не самый лучший подарок к Новому году, но это все-таки M&M!

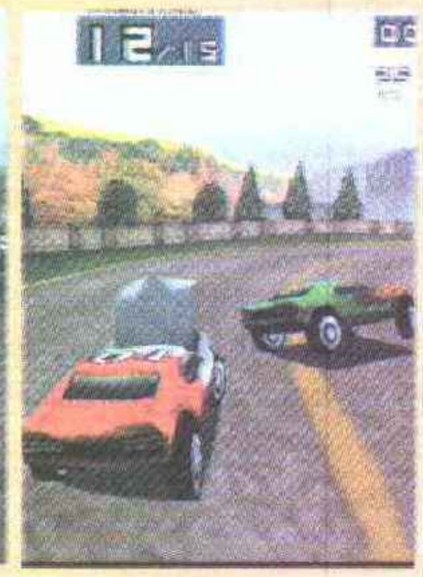




Demolition Racer

Жанр	Автосимулятор + action
Разработчик	Pitbull Syndicate/Accolade
Издатель	Infogrames
Требования	P-200, 32 Мб, обяз. 3D уск.
Размер	40.1 Мб





Облегченная и упрощенная версия Destruction Derby, если такое вообще возможно. Глупые и тупые гонки под отличную музыку. Впрочем, если ты не особо задумываешься над содержанием, первые минут пятнадцать могут и прокатить.

Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned

Жанр	Квест
Разработчик	Sierra
Издатель	Sierra
Требования	P-166
Размер	56 Мб

Долгожданное творение Sierra, несчастный спаситель не менее несчастного жанра. По край-

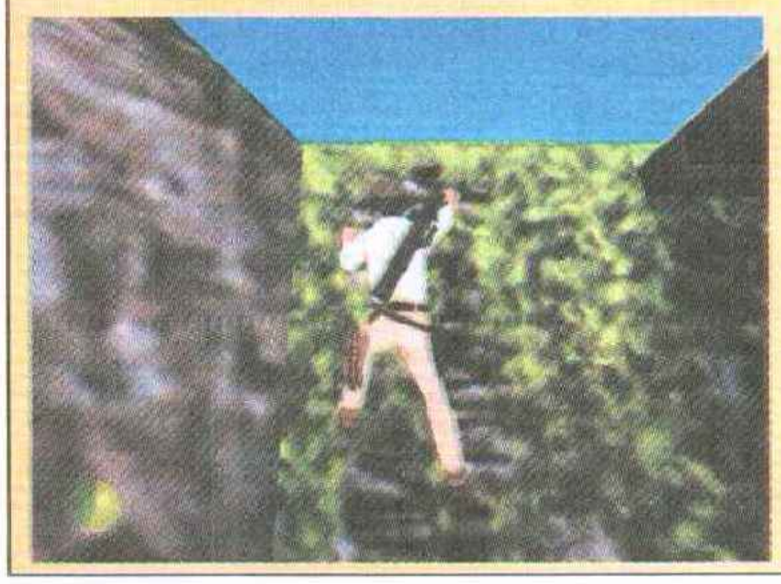


ней мере, таковым он казался до выхода игры. Теперь уже ясно — просто хороший квест, но не более. А это — просто хорошая демка.

Indiana Jones and the Infernal Machine

Жанр	3D action
Разработчик	LucasArts
Издатель	Activision
Требования	P-200, 32 Мб, обяз. 3D уск.
Размер	34.8 Мб

Доктор Джонс слишком долго гостил у Лары. Это явно и очевидно. В итоге получился довольно неплохой 3D-action, совсем не претендующий на роль лидера жанра. Так, поиграть можно. Для этого и демка — оценить, нужно ли оно тебе.





Majesty

Жанр	Стратегия
Разработчик	Cyberlore
Издатель	Hasbro Interactive
Требования	P-166, 32 Мб
Размер	43.5 Мб



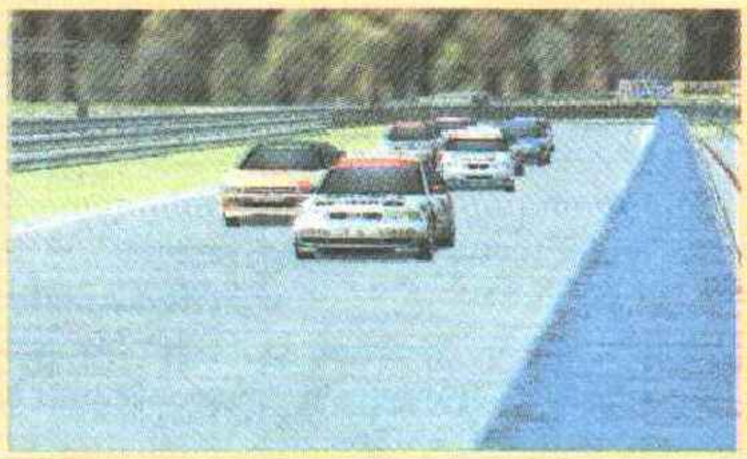


Ролевая стратегия наоборот, «симулятор Бога» по обратным правилам. Не надо никого посылать на уничтожение орков, достаточно лишь объявить награду за их головы. Не надо искать артефакты, стоит лишь посулить барыш алчным приключенцам. Сшибает крышу далеко и надолго, если сможешь ее оценить.

Swedish Touring Car Championship

Жанр	Автосимулятор
Разработчик	Bonnier Multimedia
Издатель	Digital Illusions
Требования	P-200, 32 Мб, 3D уск.
Размер	33.9 Мб

Как ни странно, довольно неплохие гонки в классе «Туризм». Во всяком случае, на порядок





лучше большинства собравшихся на этом диске конкурентов. Если тебя не воротит от спортивных соревнований, настоятельно рекомендую посмотреть.

Test Drive 6

Жанр	Автосимулятор
Разработчик	Pitbull Syndicate/Accolade
Издатель	Infogrames
Требования	P-233, 32 Мб, 3D-уск.
Размер	27 Мб





От серии к серии игра становится все хуже и хуже. Печальная тенденция, однако кому сейчас легко? Если тебе надоели всевозможные Need For Speed'ы и Driver'ы, а ждать чего-то нового лень, может и подойти. Музычка в демке, кстати, неплохая — Fear Factory и Lunatic Calm, как-никак.





Test Drive Off-Road 3

Жанр	Автосимулятор
Разработчик	Pitbull Syndicate/Accolade
Издатель	Infogrames
Требования	P-233, 32 Мб, обяз. 3D-уск.
Размер	8.3 Мб

Как и следовало ожидать, игра не стала откровением. Получилось чуть лучше Test Drive Off-Road 2 (во всяком случае, в плане графики), но до свободы и беспредела первой части еще ой как далеко. Жаль, ведь с приходом нового издателя все могло быть по-другому.

Все демоверсии, описанные в данном разделе, ты можешь скачать на сайте **Absolute Games** по адресу:
www.ag.ru/demos/demos_new.html

Патчи

Вместо предисловия

Где качать патчи — весьма насущный вопрос. Поскольку на милом моему сердцу **Absolute Games** (*www.ag.ru* — не забыл?) раздел появится лишь вместе с открытием AG2, приходится искать обходные варианты. Самый простой, конечно, — купить журнал с компактом: самое свежее я всегда выкладываю. Все понимаю, в твоей местности его не достать, а связь с Интернетом у тебя стабильная... Что ж, качай. Настоятельно рекомендую в качестве основного средства использовать **Adrenaline Vault** (*www.avault.com*) — все появляется исключительно быстро, сам оттуда беру. Конечно, можно посоветовать еще **Gamespot** (*www.gamespot.com*), **GamesDomain** (*www.gamesdomain.com*) и, конечно же, **Download.Com** (как ни странно, *www.download.com*). Однако быстроту и надежность AVault'а ты обязательно оценишь. Все ссылки ниже — именно на него, ну а если там нет, ищи по указанному адресу.

Abomination

Версия	2.6.4
Размер	3.2 Мб

ftp://ftp.avault.com/*patches/abom_264_uspatch.exe*

Много чего подправили, особенно в кампании. Но ничего особо проблематичного вроде не было, так что ставь на свое усмотрение.

Age of Empires II

Версия	AI Patch
Размер	Мб

ftp://ftp.avault.com */patches/age2cpfix.exe*

Очень, кстати, нужная вещица. Исправляет навязчивое желание компьютера сдаться в начале определенных миссий. Любителям легкой жизни не рекомендуется.

Age of Wonders

Версия	1.2
Размер	4.9 Мб

ftp://ftp.avault.com/patches/aow12.exe

Второй по счету патч, касается, в основном, искусственного интеллекта и некоторых вопросов перехода от сценария к сценарию. Лучше поставить.

Codename Eagle

Версия	1.12
Размер	1.7 Мб

www.refraction.se/files/cepatch112.zip

В основном — для владельцев Voodoo3 и фанатов мультиплеера. Остальным стоит беспокоиться только в случае крайнего нежелания игры нормально работать.

Command & Conquer: Tiberian Sun

Версия	1.17
Размер	2.1 Мб

ftp://ftp.westwood.com/pub/tiberiansun/updates/TS117EN.EXE

По традиции, рекомендую проапгрейдить. Баланс там, кое-какие оставшиеся баги...

Cutthroats

Версия	6.0
Размер	1.8 Мб

ftp://ftp.avault.com/patches/cutthroats6_0_patch.exe

Если ты вдруг приобрел Cutthroats, качай, черт с тобой. Как всегда, исправляет много всего, не особенно влияющего на процесс.

Descent 3

Версия	1.3
Размер	2.3 Мб

ftp://ftp.avault.com/patches/D3_US_1.3_Patch.exe

Исправляет какую-то ерунду и местами улучшает качество звука. Если есть предыдущий патч, ставить не имеет смысла.

Delta Force 2

Версия	1.03.09
Размер	3.3 Мб

ftp://ftp.novalogic.com/pub/patches/df2rev0/df2upd8.exe

Как всегда, повышена скорость и стабильность игры через NovaWorld. Только зачем это, если при подключении к серверу апдейт произойдет автоматически? С другой стороны, вроде все стало чуть быстрее. По крайней мере, на словах.

Dirt Track Racing

Версия	1.02d
Размер	0.8 Мб

ftp://ftp.avault.com/patches/DirtTrackRacingPatch102d.exe

Помимо исправления звуковых ошибок, улучшает стабильность многопользовательской игры. Кстати, исключительно для американской версии.

Driver

Версия	2.0
Размер	1.4 Мб

ftp://ftp.avault.com/patches/DriverUSPatchv2.exe

Как всегда, только для американской версии (у нас, европейцев и азиатов, давно все это уже есть). Пара новых функций из области управления, не больше.

Flanker 2.0

Версия	2.01
Размер	2.2 Мб

ftp://ftp.avault.com/patches/FlankerUS-UK201.exe

Подправили некоторые проблемы с движением, увеличили стабильность. Рекомендуется, в основном, владельцам Voodoo3, ранее испытывавшим проблемы с игрой.

Descent FreeSpace 2

Версия	1.02
Размер	1 Мб

ftp://ftp.avault.com /patches/fs21x-12.exe

Помимо исправления ошибок прошлой версии (проблемы с распознаванием второго компакта), вносит кое-какие изменения и в прохождение миссий. В целом, если все работает нормально, ставить не стоит.

Mig Alley

Версия	1.1
Размер	1.6 Мб

www.cix.co.uk /~rowan/Mig/MIG110.EXE

Улучшен Force Feedback для некоторых джойстиков, кое-что изменено в летной модели. Только для британской версии, как ни странно.

Rally Championship 2000

Версия	5.27.1
Размер	0.5 Мб

ftp://ftp.avault.com /patches/ral5_271.zip

Позволяет здорово позабавиться с физикой и даже немножко ее подкорректировать. Ни к чему другому не пригоден.

Re-Volt

Версия	Patch 3
Размер	0.7 Мб

ftp://ftp.avault.com/patches/revolt-patch1207.zip

Если испытываешь проблемы со звуков или с графикой, качай. Обещают испровить.

Revenant

Версия 1.11e
Размер 2.3 Мб
ftp://ftp.avault.com/patches/RevPatch111e.exe

До фига всяких исправлений и изменений — вещь, помнится, довольно глючная. Плюс оптимизирована система загрузки и сохранения. Короче, качать.

Swedish Touring Car Championship

Версия 1.31
Размер 2.4 Мб
www.stccspel.com/ftp/projects/STCC/stcc131.exe

Предназначено только для многопользовательской игры. Подумай, нужно ли оно тебе?

Septerra Core

Версия 1.01
Размер 0.9 Мб
ftp://ftp.lith.com/pub/septerra/Sc101.exe

Как и в любой RPG, исправляет кучу всего и сразу. Рекомендую все же поставить. Septerra — вещь глючная, кто его знает, с чем столкнешься в следующий раз...

Tomb Raider: The Last Revelation

Версия Patch 1
Размер 0.4 Мб
ftp://ftp.avault.com/patches/tombtlrpatch.exe

Давно ожидаемая вещь. Помогает справиться с некоторыми проблемами, касающимися звуковых карт и 32-битного цвета. Правда, тут сложилось мнение, что патч вносит больше ошибок, чем исправляет. Так что, если не критично, жди следующего.

Slave Zero

Версия Patch 1
Размер 0.7 Мб
ftp://ftp.avault.com/patches/slavezeroupdate.exe

Как всегда, исправили только мультиплеер и Force Feedback. А про звук забыли. Весело, да? Ждем следующего патча.

SpecOps II

Версия 1.1.1
Размер 2.2 Мб
ftp://ftp.avault.com/patches/SpecOpsIIPatchInstaller.exe

Добавлено штук пять новых возможностей, но глюки так и продолжают лезть из экрана. Сразу предупреждаю — не поможет! Всем ждать!

ПАТЧИ

Abomination 2.6.4
Age of Empires II
Age of Wonders 1.2
Codename Eagle 1.12
Command & Conquer: Tiberian Sun 1.17
Cutthroats 6.0
Descent 3 1.3
Delta Force 2 1.03.09
Dirt Track Racing 1.02d
Driver 2.0
Flanker 2.0 2.01
Descent FreeSpace 2 1.02
Mig Alley 1.1
Rally Championship 2000 5.27.1
Re-Volt
Revenant 1.11e
Swedish Touring Car Championship 1.31
Septerra Core 1.01
Tomb Raider: The Last Revelation
Slave Zero
Spec Ops II 1.1.1
Theme Park World 1.1
Unreal Tournament .402

Утилиты

ZMUD v.5.55
Zipmany v.6.01
PSXPlay v.1.36
VIRC 97 v.1.0
Media Wizard v.4.12
GameSpy 3D v.2.18
3D FTP v.3.0
ThumbsPlusI v.4.02
Chroma v.1.02
VoiceNET VRS 2000 v.1.01
Jerboa v.0.8
Mouse-o-meeter v.3.03

Полезный софт

ACDSee 32 v.2.42
BulletProof v.1.15
DirectX v.7.0 Rus
GetRight v.4.1.1
ICQ99b v.3.19
Winamp v.2.50e
WinRar v.2.50
WinZip v.7.0

Трейнера

Mechwarrior 3: Pirate's Moon
Crusaders of Might&Magic
Urban Chaos
Tzar: Burden of the Crown
Tomb Raider: Last Revelation
Cutthroats: Terror on High Seas
Indiana Jones and the Infernal Machine

Командный бункер

Уровни и карты для Starcraft
Новые юниты к Total Annihilation

Deathmatch

Эволюция жанра 3D Action

Российские разработки

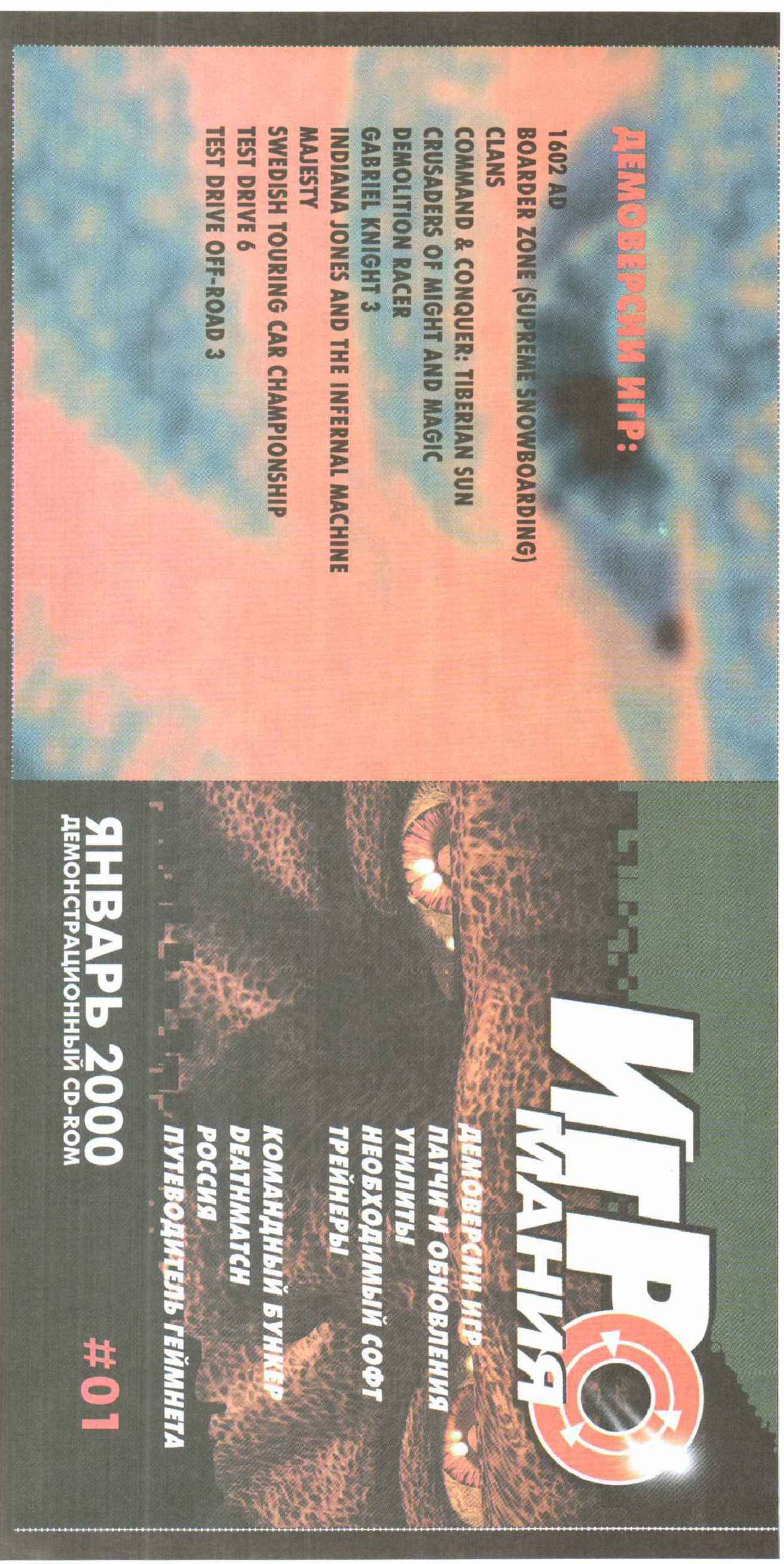
Демоверсия GTA2: Беспредел
Арт-галерея Allods 3D

Путеводитель Геймиста

Энциклопедия игровых сайтов

Драйвера

Самые свежие драйвера для 3D ускорителей





Theme Park World

Версия	1.1
Размер	4.7 Мб

ftp://ftp.avault.com/patches/tppatchone991117.exe

Не особенно принципиально, но ускоряет игру. К тому же вводит поддержку некоторых видеокарт. Ставь по необходимости.

Unreal Tournament

Версия	402
Размер	3.4 Мб

ftp://ftp.avault.com /patches/utpatch402.exe

С Unreal'ом, как и с другими культовыми многопользовательскими шутерами и стратегиями, все понятно — его будут доводить до ума и баланса вечно. Сейчас улучшили Direct 3D и прочее. Ну и что толку? Все равно через месяц ставить новый патч...

Трейнеры

MechWarrior 3: Pirate`s Moon

http://www.cheatinformant.com/files/mw3pm.zip

Выкидывает из игры один из кланов.

Crusaders of M&M

http://www.cheatinformant.com/files/clscmmtr.zip

Бесконечная энергия, мана, предметы и куча денег.

Urban Chaos

http://www.cheatinformant.com/files/clsuctrn.zip

Бесконечные патроны, энергия и взрывчатка.

Urban Chaos

http://www.cheatinformant.com/files/g-ucsedit.zip

Редактор сохраненных игр.

Tzar

http://www.cheatinformant.com/files/clstzart.zip

Позволяет разжиться всеми видами игровых ресурсов.

Tomb Raider: The Last Revelation

ftp://ftp.avault.com/cheats/tr4trn28.zip

28 опций, включая все оружие, бесконечные предметы и т. д.

Cutthroats: Terror on High Seas

ftp://ftp.avault.com/cheats/cutt-sge.zip

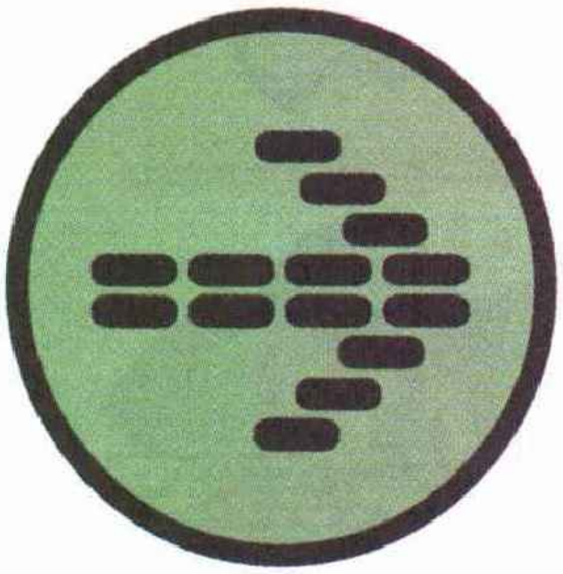
Редактор сохраненных игр.

Indiana Jones and the Infernal Machine

ftp://ftp.avault.com/cheats/indytrn.zip

Куча бабок, и абсолютно на халяву.

CD-MANIA

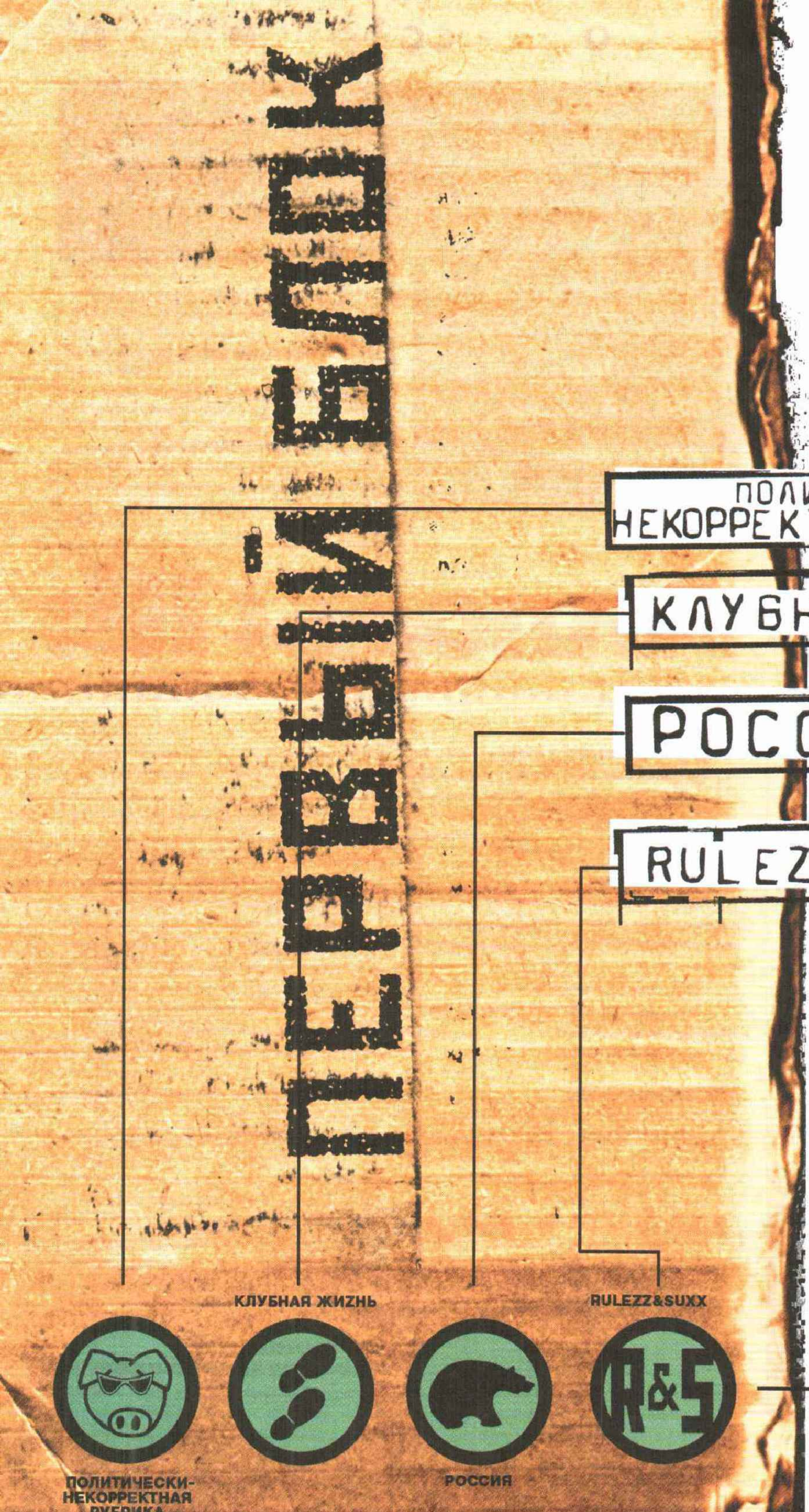


ПОЛИТИЧЕСКИ—
НЕКОРРЕКТНАЯ РУБРИКА

КЛУБНАЯ ЖИZНЬ

РОССИЯ

RULEZZ&SUXX



- В разработке
- Вердикт
- Имхо
- Пятьдесят
- Горячая линия









- А публика, которая любит массакры, которых хлебом не корми — дай выжженную землю организовать, — они словят кайф от игры, или это не на них в первую очередь ориентировано?

- Хороший вопрос. :-) Мы старались немножко от этого уйти — размахнись плечо, разудись... что-то еще... ;-) Мы сейчас стараемся привнести некоторые моменты, чтобы можно было от этого получить кайф, но в целом игра не на это ориентирована. Максимальный кайф игрок получит — когда втянется в это дело — от тактики, от сюжета...

Doctor
rod@igromania.ru

Аллоды III:

- Значит, партия состоит из трех персонажей...

- Ну, это пока из трех. Можно больше.

- И сколько максимально?

- Пока подразумевается, что семь, но это пока — в процессе отладки геймплея число может измениться.

- А чем определяется, из скольких воинов может состоять партия?

- Ничем не определяется. Сколько хочешь, столько и наберешь. Скажем, ты встретил персонажа, который хочет идти с тобой, и дальше ты думаешь — стоит его брать или нет.

- А почему не стоит?

- Потому что экспа распределяется между всеми членами партии. То есть, чем больше в ней персонажей, тем меньше достается тебе лично.



Что будем освещать в рубрике «Россия», капитан? Кому дадим ножницы и попросим торжественно раскромсать стартовую ленточку?

- Есть масса вариантов, командир. Но лучший и наиболее перспективный из них — «Нивал». То есть «Аллоды 3Дэ».

- Чем они лучше других?

- Многим. По мнению масс и моему лично — это самый ожидаемый и, пожалуй, грандиозный проект зимне-весеннего сезона. Отличное начало нового игрового линолеума в России.

- Какого, к черту, линолеума?

- Э-э-э... я имел в виду «миллениума», командир. Это шутка.

- А... Ха-ха. Действуйте.

Путешествие

Дневной свет быстро исчезал под натиском тьмы с востока. Редкие желтые фонари тщетно пытались справиться с ночью и разыгравшимся бураном. То, что еще пять минут назад было дорогой, неумолимо скрывалось под безразличным белым гримом. Снег обжигал лицо и, пробивая шарф, проваливался за шиворот. Скрывшиеся в сугробах стопы и голени двигались с трудом. Редких прохожих, не успевших укрыться в домах, стремительно заметало. Некоторые из них, замерзая, апатично звали на помощь. Но нам, к сожалению, было некогда. Мы спешили в офис «Нивала».

Через полчаса жестокой борьбы с суровыми природными условиями из тьмы показалась трехэтажная цитадель. Входные, окованные железом двери не открывались, казалось, лет четыреста. «Нивал» — было выбито на них. Мы робко постучали колотушкой. Через минуту створки разошлись — пугающе легко, не издав ни скрипа. Прямо на нас смотрел гладкий ствол дробовика, который держал одетый в тулуп охранник. Рядом с ним на поводке сидел огромный бурый медведь и, глядя на нас, молча облизывался. В предмете, который лежал у него под лапами, я узнал человеческую бедренную кость.

«Мы к Орловскому», — сказал я, стараясь сохранять достоинство. «Пароль», — кратко потребовал медведь. «Аллоды 3Дэ». Дуло опустилось, охранник и медведь отошли в сторону. Стараясь не наступить на кость, мы вошли внутрь.

Поднявшись по витой лестнице на третий этаж, мы снова постучались. «Сергей Орловский», — подумали мы, увидев человека, открывшего нам дверь. «Журналисты из «Игромании», — подумал Сергей и подал нам руку.

Внутри было тепло и светло, а главное — красиво. Стены были украшены замысловатой резьбой; на них висели головы огров, троллей и плакаты с «Аллодами». В кабинете Сергея голов уже не было, зато к стене был приколочен здоровенный меч. «Ну что? Сначала поговорим, а потом будем смотреть, или наоборот?» — спросил нас глава «Нивала». «Одновременно», — быстро ответил я и включил диктофон.

По итогам прослушивания пленки

Что будут представлять из себя новые «Аллоды»? Вопрос настолько неоднозначный, что ответ, как видишь, растянулся на три полосы, и не факт, что он

- ...Никаких сценарно критичных событий, если мы что-то не так сделали, не произойдет. Другое дело, что мы можем лишиться некоторых бонусов, если будем что-то делать не так. Скажем, нам дали квест, а мы на этот квест забили. Мы приходим в деревню, а нам говорят: тут уже нашлись люди, которые этот квест выполнили. Мы хотели дать тебе большой пряник, а теперь его получит другой.

- Ну, не дадут большой пряник. А может случиться так, что не дадут второй квест?

- Второй сценарный квест дадут. Есть понятие "сценарные квесты", а есть "колхозные" — для экспы, для денег... Пойти, допустим, овечку погладить, а то ей скучно, бедняге. Ну что это за квест? Его могут и не дать, и Бог с ним.

- Ну, смотря какая овечка... :-)

полный. Дело в том, что отладка геймплея «Аллодов» далека от завершения, соответственно, говорить о них, как о готовой игре, не очень умно. Поэтому сейчас вместо обычного ревью ты прочтешь материал, напоминающий дневник. Самые яркие впечатления, самые необычные и удивившие, прочно угнездившиеся в сознании моменты. То, что ДЕЙСТВИТЕЛЬНО интересно знать об игре.

Не Брюс Уиллис

Завязка игры и развивающийся «на протяжении» сюжет готовы уже давно. Но пока что они находятся в яйце, лежащем в утке, живущей в ларце, который стоит под столом мистера Орловского. Впрочем, единственная рассекреченная информация должна тебя порадовать. Играя в «Аллодов 3D», ты не будешь косить под Брюса Уиллиса и заниматься насильственным спасением всех подряд; главный герой решает свои личные проблемы, и не более того. В начале игры он слегка страдает потерей памяти и не может толком себе объяснить, кто он такой и откуда здесь взялся. И твоей главной игровой задачей будет выяснение ответа на этот вопрос. А что касается сюжета в целом — думаю, у него хватит сил схватить игрока за горло и не отпускать вплоть до финала. Ниваловцы на этом деле съели немало собак.



Я бы в воины пошел

Система умений и принципы развития героев частично взяты из предыдущих «Аллодов», а частично сделаны на основе свежих идей. Сколько параметров будут иметь персонажи в партии, я точно судить не берусь — продемонстрированный главным дизайнером список состоял то ли из 40, то ли из 50 пунктов. Причем параметры не будут «скрытыми», что обычно означает их неработоспособность. Каждый из них будет отображен в численном виде, и ты в любой момент можешь посмотреть, на что способен твой герой в той или иной области.

Главный показатель, на основе которого будет построен весь геймплей, — это стамина, то есть выносливость героя. Стамина сильно зависит от класса героя и от степени его развития. То есть, скажем, выносливость воина изначально высока и расходуется медленно — он может кромсать мечом огров полчаса подряд и не особенно утомится. Чем круче герой, тем больше размер пула. Если в начале игры персонаж будет уставать после каждой минуты бега и останавливаться, то ближе к концу окажется способным совершить марш-бросок километров на пятнадцать.

Тебе придется рассчитывать тактику, исходя из количества имеющейся стамины. Нелишним будет сделать обеденный перерыв между двумя крупными драками. Иначе не исключено, что в ответственный момент твой маг окажется не в силах кастануть очередную молнию, а воин вяло опустит меч и будет неторопливо сожран монстрами. Ты не находишь логичным тот факт, что способность мага долго драться должна зависеть *именно от степени усталости*, а не от количества выпитых бутылочек или наличия какой-то там мифической маны?

Прогрессирование героя будет отражаться не только в виде циферок, но также и на его внешнем виде. Это называется «система морфинга» — удивительная, вообще говоря, штука. Проявляет себя так: начав играть за героя шириной с веник, ты после нескольких результативных боев с удивлением обнаружишь, что он слегка прокачался и по контурам больше напоминает атлета. Естественно, это совпадает с возможностью сменить меч или лук на более мощные. Не исключено, что, попрактиковавшись, ты по внешнему виду героя сможешь определить его крутизну.

Возрождение

(рабочее название)

Колдуй, баба, колдуй, дед

Система магии, разработанная для «Аллодов 3D», — совершенно поразительная штука, даже, не побоюсь сказать, явление. Мне так не казалось, пока мы разговаривали про firewall'ы и lighting'и, но не было еще произнесено слово «модификатор». А потом... вопросы на головы ниваловцев посыпались тоннами.

Итак, из чего состоит спелл по-ниваловски? Он состоит из каркаса и модификаторов, количеством до восьми штук. Каркас — это обычный спелл, который подвержен изменениям с помощью этих самых модификаторов. Берем, к примеру, каркас "огненная стрела", вешаем на него модификатор area affect, получаем fireball, добавляем самонаведение, бесшумность и безопасность для людей — и с конвейера сходит воплощенная в огонь «смерть всем оркам». Поскольку различным каркасов в игре довольно много, а модификаторов — просто немерено, то фраза «в игре столько-то спеллов» в любой

- ...существует некий квест, который заставляет зону "закомплититься" и дает нам свободный проход через нее, через любой ее выход.

- То есть мы не будет по ней идти, нам просто спишут время?

- Да.

- Корова как-нибудь интерактивна? ;-)

- Корова?.. Может умереть. :-)

- От руки злодея, прямо тут, на базе?

- Нет, в пределах базы корову убить нельзя. Нужно выманить наружу и убить, как и любого монстра. Корова — это тоже монстр. :-) В данном случае она несет еще некую сценарную нагрузку... почему тут стоит именно эта корова, станет понятно потом, в процессе игры.

- То есть это уникальная корова?

- Ну... это полезная корова. :-) Необходимая.

- А-а-а... и чтоб давала больше молока, надо больше доить?.. :-)

- Рельеф, в частности, горы — это вещь статичная, непреодолимая: ни взлететь, ни пробиться нельзя? Как насчет терраморфинга?

- Мы сейчас работаем над идеей, что, скажем, файрболы будут что-то изменять в ландшафте, но, в любом случае, проковырять гору ими будет нельзя.

- А время суток меняется?

- Да, конечно. Сейчас ночь.

- То есть, если походим еще полчаса, то будет день? А сколько длятся сутки?

- 24 минуты. :-) Час, соответственно, проходит за минуту, как в и большинстве MUD'ов.

- А озвучено "профессиональными актерами"?

- Мы хоть раз озвучивали непрофессионалами?.. :)

- Вроде нет. :-) Музыкальная тема везде одна?.. Или своя для каждого аллода, каждой карты?

- А вы не слышали? ;-) Порядка 54 (!) музыкальных тем от минуты до двух каждая.

- То есть в пределах одной зоны может сменяться несколько тем?

- ...более того, музыка интерактивная — в зависимости от напряжения, от ситуации, от зоны.

- А какие-нибудь числовые параметры можете сообщить?.. Миллион полигонов, скажем...

- До 30.000 полигонов на экране одновременно

- А в монстере сколько?

- Около 1000 в монстерах, примерно 1500 — в персонажах.

- Чего все это будет хотеть?

- Ну... сейчас мы пытаемся это все-таки заставить работать на 32 мегах, на Вуду 2 и P2-233...

- Это минимум, что называется?

- Да. Ниже некуда. ;-) Более менее приличная машина, на которой можно играть, — Целерон 300 (лучше, если слегка разогнанный ;)), Рива TNT и мегов 128 памяти — будет отлично :-). В принципе, неплохо даже 64 мега. Это совершенно нормальная, здоровая конфигурация.

- А игра сколько будет стоить?

- О-о-о... это хороший вопрос. Скажем так: мы позже объявим, сколько чего будет стоить, и, я думаю, очень сильно порадуем основные массы нашего населения.

статье по «Аллодам 3D» просто неуместна. Уместно что-нибудь типа «кол-во заклинаний в «Аллодах 3Дэ» равно «x» в степени «y» в степени «z», где переменные означают кол-во каркасов, модификаторов и их сочетаний соответственно.

Кроме непосредственного применения магии, ею еще можно «зарядить» оружие. Скажем, сделать из обычного топора «топор с файерволом» или из лука — «лук с молнией». Более того, возможны различные сочетания. Если удачно подобрать спеллы, может случиться так, что твой меч будет кастовать заклинания не хуже какого-нибудь трехсотлетнего мага. Правда, только до тех пор, пока не кончится «заряд».

Инженер мечей

Всяческих предметов, с помощью которых можно снести монстру произвольную конечность, в игре будет масса. Их можно будет покупать, продавать, находить, добывать в боях и делать самому. Но пытаться перечислить их — бессмысленно. Почему? Потому что "добывать в боях и делать самому". Скажем, ты добыл в боях гоблинскую пику. Сама по себе она — тьфу, иголка. Но если набрать таких пик штук, грубо говоря, двадцать, из них можно слепить такое!.. Какое не каждый герой и поднимет, но если уж поднимет, то лучше пусть все умрут добровольно. Чем будем склеивать конструктор? Ничем. It's a magic, как метко выразился Сергей Орловский.

Обрисованная мной схема топорная, приблизительная и, скорее всего, не очень точно соответствующая реальности. Но по ней ты можешь себе представить, если хватит воображения, каков потенциал игры в плане вооружений. «Диабла» с ее 12425 вариантами одного и того же меча отдыхает.



Монстер: user's manual

Монстры. Их много. Они бывают сказочные и «реальные», сюжетные и нет, слабые и сильные, ловкие и неуклюжие, смелые и трусливые... всякие бывают. Каждый тип монстра, кроме внешнего вида, характеризуется определенной моделью поведения и... чувствительностью, что ли. Последнее означает, что монстр, находящийся в ста метрах от твоего героя, не обязательно бросится на него с намерением перегрызть горло. Начнем с того, что монстр может попросту тебя не увидеть, если расположен к тебе спиной. Может не услышать, если ты тихо подкрадешься сзади. Тогда он догадается о твоем присутствии, только почувствовав нож, торчащий у него меж лопаток. Если он живучий (а удар в спину, как известно, эффективнее удара в грудь), то развернется и вступит в драку. А может испугаться и капитулировать. А может, это и не монстр вовсе, а просто мирно пасущееся животное — кабан, например. А может, и не кабан, а совсем наоборот — волк, да еще в составе стаи. Тогда он, учуяв тебя за полкилометра, поступит согласно пункту один — попытается посмотреть, что у тебя внутри.



Правую руку. Я сказал, руку! Я сказал, правую!!!

Прекрасно реализована система повреждений. Она, по сути, одна и та же для героев и для монстров и напоминает памятный Die by the Sword. Твоему герою могут повредить или и вовсе отгрызть практически любую часть тела. Если отгрызут слишком многое, то наступит «стадия повреждений, несовместимых с жизнью». Предыдущие же стадии обратимы. Ты можешь отправиться в специальное место к лекарю-волшебнику и восстановить функцию, скажем, руки. Естественно, в пути тебе придется обходить за версту любую вероятную драку, ибо стрелять из лука одной рукой немного неудобно.

Это же касается и монстров. Отрубив огру, который размером с холодильник, конечность, ты преисполнишься некоторой уверенности в победе. А вот вылечиться монстр уже не сможет. Не скажу, что это меня сильно огорчает. ;-)

Рррулез!

Осталась анимация. Понаблюдав с час за движениями монстров и персонажей, могу авторитетно заявить, что она — ух! Примерно на уровне «Квейка» — а для игры жанра РПГ это серьезный комплимент, как ты понимаешь.

О графике лучше меня расскажут скрины. Правда, пока не выйдет демка, ты вряд ли сможешь оценить смену погоды, тихое колыхание веток, волны и рябь на воде и то, как тени укорачиваются под восходящим солнцем... Единственный способ — найти среди знакомых бета-тестера «Аллодов», и может быть, в приватной беседе он поведает тебе, как это красиво...

ВАША ДОРОГА В МИР INTERNET

Подключение к Интернет по выделенным линиям и цифровым каналам

от 200 у.е. в месяц за 64 кбит/с
от 350 у.е. в месяц за 128 кбит/с
от 500 у.е. в месяц за 256 кбит/с
подключение по каналам КОМКОР и КОМСТАР - бесплатно

Подключение по коммутированной телефонной линии (Dial-Up)

введен новый модемный пул с поддержкой V.90
снижение цен на Dial-Up в вечернее и ночное время от 0.36 у.е./час

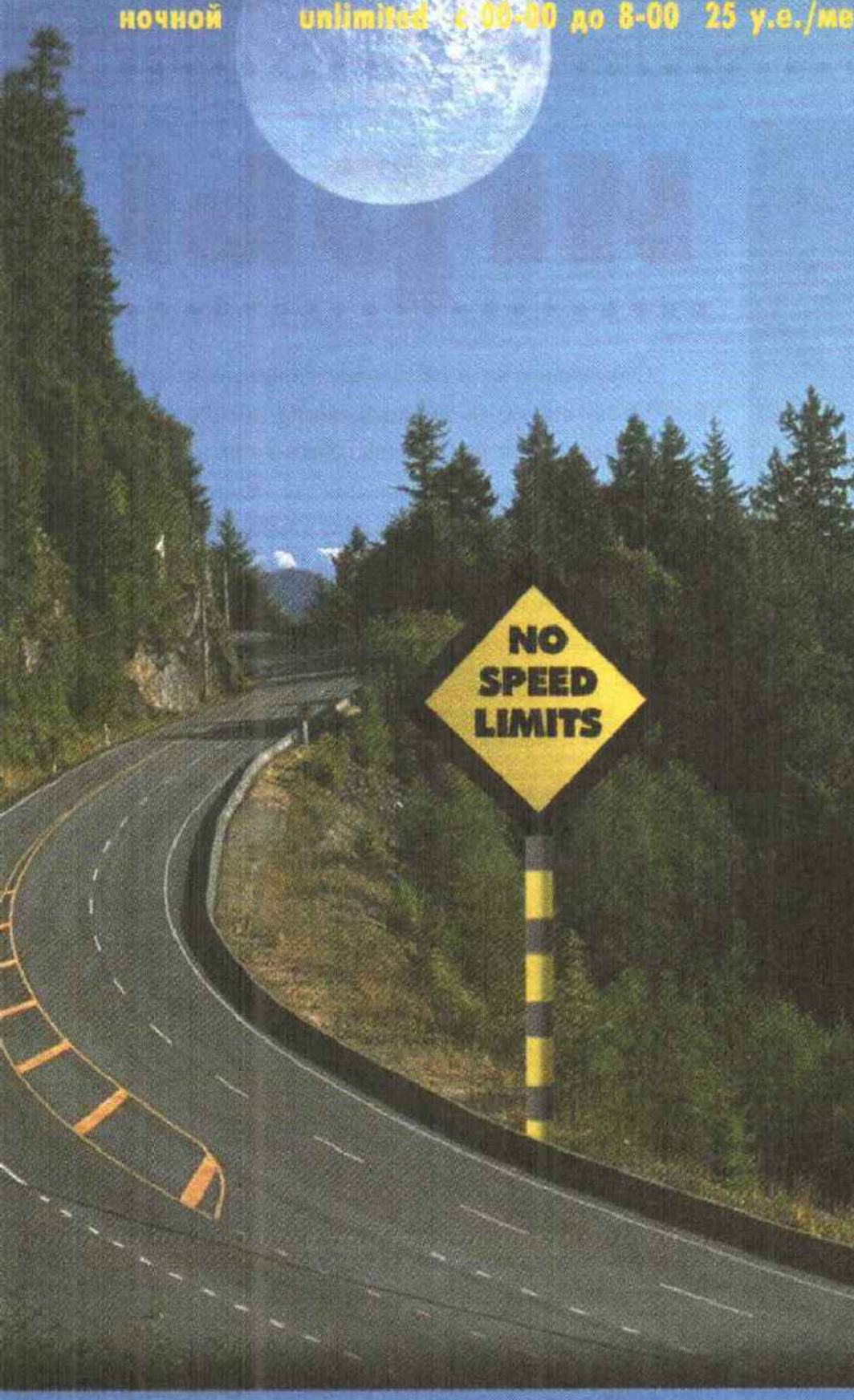
вечерний unlimited с 20-00 до 8-00 40 у.е./мес
ночной unlimited с 00-00 до 8-00 25 у.е./мес

Размещение и поддержка вашего WWW-сервера (Хостинг)

новые тарифы на хостинг- от **15 у.е. в месяц**
бесплатная регистрация при переносе домена от другого провайдера
CGI-директория, SSI, PHP 3.0, база данных PostgreSQL
льготные тарифы на Dial-Up от **0.36 до 1.2 у.е./час**

А так же:

Регистрация и поддержка доменных имен
Разработка веб-представительств компаний в Сети
Проведение рекламных кампаний в Сети
Продажа сетевого оборудования Cisco



103473, Москва
3-й Самотечный пер., 11
тел.: (095) 755-9363

http://www.dataforce.net
e-mail: info@dataforce.net
тел./факс: (095) 288-9340

DataForce
Internet Service Provider



ной книжки П. Асса и Н. Бегемотова и мало напоминает светлую личность главного героя «Семнадцати мгновений». Ну и авторские права вроде как надо соблюдать. А то ведь только назови «Штирлицем», как тут же объявится очередной сынок лейтенанта Шмидта, по совместительству приходящийся внучатым племянником Исаеву, и начнет гнусавым голосом вещать о нарушении копирайтов и наследственного патента на фамилию. Поэтому думай что хочешь, играй как угодно (можешь даже загнать в видик кассету с фильмом, для пущей атмосферности), но ни в коем случае не называй ШтЫрлица — Штирлицем. Только через букву «Ы», и никак иначе.

К «ШтЫрлицу» бесполезно докапываться — он, «русский душою», открыт для наездов и со смирением проглотит все вылитые на него помои. Графика не нравится? Не ешь. Как увидели, так и нарисовали. И вообще у них, в «Буке», художник — авангардист-кубист и секс-гигант в одном лице. А кем, спрашивается, еще надо быть, чтобы изобразить «девушку с веслом» в виде «бабищи с лопатой»?

Музыка плохая? Кто это сказал? Ты?! Или ты? Отличная музыка! Всем нравится. Каждый слышит в ней то, что хочет услышать. Или вообще ничего не слышит. Ибо тихая слишком. Но это разве недостаток? Достоинство бесспорное, в особенности если играть в два часа ночи, а у колонок сломан регулятор громкости.

А к сюжету даже докапываться не надо — что возьмешь с него, если он сам то и дело падает на колени и прикладывается к пол-литровой емкости? Главный по сюжету, небось, за все время работы над проектом был одержим идеей придумать что-нибудь эдакое, без сверхбанальных «инопланетных захватчиков» и «внутренних врагов». И придумал. Бюст фюрера. Кто сказал, что у главного наци не было бюста? Был, просто его потом «ШтЫрлиц» на время позаимствовал. Бюст надо найти и перепра-



«...В «Припрыжке» всегда давали свежее пиво» (с)

вить русскому командованию. Или не переправлять. Это уже второй вопрос. Типа, бюст есть — и ладно. Как завязка — прокатит на «ура».



«...ШтЫрлиц топил печку...» Тоже (с)

Букинские игры

ViV
(viv@igromania.ru)

Тема сегодняшнего экспромта — «Бука». Нет, совсем не та, которую боятся всевозможные Винни-Пухи и прочие Пятачки. Объект нашего пристального внимания — известная российская компания-издатель, работающая на русском рынке более пяти лет и успевшая за это время выпустить множество интересных и достойных уважения проектов. Последнее время эти четыре буквы вдохновляюще часто употребляются в сочетании с эпитетами «самый-самый». Самый амбициозный и необычный проект? «Вангеры», естественно, первая масштабная разработка KD-Lab. Самая масштабная локализация в России? Ну, само собой, «Jagged Alliance 2: Агония власти» — любимая игра нашего Главреда. Самая отвязная, презревшая все законы морали российская разработка? Игра «ШтЫрлиц» — про национального героя, путешествующего по просторам нацистской Германии, практически ничем не отличающейся от разудалой родины великого разведчика (и твоей тоже). «Буке», несомненно, есть чем гордиться, есть что рассказать и показать журналистам. То есть нам. А мы уж позаботимся о том, чтобы донести полученную информацию до тебя, друг-читатель, во всей ее полноте, но без рекламной мишуры и пафоса пресс-релизов.

ШтЫрлиц и точки над «Ы»

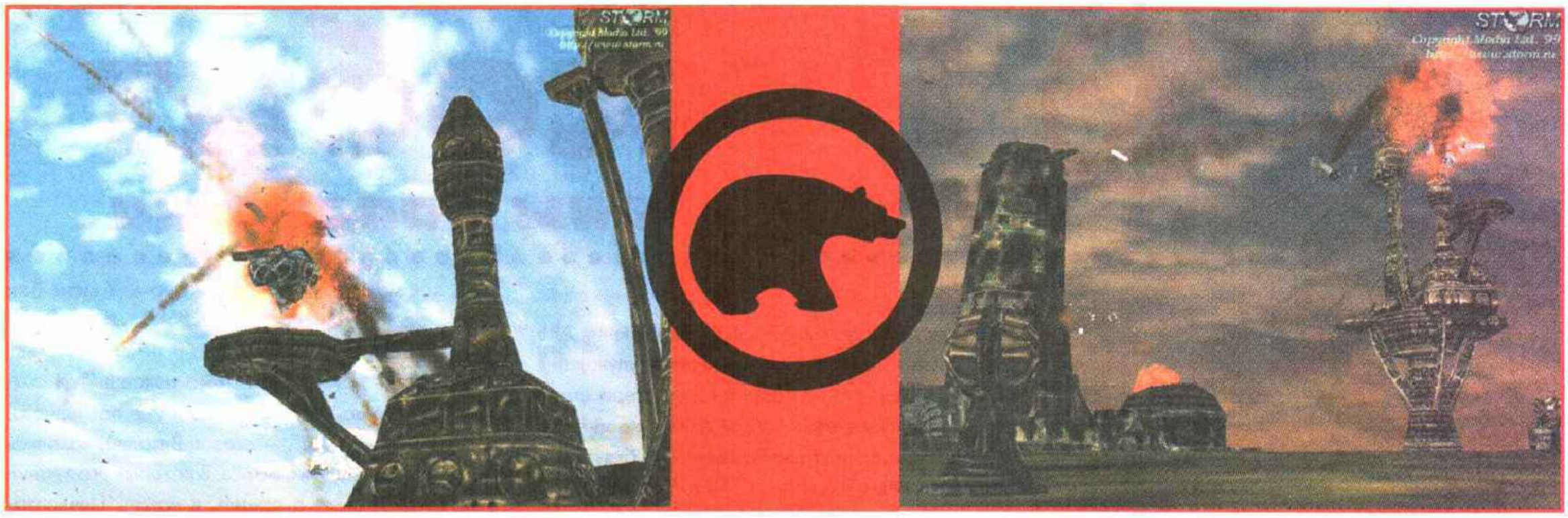
Всего одна строчка из пресс-релиза: «17 декабря компания «Бука» начала массовые продажи игры «ШтЫрлиц». Почему именно ШтЫрлиц? Потому что главный герой этого, с позволения сказать, квеста по определению не может иметь ничего общего с легендарным разведчиком Исаевым. Потому что созданный «Букой» собирательный образ воплощает в себе все негативные стороны анекдотов, все заковыристые фразы и эпитеты из юмор-

Озвучивают явно НЕ профессиональные актеры. Потому как найти профессионала, специализирующегося на озвучке пьяниц, проституток и представителей сексуальных меньшинств можно, но... зачем? Зато пристроенные к делу «любители» старались, усердно вживались в роль и вообще из кожи вон лезли, повторяя, как мантру, «я знаю три матерных слова...», пытаясь тщательно расставлять акценты над неопределенными артиклями типа «бл@!». Что уж душой кривить — у них это получилось.



«...На следующий день чудо распухло и мешало ходить». Как нетрудно догадаться, (с)

Игру изначально делали «плохой». Она «чиста канкретная», пошлая и местами простовато-туповатая. Здесь много черного юмора и элементарных подколок. Здесь нет графических излишеств и хит-



рых алгоритмов наложения шести полигонов на один воксель. Это довольно кондовый, матерый, истинно русский ЮМОРИСТИЧЕСКИЙ КВЕСТ, в который лично я буду играть с удовольствием.

Штормовой гравилет

«Шторм» — проект питерской команды MADia, делается уже больше года. Обещают неплохой симулятор полета. Гравилета над красиво текстурированным полигонным ландшафтом. Что такое гравилет? Летательный аппарат, про который известно, в частности, что он соблюдает все известные законы физики. Что такое ландшафт, ты и сам знаешь. Судя по демоверсии, доступной в узких кругах уже достаточно продолжительное время, аппарат действительно летает, а море и суша действительно текстурированы.

Сюжет тоже присутствует, хотя и не факт, что это финальная его версия. Во всяком случае, есть сказка, замечательная тем, что у каждого игроманьяка на нее врожденный иммунитет. Итак, в очередной раз наступило будущее. В будущем инопланетяне всех нас вырезали, но не до конца. Осталась группа повстанцев, бьющаяся головой о стенку в ожидании лидера, способного подвигнуть выживших людишек на священную войну с пришельцами. Как нетрудно догадаться, этим лидером станет человек, купивший игру и запустивший ее на своем компьютере.

Сюжет нелинейный, карты почти что безразмерные — полетав над планетой пару часов, начинаешь верить, что она круглая. Движок игры — один из лучших, если не лучший в своем классе. Что интересно, такого мнения начинает придерживаться каждый, кому довелось повидать «Шторм». Поверь мне, это хороший, верный показатель качества.

Разработчики уже вышли на финишную (релизную) прямую, правда, срок запуска гравилета в атмосферу в очередной раз собираются изменить. Ориентировочно — на август 2000 года. Приблизительно в это же время игра появится и на Западе. Остается лишь добавить, что если ты захочешь поиграться в «Шторм», то позаботься об апгрейде компьютера как минимум до второго «пня» с 64 мегабайтами оперативки и мощным 3D-ускорителем.

Новогодние сюрпризы

После Нового года у «Буки» выходит уникальный в своем роде диск — подборка маленьких логических (и не только) игрушек, сделанных программистами-энтузиастами со всей России. К сожалению, если ты тоже энтузиаст и узнал эту новость только сейчас, то ты уже опоздал. А так мог бы до 31 декабря 1999 года прислать в «Буку» свою лучшую игрушку, написанную на Бейсике, и она обязательно заняла бы первое место. А Ромеро — что! Ромеро маздай.

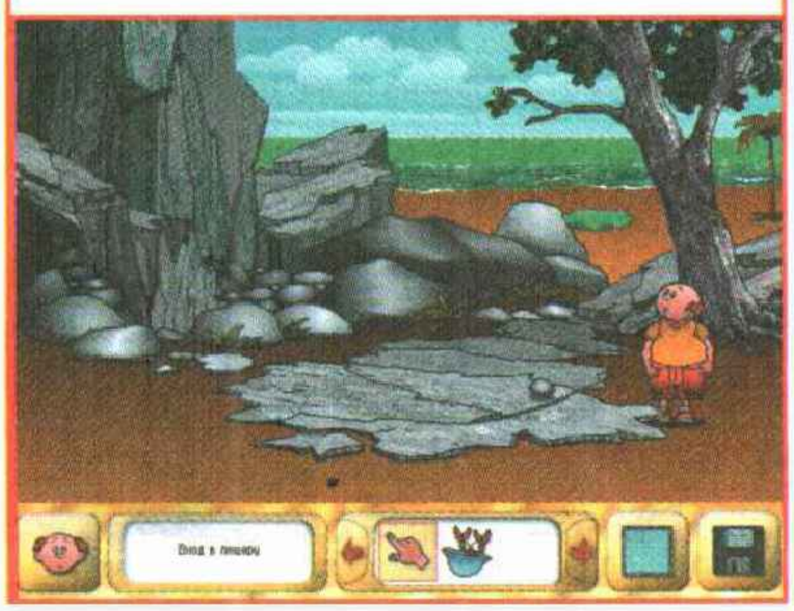
В феврале на прилавках появится еще одна коробка с логотипом «Буки»: «Новые Бременские». Квест, просто квест. Анимационный. В озвучке задействованы известные российские актеры и эстрадные исполнители. Про остальное потом, непосредственно после выхода.

Вероятно, в одном из следующих номеров мы продолжим разговор о «букинских» играх. В частности, расскажем тебе о новом 3D Action от команды Vistage — Overdrive. Возьмем интервью у разработчиков «Шторма», который, откровенно говоря, сейчас видится одним из самых перспективных отечественных проектов за всю историю. Как бы то ни было, продолжай читать рубрику «Россия», и ты всегда будешь в курсе того, что творится в российских игровых цехах.

Новый Робинзон

Детский квест. Выпущен «Никитой». Ключевое слово — детский. Здесь тебе расскажут сказку о Робинзоне Крузо на новый лад. Расскажут медленно и с расстановкой, предварительно вырубив возможность прокручивать анимацию персонажа и его многочисленные реплики. В результате — интересный феномен: с одной стороны, прослушав в сотый раз получасовую тираду главного героя, посвященную камешку, который он взял в руку, хочется лезть на стенку. С другой — подобные вольности персонажа делают его более человечным, придают игре некий колорит.

Графическое оформление, натурально, рисованное от руки: по всему периметру экрана, изображающего необитаемый остров, художники щедро понатыкали пальмы, елки и прочую флору. Анимация также сделана по-детски; опять же в значении «для детей»: персонаж и разнообразная живность двигаются как в хорошем советском мультфильме — неуклюже и комично. Звук и музыка с честью справляются с возложенной на них задачей, высококачественно воспроизводя шум моря и бесконечную болтовню главного героя. «Никита» постаралась на славу — дети дошкольного и постпенсионного возраста не останутся без сладкого.







Константин Инин
k_inin@ok.ru

Руссобит

Новые планы Наполеона



Интересные разговоры имеют свойство неожиданно из 20-минутных превращаться в полуторачасовые и заставлять опаздывать на тренировку. В процессе интересных разговоров неожиданно узнаешь массу нового о программируемых калькуляторах и как бы вдруг обнаруживаешь, что очень хочешь об этом написать. И еще хочешь написать о массе другого интересного, абсолютно внепланово всплывшего во время интересного разговора. Но мы проявим волю и мужество. Мы постараемся выделить именно то, о чем и пришли спросить людей из недавно созданной компании "Руссобит-М": "Какую игру вы — лично — хотите создать?" Спросить, очевидно, для того, чтобы хотя бы приблизительно представить себе, чего ждать в будущем от так громко заявившей о себе компании. Компании, всерьез объявившей о намерении делать в среднем семь проектов ежемесячно; из них два-три — игровых. Делать под суворовским лозунгом: "Большие победы — малыми силами". Да, Россия — это сила.

Мы напишем именно ответы на вопрос о персональном видении сотрудниками "Руссобита" их будущих проектов. А потом, может быть, рискнем своим и чужим временем, попросив их об одном интересном разговоре; оторвем от горла главного редактора три полосы и напишем все то интересное о программируемых калькуляторах, о чем вы и мы и не подозревали. Мы попробуем. И это будет интересно.

Так вот, бессовестно — посередине рабочего дня, переключив на себя внимание двух программистов и художника, я задал им вышеупомянутый вопрос. И получил следующее.

Политика агрессии

Приходящая сейчас на игровой отечественный рынок компания «Руссобит-М» — разработчик мультимедийной продукции. Основными направлениями деятельности компании являются:

- Разработка компьютерных игр и мультимедийных продуктов;

- Локализация зарубежных игр и мультимедии;

- Распространение всего этого добра в России и в странах ближнего зарубежья;

- И, собственно, агрессивная политика. Оно и видно: не каждому дано работать такими темпами!

Петя

Был оторван от серьезной задачи оглупления AI в "Олигархии" — поскольку последние улучшения привели к тому, что выиграть у компьютера стало невозможно. Посетовав на сей факт и пообещав, что монстры интеллекта любой ценой не будут пропущены за двери "Руссобита", Петр рассказал вот что.

Любимые игры — Civilization, Doom и практически вся игровая классика в этих двух жанрах. Плюс программируемые калькуляторы. Отдельный культ прошлых лет — "Элита". Пройдена полностью и неоднократно. Еще тогда, когда весила 64K. Очень уважает StarCraft, особенно на фоне нового C&C: за то, что StarCraft принес что-то новое в классические RTS.

Игру мечты Петр создавать пытался — на любительском уровне. Игра не была доделана, но мечта осталась. И сформулирована она была так: гибрид RTS и Creatures. Юниты с массой уникальных параметров, тупая штамповка которых будет невозможна. В сочетании со всеми достоинствами классической стратегии. И все попытки смутить не прошли: это должно быть не так, как в MoO, где корабли конструировались самим игроком. И не так, как в Evolution: все-таки военная планируется стратегия. И не так, как Braveheart: впрочем, про Braveheart ниже. И не так... да просто не так! C&C + Creatures — самое близкое, что можно сказать. Разве что вот какой момент можно добавить: "Это плохо, что кто-то двигает мышкой быстрее, кто-то медленнее. Вот если бы каждый записывал свой план на дискетку, приходил бы, вставлял — и дальше игралось бы по плану. А ты, скажем, отдавал бы команды в критических случаях. Или на уровне скриптов — дескать, переходим в глобальную атаку! Вот это было бы круто". Не дословно, но идея была такова. Она, согласитесь, говорит что-то об "игре мечты". Стратегическая фундаментальность в нашем деле ценится.

Виталий

Собственно, технического директора оторвать было невозможно: сколько его ни отрывай, а телефон "оторванней", и разговор проходил под аккомпанемент трелей. И постоянные паузы с отдачей ценных указаний персоналу. Поэтому Виталий Бардалим был уверен и краток: Myst. И Civilization. Из новых — Commandos. Потому что интересно. На этом практически все, потому что наблюдается что-то похожее на заговор между разработчиками и производителями железа: ваше новое — только на нашем новом. Что откровенно отрицательно сказывается на геймплее.

Соответственно, сделать Виталий хочет только одно. Новую "Цивилизацию". Только при этом ценит в играх одну важную вещь: игровой, а не спортивный момент. "Я не понимаю, как можно пройти игру за ночь. У меня был только один такой случай: Heretic. Друг сказал: "Я немножко посплю". Я сказал: "Я немножко поиграю". Утром друг сказал: "Чего делаешь?" Я сказал: "Заканчиваю". И вот когда я уже последнего, на драгоне... Да. Да", — сказал Виталий, находясь уже где-то не совсем в офисе. В который его вернул очередной звонок. В общем, в новой "Цивилизации" классная графика и проработанный сюжет гарантированы. Да. Да.

Миша

На фоне собеседников, единодушно поддержавших мысль о превосходстве старых игр над новыми, Миша — вызванный из какой-то дальней комнаты, где создается Spring of Life, "руссобитовский" шутер с квестом, — казался вполне рядовым геймером. Пока не сказал: "А у меня стоит дома P-133 с Вудой, и на нем все нормально идет". Что оказалось правдой: в самом деле, что может не пойти на такой конфигурации у любителя спортивных и самолетных симуляторов (особенно последних, имеющих минимальные требования где-то в районе P2/Voodoo2)? И StarCraft'а. Правильно: надо быть проще, и жизнь станет прекрасна сразу.

О мечте Миша не раскололся. Либо она не сформулирована, либо не раскололся. Хотя, похоже, это все-таки стратегия. И, похоже, с упором именно в интеллект. И, похоже, штампованные юниты тоже Мишу не устраивают. Но, впрочем, нет, нет. Не раскололся — значит не раскололся. А вот понятно стало, что фундаментальности Мише не занимать. И с программируемыми калькуляторами он тоже дружил. И качества — продуманность и проработанность — у сделанных им игр будут. Может быть, у него действительно нет игры мечты. Может быть, он просто любит хорошие игры — и делать хочет именно их. И, может быть, именно с таким подходом такие игры и делают.

А может быть, все-таки отмалчивался. Надо сейчас еще разок позвонить. И пообещать, что в следующий раз кожу буду цеплять пинцетом и меньшими кусками. Может, и вспомнит что новое. Про игру мечты.

*Вот, собственно. Стратегическая игра **"Олигархия"**, в основу которой положена вечная идея "Монополии", готова. Ищите на прилавках. Аркада **"Чико из Пуэрто-Рико"** — на грани выхода. Виталий намекнул, что через месяц можно будет говорить о новом проекте. Старт дан. Рапорт принят. Будем посмотреть.*





ПОСЛЕДНИЙ КИНОГЕМОРРОЙ

...достоверный рассказ о трагической судьбине кинофильма DOOM Degeneration...

Олег Бочаров
painkiller@igromania.ru



Многочисленные судебные тяжбы id Software с американской церковью, призванные вернуть деньги на базу, окончились провалом: адвокат церкви прямо в зале суда предал id Software анафеме, а присяжные не удовлетворили иск корпорации, так как монахи подкупили прислужников Фемиды новогодними путевками в Рай со скидкой.

Каждый встретил эту новость по-разному. Кто-то прыгал по комнате от счастья, невольно обжигая скрюченную шевелюру о раскаленную люстру. При этом отчетливо пахло жареными вшами. Кто-то рыдал от восторга, замыкая солеными слезами контакты в погибающей клавиатуре. Кто-то, будто очнувшись ото сна, по-новому взглянул на свой видеомагнитофон, впервые завидев в нем не просто устройство "Арвид", предназначенное для хранения мегатонн заскорузлых дистрибутивов, но мудрую штуковину, позволяющую проецировать изображение на покрытый пятисантиметровым слоем пыли и сушеных тараканов телевизор. Что же случилось? Неужели умер Билл Гейтс? Нет. Но все равно это была невероятная новость, которую ТАСС донес до наших соотечественников в далеком 1995 году: доселе ничем не примечательная кинокомпания Paramount Pictures победила на международном конкурсе проектов постановки кинофильма по мотивам компьютерной игры Doom! Да-да. Именно тогда американский парламент ратифицировал постановление о начале самого амбициозного проекта в истории Голливуда (периферийный, богом забытый городок в окрестностях Лос-Анджелеса).

Безусловно, практически до ушей всех читателей долетела хотя бы пара озорных децибелов из той шумихи, что разгорелась в компьютерных, кинематографических, культурологических и урологических тусовках элитарных районов Вашингтона, Нью-Йорка и других столиц США. Однако прошел год, два, три, а кинофильм так и не появился на экранах. Какого черта... точнее, какого импа нас надули?

Существует много объяснений данного природного феномена. По одной из версий, продюсер фильма в самый разгар съемок ушел в монастырь. Заодно прихватив с собой все деньги. Многочисленные судебные тяжбы id Software с американской церковью, призванные вернуть деньги на базу, окончились провалом: адвокат церкви прямо в зале суда предал id Software анафеме, а присяжные не удовлетворили иск корпорации, так как монахи подкупили прислужников Фемиды новогодними путевками в Рай со скидкой. (И отправка в Рай, и скидки оказались не поддельными: 1 января 1996 года присяжных нашли мертвыми - их, оглушив кадилами, скинула с водонапорной башни неустановленная шайка субъектов в черных рясах).

ПОЛИТИЧЕСКИ-НЕКОРРЕКТНАЯ рубрика



По другой версии уже отснятая лента за день до премьеры была уничтожена правительственными и общественными чиновниками. Общество Защиты Прав Человека и Прочих Животных, а также представители Американской Киноакадемии были глубоко возмущены тем, что в фильме нет ни одного образа негра, ни одной женщины, а главный герой в нем, мягко говоря, издевается над животными. По американским стандартам такое дискриминационное творчество противозаконно.

Согласно последней версии, кинофильм "Doom" был благополучно снят и смонтирован, однако по дороге из Голливуда в Нью-Йорк ленту похитили сингапурские видео-пираты, взяв на абордаж микроавтобус киноскомпании. В результате фильм вышел под другим названием в пиратском варианте, и он попросту затерялся в огромной массе пиратских релизов, практически не дойдя до зрителя. Таким образом, фильм на самом деле существует и даже где-то продается, но как он называется, что собой представляет и как оформлена видеокассета - почти никто не знает.

Одно лишь ясно точно - съемки начинались. И в главной роли фигурировал ни кто иной, как всемирно знаменитый сын офицера гитлеровского Вермахта, Арнольд Шварценеггер. Но раз так, возможно, у старины Арни сохранилась копия сценария данного киношедевра?

Эта мысль не давала мне покоя последние годы. Но лишь недавно мне повезло. После нашумевшего прошлогоднего взрыва ресторана "Планета Голливуд" в Южной Африке, я отправился прямиком к дит нескольких рядовых солдат срочной службы.

- No Problem! - отвечал мне великий близнец Дэнни Де Вито. - Get this only last copy of this fuckin' great scenario. And pass the priviet to all of your readers!

пепелищу, ибо был уверен, что такой супермен, как Арнольд, обязательно будет бескомпромиссно мстить террористам за ущерб, нанесенный его имуществу. Там я его и встретил, в окружении журналистов и пулеметных лент.

- Арнольд, - сказал я Шварценеггеру, который, склонив колени под тяжестью гранатомета, рыдал над руинами общепита, - не сделаешь ли ты читателям "Игромании" одолжение. Не презентуешь лишнюю копию сценария "Doom"?

- No Problem! - отвечал мне великий близнец Дэнни Де Вито. - Get this only last copy of this fuckin' great scenario. And pass the priviet to all of your readers!

С этими словами он вытащил из противогазной сумки замусоленную тетрадь в клеточку, исписанную мелкими письменами, в которых я узнал почерк самого Ромеро - автора сценария сгинувшего в небытие фильма "Doom".

И вот он перед вами. Этот кусок целлюлозобумажного пергамента, содержащий бесценную информацию о том, каким должно было быть кино. К сожалению, часть рукописи была подпорчена кровавыми пятнами и отпечатками жирной селедки, но все остальное я репродуцирую ниже целиком и полностью. Орфография оригинала сохранена.

DOOM DEGENERATION

(ultimate superhit movie featuring Arnold Schwarzenegger, Jack Nicholson, Freddie Mercury, Boris Karloff and more. Directed by Peter Jackson. Produced by Unknown Monk. Soundtrack by Depeche Mode, R.E.M., Elton John). Special effects and tricks by IDDQD Production.

Часть 1.

Получасовой показ таблички "Дети до 16 лет к просмотру не допускаются".

Часть 2.

Сорок минут неторопливых титров под бравурную музыку из уровня "e1m1". На экране - ОЧЕНЬ кровавая надпись "DOOM Degeneration", на фоне разорванных кроликов. (Внизу маленькая подпись на восемнадцати языках: "кролики плюшевые, ни одного настоящего животного при съемках не пострадало. Любое сходство с реально существовавшим, существующим или будущим существовать кроликом совершенно случайно и редакция за него ответственности не несет).

Часть 3.

На экране появляется во весь рост Арнольд. Самым крупным планом показывается его нетленная сигара. "Коротка кольчужка", - говорит он, оглядывая скромную амуницию, предоставленную ему на первом этапе: пистолет им. Макарова, несколько пузырьков ярко-синего медного купороса, девятнадцать пуленепробиваемых бумажных шлемов с надписью "armor".

Перед Арнольдом небольшая лужа, окруженная колоннами. Он бежит налево и ви-

- Опять скука, - говорит один солдатик. - Служить на адских мутантов неинтересно. У них ни девок, ни алкоголя. Предлагали мне, дураку, идти служить в роту Дюка Ньюкема - там этого навалом.

- А чо не пошел? - спрашивает другой.

- Да, говорят, сюда должен придти сам Шварценеггер. Я же с детства мечтал его повидать! Я его фэн с тех пор, как посмотрел кино "Детсадовский полицейский", - честно признался первый.

- А вот и я, ребята! - из-за угла, прижимая кнопку "shift", выскакивает вооруженный до зубов пистолетом Арнольд.

- О! - солдат хватает блокнот и ручку. - Дайте, пожалуйста, автограф!

- Я автографы только свинцом раздаю, - отвечает герой, и всаживает в сияющее от радости лицо поклонника полкило свинца. - Впрочем, и резиной тоже, - добавляет Шварценеггер, и оставляет на лице мертвого солдата массивный отпечаток своего армейского ботинка.

Несколько секунд - и все работники вневедомственной охраны мертвы.

Арнольд выглядывает в окно - за ним пестрый и пугающий инопланетный пейзаж в готическом стиле "Вспомнить все".

- Где это я? Красотища-то какая!

- Твою мать, твою мать, твою мать... - привычно откликнулось эхо.

Часть 4.

Перед глазами Арнольда, как стайка "Титаников", проплывает череда воспоминаний. Брифинг в Пентагоне. Рестлинг в "Октагоне". Фуршет с Аль-Капоне. Красивая дочь-девственница за завтраком спрашивает: "Но теперь-то ты, папа, никуда от меня не уйдешь? Ты обещал меня сводить сегодня вечером в Диснейленд!". "Конечно, дочка! Теперь я никуда не уйду. С этой службой покончено раз и навсегда. Ты у меня - единственная на целом свете".

Телефонный звонок. "Агент IDKFA? С вами хочет поговорить ваш бывший командир во Вьетнаме, генерал Джонс"... "Арнольд? У нас проблема? Мне плевать, что ты не можешь! У нас вся страна в опасности! Если слух о том, что инопланетяне уничтожили Сан-Франциско, Техас и Диснейленд, просочатся в прессу, индекс Доу-Джонса упадет на 3 процента!.. Он бы упал еще ниже, но я его сдерживаю, хотя мой коллега Доу сопротивляется".

"Да, но я больше не работаю на вас. У меня своя жизнь, семья. Мне по ночам до сих пор снится Вьетнам. Ты знаешь, что мне снится? Что не дает мне спокойно жить на этой земле? Мне снится сержант Рухельберг, которого вьетнамцы пытали живьем за то, что он продавал им американские пропагандистские листовки по курсу, превышающему официальный курс ММВБ. Они заставили его съесть собственную кредитную карточку!!! А радистка Дог? Она умерла за нас, Джонс! Ради нас! Она отправилась в коммерческий ларек на окраине болота, чтобы купить нам килограмм сигар. И что с

ней сделали? Ее подвергли харассменту! Эти вонючие вьетконги из очереди похвалили ее прическу!!! Но она вступилась за свою честь, и за это радистку скормили разъяренным лягушкам. Вспомни о них, Джонс. Я виноват перед ними всеми!"

"То, что ты замыкаешься в своем семейном кругу, не вернет нам наших друзей, Арнольд. Ты хотел сегодня сходить со своей дочерью в Диснейленд (если нам не врет наше секретное подслушивающее устройство - твой садовник). Так вот. Диснейленда больше нет.

- Арнольд? У нас проблема? Мне плевать, что ты не можешь! У нас вся страна в опасности! Если слух о том, что инопланетяне уничтожили Сан-Франциско, Техас и Диснейленд, просочатся в прессу, индекс Доу-Джонса упадет на 3 процента!..



Он уничтожен монстрами. И твое забронированное место в люльке для прогулки вокруг пенопластовой Годзиллы теперь недействительно".

"Что?! Эти гады действительно испортили мне семейное торжество! Уроды! Я всех их убью..."

"..Дочь! Прости, но мне надо идти!"

"Я так и знала. Ты опять бросаешь меня ради своих дефматчей!"

"Извини. Но единственное, что я могу сказать тебе сейчас: я люблю тебя, Даздраперма!.."

Часть 5.

Арнольд неожиданно просыпается от грез, и снова видит себя в мрачном помещении, до отказа забитом аккуратными штабелями трупов его бывших поклонников.

"Гады! Гады! Да я за Микки-Мауса готов убить даже Папу Римского!"

Коммандо перезаряжает обойму и несется по коридору дальше, где за дверью его ждет толпа како-демонов в майках "Caco Cola" (проплатил спонсор съемок). Экран закрывает пелена огня, крови и дыма. Зрители кашляют. Когда дым рассеивается, все видят маленькую железную дверь в стене: "exit".

Шварценеггер стоит перед ней в непродолжительном разДУМье. Вспоминаются слова Джонса:

"Заблудиться там практически невозможно. Главное - помнить, что в каждом месте есть точка, переносящая тебя на следующий уровень. Таких уровней по крайней мере 30. Пройти их в одиночку практически невозможно. Но мы все равно послали одного тебя. Почему? Да потому что я знаю, что ты - лучший. К тому же у Смита сегодня свадьба. У Вессона был занят пейджер, Сикорский вчера праздновал день рождения, сам понимаешь, что ему сегодня с утра не до стрельбы было. У Крупа врачи обнаружили плоскостопие, а Локхид вчера сел переинсталлировать Windows, что вывело его из строя на ближайшие полгода. Остался ты один. Успехов тебе! Мы в тебя верим!" (Говорит в телефонную трубку какому-то газетчику: "Да, так и напишите: он был хорошим парнем!")

- Теперь меня убьют?
- Это не важно. Главное - пройти игру до конца.

Арнольд открывает дверь, и экран оккупирует чернота, наступает тишина... Киномеханик чертыхается : опять что-то барахлит. Голоса из зала: "IRQ правильно настрой, придурок!".

Часть 6.

Пока Шварценеггер, не задумываясь о последствиях, учиняет резьбу инопланетным интервентам, мировая политика раздирается на части всяческими предсказуемыми противоречиями. Парламент Франции принял декларацию, осуждающую слепое истребление чужеродных тварей, отмечая, что среди них "наверняка есть старики, инвалиды и лица, не достигшие половой зрелости". Голландский Форум Гомосексуалистов опубликовал достоверное научное исследование, гласящее, что все инопланетяне однополы. "Не истребляем ли мы их только за то, что они - гомосексуалисты?" - спрашивает лидер Форума. - "Это прямое нарушение прав сексуальных меньшинств. Голливуд ответит за тот геноцид, который он учиняет на территории бывшего Диснейленда ради спасения жизней жалкой кучки Микки-Маусов и маляров, подкрашивающих Годзилле брови и кадык на ночь фосфоресцирующей краской".

О гуманитарной катастрофе заговорили наиболее радикальные фракции Европейского Союза. "Военные действия, предпринятые Арнольдом Шварценеггером против суверенного пандемонийского народа, были предприняты без малейших попыток установить дипломатические контакты с повстанцами. Также до сих пор правительство США не сформулировало программы по защите и поддержке пандемонийских беженцев. Американские чиновники даже не удосужились выяснить, чем питаются эти адские твари! Как тогда они смогут говорить о снабжении беженцев продовольствием?"

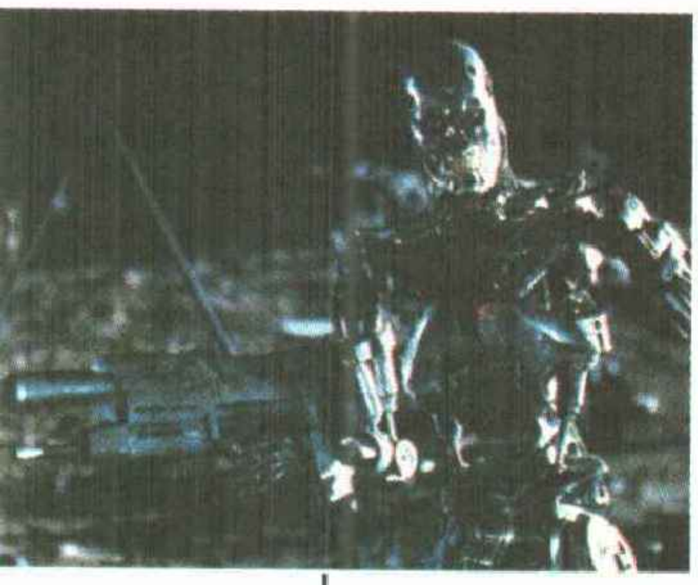
Однако пресс-секретарь А.Шварценеггера парирует все акты недовольства, отбиваясь от наседающих журналистов массивным и угловатым свинцовым пейджером, весь 50-гигабайтный винчестер которого забит посланиями людей со всего мира, одобряющих анти-террористическую операцию своего кумира супротив беспринципных огнедышащих супостатов.

Суть да дело, но, трусливо скрываясь от международной шумихи в недоступных адских далях, Шварценеггер проходит все уровни, дойдя до финального. Он отворяет дверь с грозной табличкой: "Посторонним вход воспрещен. Осторожно, злой Паук!"

Часть 7.

- Твоя дочь у нас, бесславный рейнджер! - гремит откуда-то сверху голос Паука, троюродного племянника легендарной Шелоб (R.I.P.).

- Не может быть, - в недоумении встал посреди прохода Арнольд. - Я же ее оставил дома, отмывать мои ботинки от крови международного террориста Карвалола!



DOOM DEGENERATION

Он достает мобильник и набирает номер своей квартиры

"Здравствуйте, с вами говорит автоответчик! - раздался из трубки голос любимой дочурки. - К сожалению, меня сейчас нет на месте, меня похитили инопланетяне. Если у вас есть для меня какое-то сообщение, после короткой очереди напишите его на венке, который возложат к моей могиле. Спасибо за внимание. Да. И передайте моему папе, что я его очень люблю".

Арнольд в ярости сдавил трубку, и пластмассовая крошка посыпалась на титановый пол. Неожиданно откуда-то из-за Паука послышался до боли родной голос!

- Папа! Папа! Помоги мне! Они меня похитили! Они обещали мне

роль в супер-боевике, но не предупредили, что посмертную!

- Ты подписала с ними контракт?

- Я же писать не умею!

- Ну, хоть три крестика поставила?

- Я же не умею ничего руками. Я отпечатки губ оставила.

- Тогда все кончено. Это юридически оформленный контракт.

- Теперь меня убьют?

- Это не важно. Главное - пройти игру до конца.

- Но я же твоя дочь!!!

- Ничего страшного, твоя жизнь застрахована на 700.000 долларов!

- Но ведь я умру! Ты понимаешь? Я буду дохлая!

- На 700.000 долларов на черном рынке можно купить порядка 700

новых дочерей. Я их всех назову твоим именем, Даздраперма! Я тебя очень люблю.

- Папа!

- Дочка!

- Папа!

- Повторяй за мной: IDDQD!

- Как ты сказал: ID..IDQuake?

- IDDQD, дура!- Поняла! IDDQDURA!

- Нет! Не это!!! Да, кстати, чуть не забыл сказать, ни в коем случае не жми на красную кнопку! Это кнопка самоуничтожения!

И с ослепительным свистом разлетались в стороны куски мяса, покрывая многометровым слоем пентаграммные узоры на полу. Кубометры крови лились с небес, превращая в смердящую жижу километры кишок, спазматически дергающихся под ногами.

- Ха-Ха! За полчаса до съемок я наблевал на красную кнопку, и она стала зеленой! - заржал Паук тихонько себе в кулачок.

- Папа! Я вырвалась на секунду и нажала на какую-то зеленую кнопку! Выскочил гамбургер в форме Дональда Дака, и, наверно, с его нежным утиным мясом. Надеюсь, нам это поможет?

- Ха-ха! Через 666 секунд здесь все взорвется. Твоя игра окончена! К тому же твоя дочь у меня, коммандо. Можешь с ней попрощаться. Я только ДУМаю, кого убить раньше - тебя или ее! - голос Паука произнесен с такой зловещей интонацией, в которую, в принципе, можно было бы поверить в подобного рода ситуации.

- Ее, конечно, - честно ответил Арнольд. - Я ведь не жал никаких зеленых кнопок!

Часть 8.

- НЕТ! БОЛЬШЕ ТЫ НИКОГО НЕ УБЬЕШЬ, УБИЙЦА, ИЗВРАЩЕНЕЦ! ТУПОЙ МАНЬЯК! - раздался крик из-за двери. Там появился кончик гранатомета, а затем - держащийся за гранатомет генерал Джонс.

- Джонс!

- Браток!

- Джонс!

- Папа!

- Дочка!

- Джонс!

- Друг папы!

- Папина дочка!

- Бляха муха!

- Шварц!

- Наконец-то мы вместе!

Часть 9.

- Почему это я больше никого не убью? - Паук, похоже, проявлял искреннюю заинтересованность в словах Джонса.

- Да потому, тварь, что теперь я знаю, кто ты! - безапелляционно заявил Джонс, потрясая шуршащим ворохом распечаток с компроматных интернетовских сайтов. - Я только что беседовал на ICQ с твоим психотерапевтом Фигмундом 3. Он утверждает, что на своих плечах ты несешь бремя сексуальных проблем с самого раннего детства. Ты невероятно закомплексован, неспособен на активную половую жизнь с тех пор, как твоя мать-паучиха выполнила свой супружеский долг, сожрав супруга после твоего зачатия. Это наложило глубокий отпечаток на твою психику, ты подсознательно боишься быть сожранным без кетчупа. И что самое страшное - до сих пор остаешься девственником! Вот твой диагноз, шестиногий подонок: "сублимационная анконзисцентальная деаффектация гипертрофированной либидофобии, отягощенная нейрофаллической облитерацией".

- Боже! - Паук выглядел шокированным. - Мне этого психотерапевт никогда не говорил!

- Еще бы! Он из гуманных соображений боялся открыть этот диагноз, ибо не хотел портить тебе последние дни твоей жизни. По его словам, с такой неизлечимой болезнью тебе осталось жить не больше двух-трех дней.

- И неужели нет никакого лекарства? Может, он выслал рецепт какой? - с Паука ручьем лил холодный пот.

- Говорят, - вступила в разговор связанная Даздраперма, проглотив очередной кляп, - если каждый день выпивать по 10 грамм настойки на корне женьшеня, то это удлиняет жизнь на две недели! У меня был бойфрэнд. Он пил женьшень каждое утро. Однажды его разрезало на три куска (ноги, брюхо и голова) вышедшим из-под контроля трамваем. Для любого человека это мгновенная смерть. Но так как он пил женьшень, то даже после такой травмы прожил еще четырнадцать дней!

Но женьшень занесен в Красную Книгу! Какое варварство - вырывать его с корнем! - ужаснулся Паук. - А каковы симптомы моей болезни, кстати?

- Ха! Ха! - ухмыльнулся Джонс. - Сначала у тебя появляются дыры в боку калибром 7,62, затем отрываются куски мяса, потом из тебя фонтанирует кровь и ты подыхаешь, разорванный на куски!

С этими словами он всадил в Паука предупредительную очередь из своего "Калашникова". В боку Паука объявились обещанные дыры, воздух почернел от тучи разлетающегося мяса. Паук с ворчаньем и причитаниями отступил в темный угол двора, где припас две канистры зеленки и йода.

- Ты - болен, Паук. Ты псих и ненормальный! Отпусти дочку Шварценеггера. Ты все равно ничего не добьешься. Она застрахована на 700.000 долларов, и нам не жалко рисковать!

- Это же ваша дочь! Вы должны ее любить! Так написано в сценарии!

(Джонс, обращаясь к Шварценеггеру):

- А теперь, Арнольд, я должен открыть тебе страшную правду.

- Говори, Джонс, я весь внимание, мой фронтовой товарищ!

- Помнишь тот день, когда сержант Нарциссус приезжал к тебе домой, одолжить коробок спичек и рулон туалетной бумаги?

- Конечно! Я никогда не забуду тот день. Я тогда впервые увидел сержанта Нарциссуса и его восхитительный маникюр.

- Так вот. Пока ты своим ржавым модемом пытался заказать через Интернет в России давно снятые с производства спички, он целых восемь дней имел твою жену. Твоя дочь, старина Арни, на самом деле - не твоя. Это дочь Нарциссуса. У меня есть квитанция от Комиссии Генетических Экспертиз о том, что она - его ребенок. Я проводил исследования тогда, когда подозревал, что она от меня. К счастью, я ошибся.

- Не может быть!

- Можешь проверить - на ее левой ягодице есть штрих-код, целиком и полностью совпадающий со штрих-кодом на заднице Нарциссуса.

- Так, значит, это не моя дочь... - пробормотал Арнольд, разглядев в оптический прицел ягодицу Даздрапермы.

- Так точно, сэр! - ответил Джонс и убежал в самый дальний угол, чтоб шальными пулями не задело.

- Тогда это совершенно меняет дело, друг! Пусть сдохнет паучья тварь! Ему все равно не избежать схватки со мной! Будь что будет!

И снова в облаках начали отражаться раскаты взрывов. Наступил последний раунд поединка голливудской суперзвезды, а по совместительству министра Физкультуры и Спорта США, с ненавистным Пауком.



Часть 10.

И с ослепительным свистом разлетались в стороны куски мяса, покрывая многометровым слоем пентаграммные узоры на полу. Кубометры крови лились с небес, превращая в смердящую жижу километры кишок, спазматически дергающихся под ногами. И длилась, казалось бы, бесконечная битва аж целых четыре секунды! И вопреки воле избирателей, проиграл Арнольд Шварценеггер - его мясо и кровь иссякли быстрее, чем Паучьи потроха. От его разбрызганного пулями тела даже тени не осталось лежать на полянке, вокруг которой гулял и на которую годами гадил Паук.

Часть 11.

Генерал Джонс пытался бежать через черный ход, переодевшись в женское платье, но его хребет с прощальным хрустом разломлен пополам вовремя подоспевшей челюстью како-демона.

Дочку Нарциссуса (по многочисленным просьбам зрителей) пустили на плотские утехи - попросту говоря, съели. В финальном кадре мы видим ее фаршированную яблоками печенку, проглатываемую парой импов в честь их инопланетного Рождества под брызги "Советского Шампанского" и поздравительную речь президента обреченной на гибель Америки...



- Ха! Ха! - ухмыльнулся Джонс. - Сначала у тебя появляются дыры в боку калибром 7,62, затем отрываются куски мяса, потом из тебя фонтанирует кровь и ты подыхаешь, разорванный на куски!

Часть 12.

Зритель в немом шоке наблюдает, как с экрана, чавкая, стекает кровавая надпись "КОНЕЦ". При внимательном рассмотрении в этом гемоглобине можно разглядеть угасающие кровяные тельца старины Арнольда.

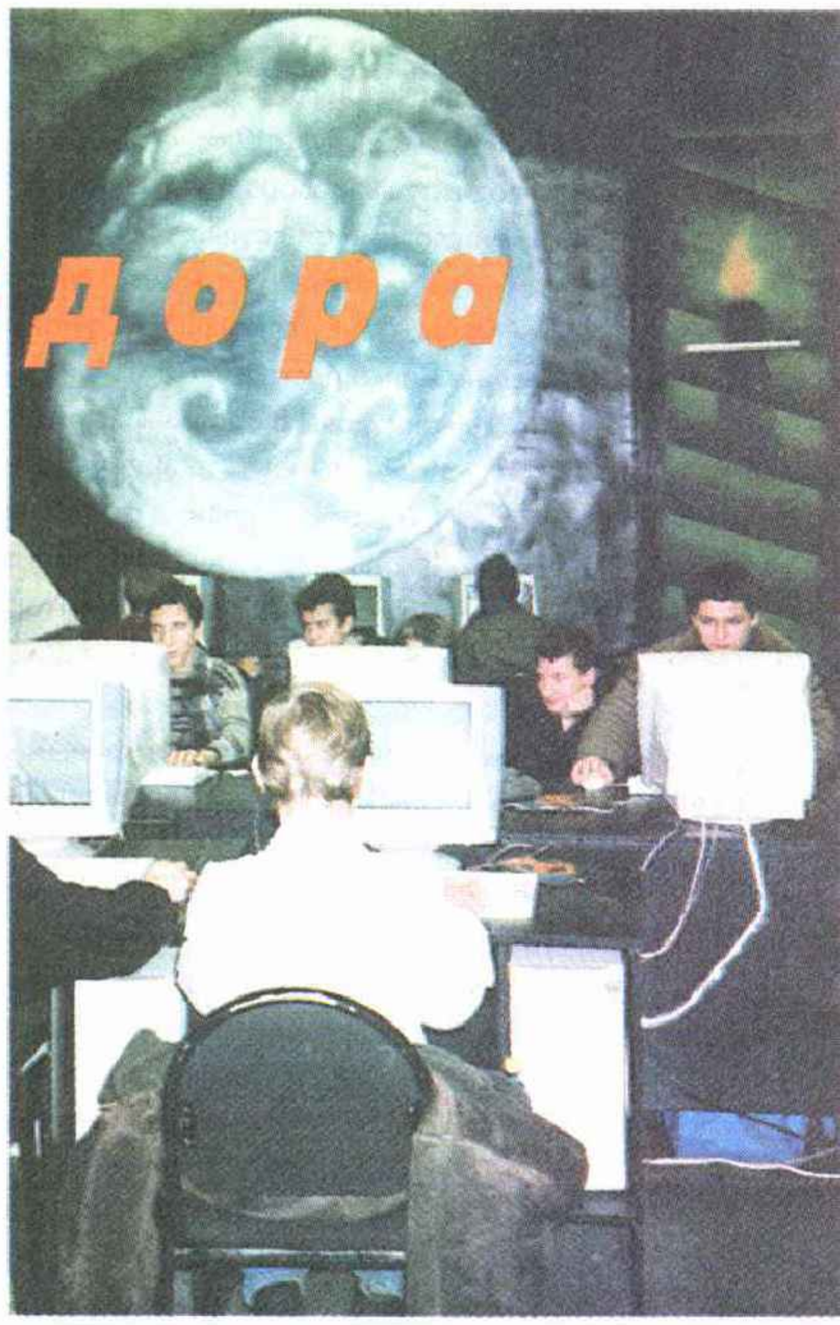
Часть 13.

За секунду до того, как в зале включается свет, слышен до боли знакомый голос "Терминатора": "I'll be back...". Публика соскребывает остатки попкорна со дна орошенных слезами кульков и молча расходится по домам. Сквозь унылое шарканье ботинок слышен одинокий писклявый голосок неизвестной школьницы: "Я же говорила, Ди Каприо надо было туда посылать! Ди Каприо!"

Тамбовский Волчонок
volk@igromania.ru

Дуэль в GamePort:

Яблоко раздора



Несколько баттлов "Балтики" на троих, ее зовут Настей, она — лидер женского клана, мы оба — втрескавшиеся в нее по самые уши в течение каких-то двух часов. Оба, не забывай, Козероги и упрямые сукины сыны. Короче, по дороге домой поговорили мы с Геной не то чтобы крупно, а очень крупно. А поскольку драка — это садизм и вообще негигиенично, решили устроить дуэль. На том же самом q2dm1. И стрелку забили в известном московском клубе ГеймПорт. Там как раз и тренировалась Настина команда; Генке случалось там бывать, а я шел впервые. Поэтому Крокодил взялся меня проводить, для чего и назначена была встреча на Черемушках. Про которую я, удрученный унылым видом из окна, напрочь забыл.

В общем, Генка сказал, что ждать меня будет уже в клубе, и начал объяснять, как туда добраться. "Две минуты двадцать восемь секунд пешком от станции метро "Новые Черемушки". Адрес — улица Гарибальди, 37. По Гарибальди не иди, иначе свалишься в строительную яму и автоматически будешь отнесен к проигравшим. Делай так: в метро садишься в первый вагон от центра. Когда поезд пришвартуется на Черемушках, выходишь из вес-

Утро за окном было не то чтобы совсем ранним, но каким-то чересчур серым и невыразительным. Тебе, наверно, знакомы такие утра, когда всякое дело кажется слишком тяжелым и от этого бессмысленным. Кроме одного — валяться на кровати и тупо сверлить глазами стеклянный ящик. Я как раз и был поглощен этим духовно обогащающим предметом — телевизором. Там, внутри, интереснейшие рекламные блоки почему-то прерывались дурацкими фильмами и гнусными передачами. Но, исполняя на дистанционном пульте вторую симфонию старика Чайковского, я успел просмотреть уже штук восемь отличных сольных выступлений тети Аси и ее приятеля "Every time you eating...". И начал было смотреть девятое, но голос из телевизора был вдруг заглушен двадцативаттным динамиком проснувшегося телефона. "Але..." — вяло дохнул я в трубку. "При чем здесь "Але"?! — донеслось оттуда. — Я тебя жду уже битых полчаса на Черемушках! Мать! И мачеха! Или ты хочешь все отменить?!" Этот неоформившийся баритончик принадлежал моему приятелю Геннадию. Почему приятель Геннадий был слегка недоволен моим отсутствием в холле метро "Новые Черемушки", я сейчас объясню.

Две недели назад мы с Генкой были не то чтобы приятелями, а, так сказать, друзьями. Оба — заядлые квакеры, оба — любители пива и оба — упрямы как черти и как настоящие Козероги. Эти три фактора, как бы сговорившись, и сыграли злую шутку с нашей дружбой. Сидим мы как-то в одном из московских гейм-клубов за соседними компами, пьем это самое пиво и, лениво поводя мышью, отстреливаем ламерцов. Дело было на q2dm1. Заходит к нам "на мясо" игрок с ником Bethoven; обменявшись парой ракет и залпов из рельсы, понимаем — парень силен. Ну, мы переглянулись и решили — насыплем перцу под хвост живому музыкальному классику. И стали вдвоем прижимать товарища Людвига вана. Не тут-то было! Минут через сорок, когда все ламера добровольно повыходили из игры (ибо мы рубили их тыквы походя, сосредоточив все внимание на Бетховене), мы с Крокодилом торчали на втором и третьем местах, тогда как Bethoven не слезал с первого. Более того, его отрыв по фрагам был просто катастрофическим! На полусотне ему, видать, это дело наскучило, и он написал нам "bye-bye". И дьявольски изощренный смайлик в конце присобачил. Видим: встает из-за компа в соседнем ряду девушка, сматывает мышь и идет к выходу. Бросаемся к ее компу. Так и есть: горит там посреди экрана статистика, и на первом месте — Bethoven. Как ты понимаешь, забить на это дело было нельзя. Переглянувшись, мы с Геннадием бросаемся за ней... ну, дальше ты сам легко все домыслишь.

А поскольку драка — это садизм и вообще негигиенично, решили устроить дуэль. На том же самом q2dm1. И стрелку забили в известном московском клубе ГеймПорт.









тибюля и, оставив позади турникет, поворачиваешь налево до лестниц. Выбирай правую, выползай на воздух. Прямо перед тобой небольшой проулок, по которому ходит общественный и частный транспорт. Тебе налево и вниз по проулку. Запоминай: ты проходишь два дома и перед третьим сворачиваешь во двор через арку. Как заметишь продуктовый магазинчик — устремляйся по направлению к нему. И, не доходя буквально двадцати семи метров, кинь взгляд на железную дверь, расположенную слева. Тебе туда. Запомнил? Я буду ждать".

...Через час вхожу в клуб. А там — епрст! — все стены разукрашены, да стильно-то как! Входишь вроде в комнату, а ощущение такое, будто выпал в открытый космос без скафандра. А поскольку я немного соображаю в малярстве и граффити, то сразу же оценил работу художников и в момент проникся к клубу симпатией.



Генка сидел на стуле около админа и лопал чипсы, алчно косясь на бутылку админского пива. Но себе не позволял; серьезная дуэль и пиво — вещи плохо совместимые. Мы поздоровались и пошли к кассе. Закупились двумя часами игрового времени... кстати, меня очень порадовало, что 1 час в ГеймПорте стоит всего-то пятнадцать рэ (прикинь!), заказ же на ночь, то есть с 22:00 до 8:00, — стандартный полтинник. Ничего, жить можно.

Обговорили условия. Фраглимит — 30. Карта, как договаривались, q2dm1. Кто победит, тот девушку и танцует.

Усаживаюсь я за компьютер. Перегружаюсь на всякий случай. Компьютер докладывает о состоянии своих внутренностей. Pentium II 350, 64 RAM; как я потом узнаю, на борту каждого компа стоит Voodoo2, а сетка просто спринтерская — на 100 Mbit. Что ж, это очевидный рулез! Запускаю вторую «Кваку», делаю игру на двоих, жду Крокодила... Он заходит; начинается обратный отсчет. Побежали!

Генка сидел на стуле около админа и лопал чипсы, алчно косясь на бутылку админского пива. Но себе не позволял; серьезная дуэль и пиво — вещи плохо совместимые...

Игра стартует плавно; ни я, ни Генка не торопимся. Торопиться некуда. Я снимаю его из рельсы возле лифта; он рвет меня парой ракет у ящиков с броней. Первая кровь позади, потом вторая, потом третья... мы идем точно вровень, как пара лошадей в упряжке. Напряжение медленно нарастает. Количество фрагов не отстает от роста напряжения. Вентиляторы не позволяют мне промокнуть насквозь из-за интенсивной игры, а удобные стулья не оставляют ни шанса сволочному сколиозу. Счет приближается к двадцати на каждую сторону; как я ни пытаюсь вырваться вперед, после каждого фрага-другого Крокодил ловит меня на какой-нибудь ошибке и сравнивает очки. На 28 фрагах, в момент предельной концентрации внимания, один наушник съезжает чуть вбок и... я слышу девичий голос...

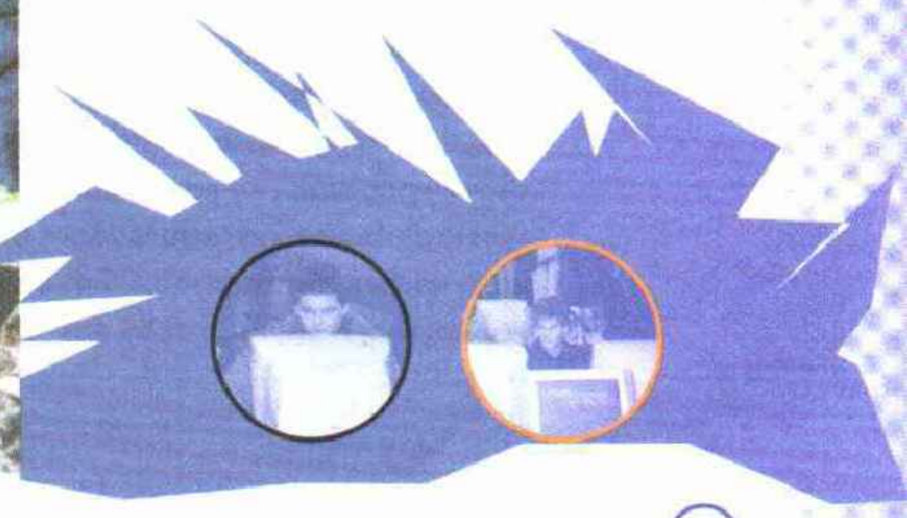
Ее голос. Bethoven'а. Оборачиваюсь. Она улыбается. Говорит: "Привет!" Черт, только не сейчас! НЕ СЕЙЧАС!!! Вся моя сосредоточенность пропала. Игра летела в тартарары. А Крокодил, защищенный наушниками, продолжал увлеченно пускать ракеты в мой адрес. Я пытаюсь уворачиваться. А она — стоит за моей спиной и смотрит. Ты понимаешь, что нормально играть в такой ситуации я уже не мог. И быстро слил Генке оставшиеся два фрага.

Я встал из-за стола. В душе у меня скреблись такие кошки, что я только и смог выдавить, не глядя ей в глаза: "Мне уже пора... увидимся как-нибудь". Настя удивленно посмотрела на меня. Я повернулся и побрел к выходу. "Эй, Волчонок! — донеслось мне вслед. — Что с тобой случилось? Ты вроде хотел со мной обсудить преимущества рельсы перед ракетницей..." Уже у выхода я поймал ее улыбку. И остановился. Не мог себя заставить двинуться с места. "Да что произошло?" — снова спрашивает она, приближаясь. "Ничего, — говорю, — все в порядке". Подходит Генка. Смотрит на нее. Потом на меня. Потом снова на нее. А она — на меня. "Все ясно, — Генка улыбнулся. — Я забыл тебе сказать, мне к трем домой надо. Пока. Завтра увидимся". Я не верю своим ушам. "Ты чего, — говорю, — рехнулся?!" "Ага. Уже почти совсем, но еще не до конца". Хлопает меня по плечу и идет к двери. Там оборачивается и машет нам рукой...

Вот такая история. Надо ли тебе говорить, что с тех пор мы с Настеной регулярно обсуждаем преимущества рельсы перед ракетницей? И иногда оказывается, что круче ракетница, а иногда — что рельса. Это уж как получится.

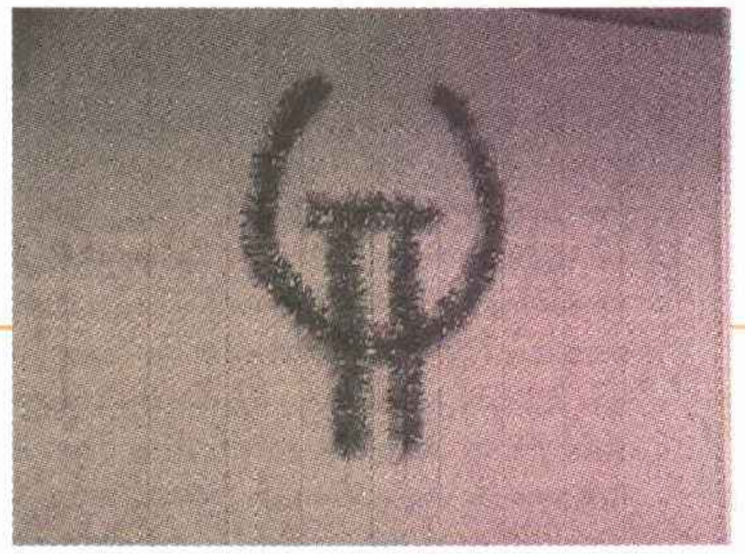
А с Крокодилом мы, конечно, помирились. Как и раньше, пьем пиво, стреляем ламеров и учимся играть у отцов и... матерей. Ибо мы перезнакомились со всем Настиным кланом и отлично проводим время в ГеймПорте, потихоньку подбивая директора клуба прорубить окно в Сеть. Он уже почти согласился...





Тамбовский Волчонок
volk@igromania.ru

Пей до дна!



Пиво — это рулез. Особенно прикольно пиво «Лакинское», выпиваемое в компании с друзьями, особенно такими, которые неплохо в «Кваку» режутся. А еще пиво рулез потому, что его в эту самую «Кваку» выиграть можно. Спроси меня, как, и я расскажу тебе недавно произошедшую со мной историю.

Дело было так. Пришел я как-то к приятелю в Бауманку. Поговорили за жизнь, обсудили новинки игровой индустрии. И он как-то неожиданно начал про свой клан рассказывать. Мол, круты они в «Кваку», «Дельту», а особенно уважают CTF. И на этом фоне стал было пальцы гнуть, типа они всех рулят и флаги всухую таскают. Ну, под пиво чего не сболтнешь? А я ему в ответ: давай, стало быть, сыграем — я свою команду притащу, а ты свою, и посмотрим, кто кого сделает. И стукнула мне в голову забавная идея: проверить не только квейковское мастерство, но и устойчивость к алкогольным напиткам. Короче, поставили мы условие: команда, у которой флаг утаскивают, тут же, не отходя от мыши, хором пьет по стакану пива. Флаглимит рассчитываем так, чтобы каждый игрок проигравшей команды к концу игры выпил бы аккурат по двухлитровой «торпеде» «Лакинского». А на кон ставим упаковку этого самого пива. Находясь уже слегка под влиянием бога Дионисия, Боря согласился. Но поставил свое условие: играем только в местном клубе «1 ГигаГерц», что на Нижней Красносельской. Мне-то что — мне по барабану, где играть. Хоть в гигагерце, хоть в килобайте. В общем, забили мы стрелку.

Через несколько дней мы с командой сконнектились в «1 ГГц» с командой из Бауманки. Боря со своими парнями уже вовсю разматывал хвостики мышей, договаривался с админами насчет компов (а что: 20 рэ в час — нормально) и забивал всем нам места. Выяснилось, правда, что здесь есть и свои наушники, и мышки неплохие. Через десять минут улаживания контактов с местными мы сели за машины и приготовили по двухлитровой бутылке «Лакинского» и пластиковому стаканчику. Быстренько запустили вторую «Кваку», поставили конфигу для CTF — и погнали!

Налетев с БФГой и ракетницей на нас двоих, ребята утащили флаг вместе с древком. Мы покорно налили по стаканчику и, подбодренные ста пятьюдесятью пивца, продолжили разборки.

Сразу же народ поднабежал смотреть, как это мы тут с пивом играем. Быстро пошли ставки: у кого первого напиток проявит свободолюбие и вместе с остальным содержимым желудка украсит монитор, а кто банально под стол свалится. В последнюю очередь ставили на то, кто все-таки победит — это было не так уж и важно.

Начался бой очень даже мило — Вова умудрился утащить у них первый флаг, после чего мы всей командой кричали «Пей до дна, пей до дна!!!» и даже «Горько!». Боря нахмурился, после чего провел массированную атаку на базу и круто обломался. Ибо неспортивно лезть сгоряча на двух ребят, из которых один с регенерацией и шестиствольником, а второй с «шилдом» и ракетницей. Естественно, мы вынесли их на раз, хотя Боря лично был с «квадом» и ракетницей — он даже умудрился «убить» меня до двадцати процентов. Но... двадцать секунд, и у меня снова 150 процентов.

А вот во второй раз «бауманские» были подготовлены куда серьезнее. Налетев с БФГой и ракетницей на нас двоих, ребята утащили флаг вместе с древком. Мы покорно налили по стаканчику и, подбодренные ста пятьюдесятью пивца, продолжили разборки. Ответный удар мы нанесли в соответствии с больно избитым сценарием. Из канализации вышли двое с пулеметами и один с ракетницей — с главного входа. Пока Боря сотоварищи метался, убивая «ассенизаторов», я тихой сапой, под «регенерацией», подбежал к флагу и быстро им овладел. И следующий флаг — так получилось — тоже был наш.

Последователи Баумана трескают еще по стакану. Один из них умудряется пролить пиво на мышку. «А ну ее нафиг! Играю на клаве!» — смелое заявление подтверждается отбрасыванием вымазанного в пиве инструмента в сторону. Новоявленный «тракторист» быстро, как только это возможно в легком подпитии, переназначает клаву и с удвоенной энергией пытается переломить ход матча. Пришлось его пристрелить, чтоб не мучался. Зато Борис под шумок умудряется стащить флаг. Соответственно, мы вливаем в пузо еще по сто пятьдесят темного. Игра становится заметно веселее.

При очередной атаке я с удовольствием наблюдаю за тем, как противник мечется из стороны в сторону, уже не вполне соображая, что происходит. Я выхожу на прямую схватку. Послав и получив в ответ ракету, пытаюсь пробиться вперед, не сильно волнуясь за оставшиеся пять процентов жизни. Однако пиво оказывает на врага заметное благотворное действие. «Тракторист» ни с того ни с сего падает в воду прямо с моста... «Бл@!» — слышится с той стороны ряда. А в это время Боре — крепкая, видать, голова у парня — каким-то макаром удается унести у нас флаг, за ним еще один. Счет 4:3 в пользу бауманцев. И еще две порции «Лакинского» у меня в желудке. Смысл игры как-то незаметно меняется, и я начинаю подгонять своих ракетами. Они, как ты знаешь, от этого не помирают, зато броня сносится начисто. Друзья радуются и в ответ начинают лупить в меня из рельс и шотганов. При очередном набеге на стан врага я вижу уже не одного бегущего на меня Борю в его

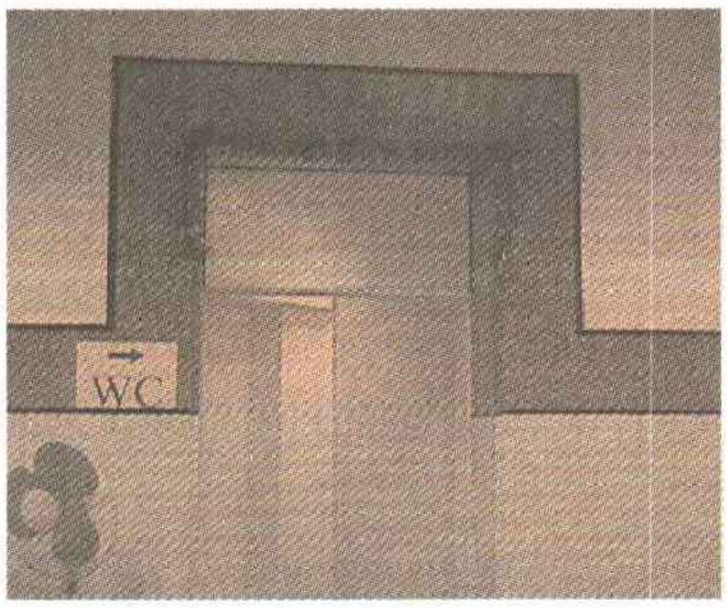






любимом female/jungle, а как минимум двух! И, соответственно, две ракеты, летящие в меня справа и слева. Я подпрыгиваю и... нарываюсь на ту единственную, которая, собственно, и была в меня выпущена. Зато тыква Бори тут же разлетается вследствие тесного контакта с гранатой моего кореша Вовки, и наши уносят флаг. «Горько!»

Через час счет свелся к состоянию 9:8 в нашу пользу, а бауманцы начинали медленно сводиться к состоянию нестояния. Впрочем, наши были немногим лучше. Вовик еще крепился, Геннадий сидел спокойно, а вот у меня в глазах все слегка плыло, и бегал я практически на автомате. «Тракторист», захватив мышь, пошел в туалет со словами «мне надо ее помыть». Боря, сжав зубы, молчал, смотрел в монитор и нервно давил на клаву. Третий бауманец — снайпер с рельсой — выглядел лучше всех, он бодро двигал мышкой и даже подавал признаки жизни, восклицая изредка «Но пасаран!», когда мы в очередной раз подбегали к его базе. И не особо унывал, будучи в очередной раз размазанным по окрестностям.



Вокруг все кипело. Кажется, в клубе не осталось ни одного сидящего за компом — все столпились за нашими спинами. Какие-то ребята уже сбегали в ближайший магазин и болели за нас не только голосами, но и стаканами. Мы, проведя очередную акцию «Синий флаг +красный флаг = флаглимит», забрали очередной флаг и, довольно хихикая, наблюдали, как наши противники добивали очередную дозу пива. Из туалета вернулся «тракторист». С его мыши стекала вода. Нимало не смущаясь, он начал втыкать ее в порт. «Не лезет», — сокрушенно объявил «тракторист» минуты через две. На мой взгляд, это было вполне естественно. PS/2 мышь и не должна влезать в COM-порт, тебе не кажется? Забросив мышь под стол, парень изрек: «А ну вас всех на!..», и с этими словами присоединился к группе зрителей. Теперь наша команда была в полтора раза большей «бауманской». Но это никого не смущало. Всем было весело.

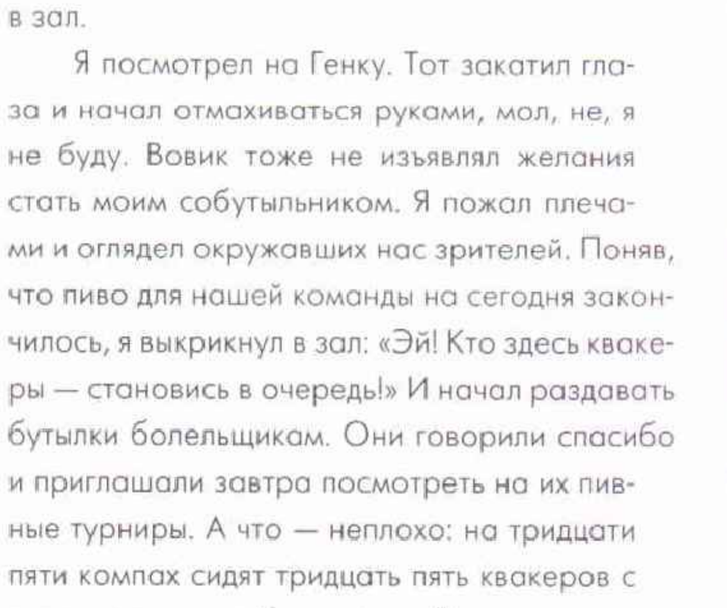
Флаглимит рассчитываем так, чтобы каждый игрок проигравшей команды к концу игры выпил бы аккурат по двухлитровой «торпеде» «Лакинского».



Впрочем, Вова, по всем признакам, был готов последовать за «трактористом»: мышь плохо слушалась его руки, пальцы на клаве слегка путались и периодически тянулись к F10. Генка тоже явно готовился к отходу. Что до меня, то я к тому времени был практически в полной нирване. Каким-то чудом, практически вслепую мне удалось утащить флаг у ничего уже не соображавшего снайпера, откровенно мазавшего мимо меня из своей рельсы. Когда я притащил флаг на базу, Боря взмолился: «Волчок, слышь, давай... эта... прекратим, а? Я уже тово... падаю, короче... Хватит, а? С нас ящик пива. Прям щас. Тут магазинчик в двух шагах есть — я мигом, ок?» Мне тоже хотелось прекратить эту байду с игрой и полностью переключиться на пиво. Поэтому я сказал, что ОК. Боря со снайпером встали и походкой фристайлеров направились к выходу. Через несколько минут они уже втаскивали упаковку в зал.

Я посмотрел на Генку. Тот закатил глаза и начал отмахиваться руками, мол, не, я не буду. Вовик тоже не изъявлял желания стать моим собутыльником. Я пожал плечами и оглядел окружавших нас зрителей. Поняв, что пиво для нашей команды на сегодня закончилось, я выкрикнул в зал: «Эй! Кто здесь квакеры — становись в очередь!» И начал раздавать бутылки болельщикам. Они говорили спасибо и приглашали завтра посмотреть на их пивные турниры. А что — неплохо: на тридцати пяти компах сидят тридцать пять квакеров с тридцатью пятью бутылками «Лакинского» и поочередно сползают под стол...

И начал раздавать бутылки болельщикам. Они говорили спасибо и приглашали завтра посмотреть на их пивные турниры.








Allegiance

В РАЗРАБОТКЕ





Что: Action * **Кто:** Microsoft * **Когда:** Весна 2000 года

В основе > Ты, вероятно, видел немало онлайновых игр. Может быть, играл в «Ультиму». По крайней мере, точно резался в Quake. Теперь, парень, если связь с сетью у тебя нормальная, то попробуй-ка новый мультиплеерный космический симулятор!

Как играть > Космический симулятор в сети. Тысячи игроков (в идеале) и без тормозов (в сказке).

Чем цепляет > Глобальным подходом. Планируют сделать сеть серверов по всему миру (наподобие ультимовской). Возможность избрать одну из нескольких профессий: от рядового пилота-штурмовика до диспетчера космической станции или адмирала флота.

Как выглядит > Круто. Текстурированный космос и две-три (а лучше — пять!) звездочек, раскиданных щедрой рукой дизайнера. Корабли, космические станции и прочие полигоны.

Что ещё > Присутствуют элементы RTS (когда один игрок координирует передвижения эскадрильи либо строит план атаки).

Будем ждать? Ага. Даешь 10-мегабитную выделенку на халяву!

ГОТОВНОСТЬ

Felony Pursuit

В РАЗРАБОТКЕ





Что: Автосим * **Кто:** Polygon Studio / THQ * **Когда:** Март 2000 года

В основе > Тебе никогда не хотелось сесть в машину, завести мотор и погонять по улицам, презрев все ПДД, сбивая замешкавшихся пешеходов и удирая от милиции? Если да, то это игра для тебя.

Как играть > Мотаемся по мегаполису наперегонки с конкурентами по «легальному» бизнесу и попутно сматываемся от полиции.

Чем цепляет > Вниманием к деталям. Разработчикам удалось создать гигантский город будущего, живущий по законам настоящего (хвастаются, что даже приглашали настоящих архитекторов и конструкторов для участия в разработке).

Как выглядит > Direct 3D. От 1000 до 15000+ полигонов на модель автомобиля. Модель города состоит из 1,5 миллионов полигонов. Гигантизм!

Что ещё > Большой выбор автомобилей, реалистичная физическая модель, легкое аркадное управление.

Будем ждать? А почему бы и нет?! Любопытно!

ГОТОВНОСТЬ

Halo

В РАЗРАБОТКЕ





Что: 3D Action * **Кто:** Bungie * **Когда:** Весна 2000 года

В основе > Первый опыт Bungie (выпустившей Myth) в жанре Action. Космический корабль землян терпит крушение и шлепается на астероид.

Как играть > 3D Action с видом от третьего лица (а-ля Tomb Raider). Противников мало, но они интеллектуальны; геймплей где-то посередине между Rainbow Six и Quake.

Чем цепляет > Графический движок, судя по информации от разработчиков и по картинкам, являет второе пришествие трехмерного пророка.

Как выглядит > На все пять с плюсом. Используется куча нововыдуманных алгоритмов освещения; анимация моделей сделана с учетом инверсной кинематики: нет заранее отснятого набора кадров — модель персонажа движется как живая.

Что ещё > В процессе игры можно отнимать у противника технику и вооружение, ездить на вездеходах и джипах.

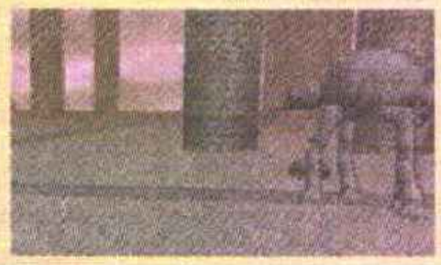
Будем ждать? Bungie попсятину не вяжет. Ждем, само собой!

ГОТОВНОСТЬ

Force Commander

В РАЗРАБОТКЕ





Что: RTS * **Кто:** LucasArts * **Когда:** Весна 2000

В основе > Известная всему миру эпопея «Звездных Воин». Смотрел? Играл? Теперь еще разок то же самое, с теми же самыми героями, но в жанре RTS.

Как играть > Трехмерная RTS со всевозможными прибамбасами вроде системы waypoint'ов и расширенным управлением юнитами. Динамическая компания с возможностью перейти в процессе игры в стан врага и там обосноваться.

Чем цепляет > Тем, что сделана по «Звездным Войнам». Типа все.

Как выглядит > Трехмерный ландшафт и полигональные юниты. Плавающая камера и возможность масштабировать карту, включая чуть ли не вид от первого лица и созерцание поля боя с высоты птичьего полета.

Что ещё > Уникальная в своем роде система менеджмента юнитов (их нельзя строить, их можно только заказывать с орбитальной станции, расплачиваясь экспой, заработанной в предыдущих миссиях).

Будем ждать? Фанаты, естественно, да. Всем остальным — необязательно.

ГОТОВНОСТЬ

Freelancer

В РАЗРАБОТКЕ





Что: Action * **Кто:** Digital Anvil / Microsoft * **Когда:** Осень 2000 года

В основе > Космический симулятор. Далекое будущее, разрозненные галактические фракции и орбитальные станции — все как обычно. За исключением одной вещи: это Elite.

Как играть > Летать от планеты к планете, торговать и считать каждую копейку, драться не на жизнь, а на смерть с космическими пиратами... Жить!

Чем цепляет > Атмосферой. Мир, живущий по своим собственным законам, время течет независимо от твоих действий: меняются цены на товары, появляются и исчезают фракции и группировки. Целый водоворот событий. И он ведь затягивает.

Как выглядит > Одним словом — потрясно! Это Microsoft с его деньгами, во всей своей красе.

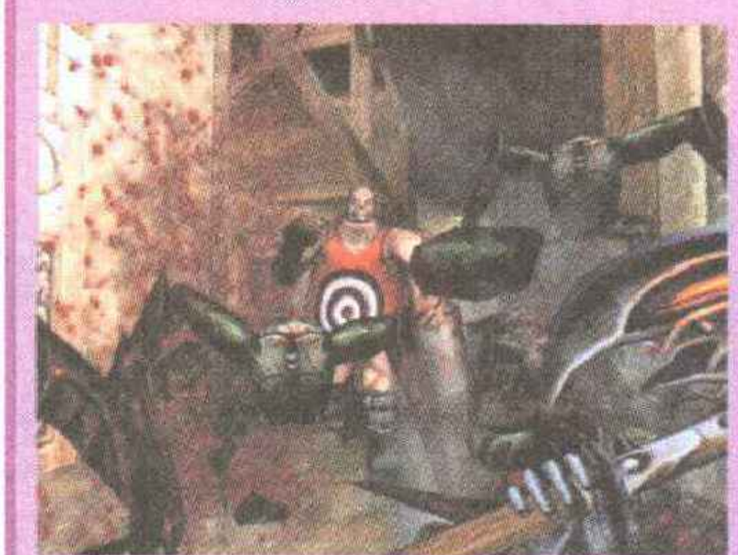
Что ещё > Огромные орбитальные станции, в тысячи раз больше вашего корабля. Четыре галактических фракции: у каждой свои законы и порядки, своя культура и архитектура.

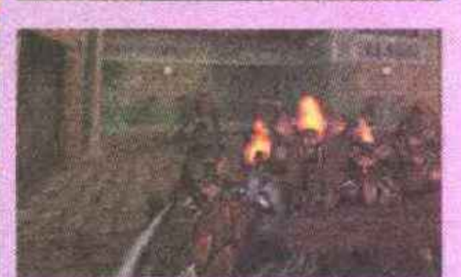
Будем ждать? Неужели правда смогут повторить Elite?! Тогда — !!!

ГОТОВНОСТЬ

KISS: Psycho Circus

В РАЗРАБОТКЕ





Что: 3D Action * **Кто:** Third Law Interactive / G.O.D. * **Когда:** Март 2000

В основе > Был такой классный комиксист — Тодд Мак-Фарлан, и нарисовал он как-то раз комикс про то ли цирк, то ли психушку, населенную то ли богами, то ли сумасшедшими. Которые боролись с силами зла. А ребята из Third Law Interactive сделали на основе комикса игру.

Как играть > Стандартный 3D Action. Doom + Quake — не более и не менее.

Чем цепляет > Обещают дать полноценное мясо. Это когда по 20-30 монстров на экране одновременно, и все на тебя.

Как выглядит > Lithtech'овский движок (Blood 2 / Shogo), правда, порядком переработанный. Небо там покрасивее, следы от ракет почетче...

Что ещё > Возможность прокачивать персонажа (выражается в том, что доходишь до определенного места и получаешь, скажем, BFG, а дальше — «умри, все живое»); из оружия интересен кнут, парализующий противника и цепляющийся за всякие выступы на стенах.

Будем ждать? Если нравится бред с уклоном в психопатологию — да.

ГОТОВНОСТЬ

Good&Evil

В РАЗРАБОТКЕ





Что: RPG * **Кто:** Cavedog / GT Interactive * **Когда:** Третий квартал 2000

В основе > «Давным-давно, во времена старческого маразма, напали на город силы Зла...» Естественно, пришел герой... поскользнулся на банановой кожуре и напоролся на собственный меч. Ну что, есть еще желающие? (На правах предыстории.)

Как играть > Экшеновое RPG в трехмерном мире с группой персонажей и видом от третьего лица. Поклонники FFVII уже все поняли.

Чем цепляет > В разработке замешан Рон Гилберт. А значит, вся игра будет насквозь пронизана юмором этого великого шута, подарившего нам трилогию Monkey Island.

Как выглядит > Огромный детализированный трехмерный мир, населенный всевозможными анимированными полигонами и освещенный цветным освещением.

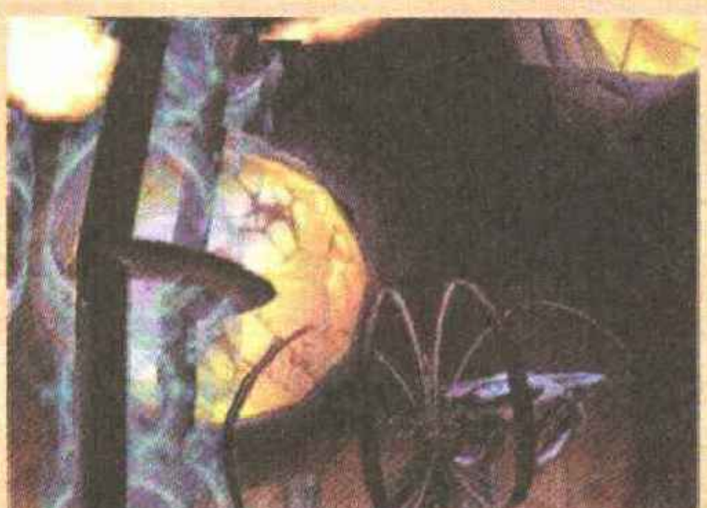
Что ещё > Множество схваток (вероятнее всего, походовых); нелинейный сюжет, позволяющий идти куда угодно и делать все, что в голову взбредет.

Будем ждать? Еще бы! Полтора вагона здорового смеха обеспечены.

ГОТОВНОСТЬ

MDK 2

В РАЗРАБОТКЕ





Что: Action * **Кто:** Bioware / Interplay * **Когда:** Весна 2000

В основе > Продолжение гениальной 3D аркады с видом от третьего лица. Снова пришельцы, снова напали. Мочить?.. Ты чрезвычайно догадлив.

Как играть > Бесконечная беготня по уровням с намертво привешенной сзади камерой. Возможность использовать одного из трех персонажей: Курта, собаку Макса и доктора-гения.

Чем цепляет > Юмор. С большой буквы и во всем.

Как выглядит > Графически так же безупречна, как и первая часть. Красивые полигональные монстры, куча спецэффектов, выстрелы и взрывы — все по высшему разряду.

Что ещё > Интересная сюжетная линия, напрямую завязанная с геймплеем. Три сбалансированных персонажа — каждый действует на свой лад. Девять уровней с боссами.

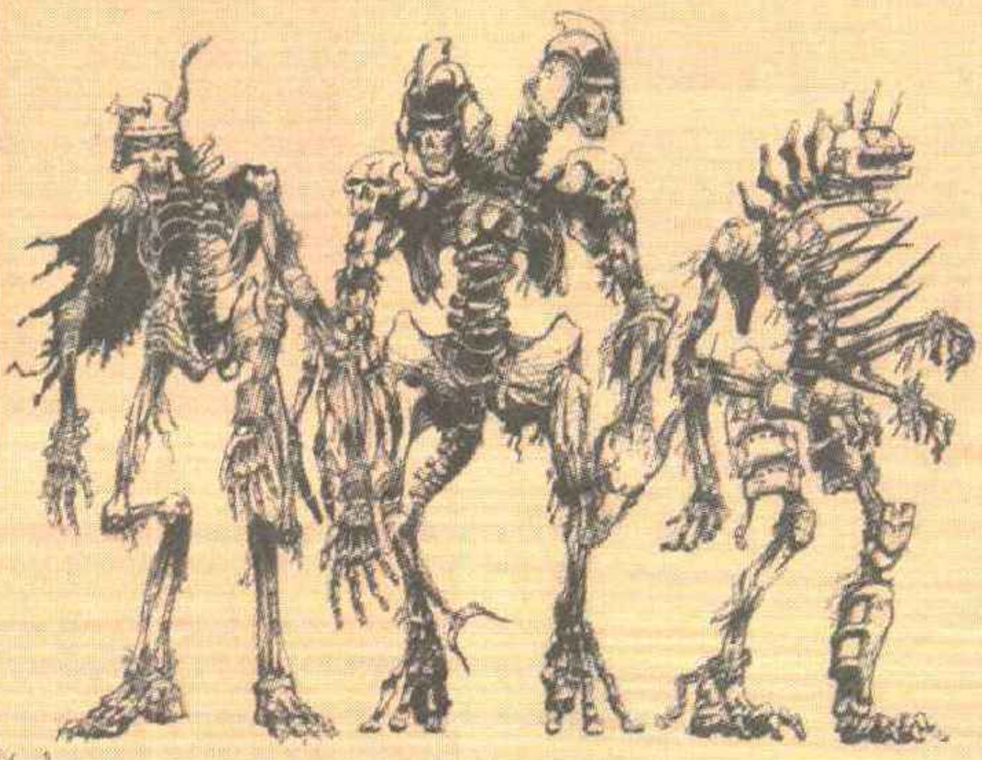
Будем ждать? Еще как!

ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ

Summoner





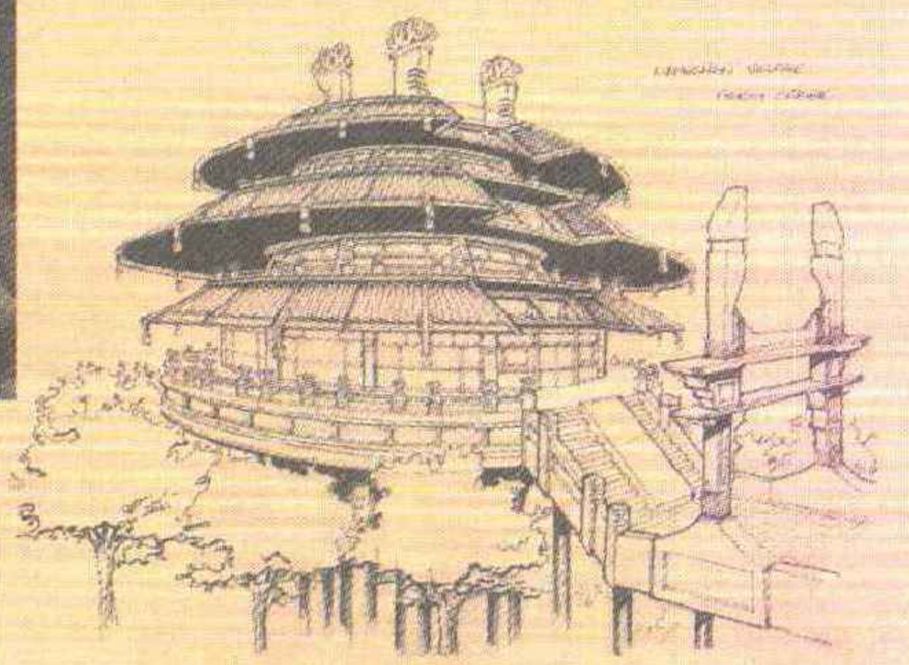












Что: RPG * **Кто:** Volition Inc. * **Когда:** Осень 2000

В основе > Хорошую RPG прежде всего делает история. И разработчики Summoner уделили немало времени сюжетной составляющей своего проекта. Воссозданная на экране вселенная по проработанности мифов, обычаев и сказаний не сильно уступает тому же греческому эпосу. Здесь есть и боги, и демоны, и прочие потусторонние силы. Volition всерьез вознамерилась оспорить звание лучшей RPG 2000 года.

Как играть > Тебе предстоит отыграть роль простого деревенского парня Джозефа, принадлежащего к сильнейшей касте магов-вызывателей. Члены касты обладают даром вызывать из потустороннего мира демонов, монстров и прочую нечисть и использовать их как слуг для выполнения своих целей (как хороших, так и плохих). Джозеф вместе со своими двумя спутниками должен раздобыть кольцо-талисман и использовать его в войне против сил зла, наводнивших игровую вселенную. На протяжении всей игры партии героев предстоит исходить вдоль и поперек все закоулки обширного королевства Медева, заколоть (или каким другим способом умертвить) гигантскую тучу монстров и, в конце концов, завалить самого главного демона.

Чем цепляет > Проработанность и законченность игровой вселенной — основная изюминка Summoner. Монстрятник удался на славу — сейчас еще нельзя назвать точное количество различных тварей, присутствующих в игре, но разработчики божатся, что всевозможных извергов будет до крыши и выше. NPC натыканы буквально на каждом шагу, и все они хоть чем-то да полезны. То ли сюжет развивают, то ли оружие продают, то ли «геологи» (хлеб, соль и спички, однако!).

Как выглядит > Вид от третьего лица. Плавающая камера (умная, а не такая, как в Tomb Raider). Своя собственная система анимации моделей персонажей, основанная на motion capture. Обещают, что схватки будут напоминать кадры из хороших японских боевиков. Естественно, масса всевозможных спецэффектов цветного освещения «Бумов!», «Бабахов!» и прочих заклинаний.

Что ещё > Гигантский арсенал оружия. Кроме стандартной системы разделения магии по школам, присутствует несколько талисманов, позволяющих призывать из потустороннего мира демонов и уже их руками «загребать жар». Оригинальный многопользовательский режим, дающий возможность проходить игру втроем. При потери связи с одним из игроков компьютер берет на себя управление и ведет неживого персонажа точно так же, как он делал бы в одиночной игре. Естественно — втроем играть значительно легче и интереснее.

Будем ждать? **Однозначно!**

ГОТОВНОСТЬ

В РАЗРАБОТКЕ

Metal Fatigue





Что: RTS * **Кто:** Zono / Psygnosis * **Когда:** Осень 2000 года

В основе > Еще одна RTS? Еще одна RTS?! ЕЩЕ ОДНА RTS?!!! Угу. Еще одна... Но! Похоже. Она. Будет. ОРИГИНАЛЬНОЙ.

Как играть > Роботы вместо людей. На первый взгляд все как обычно: строим базу, клепаем юнитов и идем в атаку.

Чем цепляет > Оригинальностью. Сражение ведется на трех независимых уровнях: небеса, земля и подземелья. На каждом уровне действуют юниты определенного типа (самолеты, роботы и какие-нибудь там вездеходы, соответственно).

Как выглядит > Неплохо. Glide + D3D / OpenGL, цветное освещение и весь букет стандартных спецэффектов. Анимация роботов на пять с плюсом.

Что ещё > Роботы являют собой конструкторы: например, можно оторвать у противника руку с пушкой и приставить себе — то-то он удивится! Есть возможность планировать стартовый отряд, скажем, заказать себе 10 самых быстрых юнитов и устроить кота rush. AI думает, что он думает.

Будем ждать? Жди, если еще не устал от RTS...

готовность

В РАЗРАБОТКЕ

Shadow Watch





Что: Action * **Кто:** Red Storm Entertainment * **Когда:** Апрель 2000 года

В основе > Походовая стратегия — очередной клон Jagged Alliance. Недалекое будущее, и ты в роли командира отряда специального назначения, призванного разобраться с противниками постройки галактической станции.

Как играть > Команда наемников. Вначале полные идиоты, под конец — настоящие профессионалы. Передвигаемся по небольшим секторам и отстреливаем тех, кто не с нами.

Чем цепляет > Разработчики попытались сотворить геймплей, одинаково приятный фанатам жестокой мясорубки и любителям RPG. Куча второстепенных скиллов, классная система прокачки персонажей.

Как выглядит > Изометрия с полигональными персонажами и монстрами.

Что ещё > Разветвленный сюжет с кучей NPC, готовых помочь и / или послать в зависимости от настроения. Небольшие карты и динамичный бой. Компьютер пытается думать, и где-то это у него даже получается.

Будем ждать? Если ничего другого не появится, то... ну, можно!

готовность

В РАЗРАБОТКЕ

Oni





Что: 3D Action * **Кто:** Bungie * **Когда:** Апрель 2000 года

В основе > Попробуй представить себе помесь DOOM и Mortal Kombat. Получилось, нет? А у Bungie получилось! Oni называется.

Как играть > 3D Action, в котором главный герой в равной мере хорошо владеет и восточными единоборствами, и стрельбой из пушек любого калибра. Удар, прыжок, выпад и заряд в голову из дробовика — так оно все и будет!

Чем цепляет > Необычностью. Такого еще нигде не было.

Как выглядит > Великолепный 3D-движок (а чего еще можно ожидать от создателей Myth?!); специализированная система анимации персонажей, позволяющая выполнять практически любые действия и движения.

Что ещё > Несколько различных персонажей; куча ударов и наступательных комбинаций плюс возможность использовать в бою подручные средства (типа табуреткой по темечку).

Будем ждать? Типа, есть сомнения?!

готовность

В РАЗРАБОТКЕ

Sudden Strike





Что: Real-Time Wargame * **Кто:** TBA / CDV * **Когда:** Февраль 2000

В основе > Еще один воргейм, освещающий события Второй мировой. Обещают показать настоящую битву без всяких купюр.

Как играть > Помесь C&C и Close Combat. Сочетает в себе динамизм первого и реалистичность второго. Две кампании (Восточный и Западный фронты), которые можно проходить и немцами, и союзниками.

Чем цепляет > Масштабные битвы с участием до 1000 юнитов на огромных картах. В то же время геймплей прост, как два пальца, вся тягомотина стандартных воргеймов задвинута куда подальше.

Как выглядит > Спрайтово-полигональный ландшафт в изометрии. Юниты — рендеренные модели. Мосты, дома и все, что не движется, можно развалить по кусочкам.

Что ещё > Гигантский арсенал реальной исторической техники (Т-34, СУ 85, «Катюша» и т. п.). Можно использовать авиацию для разведки, бомбардировки и высадки десанта.

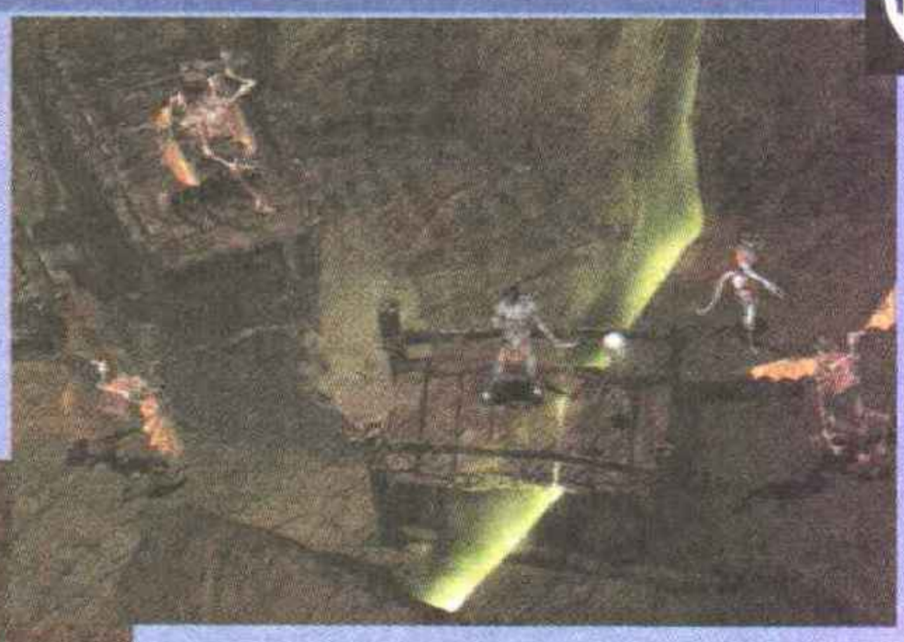
Будем ждать? Безусловно!

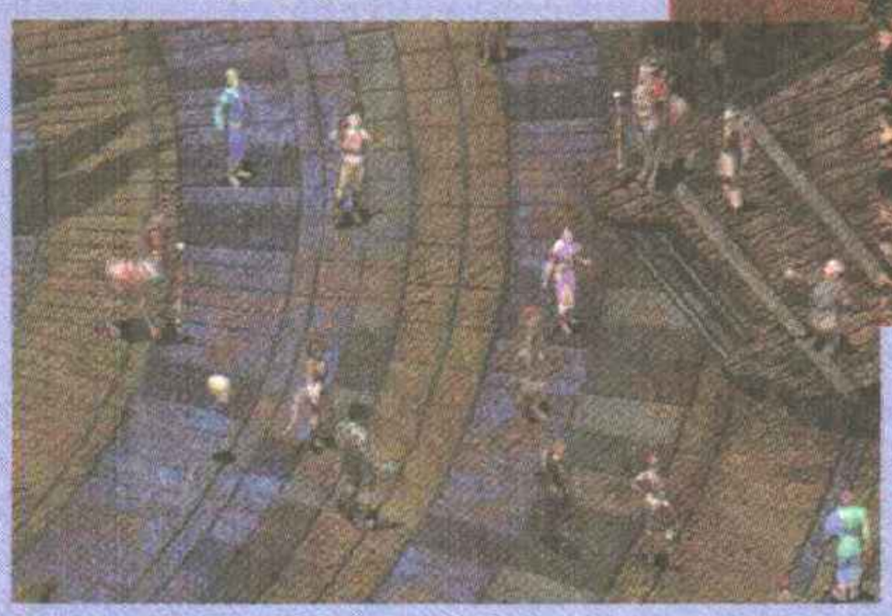
готовность

ВЕРДИКТ

Planescape: Torment









Что: RPG * **Кто:** Black Isle / Interplay * **На кого:** Baldur's Gate * **Сколько:** P200, 32Mb, 3D уск. (PII-300, 128Mb) * **Вместером:** Конкретно! * **Объем:** 4 CD (именно так! — пираты, звери позорные, активно урезанные версии штампуют, с ухудшенной графикой, как это с Baldur's Gate было...)

В основе > В 1999 году не вышло ни одной игры, претендовавшей на роль лучшей RPG года. Вернее, почти не вышло. Потому как под Новый год Black Isle разродилась-таки своим грандиозным детищем — Planescape: Torment. И знаешь, несмотря на все скептические высказывания, игрушка удалась на славу. Почти сказка...

Как это происходит > В Baldur's Gate играл? Что-нибудь о системе Torment слышал, нет? Ну, хотя бы AD&D ты точно знаешь! Девяносто процентов всех RPG сделано на ее основе. Но знающие люди утверждают, что Torment круче AD&D, лучше и вообще на порядок интереснее. И ведь они правы. Начинаешь ты полудохлым (в прямом и переносном смысле) персонажем, который вообще ничего не помнит. Не знает, откуда он родом и что ему здесь делать надо. Память вернется потом, а сейчас надо сколачивать партию и отправляться в путешествие по огромной вселенной Planescape — себя показать и, как водится, другим вломить по первое апреля.

Rulezzzzzz > С момента своего рождения и до победного релиза игра задумывалась как блокбастер. Здесь есть все, что нужно хорошей RPG, начиная от продуманной системы генерации персонажа, набора базовых скиллов и умений и заканчивая проработкой характера NPC, странствующих героев, монстров и злодеев. Все, абсолютно все сделано по высшему разряду. Графический ряд практически безупречен: невообразимой красоты заклинания, динамичные поединки, цветное освещение (где его только нет). Фигурки персонажей значительно крупнее, нежели в том же BG — детализация от этого лишь выиграла. Законченный шедевр.

Suxx > Есть и лара недостатков. Многим RPG'эшникам может не понравиться сделанный в игре упор на ближний бой: фигурки достаточно крупные, и отойти на приличную дистанцию, дабы выстрелить из лука или арбалета, не представляется возможным. Инвентарь не довели до ума — путаный и бестолковый. Но это мелочи.

Прикол > В процессе игры наглядно показано развитие сюжета — прямо у тебя под носом твой герой из безымянной чебурашки превращается в статного молодца, у которого с мозгами все в порядке. Радует возможность прокачивать уровни персонажей не только и не столько боем, сколько правильными решениями логических головоломок. Можно, скажем, завалить группу троллей, а можно их обмануть, причем во втором случае дадут чуть ли не на порядок больше экспы.



9,4 **Дождались! Да! Да! ДА! И ищи лицензионную версию на 4 CD.**

ВЕРДИКТ

Альтернативное мнение
Absolute Games (www.ag.ru)

Close Combat 4: Battle of the Bulge	8.5
Codename Eagle	5.5
Crusaders of Might & Magic	4.5
F.A. Premier League Football Manager 2000	8.0
Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred	9.0
Hangsim	7.0
Indiana Jones & The Infernal Machine	7.0
NBA Live 2000	8.5
Quake 3 Arena	8.0
Rayman 2	9.0
Theme Park World	7.5
Slave Zero	7.0
Snowboard Racer	4.0
Spirit of Speed 1937	5.0
SWAT 3	7.5
Test Drive 6	7.5
Tomb Raider (4): The Last Revelation	6.0
Ultima 9: Ascension	8.0
Unreal Tournament	8.5
Wheel of Time	7.5

ВЕРДИКТ

Age of Wonders







Что: Походовая стратегия * **Кто:** Triumph Studios / G.O.D. * **На кого:** HoMM3, Warlords * **Сколько:** Сколько: P200, 32Mb (PII-300, 32Mb)* **Вмногером:** По e-mail, модему и сети * **Объем:** 1 CD

В основе >Сага о борьбе темных эльфов с добрыми за торжество своих идеалов в отдельно взятом фэнтезийном мире с привлечением потусторонних, замогильных сил.

Как это происходит >Походовая стратегия, вобравшая в себя лучшее из HoMM и Warlords с вкраплениями RPG в области развития героя.

Rulezzzzzzz >Однозначно рулят наращивание опыта у стандартных юнитов и возможность перетаскивания лучших из миссии в миссию, разветвленная система магии, возможность «прокачки» основного персонажа и нелинейность сюжета.

Suxx >Финальная версия изобилует багами, лечащимися скачкой апдейта.

Прикол >Весьма удобная опция — возможность выбора между быстрым (без вмешательства игрока) и походовым боем, когда игрок сам перемещает юниты, произносит заклинания и пр.



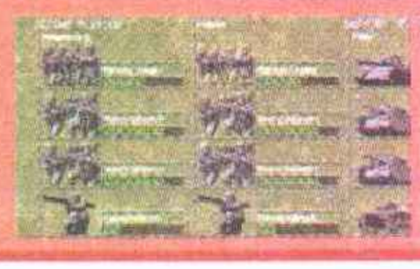
8,2 Дождались! **Угу. Круто, хотя чуток занудно и НЕ конкурент «Героям».**

ВЕРДИКТ

Close Combat 4







Что: Реалтаймовый воргейм * **Кто:** SSI / Avalon Hill * **На кого:** Close Combat 1-3 * **Сколько:** P166, 32Mb (P-200, 32Mb) * **Вмногером:** Абсолютно! * **Объем:** 1 CD

В основе > Игра раскрывает очередной эпизод Второй мировой войны. На сей раз это одна из последних попыток фашистской Германии повернуть ход военных действий в противоположную сторону в декабре 44-го при помощи контратаки в Бельгии.

Как это происходит > Воргейм в реальном времени. Само собой, вид сверху.

Rulezzzzzzz >Большое разнообразие техники и пехоты, «живой» ландшафт (высота позиции, овраги и здания — все имеет значение), реалистичность графики и исторически достоверный сюжет.

Suxx > Невозможность выбора «начинки» своих дивизий. Некоторая «надоедливость» игры, связанная с однообразием миссий: заставляют сражаться на одной и той же карте по несколько раз.

Прикол >Добавлен тактический элемент — передвижение дивизий по крупномасштабной карте, выбор сектора для нападения, возможность нанесения артиллерийских и авиаударов.



7,0 Дождались! **Те, кто ждал, но их немного. Специфично, и новизны с огнем искать.**

ВЕРДИКТ

Codename Eagle





Что: 3D Action * **Кто:** Refraction Games / Take 2 * **На кого:** Бред сумасшедшего *Сколько: P200, 32Mb, 3D уск (PII-266, 64Mb) * **Вмногером:** Забы(и)ли * **Объем:** 1 CD

В основе > Русские, естественно, самая крутая нация на Земле, которой на роду написано миром править, но все никак не получается. Шведские разработчики восстановили исторический промах, и теперь тебе придется сражаться против русских бандитов из царской охранки, дорвавшихся до мирового господства.

Как это происходит > Вроде бы 3D Action, но с квестовыми вкраплениями. Порой приходится выменивать жизненно важную бутылку водки на заводную ручку для драндулета неизвестной конструкции.

Rulezzzzzzz > Бреда собачьего выше крыши. Русские в национальных валенках и фашистских касках. Попы-предатели и дрессированные медведи, погоняющие волков... Кому нравится, тот оценит.

Suxx > Сюжет тупой. Оружие тупее. Противники наитупейшие. Но всех превзошел главный герой — сосредоточение дегенератизма и кретинизма. Ах, да! Графика — отпад. Ее-то уж точно бамбуки и прочие представители древесной породы на коленке лепили.

Прикол > Парень, когда над тобой смеются, это прикольно, да? А когда над всей нацией?



3,8 Дождались! **Дождались идеального повода пойти бить шведов...**

ВЕРДИКТ

Crusaders of Might & Magic







Что: 3D Action * **Кто:** 3DO * **На кого:** Тамбовский наездник * **Сколько:** P233, 32Mb, 3D уск. (PII-300, 64Mb) *Вмногером: Не прокатит * **Объем:** 1 CD

В основе > Еще одна игра в фэнтезийной вселенной Might & Magic. На этот раз нечто класса экшен, причем весьма томбрэйдообразное.

Как это происходит > Ходишь с мечом (типа рыцарь и все такое), активно этим мечом размахиваешь. Щит, что в другой руке, либо носит декоративную роль, либо (редко) спасает от удара.

Rulezzzzzzz > Система боя вроде бы оригинальна. Ближнее оружие неплохое. Есть что-то типа системы прокачки персонажа.

Suxx > Графика отстойнейшая, даже по позапрошлогодним меркам; монстры при рождении явно получили табуреткой по башке и с тех пор так и ходят, тычась носом в стенки.

Прикол > Монстрятник действительно из вселенной M&M (грифоны там, големы, ангелы); есть несколько NPC, которые вроде бы и не прочь поговорить за жизнь.



5,8 Дождались! **У Лариски хоть грудь... А здесь... М-да...**

ВЕРДИКТ

Gabriel Knight 3





Что: Квест * **Кто:** Sierra * **На кого:** На квесты * **Сколько:** P233, 32Mb, 3D уск. (PII-300, 64Mb) * **Вмногером:** Обломись... **Объем:** 3 CD

В основе > Самый главный квестовый проект. Продолжение одного из самых культовых квестовых сериалов.

Как это происходит > Трехмерным персонажем ходим по трехмерному миру, направляя его все той же мышкой за 3 бакса. При этом тонкие, нервные пальцы пускают камеру в полет вокруг разнообразных ключевых мест, и мы внимательно смотрим на происходящее и слушаем историю.

Rulezzzzzz > Эту песню не задушишь, не убьешь. Мастерство не пропьешь даже на деньги Сьерры. Люди, умеющие играть в квесты, несмотря ни на что, будут довольны.

Suxx >Это должен был быть конкретный прорыв в жанре. Технологический, тянущий за собой идейный. Но графика принципиально не дотянула. А в движении пресловутой камеры окрестности выглядят существенно хуже, чем на вполне симпатичных скринах.

Прикол >Название. Gabriel Knight — это больше, чем торговый знак. Это "Мои первые книжки". И камера на самом деле — на самом деле! — крутится как угодно.



7,8 Дождались! **Эту песню не задушишь, не убьешь — она сама себя похоронит.**

ВЕРДИКТ

Rayman 2







Что: 3D Аркада * **Кто:** UbiSoft * **На кого:** Pandemonium * **Сколько:** P200, 32Mb, 3D уск. (PII-266, 64Mb) * **Вмногером:** Нет и не будет * **Объем:** 1 CD

В основе > Трехмерное продолжение приключений комичного персонажа Рэймана. На сей раз ему предстоит победить злобных пиратов, которые по глупости душевной попытались заточить героя в темницу.

Как это происходит > Хорошая аркада в ее девственном виде: бегаем, стреляем, прыгаем и делаем все что угодно, лишь бы добраться до конца уровня.

Rulezzzzzz > Графика красивая, изЮмительная и просто приятная для глаза — нет кривых полигонов и угловатых моделей, дизайнеры и аниматоры постарались на славу. Уровни сделаны со знанием дела — тебе не придется мотаться из конца в конец, нажимая нужную последовательность переключателей, все просто и вместе с тем интересно.

Suxx >Привнести в аркады что-нибудь новое удается редко. И Rayman — не исключение.

Прикол > Подобно SNES'овскому Donkey Kong, в процессе хождения по уровням Rayman встречает друзей, готовых ему помочь (например, рыбка позволяет плавать под водой).



8,0 Дождались! **Аркады бессмертны! Как ни странно...**

ВЕРДИКТ

HangSim







Что: Полет на... * **Кто:** Wilco Publishing * **На кого:** Сам на себя * **Сколько:** P200, 32Mb, 3D уск. * **Вмногером:** Нет * **Объем:** 1 CD

В основе > На дельтаплане когда-нибудь летал? Это который с крыльями и без кабины. А хочешь? Так садись на стул и лети!

Как это происходит > Выбираешь приглянувшееся средство воздухоплавания и отправляешься рассекать воздушные просторы да созерцать красоты окружающего мира. Короче, летишь, болтаешь ножками и ничего не делаешь.

Rulezzzzzz > Оригинально, однако (кто бы спорил!). Есть возможность полетать не только на дельтапланах, но еще и на парапланах и даже на легких самолетиках. Физика не то чтобы детальная, а так — приближенная к реальности. Но это даже к лучшему — играть проще.

Suxx > Графика окружающего мира в общем-то ничего, но явно не фонтан.

Прикол > Есть два вида камеры — от первого лица и сбоку. Можно запустить аркадный режим игры и пострелять с дельтаплана немногочисленных противников.



7,6 Дождались! **Если ты искал что-нибудь нестандартное, то считай, что нашел.**

ВЕРДИКТ

Theme Park World





Что: Аттракционный менеджмент * **Кто:** Bullfrog / EA / SoftClub * **На кого:** Roller Coaster Tycoon * **Сколько:** P233, 64Mb, 3D уск. (PII-400, 128Mb) * **Вмногером:** Не срослось!.. * **Объем:** 1 CD

В основе > Построить свой собственный парк достаточно легко. Ложишься на диван, закрываешь глаза и возводишь в мечтах один воздушный замок за другим. Сделать то же самое на экране компьютера гораздо сложнее. Не веришь?

Как это происходит > Симулятор: нечто среднего между ЦПКиО и Диснейлендом. Строим аттракционы и стрижем купоны с посетителей.

Rulezzzzzz > В отличие от того же Roller Coaster Tycoon, уникальная фишка, позволяющая побродить по парку с видом от первого лица (камера типа той, что в Dungeon Keeper 2). Побродить — это еще полбеды, а вот покататься на собственных американских горках — это да!

Suxx > Тормозная до жути. Или же жутко тормозная. На ранних моделях 3D ускорителей в режиме от первого лица страшным образом пикселизуется и вызывает рвотный рефлекс.

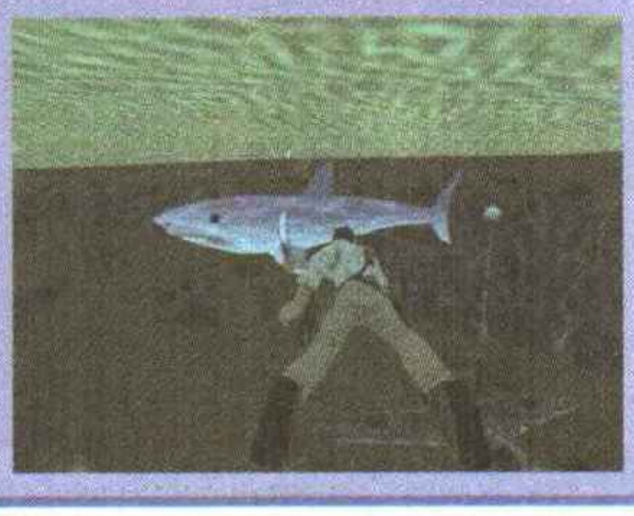
Прикол > Есть четыре различных стартовых мира, отличающихся не только графическим антуражем, но и набором аттракционов (их, кстати, можно клепать самостоятельно — надо лишь профинансировать ученых).

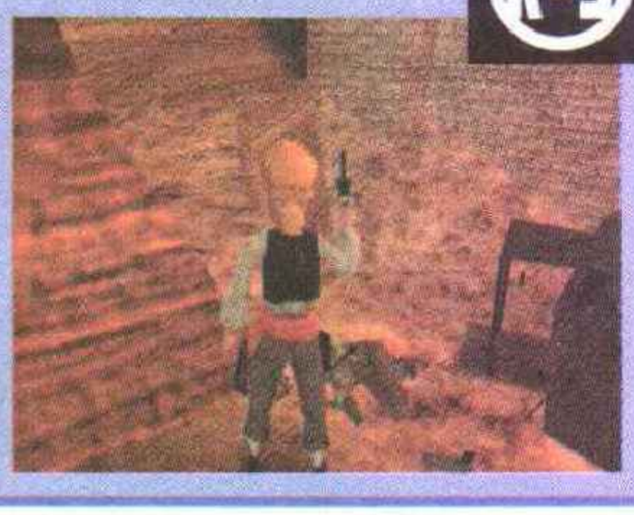


8,6 Дождались! **Да! Айда все кататься на горках!**

ВЕРДИКТ

Indiana Jones & the Infernal Machine



Что: Action-Adventure * **Кто:** LucasArts * **На кого:** Tomb Raider * **Сколько:** P-166, 32Mb (PII-266, 64Mb, 3D уск.) * **Вместером:** Тихо сам с собою * **Объем:** 2 CD

В основе > Как бы это сказать... Когда в пятой позиции находится существо принципиально не того, что у Лары Крофт, пола, это сильное зрелище. Непривычное, но сильное. И оно позволяет понять, что вовсе не в ней, позиции, соль action-adventure.

Как это происходит > Ты догадываешься ведь, что надо делать? Целиться не надо — это факт; достаточно повернуться в сторону противника. Если последний отстреливается, то не лишены смысла также активные перемещения по окрестностям. Собственно, этим экшен и исчерпывается — разве что еще нужно суметь сделать прыжок именно на краю обрыва; впрочем, в этом плане Indiana Jones весьма удачно сделан.

В Ларе кувырков было существенно больше. Загадки в «Индиане» хоть и не квестовые — то есть, как говорят у нас в M:TG, "ни разу не квестовые", — но требуют легкого приятного шевеления в голове. Как-то естественно получается впрыгнуть в окно этажом ниже, если дверь этажом выше не открывается, и этот пазл совсем не похож на цепляние хлыстом руки идола или банальное внимательное прочесывание коридоров. Очевидно, все подсказки тебе гарантированы. И все это — а также чуть более суровые, требующие хотя бы общего анализа ситуации пазлы — замечательно вписывается в традиционную акробатику. Разве что не такую истерично-бесконечную, как в Ларе.

Rulezzzzzz > Вот, собственно, из расклада с "пазлами" и вытекает основной плюс "Индианы" — я никогда не думал, что жанр action-adventure может быть настолько интересным. Я вообще не видел жанра action-adventure. Лара тут ни при чем. IJ — adventure и в игровом, пусть слегка, и в обычном смысле. На экране разворачивается история, в которой ты не побеждаешь дизайнерскую находку за дизайнерской находкой, а просто неторопливо, естественно и в меру сосредоточенно участвуешь. Продвигая Индиану Джонса по его тернистому и славному пути. Ничего общего со спортом.

Suxx > Абсолютно отстойная графика — для тех, кого волнует технологическая сторона, конечно. Никаких новейших достижений, что не мешает ей пристойно смотреться. Кроме того, все еще не побеждены игровые условности — например, нельзя стрелять, присев на корточки.

Прикол > Камера работает нормально. Нет, Бивис, это конкретное "приколись". Оказывается, такое бывает!



7,2 *Дождались!* **Рекомендую — если, конечно, ты не корифей, прошедший вообще все от третьего лица с сальто. Рекомендую нормальным игрокам, любящим просто игры. Э-э-э... на один раз.**

ВЕРДИКТ

Tomb Raider 4







Что: Лара Крофт * **Кто:** Core Design / Eidos * **На кого:** Единственная и неповторимая * **Сколько:** P233, 32Mb (PII-300, 64Mb, 3D уск.) * **Вместером:** Да тебе одной Лары за глаза! * **Объем:** 2 CD

В основе >И она снова пришла. Ждали ее? Неважно, неважно... Главное, что она вернулась. Почтила, так сказать, тебя, меня, всех нас своим присутствием. Принесла с собой запах дорогой помады и несколько новых полигональных нарядов, прилежно встала на карачки попкой к тебе и, повернув головку, лукаво подмигнула: "Смотри-ка! У меня теперь на три фазы анимации больше!" Разложила на столе очередную карту очередной гробницы и выжидающе заглянула тебе в глаза: "Пойдем, поиграем?" Поиграть? С тобой? Всегда пожалуйста, Лариса... Только как ты меня достала, ой, как же ты меня достала...

Как это происходит > Симулятор поведения самца мужского пола в обществе нехилой полигональной штучки с большими буферами и фигурой с обложки «Плейбоя». В целях конспирации игра прикрывается маркой адвентюры и выпячивает наружу якобы процесс хождения по гробницам и выискивания древних артефактов. Но мы-то с тобой знаем, что к чему и куда...

Rulezzzzzz > Лара вернулась, и для ярых поклонников это самый большой плюс. Если ты себя к таковым не причисляешь — ну что ж, могу еще рассказать, что в четвертой части появилось несколько новых уровней. Почему несколько, а не все? Египет был во второй части, кое-что было в третьей... Лариса теперь лишь изредка теряет полигоны и застревает филейными частями тела в стенах и дверях, умеет эффектно вилять попкой, карабкаясь по длинным низким коридорам... Геймплей там же, цель игры — та же...

Suxx > Это Tomb Raider. Это куча криков "Sux!" и опущенных вниз больших пальцев правой руки. Это полный ноль в отношении креатива и спекуляция на людской страсти в течение последних трех лет.

Прикол > В начале игры, вместо обычной тренировки, можно перенестись в прошлое Лары и узнать историю о смерти ее наставника. Не отягощенная тяжестью грудей шестнадцатилетняя Лариска, кстати, весьма o-ro-ro! На некоторых уровнях встречается гид-проводник, который только и делает, что ведет по правильному пути, предоставив разборки с монстрами тебе. Инвентари обновили... вроде бы.

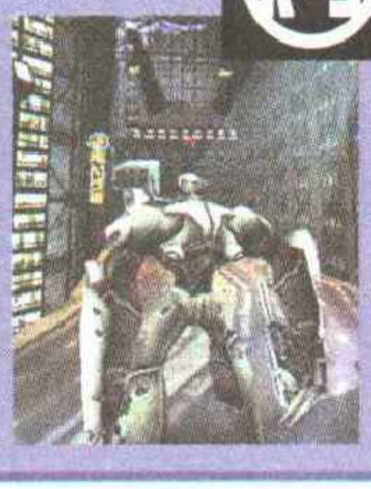


90/60/90 *Дождались!* **Да как бы сказать... чтоб не обидеть...**

ВЕРДИКТ

Slave Zero





Что: 3D Action * **Кто:** Infogrames * **На кого:** Tomb Raider * **Сколько:** P233, 64Mb, 3D уск. (PII-300, 128Mb) * **Вместером:** Aral Ща-аз! * **Объем:** 1 CD

В основе > Японские мультики — это красивые девочки с большими глазами и голубыми волосами. Это храбрые парни с неправильными, но красивыми чертами лица и, конечно же, большие гигантские роботы. Вот управлять одним из таких роботов тебе и представится возможность.

Как это происходит > Есть ты — и есть они, и все поголовно сидят в роботах. У тебя есть пушка — и у них есть пушки. Продолжать, нет?

Rulezzzzzz > Место действия — мегаполис середины третьего тысячелетия. Толпы людишек, снующих под ногами, миниатюрные машинки и автобусы, и все это можно давить! МЯСО! Сплошное! Схватки динамичны и зрелищны, а модели роботов двигаются как живые.

Suxx > Графика бедновата цветами, да и освещения явно не хватает — неужто в будущем все города будут такими темными? И арсенал оружия небогат.

Прикол > Весь город поделен на небольшие локации, в конце каждой сидит большой босс. Убивается, правда, легко.



7,4 Дождались! **Зрелищно и красиво, местами даже не скучно.**

ВЕРДИКТ

SWAT 3




Что: Squad-Combat Action Simulation * **Кто:** Sierra * **На кого:** Rainbow 6: Rogue Spear * **Сколько:** P233, 32Mb, 3D уск. (PII-400, 64Mb) * **Вместером:** Хе, а не выйдет! * **Объем:** 1 CD

В основе > Первая часть — квест. Вторая — стратегия (типа Jagged Alliance). Третья — 3D Action. Интересная у разработчиков логика. Вот теперь по их милости мочим террористов, причем отнюдь не там, где велел Путин.

Как это происходит > Идем командой. Убиваем с первого выстрела. Нас тоже убивают с первого выстрела. Реализьм в массы!

Rulezzzzzz > Много реального оружия (M16, снайперские винтовки, "Томсоны" и прочая дребедень); ребята из твоей команды ведут себя прям как живые — подчиняются с полуслова и выполняют работу под твоим чутким руководством и даже без твоего вмешательства.

Suxx > Графике, как обычно бывает в симуляторах "террористов", уделили одно из последних мест. Полигоны расползаются и растворяются на стыках архитектурных конструкций.

Прикол > Неплохая энциклопедия по истории организации SWAT. Есть генератор миссий, вроде бы строит новые уровни.



7,4 Дождались! **Снова глушим террористов. Декорации новые, актеры те же.**

ВЕРДИКТ

Snowboard Racer




Что: Сноубординг * **Кто:** Midas Interactive / Hammer Technologies * **На кого:** ESPN * **Сколько:** P200, 32Mb, 3D уск. (PII-300, 32Mb) * **Вместером:** Каждый сам за себя * **Объем:** 1 CD

В основе > Что такое сноубординг, ты, как пить дать, знаешь. А вот что такое сноубординг в Snowboard Racer — даже и не догадываешься. Это отстой.

Как это происходит > Садишься на лыжу, закрываешь варежку, чтоб язык не замерз, и летишь вниз головой с первого же трамплина. Потом со второго, с третьего, с четвертого и т. д.

Rulezzzzzz > Сноубординг — это круто по умолчанию. Сам по себе процесс увлекательный — только солнце, только ветер и гора. И ты где-то там болтаешься.

Suxx > Графика убогая: кривые модели, бедно и пошло текстурированные трассы. Всего два героя — мальчик и девочка, различающиеся исключительно по половому признаку. Врожденная тупость, неубиваемость и прочие показатели у обоих персонажей исключительно равны.

Прикол > Трасс мало (прикольно, да?). Покататься можно только с тремя компьютерными противниками.



3,2 Дождались! **Пятой собачьей ноги.**

ВЕРДИКТ

Test Drive 6



Что: Автосимулятор * **Кто:** Pitbull Syndicate / Infogrames * **На кого:** NFS * **Сколько:** P233, 32Mb, 3D уск. (PII-300) * **Вместером:** Нет * **Объем:** 1 CD

В основе > Был первый Test Drive и был второй. Был также третий и был четвертый. Пятый тоже был, врать не буду. Теперь и шестой есть, похожий на первые пять почти как две капли воды. Интересно, сколько их всего будет?

Как это происходит > Берешь тачку, садишься, заводишь и едешь, куда глаза глядят — до первого поворота или крутого копа.

Rulezzzzzz > Трасс много, и сделаны они с соблюдением туземных колоритов: Колизей в Риме, Тауэр в Лондоне... разве что Россию выкинули — дабы не возиться с внедрением правостороннего движения.

Suxx > Физическая модель отсутствует как класс. Нирвана и вечное бессмертие здесь и сейчас: машину нельзя раздолбать, помять и даже оцарапать.

Прикол > Несколько режимов игры: одиночный заезд по выбранной трассе, турнир с несколькими соперниками и общим призовым фондом и Cop Chase — возможность поменяться ролями с полицейскими и попытаться внушить гонщикам уважение к ПДД.



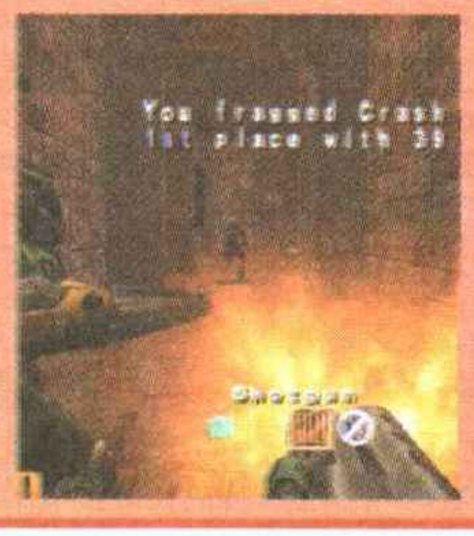
7,3 Дождались! **Аркадные гонки. Но не NFS. Но аркадные...**

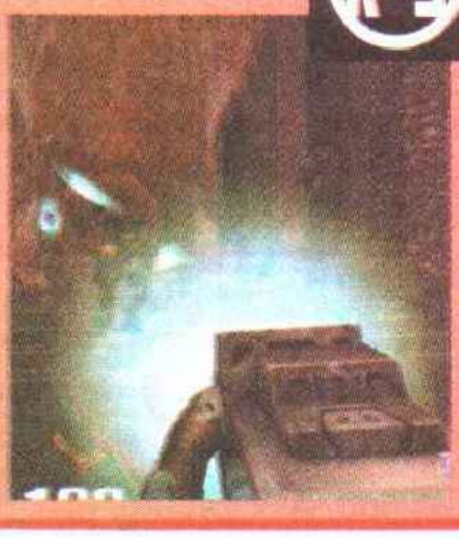
ВЕРДИКТ

Quake III: Arena









Что: 3D Action * **Кто:** id Software / Activision * **На кого:** На Q3: Arena * **Сколько:** P200 (PII-400), много RAM, неплохо бы 3D уск. * **Вместером:** Конкретно! * **Объем:** 2 CD

В основе > Это мультиплеерная бойня, это мегабайты трафика, это кровожадное рычание победителей и матерные вопли побежденных, это чертовски хорошая графика и дьявольски большие тормоза, это «new from id», это — «Ку3».

Как это происходит > Классический FPS, никаких элементов RPG, тактического боя и прочей дребедени. Рвать, давить и мочить. От первого, перекошенного сатанинской ухмылкой лица.

Rulezzzzzzz > Красиво. Динамично. Кроваво. Весело. Нет И-нета? Плохой коннект? Не хватает денег на клуб? Отложи мыло и веревку в сторону, побереги для ботов. Их много, и они в тельняшках, тройным слоем обернутых пулеметными лентами. Ты не будешь тестировать их на предмет исключительной интеллектуальности — тебе будет некогда. Количество дополняет необходимый минимум качества.

Есть И-нет? Хороший коннект? Много денег на клуб? Мышь в когти и — вперед, с песнями. Мясо, мясо и еще раз, еще много-много раз мясо. Тимплей. ЦТФ. РА. Орудия (ратного) труда и (агрессивной) обороны — сама убойность. Лозунг этого адского санатория — фрагов для всех, даром, и пусть никто не уйдет обиженным. Этот карнавал смертоубийства, праздник Смерти — его нельзя пропустить.

Suxx > Это блокбастер. Он очень хорош как блокбастер, но он не больше, чем блокбастер. Он сделан для того, чтобы нравиться вполне определенной аудитории. Это мэйнстрим. Ушло искусство дуэли. Ушла вся тактика, кроме локально-перестрелочной. Из серии Quake ушел дух Quake. Видимо, навсегда.

Прикол >Куча разнообразных моделей. Прикольные эффекты анимации. Неплохая система управления ботами в командных режимах. Множество отличных едких комментариев со стороны ботов.

Дождались! **Мы получили свою долгожданную фрагобойню. Мы получили качественный, коммерчески успешный, технологически передовой, геймплейно веселый, но абсолютно идеологически пустой продукт. Quake 2 получил свое логическое продолжение. Зло выродилось в комикс.**

9,9

Мы, конечно, будем играть в «Ку3». Устанут верные пророку виртуозы первого «Квака». Подтянутся заскучавшие второкваке ры. Придет куча новичков. UT не затмит собой Q3, и все у id будет хорошо, и сделают нам потом «Ку4» и «Ку5». Но здесь нечему поклоняться. Времена художников в id прошли. Настали времена ремесленников. «Ку3» безупречен как забава, но искусством игротворца в нем и не пахнет.



ВЕРДИКТ

Ultima 9: Ascension





Что: RPG * **Кто:** Origin / EA / SoftClub * **На кого:** Ultima * **Сколько:** P200, 32Mb, 3D уск. (PIII-600, 128Mb) * **Вместером:** Не в этой жизни * **Объем:** 2 CD

В основе > Некогда запертое олицетворение зла по прозвищу Guardian стремится вновь обрести свободу путем возведения восьми таинственных столбов, появление которых принесло неисчислимые бедствия на земли Британнии. Главный герой, Аватар, выдергивается из своей обычной земной жизни по велению Лорда Британнии с целью разобраться в происходящем.

Как это происходит > 3D RPG с видом из-за спины и вращающейся камерой.

Rulezzzzzzz > Огромный игровой мир, данный одним «куском», без разбивки на зоны. Большое количество вещей, оружия, заклинаний и монстров. Классный звук и графика, со сменой дня и ночи, сезонными осадками и прочим.

Suxx > Полная неиграбельность для широкой массы по причине торможения на стандартных компах. Несмотря на огромные системные требования, многие обещания типа достоверной физической модели так и остались обещаниями.

Прикол > Сохранена легендарная атмосфера сериала, передать которую словами невозможно, но благодаря которой название «Ultima» стало культовым.

8,4 **Дождались!** **Отличная игра, но не для всех. Требует под себя много.**



ВЕРДИКТ

Wheel of Time





Что: 3D Action * **Кто:** Legend Entertainment / GT Interactive / SoftClub * **На кого:** Hexen, Witchaven * **Сколько:** P200, 32Mb, 3D уск. (PII-300, 128Mb) * **Вместером:** Естественно! * **Объем:** 2 CD

В основе > Фэнтезийный экшен, основанный на вселенной книг Роберта Джордана. Забудь про бластеры и плазмометы третьего тысячелетия, отныне твоя стезя — магия, тайная и явная!

Как это происходит > 3D Action на движке Unreal. Как следствие, монстров мало, они чрезвычайно умные и подлые (удар в спину — излюбленный прием местной нечисти).

Rulezzzzzzz > Главенствующая роль в игре выделена магическим умениям основного персонажа. Оружия как такового практически нет: есть лишь заклинания, а также амулеты да талисманы, оные заклинания порождающие.

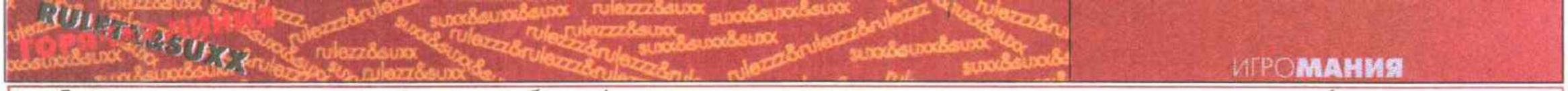
Suxx > Графика скупится на цвета. Архитектура уровней навевает тоскливые воспоминания о Hexen: заблудиться проще простого.

Прикол > Значимая и интересная сюжетная составляющая. На некоторых уровнях монстры отсутствуют вообще, зато на каждом шагу — западни и ловушки, провоцирующие мыслительную активность играющего. Чтобы, скажем, пробраться по подземной реке против течения, надобно произнести определенное заклинание.

8,8 **Дождались!** **«Анрыл» — он и здесь «Анрыл». Другой, но похожий. Играбельный.**



Над рубрикой "R&S: Вердикт" работали: Дениска Киселев, Константин Инин, Глеб Власенко, Николай Корнеев.



Есть известная истина: человеку свойственно ошибаться. А поскольку игроманьяки — тоже люди, то ошибаться свойственно и им. Очевидно, что некоторую часть ошибок они совершают в процессе общения с компьютерными играми. И естественно, что после совершения ошибок у них появляются некоторые вопросы. На которые они горят желанием получить ясные, четкие и вполне определенные ответы. А по закону сохранения чего-то там должны найтись человек, статья и печатное издание, которые совершенно бескорыстно могут представить эти самые ответы пред ясные читательские очи. Так вот, позволь тебя поздравить: ты держишь в руках то самое издание, более того — читаешь ту самую статью, и даже сверх того — в данный момент знакомишься с тем самым человеком. Человек — это я, Дмитрий Горячев. А ответы — они вот, чуть ниже.

Моя "квака II" не хочет идти под 3D accelerator ATI 3D Rage PRO 4mb. Почему?

Очень просто: она его не любит. Ибо видеокарты на чипе Ati Rage 3D Pro/Ati Rage II 3D в Windows 95/98 работают лишь под Direct3D. А Quake 2, как ты знаешь, написан под OpenGL. И если тебе хочется поиграть в "ускоренную" версию, а денег на покупку более крутого 3D-акселератора нет и не предвидится, можешь поставить на компьютер Windows NT. Под него существует OpenGL драйвер для плат ATI. Маловероятно, что тебя устроит скорость игры (10-15 FPS, в зависимости от мощности компьютера), но Quake 2 под свой "аксель" ты запустишь.

Как создать собственный мод для Quake 2?

Люблю я читателей, задающих такие "легкие" вопросы... но странною любовью. Создание модов, уважаемые мои, это тема для отдельной статьи. И кто знает, может, Чума (он же Plague J.Pestilence) в одном из последующих номеров откроет тебе глаза на то, как сие таинство совершается. Я же со своей стороны помогу чем могу. Точнее, направлю. Лови вектор: все необходимые программы для написания скриптов, создания уровней и обработки моделей монстров, оружия и предметов можно найти, скажем, на *www.quakeplanet.com*.

Что такое Magic Trainer Creator и с чем его едят?

Ясное дело, со свежими игрушками! MTC — это программа, свободно оперирующая с данными, находящимися в оперативной памяти компьютера, и для загруженной игры позволяющая редактировать (изменять) текущие параметры здоровья, количества боеприпасов и прочего. Принцип действия MTC прост, как шарик для мыши. Допустим, ты собираешься менять значение здоровья. Загружаешь игру и MTC. В игре запоминаешь, сколько у тебя здоровья (например, 100). Идешь в MTC и стартуешь поиск в оперативной памяти по значению 100. Появляется штук десять адресов. Возвращаешься в игру, получаешь по морде (теперь здоровье = 89, например), идешь в MTC и запускаешь продолжение поиска — уже по 89. руг сужается: от прежнего десятка значений остается три-четыре. Снова идешь в игру, снова получаешь по морде, запоминаешь, снова в MTC... короче, делаешь так, пока не останется всего одно значение. После этого ты меняешь его на любое желаемое число (например, 1000) и, если хочешь, еще и замораживаешь (чтоб не менялось). Теперь ты неубиваемая сволочь, у которой 1000 здоровья. Естественно, пока не выгрузишь игру — после этого она ведь все свои данные из оперативки вычищает.

Еще MTC позволяет делать **трейнеры** — программки, которые запускаются после старта игры и, например, каждый раз автоматически будут переставлять планку здоровья на 1000 в "замороженном" виде. Причем эти программки сейчас появляются для многих выходящих игр и могут быть скачаны из определенных "рыбных" мест в И-нете либо взяты с нашего компакта. ак и сам MTC, собственно (либо, если у тебя нет CD-привода, можешь скачать MTC по адресу: *www.geocities.com/TimesSquare/1323 mtc.html*

Когда машина пишет мне "runtime error 200 at 0004:154D", ей плохо, да?

Очень. Она болеет страшной болезнью, известной докторам как "coitus interruptus". Представь себе: программа загрузилась в память и приготовилась активно использовать все, до чего сможет дотянуться. И тут — бац! — ошибка при исполнении. Причем ошибка, предусмотренная самой программой (вернее, ее разработчиками). Ей даже порядковый номер присвоили — 200. Идущие следом цифры (0004:154D) обозначают адрес в памяти, где содержалась часть кода, вызвавшая ошибку. И приходится программе в срочном порядке накрываться медным тазом, прерывать исполнение и выводить сие неутешительное сообщение. Самый настоящий coitus interruptus.

Почему на Riva TnT Unreal Tournament дико тормозит ?

Дай-ка угадаю, друг-читатель: у тебя на машине 64 мегабайта памяти? Правильно? Тебе, небось, интересно узнать, каким макаром я это разведал? А большого секрета здесь нет: из-за ошибки в драйверах D3D, "поражающей" исключительно видеокарты Riva TnT, для хранения текстур Unreal выделяет в два раза больше оперативки, чем требуется на самом деле. В результате на машинах с менее чем 96 метрами RAM игра начинает яростно свопиться и тормозить. Лечится этот глюк установкой самого свежего патча (естественно, ты найдешь его на компакте).

При проигрывании видеороликов в игре у меня есть только звук, а на экране — большой зеленый квадрат. Что не так?

Похоже, что ты дальтоник. Закрой глаза и попробуй представить происходящее на экране. Может статься, у тебя откроется третий глаз и телепатические способности ;). Второй вариант: поставь нормальный кодек для проигрывания видеороликов (как правило, разработчики используют Indeo 5.0). Где его взять? Установи последнюю версию Media Player, и все заработает. Где брать? Да как и все — на нашем компакте. Либо в И-нете — на любом повороте.

А где можно в Сети поиграть на халяву?

Все службы, занимающиеся онлайновым мультиплеером, предоставляют свои услуги в той или иной степени бесплатно. Допустим, на Mplayer (*www.mplayer.com*) будет необходимо внести некую сумму американских буказоидов, чтобы получить доступ к наиболее хитовым играм (StarCraft, Quake 3: Arena, Unreal Tournament и пр.). Зато во всевозможные Warcraft I/II, C&C, преферанс и прочее подобное дают поиграть абсолютно бесплатно. Kali Network (*www.kali.net*) дает возможность сразиться в онлайне в любую игру без предварительной регистрации, правда, лишь в течение 20 минут. Серьезные конторы, вроде Blizzard и Westwood, содержат свои собственные сервера в Сети, чтобы легальным пользователям не пришлось далеко ходить в поисках компаньонов. лючевое слово: *легальным* — пиратские копии здесь не прокатят. С играми же, использующими технологию "клиент-сервер" (Unreal, SiN, Quake 2/3 и т. п.), все предельно просто: скачиваешь себе GameSpy (*www.gamespy.com* — или берешь с нашего компакта), он ищет наиболее быстрый сервер, и все путем!

Все вопросы шлите мне,
Дмитрию Горячеву,
на адрес ***hot-line@igromania.ru***

КРУПНЕЙШИЙ В РОССИИ ИГРОВОЙ САЙТ
ABSOLUTE GAMES
• Ежедневные новости, обзоры, preview...
• Куча демо-версий, роликов и скриншотов...
• Форумы, тест I-GAME-Q...
• РусЕФЕкации, Nuclear Xaos, Absolute Girls...
• и еще 9 тематических разделов!
ЖДЕМ ВАС НА HTTP://WWW.AG.RU


ACTION

STRATEGY

RPG/ADVENTURE

SIMULATION

STRATEGY

RPG/ADVENTURE

ACTION

ACTION, STRATEGY
RPG/ADVENTURE, SIMULATION

шабаш мародеров

хинтблок



командный бункер





deathmatch





матрица

Алан Берновский
alan@online.ru

"С твоим приходом тысячелетний культ Хранителей Добра оказался уничтожен, и все его представители нашли свой, как бы это ужасно ни звучало, конец во тьме осквернённого Храма. А мы продолжаем наш путь по землям светлой страны Манефферендрел, где правят самые хорошие маги Белой Башни."

THE WHEEL OF TIME

Добро пожаловать, приключение начинается. Быстро собирай вещи, необходимые артефакты, заклинания, пару носков и сменную обувь, после чего выходи на улицу и вдыхай полной грудью ветер исканий, дым перемен.

Bank of Manetherendrelle

Враг оказался не так уж и далеко, следы троллей виднелись на обоих берегах реки — судя по всему, здесь они переправлялись через быстрый поток. Что ж, за ними, вперед. Пройдя через туннель, сверни налево к повозкам, потому что через мост перебраться в этот раз не удастся, а вот у телег можно поживиться магическими артефактами. конечно, все не так просто, как может показаться на первый взгляд: со всех сторон накинутся уродливые помощники наемного убийцы; кто топором будет размахивать, кто издалека стрелами закидает. Сейчас главное — догнать убегающего от правосудия киллера, перерезавшего всю семью сестер-магов. Вендетта. Слева внезапно при вспышке молнии появится небольшой форпост, замшелые стены полуразвалившегося строения прячут за собой беглеца. Внимательно проследив за передвижением вражеских сил, беги напролом, круша и разметая все на куски. Советую заглянуть в маленькую пещерку у входа справа — там спрятаны важные боевые артефакты. Экипировавшись на скорую руку, заходи в темные ворота и... встреча с убийцей не состоялась, тот воспользовался огненной магией и засыпал выход грудой обломков.

Streets of Shadar

Как всегда, придется искать обходной путь, ничего здесь нельзя сделать напрямую, но мы не ищем легких путей и бежим наверх по сиреневым лестницам. Панорама покинутого города Шадар поражает своим масштабом и буйством сине-черных красок. Среди этого безмолвия придется пробегать еще не один тоскливый час. Единственное развлечение — рогатые твари с красными глазами навыкате, постоянно нападающие сзади в самый неожиданный момент.

Приступим к зачистке помещений и профильтровыванию улиц. Для начала придется немного походить по низким туннелям, где водоросли и паутина селитры задевают лицо и неприятно хлюпают сапоги в жиже канализации.

Через несколько метров натолкнешься на обвал, который можно обойти по правой стороне; конечно, это займет



много времени, а что делать? Заодно артефактов наберешь, без них здесь никуда — за каждым поворотом по новому монстру. Таким образом перебираемся на другую сторону площади и по уступам спускаемся в пропасть, дно которой покрыто непроницаемым зеленоватым туманом.

Спустя некоторое время уткнешься в тупик с непонятным артефактом под названием Шифт. Используя его, пройдешь через решетку справа (просто больше некуда) и опять встретишься с ненавистным Гончим — так зовут ассасина. На этот раз он выдумал прием куда хитрее, нежели обычный обвал. Надо будет перебраться через провал, где когда-то стоял мост, а сейчас осталась одна колонна. Способ прост: выстрели чем-нибудь в каменный столб, и тот моментально поднимется на высоту, с которой уже можно прыгать на другую сторону улицы. Глупо, но работает.

На площади ты снова догонишь беглеца, но и здесь неудача постигнет тебя — он убежит. Причем не просто так — вдобавок еще лестницу разломает, чем полностью перекроет дорогу вперед. Но забыл он о возможности пробраться в соседнее здание по крышам, дверь на чердак находится справа. Воспользовавшись лестницей, потом узким карнизом, переберись на нужное тебе строение и спускайся вниз. В зале с ядовитым зеленым туманом, не теряя драгоценного времени и здоровья, беги наверх и прямо по коридору. Уж очень болезненны прикосновения струи дыма, возникающего из ниоткуда. Удивительно, но факт: монстры, которых здесь тоже немало, даже не обращают внимания на него, будто они привиты от токсинов... Осталось немного, по другую сторону железной решетки можно найти балкон со странной пушкой, с него очень хорошо просматривается весь лабиринт Шадара. А вот и убийца! Заблудился в сплетении улиц и сейчас бродит, одинокий и дрожащий от страха; самое время подстрелить его чем-нибудь. Но не тут-то было — коварный киллер решил усугубить обстановку и пуститься в канализацию, где он надеялся найти убежище. конечно, это не самое подходящее место для такой благородной дамы, да и воняет прилично, но отступать нельзя — заползай в проломленную в полу дырку и начинай подземные изыскания.

The Bowls of Shadar Logoth

Четыре коридора — четыре попытки выжить; к сожалению, только один выход действительно можно назвать выходом. Внимательно осмотрись: надо идти туда, где крутится огненный артефакт. Предупреждаю — мы на территории, где ядовитый зеленый туман (помнишь такой?) как у себя дома, здесь его стихия. Обжигающей плетью будет он подгонять девушку, постоянно наступая на пятки и задевая спину. Это ужасно, особенно когда пытаешься запрыгнуть куда-нибудь и нажать кнопку. Но ничего, нам дальше. Перейдя мостик, попадешь в другую часть канализации, не настолько обжитую и оттого более темную и опасную. Оказавшись перед бассейном с четырьмя рычагами по бортикам, надо решить несложную задачку — умудриться нажать все кнопки, открывающие шлюз, практически одновременно. Делается это так: пробегаешь мимо первых двух, не останавливаясь, выходишь на "взлетную полосу" — трамплин и перелетаешь на другую сторону, где все так же быстро нажимаешь оставшиеся рычаги. Все, вода спущена, шлюзовая створка полностью поднялась и позволяет проникнуть в скрытые участки канализации. Сохранись, начинается один из самых неприятных моментов — путешествие по узким трубам, наполненным отравляющим газом, где просто жизненно необходимо подобрать водяной щит, иначе через мгновение Смерть заберет тебя к себе. Дело в том, что подводное течение (и в канализации бывают свои течения) увлечет хрупкое тело мага, и надо будет приложить максимальные усилия, как физические, так и магические, чтобы выплыть наружу. Когда попадешь в большой зал с четырьмя дверями и с таким же количеством рычагов над ними, прослушай угрозы убийцы и открой дверь, что обозначена факелом. После чего применяй заклинание swap place для проникновения на неизведанную территорию.

Тяжеловато здесь придется, если достаточно оздоровительных кубков не подберешь — монстры так и норовят надкусить девушку, и делают это очень часто. Ничего, если подняться по лестнице и выйти на площадь с синими огнями, то в правом коридоре точно найдешь подкрепление и немного "патронов": они нужны будут ровно через секунду, потому что предстоит сражение с одним из самых сильных монстров — накачанным бульдогом, изрыгающим смертоносные черепа. И не дай Бог, если машина у тебя медленная: тормозить начнет так, что все краски битвы смешаются в один — цвет крови, после чего наступит смерть. Сам лично наблюдал такую картину у друга: сначала неизвестно откуда возникающие черепа и смутные очертания собаки, потом быстро понижающийся уровень здоровья, а изображение и не думает двигаться. Давай предположим, что ты — победитель: собака рассыпалась на маленькие составляющие, здоровье до-

"Великая Битва за Рычаги — пусть так запомнят потомки эти мгновения огня и силы, вырывающейся из сердец взбешенных магов. Победа, как всегда, сладка и кровоточива; подлечившись, беги наверх, где обретешь защиту от огня."



Мрачно, очень мрачно. Джордан останется доволен.



Это не проблемы с выводом пленок. Просто я умираю.

нельзя плохое, оружия ноль. Вот здесь и наступает самый приятный момент, сюрприз разработчиков, так сказать. Не пройдет и минуты, как на арене появится еще один враг, причем не самый слабый. Ты знаешь его — наемный убийца, тот самый, что перерезал всех сестер за раз. Похоже, ты только что убил домашнее животное, а за такие поступки надо отвечать кровью. Ну, допустим, ты опять победил, пятьдесят раз загружаясь, ладно, рассказываю дальше. Поняв, что девушка-маг ему не по зубам, киллер жалобно захнычет и попросит о пощаде, взамен он может показать, где находится украденный из замка сиил. Неплохое предложение, стоит его принять. Следуй за побежденным, и попадешь прямо в сокровищницу затерянного города. Золота тут груды насыпаны, куда ни наступи — везде монеты и драгоценные камни. Послав мага в самый дальний угол за артефактом, убийца бросится набивать карманы... и серьезно за это поплатится. Неизвестно откуда выскочившая молния поразит жадного человека, похоже, насмерть. Не стоит больше задерживаться в этом проклятом месте, надо выбираться на волю. Стоило выйти из вонючей канализации, как сразу же накинулись на мага непонятные люди с мольбами о помощи. Лучше бы сидел ты в туннелях, а теперь надо помогать за просто так. Ой, что



это я? Мы же добрые маги. Да, конечно, милые люди, давайте все вместе продержимся до рассвета, а потом сбежим отсюда; конечно, я буду рисковать своей жизнью ради вас...

Waiting for Dawn

Самая короткая миссия — бегай себе по коридорам, отстреливай чересчур наглых монстров, собирай артефакты, а люди сами как-нибудь управятся с полчищами врагов. Единственное, что надо учесть: хоть парочка людей должна остаться в живых, иначе задание считается проваленным. Времени достаточно, минут десять — максимум. За этот промежуток ты встретишь от силы монстров пять... на квадратный сантиметр пола. Удачи и артефактов!

The White Tower

Три недели добирался бедный маг до своего обиталища — Белой Башни, и ужас окутал все вокруг. Твердыня Добра пала, защитники немыслимыми усилиями сдерживают врага в галереях. Еще несколько часов, и все будет закончено. Оставшиеся без предводителя маги вот-вот лишатся сил. Надо как-то их выручать. Воспользовавшись потайным ходом, Элайна прокралась в замок и встретила одну из своих помощниц. Что-то с ними со всеми не то...

После короткого разговора ситуация стала предельно проста — надо успеть опустить внутренние ворота до подхода основных сил врага. Этим ты и будешь заниматься в ближайший час. Искать ворота начнем из комнаты Верховного мага. Если войти в дверь напротив стола, то разживешься приличным количеством боеприпасов, после чего надо будет вернуться назад и выходить уже через другой ход. Первое нападение будет совершено в библиотеке — видимо, разведгруппа зашла слишком далеко. Но врасплох застать их не получилось — огненный шквал остановит твое войско, уничтожив лестницу на второй этаж. Обойди разрушенную часть и попытайся пробиться наверх по оставшимся целым ступенькам. Потеряешь очень много здоровья — враг не дремлет, а в узкой шахте маневрировать особенно быстро не удается. Первым делом найди обвал, тот самый, откуда стрелял монстр, и попробуй перепрыгнуть через него (сначала прыгни на выступ справа, а с него уже на уцелевший пол). В процессе отбивания территории у врага погаснет свет: какой-то маг разрушит чары светиль-

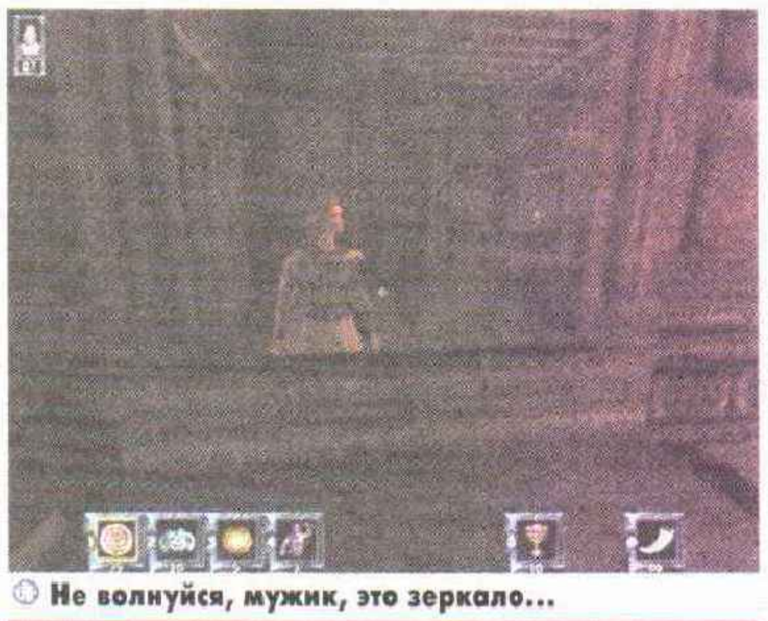


Мутант малый сиреневый, обычный, одна штука.

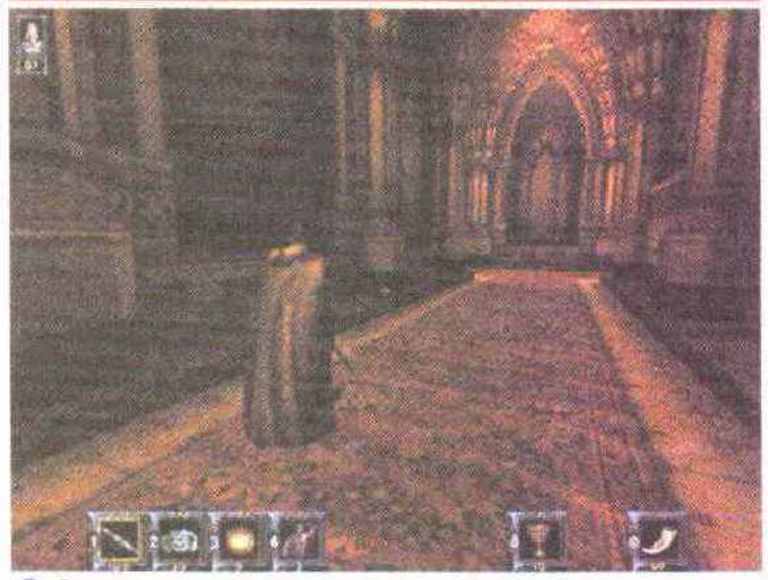
ников и комнаты погрузятся в неприятный полумрак. Это, конечно, серьезно помешает отстреливать троллей, но не в этом суть. Обязательно найди два заклинания Find Target и Swap — только при их помощи можно выбраться из библиотеки. Для этого подойди к сломанной двери и сначала примени "нахождение цели". как только засечешь кого-нибудь, сразу жми на "перемещение". Таким образом окажешься по другую сторону ворот. Оглядись первым делом, а потом быстро беги к маленькой башенке, к сожалению, она окажется закрытой на амбарный замок. люч, как всегда, потерян. Долго скучать не дадут: откуда ни возьмись, появится маг с большим арбалетом — настоящее проклятие, потому что без промаха бьет даже с приличной дистанции, а в ближнем бою ловко орудует стилетом. Если все-таки выжить получилось, спускайся по лестнице вниз и взрывай все петарды, лежащие на полу. Вроде это ничего особенного не даст, но моральное удовлетворение получить можно. расиво взрываются. Таким образом, перешагивая через трупы и лужи крови, можно попасть в хранилище с очень непрочным полом. Догадался? В подвале, а именно туда ты попадешь через мгновение, срочно бери защиту от огня и ключ. Щит предохранит от сильного взрыва, а ключ в аккурат подойдет к замку в башенке. Второй этап освобождения Цитадели называется "пройди через галерею".

Gallery

Несмотря на такое красивое название, бесконечный подъем никак не может быть назван галереей. Оставим сей факт на совести Придумщиков Игры и продолжим наш путь в направлении внутренних ворот. Итак, как я уже сказал, здесь надо все время



Не волнуйся, мужик, это зеркало...



Фигура в плаще — ерунда, обратите внимание на текстуру ковра...

подниматься наверх, мимоходом посещая маленькие комнатки на каждом этаже. Во-первых, это очень полезно для пополнения арсенала, во-вторых, там спрятано заклинание левитации, без которого продвижение вперед в ближайшем будущем будет невозможно. На самом верху башни воспользуйся неохраняемым мостом, чтобы пересечь пропасть. В новом зале спустись в самый низ и попробуй одолеть охранников, после чего опять вниз.

Если перебьешь охрану, то путь в небольшую оранжерею будет открыт. Там поднимись на этаж выше и вломись в небольшой зал с красиво разложенными призами. Вторая дверь заперта, но ничего другого от нее и не ожидалось. Подожди немного (скучно не будет), через минуту самый беспокойный монстр проломит телом деревянное заграждение — вот туда и беги как можно скорее. Дело в том, что в одну из стен вделан небольшой рычаг, приводящий в действие лифт наверх. Только воспользовавшись им, ты огородишь себя от настойчивого внимания то и дело прибегающих монстров. В награду, как всегда, достанутся многочисленные призы-артефакты и ключи. Воспользовавшись огненным щитом, не теряя понапрасну времени, пробеги через так некстати возникшую преграду из одноименной стихии. Все, ворота практически закрыты, остался еще один замок, который расположен внизу, но там постоянно включенный лифт, поэтому до конца миссии немного осталось. Все, враг остановлен, пришло время подумать о дальнейших шагах.

Vaults

Главная волшебница похищена прямо из Белой Башни, судя по всему, среди наших есть предатель, но с ним надо немного подождать. Сейчас самое главное — найти мага и вернуть ей украденный сиил.

Здесь все в ловушках: полы заминированы, лестницы — не лестницы, под плитами провалы в бездну, все пышет пламенем и ежесекундно взрывается! Перечислил примерно половину средств тотального уничтожения, а тебе придется через все это прыгать и переползать. Не для торопливых задание, будь готов постоянно сохраняться. В общем, слушай. Сначала спускаешься вниз — ловушек пока нет, но есть куча бочек и ящиков с призами. В библиотеке поднимись на второй этаж и потяни маленький рычаг, после чего быстро-быстро беги вниз и воспользуйся открывшимся потайным ходом за книжной полкой. Началось! Лестница — ловушка, пол — провал, бочки — взрывы, стены — пики. Дальше перечислять не буду — объема журнала не хватит. Общая идея такова: находишь артефакт перемещения (Shift), потом надо попасть в темный зал с красными минами. Так вот, в этом самом зале есть незаметная тоже очень темная дверь в довольно уютное и безопасное помещение. Там собираешь артефакты и пробуешь проникнуть через решетку в конце наклонного коридора; если получилось, то ты — счастливчик, потому что конец (не твой) близок. Вся сложность в новом помещении



заключена в огненной ловушке, мешающей свободно перемещаться, поэтому будь бдителен. Разбив не самую крепкую дверь, подбери в огненном вихре артефакт и быстро покидай жаркую во всех смыслах территорию, потому что щит не вечен. А вот и синий зал с необычным зеркалом посередине, из него через секунду появится сильный противник — девушка-маг. Попробуй перед началом боя собрать хоть немного боеприпасов. Тяжелое сражение, утешиться можно только одной мыслью — это не последний, следовательно, не самый сильный враг. Скажу нечестно: я с первого раз уделал ее так, что не потерял и половины здоровья. Уложив буйную гражданку в могилу, заходи в зеркало и спускайся вниз по лестнице. Еще немного, и... звание Главного Мага Белой Башни у тебя в руках — наслаждайся роликом.

Way Gate to the Borderland

Задание — ищем ассасина, уж больно он достал всех персонажей игры. ак всегда, все поиски начинаются из родного дома, поэтому сейчас можно не торопиться: для начала в боковой комнатке подбери парочку артефактов, а потом уже иди вперед на выход. Черт, везде одни трупы; если так и будет продолжаться, то население дивной страны вымрет в кровопролитной битве за неделю. В конце поверни налево и попробуй пройти через внушительную каменную дверь. За ней, как всегда, ничего хорошего — неплохо вооруженный маг (как бы глупо это ни звучало для любого РПГшника, но это действительно так). После его смерти твои телодвижения сводятся к трем видам: прыжок, вперед и спуск по спирали в самый низ.

The Blight

Покрытый от начала и до конца ярко-зеленой растительностью мир. В нем намного уютней, нежели в каменном мешке Покинутого города. Но и эта красота мнима — за ней все те же камни, враги и смерть. Прошагав несколько километров по узкому ущелью, зайди в услужливо открытые кем-то ворота. Это такой способ заманивания. Чтобы избежать быстрой смерти, прыгай с моста в воду, но не промахнись, а то можно серьезно отбить пятки. Где-то на дне этой лужи есть хорошо спрятанный люк в канализацию. Благодаря ей, перешагивая через отходы жизнедеятельности, можно незаметно проникнуть в Цитадель. Насколько бесшумно у тебя получится это сделать, я не знаю, но с врагом столкнуться придется. Итак, мы сейчас находимся в центре самого большого зала, со всех сторон, как горох, сыплется мелкий враг, а вот у ворот поджидает старый знакомый — босс этого уровня. После его смерти (а здесь все начинается с конца, т. е. после смерти) ты обретешь заветный ключ от комнатки на втором этаже. Никаких сокровищ, только возможность выбраться наружу, на свежий воздух. Мост, так некстати рухнувший, можно преодолеть при помощи левитации, а там недалеко и до портала.

Как это было

История темная, и концы ее давно потеряны в бесконечном полете Времени. Умерли те, кто помнил ее Героев, и умерли те, кто слышал о тех, кто помнил. Казалось, что навеки забыто соперничество Добра и Зла. С тех пор как отважные девушки-маги Айседаи сумели обуздать снимающего кровавую жатву Темного и заточить его в глубочайшую пропасть, никто и не хотел задумываться о судьбе побежденного. Но остались слуги Дьявола на земле, забились в щели и копили веками силы и магию, чтобы однажды восстать и вернуть Хозяина в мир живых. Тихим вечером бились лепестки огня в камине и быстро умирали, облизывая темную решетку. Молодая девушка, начинающий Айседай, сидела у себя в комнате и читала потемневший от времени манускрипт. Поскрипывали деревянные перекрытия, по ногам дуло неприятным сквознячком, но было спокойно и от этого уютно. Сестры, скорее всего, уже легли в постели — время позднее, а маги любят поспать. Скрежет медных петель распорол тишину, в комнату влетел незнакомый человек тщедушного телосложения с редкой бороденкой. Темно-серое одеяние выдавало в нем наемного убийцу. С диким криком он подлетел к девушке и, приставив нож к горлу, потребовал отдать главный артефакт Башни — сиил. Ничего не понимающая Айседай в ужасе закатила глазки и готова была вот-вот упасть в обморок. Отрезвив ее известием, что все четырнадцать сестер уже мертвы, киллер снова затребовал показать ценную вещь. С ножом не поспоришь... Ошибки надо исправлять, поэтому ты — доблестный Айседай — немедленно отправляешься на поиски убийцы, заодно надо выяснить, кому так срочно понадобился сил.



Forsaken Town

Как всегда, первые встречающие — поголовно монстры, ни одного нормального человека, ни хлеба с солью. Жуть. Поэтому задерживаться здесь не особенно хочется. Первым делом найди заклинание левитации и воспользуйся им для перелета через заминированную пропасть. Делать надо все с ускорением, ибо на другом берегу про наше тело маг спрашивает. Тот самый, который голыми руками таких, как ты, сотни перебил. Мстим и идем (ползем, кто как после боя сможет...) к лагерю экспедиционного отряда магов. Неожиданная новость — все куда-то пропали, причем не так давно, кое-где заметны следы короткой схватки. А вот и след: за одним из шатров был найден щит белого цвета. С этого момента в игру входит новый персонаж — Белоплащник, сектант, сын Света. Рыцари именно этого ордена похитили ваших помощников. Придется немного изменить маршрут и навестить "тамплиеров", так сказать.

Excavation

Путь наш лежит через раскопки. Попасть в более-менее обжитую область можно только одним путем — через водную систему (читай "канализацию"). Даже такой крутой маг, как ты, не сможет находиться под водой больше пары минут, поэтому заранее позаботься о наличии магических щитов, просто на всякий случай. Там, где появится возможность выйти на берег, подготовься к бою и захвату Цитадели, потому что враги здесь многочисленны и опасны. Главные ворота, естественно, закрыты, но это не проблема: забравшись по лесенке на сторожевую башню, попади дротиком в большой золотой гонг. На звук выйдет охранник, тотчас же применяй заклинания "swap". Поменявшись таким образом местами с воином, ты оказался в самом тылу у врага. Прыгай через люк в полу вниз и... сам того не осознавая, попадешь в тюремное помещение, а чуть позже и в саму камеру. Только благодаря смелой девушке ты сможешь выбраться на волю (относительно "выбраться" и относительно "на волю"). ак-никак, ты в сердце Цитадели, оружие по нулям. Что хочешь, как говориться, то и делай, а умирать рановато. Будем выкручиваться.



Fortress of the Light

Для начала возьми ключи от камер и несколько дротиков. Когда попадешь в круглый зал, как можно скорее избавься от надоедливого лучника и забери оружие (при помощи кнопки на столбе). Далее следует любимейшее путешествие по канализациям, а попасть туда можно, проломив толчок одной из досок, а оттуда свежепахнущими выходим на улицу и распугиваем всех монстров только одним видом, издалека напоминающим Мэнсона на MTV Awards. Чтобы очиститься не только от грязи, но и от душевных тягот, следует зайти в церквушку (на всякий случай — с заднего входа) и оттуда в центральный зал с яркими лучами. Подбирай ключи и настойчиво ломись в гербовую (там еще гобелены на всех стенах развешаны), а оттуда уже в фамильный склеп. Слава Богу, с мертвецами сражаться не придется, просто поднимись наверх и разбей деревянную плотину. Ручеек моментально превратится в буйную реку; кое-где стены туннеля не выдержат и обвалятся. Тебе в это самое "кое-где" и надо.

Пока никто не мешает, собирай, где есть возможность, артефакты и прочие призы. Потому что в зале, да-да, опять в зале на тебя будет совершено покушение, и в столовой тоже будет, и в казарме, куда ты, наверное, доберешься полуживым. Взломав один из ящиков, что стоит у кровати, ты обретешь хорошую защиту от огня, которая позволит проникнуть в вентиляцию (а огонь там, скорее всего, чтобы тараканы не заводились...). Почистив белой юбкой все трубы, ты вывалишься в камин в одной из мастерской Цитадели. Немного похоже на кузницу, но суть не в том, главное событие такое: на площади тебя ждет Главный Хранитель Света в этой округе. Его оружие — золотой щит и сильнейшая огненная магия; тактика — пригвоздить щитом к стене и накормить парочкой огненных шаров, да так, чтоб зубы повылетали вместе с другими костями головы. А самое его нелюбимое — заклинание землетрясения, проверено в битве. онечно же, лица будете друг другу бить из-за ключа к главным воротам. Вот так все бесхитростно. С твоим приходом тысячелетний культ Хранителей Добра оказался уничтожен, и все его представители нашли свой, как бы это ужасно ни звучало, конец во тьме оскверненного Храма. А мы продолжаем наш путь по землям светлой страны Манеферендрел, где правят самые хорошие маги Белой Башни.

Mountains of Mist

Проникновение в замок Покинутого оказалось и не таким уж простым. Хозяин отказался пустить мага через парадные ворота, чем и обрек себя на медленное вымирание. Если не через дверь, так через испытанный многими путь — канализацию. В данном случае это будет больше напоминать подземный ход, но суть остается той же. Чтобы не ломиться через заколоченный туннель, вызови легким на-

Персонажи

Неважно, убиваешь ближнего своего в мультиплеере или обыскиваешь в поисках артефактов подземелье в одиночной игре; так или иначе ты столкнешься с четырьмя героями, на которых сюжет и держится. Перечисляю: Амирлин Сит, Лидер ордена Детей Света, Гончая и Покинутый. каждому прилагается небольшая армия, особенно хорошо заметно это в многопользовательской игре, когда надо расставлять охранников замка; всего их три вида (на одного генерала). Ниже я более подробно расскажу о каждом. Если говорить об одиночном странствии, то ситуация немного другая: Герои будут встречаться по ходу развития основного сюжета, причем не каждая встреча с ними будет радостная и безопасная.

Элайна, Амирлин Сит

Красивая девушка, самый главный персонаж одиночной игры. Именно ей придется выпутываться из всех передряг в поисках священного артефакта. Элайна — начинающий маг из тайной секты Айах, самая младшая сестра могущественной владычицы Белой Башни Айседай.

После того как наемный убийца перерезал всех ее родственников и украл главную святыню — сиил, пришлось бедной колдунье отправляться в далекое странствие на поиски Плохого Человека. Увидеть ее со стороны можно только в трех случаях: в зеркале, в заставке и в комнате с зеркальным полом. В остальное же время будешь наслаждаться видом из ее глаз и использовать огромный магический арсенал.

Гончая

Наемный убийца, потрошитель девушек-магов. Служит непонятно кому и зачем. Вообще-то это создание Зла, но не с ярко выраженными его признаками. Иногда проявляет милосердие, преследуя свою, опять-таки никому не понятную выгоду. Как боец — ничего, обладает не очень мощной магией, но движения его быстры, а кинжал легко пробивает даже броню Белоплащников. В одиночной игре — ваш постоянный враг и неожиданный спаситель в самом конце. Больше ничего не расскажу, потому что тогда неинтересно будет играть.

Ишамаел, Покинутый

Давным-давно закончилась битва между двумя титанами: Добром и Злом. Хорошие, как всегда, победили и заточили всех нязей Тьмы глубоко под землю. Но не всех успели изловить. Вот так из-за неаккуратности и случаются беды. Один из самых сильных служителей Дьявола сумел улизнуть и спрятаться как можно дальше от глаз Служителей Добра. Прошло время, Покинутый набрался сил, сколотил деньжат, создал небольшую армию и попробовал напасть на Белую Башню, в которой хранились ключи от камеры Тьмы.

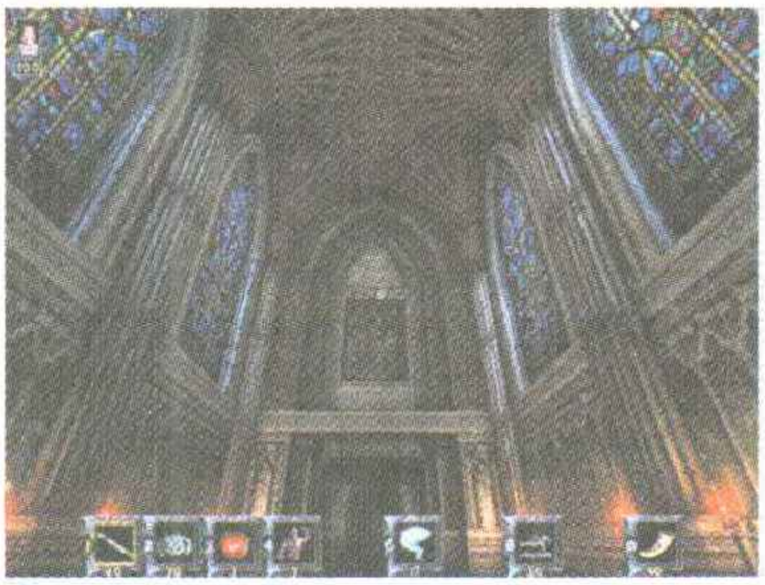
Глава ордена Детей Света

Итак, мы подошли к последнему важному персонажу — главарю секты Детей Света. Чтобы точнее понять задачи ордена, представь себе нашу Святую Инквизицию. Что-то общее точно есть: уничтожают зло во всех его проявлениях, режут, вешают, сжигают. Со временем враг им стал казаться в каждом встречном, как результат — половина населения Европы оказалась уничтоженной. В нашем случае рыцари ненавидят всех: Теней, Магов, монстров. Ты, к сожалению, попадешь в список их жертв и стоишь не на самом последнем месте. Поэтому не огорчайся, если какой-нибудь Белоплащник (их второе название) встретит тебя кличем "Смерть Айседай!".

Солдаты обладают хорошими доспехами и отражающими снаряды щитами, которые, скажу, совсем не подарок. Можно свободно получить своим же дротиком в глаз из-за того, что воин в белом одеянии воспользовался вовремя защитой.



Местами WoT умудряется быть очень красивым...



...А иногда – просто исключительным.



Очередного "Горца" уже увезли в психушку.

жатием кнопки люльку. Она пронесется мимо на большой скорости, но разобьет преграду и запустит тебя вовнутрь. Туда. В одной из башенок тебе выдастся прекрасная возможность для короткого знакомства с магом-убийцей, тот пошлет тебя по каньону к своим друзьям, ну очень сильным воинам. Так что не расслабляйся раньше времени, тут все намного мощнее девушки-мага. А вот и крепость.



За воротами очередная засада. Вопи от злости, Покинутый, мы приближаемся! Поднимись в деревянной башенке на второй этаж, случайно потревоженная жрица огненного культа накричит на возмутителя спокойствия, но этим дело, конечно, не закончится. Зато, наступив на ее труп, можно будет залезть на окно, а оттуда во внутренние помещения замка. Я бы посоветовал предохраниться перед этим отчаянным прыжком — там парочка огромных созданий прогуливается. Не стоит даже и пробовать забить всех сразу, лучше, поверь, бежать по туннелю вперед и быстро нырять в колодец. А там, обсохнув и подкрепившись, поднимайся наверх и, отбиваясь от наседающих охранников, созерцай смерть собратьев, точнее, сосестер. Зрелище ужасное, но оно не должно напугать тебя очень сильно — ведь за плечами не одна сотня распотрошенных тел. Лучше перебей оставшихся палачей и завладей связкой ключей от тюремных камер. Все спасены!

Save us!

Настоящее название миссии немного не такое, но это отражает суть наиболее точно — ведь через секунду тебе придется с бешеной скоростью бегать по всем коридорам, безуспешно пытаясь спасти хоть несколько своих израненных и утомленных слуг. В данном случае должны уцелеть пять человек. Советую не бросаться сразу на врага, своим телом закрывая пленных, лучше позволь сильным воинам сдерживать главные силы атакующих. Помочь своим можно двумя способами: закрыв перед боем все решетки и не подпуская вырвавшихся из кольца особей противоположного лагеря.

Когда черны от крови плиты,
Когда подходит взвод врага,
Создай смертельный шквал огня...
И нет орущей вражьей свиты.

Кстати, держать оборону придется довольно долго. Пять раз будет нападать враг, и с каждой атакой силы его множатся, короткие передышки между боями будут заканчиваться по удару гонга. Удачи! Это все, что я могу сказать на данный момент.

Inner Sanctum

Похоже на то, что все волшебницы, включая раненых и покалеченных, спасены. Выбрались наружу через канализацию и вернулись в свой замок белого цвета. Тебя тоже уговаривали, но ты почему-то отказался(лась)... Теперь из-за этой глупости и никому не нужной храбрости придется еще добрых пару часов ползать по туннелям и рисковать жизнью. Видите ли, гордые мы, не оставим врага в живых, пойдем биться насмерть... ладно, я сам такой, поэтому давай продолжим путешествие, нечего нечестивой нечисти нечистые дела нечестиво прокручивать (данное предложение разрешено гл. редактором). Перед тем как лезть в самое пекло, неплохо было бы разжиться боеприпасами, посему разбивай все, что сделано из дерева, и кое-где попадутся неплохие артефакты. Продвигаясь таким образом на второй этаж, проверь все маленькие комнатки, потому что в одной из них придется разбить деревянно-кирпичную стену. Недавно сложенная, она легко поддастся атаке дротиками. рушить ее целиком нет смысла — можно пролезть и через щелку, что не так модно, но удобно. ак всегда, путь перегорожен огромной решеткой, а все рычаги управления надежно спрятаны на втором этаже, поэтому придется потратить несколько драгоценных секунд на беготню по лестницам (хорошо еще, что там щедро разложены призы). Заодно получишь кое-какие сведения о роге-артефакте, не очень нужные, но для атмосферы игры (вроде как артефакт был жуткой загадкой, а потом внезапно все с ним стало предельно ясно) подойдут. Идем дальше, точнее, двигаемся короткими перебежками, потому что постоянно нападают черные арбалетчики, которых хлебом не корми — дай кровушку девушкам попортить. Это самый неприятный момент: со всех сторон, как стервятники, нападают враги, а помещения настолько малы, что ни увернуться, ни спрятаться. Словно горох на ладони, туда-сюда катаешься и собираешь шишки; ну ладно, оставим это на совести разработчиков. огда упрешься в закрытую перед носом дверь, воспользуйся старинным способом, который применяет любой уважающий себя компьютерный вор-уголовник: обойди дверь по карнизу, т. е. выбей окошко и обойди по узенькому парапету от балкона к балкону. К сожалению, здесь прыжком не обойдешься, надо полевитировать на высоте 20 метров.

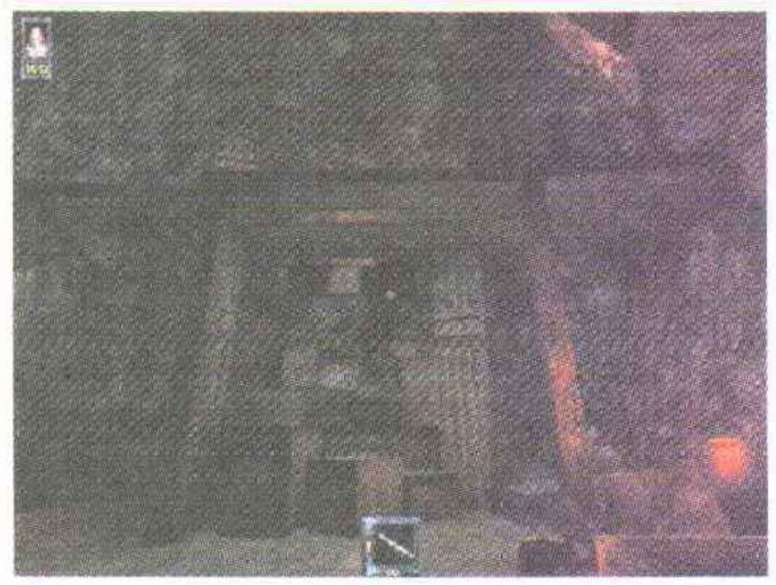
В комнатушке, в которую мы так рвались, ничего ценного не было — видимо, до нас здесь кто-то побывал. Обидно, причем так сильно, что можно



Рычаги в церкви – не редкость. Или это не церковь? Или не рычаг?..



Простенько, но со вкусом.



Ну, так всегда. Блоки как будто специально разложены для нас. Или действительно специально?



Шахты. Местное метро. Обиталище Красных Гномов.



Пикник или оргия? Основные действующие лица разошлись по палаткам...



Долгий путь к вершине.

прыгнуть с балкона вниз, а потом утопиться в ближайшей канализации. Покончить с жизнью не удалось, что ж, через секунду в небольшом зале представится еще одна прекрасная возможность. Великая Битва за Рычаги — пусть так запомнят потомки эти мгновения огня и силы, вырывающейся из сердец взбешенных магов. Победа, как всегда, сладка и кровоточива; подлечившись, беги наверх, где обретешь защиту от огня. После спускайся назад и... сколько ж их здесь?! Опять монстр, клонированный соратник Сатаны, чтоб твой генофонд, овечка Долли, не расшифровали! Покрыв этим жутчайшим проклятьем бедное уродливое создание, беги дальше через огонь и приготовься к следующей битве, более похожей на бойню. За ворота, большие и деревянные, будем в этот раз потрошить животных. Зато откроются новые помещения, которые до боли похожи... или нет, помещения старые — здесь когда-то ступала нога Айседая. Я говорю о тех залах, что за воротами с ключиками. Перед тем как окончательно уйти туда, подбери заклинание Shift под лестницей. Вот теперь готово. Ступай в зал с зеркальным полом и залазь в дырку, где тебя ждет Великий и Ужасный, но не Гудвин. Самый главный товарищ с сиилом, тем самым, за которым столько времени гоняются все образованные люди Белой Башни. Вот тут я не совсем понял, ситуация такая: естественно, ты и в подметки не годишься Покинутому, тот в секунду спеленает тебя, как ребенка. Пора молиться, но вдруг, откуда ни возьмись, появляется старый знакомый по имени Гончая и спутывает все карты, укладывая Сатану на лопатки и спасая Айседая. Блин, а конец был так близок... теперь придется возвращаться в Белую Башню и что-то думать.



White Tower

Ура, осталось немного. Всего ничего — собрать четыре сиила и вернуть их назад в Белую Башню. Пробираться в другие миры, где, собственно, и хранятся реликвии, можно через каменные столбы-порталы. Миссия на выживание, никаких особых хитростей не предусмотрено: по очереди встречаешься со всеми главным бандюганами и отбиваешь артефакт. Особенность в том, что с собой носить можно только один сиил, поэтому придется хватать каменный Инь-Янь и бежать со всех ног домой, чтобы положить его на стол. оротко перескажу, что ожидает тебя впереди.

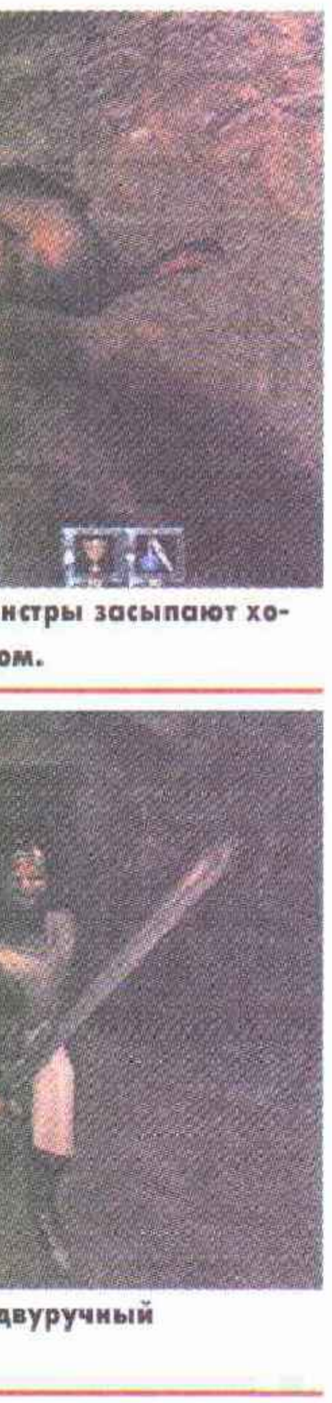
Первый портал приведет твое истерзанное тело в небольшую пещерку, которая, в свою очередь, выведет к крепости. Портал к сиилу хитроумно запрятан под водой в небольшом озерке. При его помощи ты попадешь в разрушенный город, где обитает бульдожка-переросток с друзьями. Добраться до него и сиила можно, обежав завал справа. Лучшая тактика, на мой взгляд, такова: не обращая внимания на летающие черепа и мельтешащие рога-руки, обежать собаку и схватить артефакт, после чего прыгать в бассейн. Уходить из вражьего логова придется через канализацию. С душком, но быстро.



В большой крепости Белоплащников надо залезть на второй этаж по сетке, что натянута для плюща. После чего останется пройти по тонкому карнизу и запрыгнуть в открытое так кстати окно. Сиил, всеми забытый, валяется на главном алтаре. Присоединяй его к первым двум.

Последний, четвертый артефакт расположен в зеркальном зале (это телепортатор, что стоит недалеко от крепости). Вот тут придется подраться. Зато сиил последний, дальше можно не напрягаться.

Четыре сиила на столе, лежат себе красиво и переливаются кровью тысяч, стонут душами сотен, плачут десятками невинно убиенных девушек. Быстрее забирай их все и бегом в тайное подземелье, где под стражей томится Зло. Оковы нерушимые будут наложены на него, и через мгновение Добро станет вечным и отвратительно скучным.



...После чего некоторые монстры засыпают хорошим крепким детским сном.



Хм-м, это одноручный или двуручный меч? Великоват...

Кое-что из интервью Давида Кельвина, дизайнера WoT, данного очень известному в узких кругах сайту RUST (www.gamedesign.net). (Luke, огромное тебе спасибо!)

Вопрос: Черпаешь ли ты свои идеи из фильмов, других игр и реального мира, или они оригинальны до последней запятой?

Давид Кельвин: Иногда я заимствую идеи из фильмов, правда, редко. Для настоящей архитектуры (вроде Unreal) мне приходилось решать, какой тип структуры необходим в данный момент, а потом создавать его на базе воображаемой картинки.

Вопрос: какая характерная черта необходима для дизайнера уровней, чтобы попасть в индустрию?

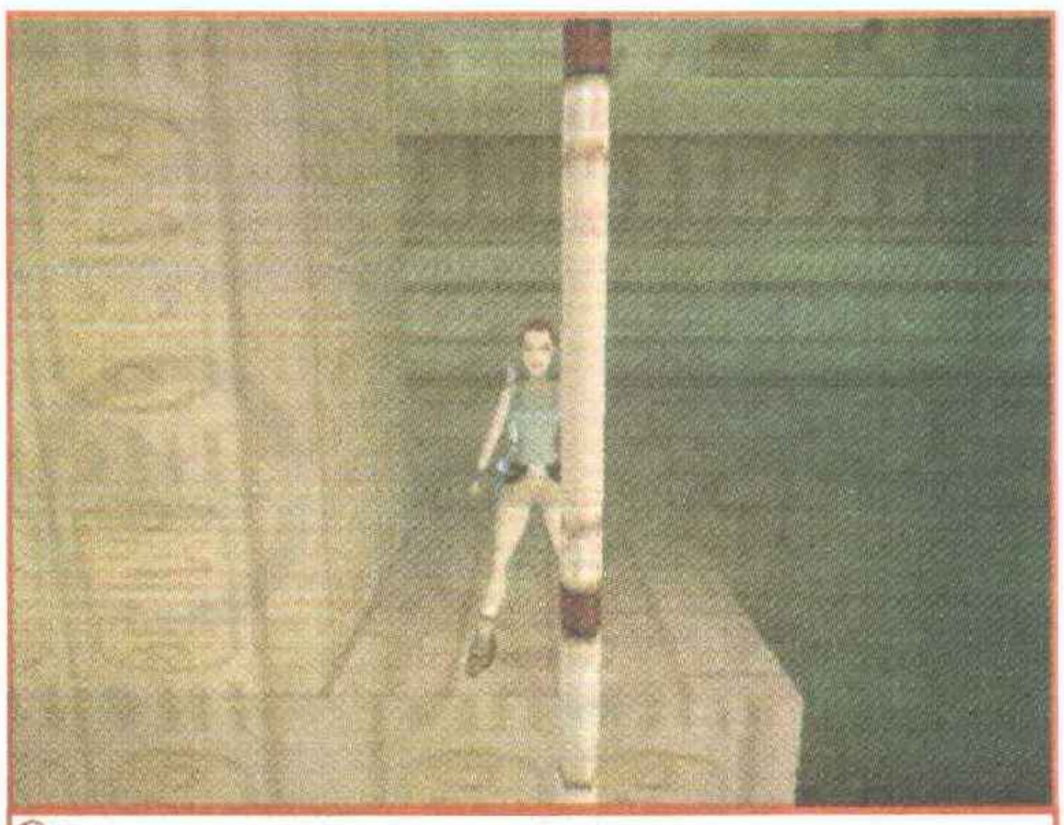
Давид Кельвин: Профессиональное качество его/ее работы. Я не могу утверждать, что этого достаточно. Однако я с большим удовольствием пройду один прекрасный уровень, чем сотню убогих.

Вопрос: Если бы ты мог вернуться назад и изменить одну деталь в своей карьере дизайнера, чтобы ты сделал?

Давид Кельвин: Не стал выпускать свои первые 6 уровней :-)

TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION

Внимание, товаристчъ! Предлагаемое прохождение — по крайней мере в том, что касается некоторых уровней — описывает лишь один из вариантов действий Лары (и твоих, разумеется). В некоторых случаях можно было бы поступить иначе, добившись практически того же результата, по крайней мере, благополучно достигнув конца уровня. Однако то, что перед тобой, — наилучший образец с точки зрения зрелищности и качества. Поиск альтернатив остается на твое усмотрение.



Не смотри на меня так, Лара, лезь вниз!

По установившейся традиции игра начинается со своеобразной тренировки Лары — и играющего — в освоении ими различных движений. Действие происходит в подземных пещерах Камбоджи, год 1984. Этот **первый**, тренировочный уровень называется

Angkor Wat

Именно здесь ты можешь в должной мере проверить, уточнить, а возможно, и расширить диапазон движений героини, определяемых нажатием соответствующих кнопок и клавиш. Данная часть игры существенно упрощена по сравнению с тем же Tomb Raider 3, поскольку действиями Лары руководит опытный наставник, который неизменно следует впереди нее и дает соответствующие указания (увы и ах, но только по-английски). Держись поближе к нему, и тогда не заблудишься. Однако советы советами, а действовать тебе придется самому — прыгать, карабкаться, плавать и т. д., так что не преуменьшай сложность данного этапа. Не забудь по ходу передвижения подбирать ценные артефакты вроде аптечек и золотых черепов.

Итак, пройди вперед, выслушай своего спутника и следуй за ним. (Выслушивать его тебе придется в любом случае — как только этот человек начинает говорить, управление игрой приостанавливается. Мы не будем больше заострять твое внимание на целесообразности прислушиваться к советам наставника, равно как и всюду следовать за ним.) Предварительно можешь подойти к левому выступу и взять Золотой череп. Спустись по ступеням. Оказавшись перед узкой расщелиной с водой, гид предложит тебе совершить пробный прыжок. Рискни ослушаться его и вместо этого прыгни в воду — на мелководье ты найдешь еще один Золотой череп. А вот теперь можно выбраться из воды и перепрыгнуть через расщелину, после чего продолжать путь вперед.

В следующей комнате обогни колонну и постарайся избежать столкновения с кабаном, предоставив наставнику возможность убить его, поскольку у тебя пока нет при себе никакого оружия. В следующем помещении тебя ждет водопад и новая порция наставлений по части того, как совершать прыжки — для любого человека, имевшего дело с предыдущими сериями Tomb Raider'а ничего нового в этих откровениях нет. На всякий случай, если же ты все-таки упадешь в воду, не расстраивайся: в правом углу водоема имеется покатый спуск, по которому ты можешь подняться и проделать последнюю часть маршрута заново. Ничего полезного в этом помещении ты не найдешь, а потому продолжай плестись в хвосте у своего наставника. Впереди тебя ждет еще один, чуточку усложненный прыжок, но и с ним ты без труда справишься.

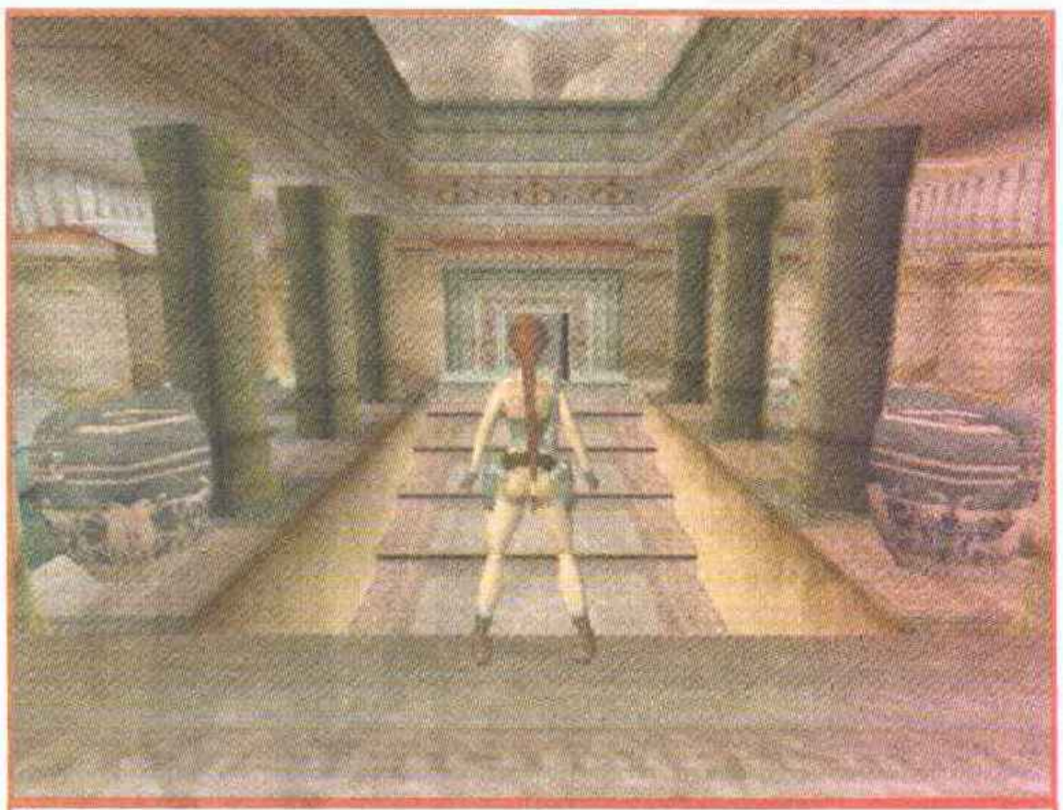
Проследи за действиями мужчины, когда он станет взбираться на стену, и повтори его маневр: встань вплотную к стене, подпрыгни и клавишей Ctrl ухватись за край выступа, после чего в висячем положении сместись вправо, пока не сможешь подняться на ровную поверхность.

Остановись у края водоема и ныряй в него: наградой тебе станут Золотой череп и две аптечки — большая и малая, хотя их придется немного поискать. Не забывай следить за шкалой уровня кислорода, чтобы не задохнуться. По завершении водных процедур выбирайся на невысокую темную площадку, затем пройди чуть вперед и нажми встроенный в пол рычаг, после чего беги следом за спутником.

Поднимись по настенной лестнице, наверху поверни еще один рычаг, не тратя времени, спрыгивай обратно и следуй за мужчиной.

Над головой у тебя будет некое подобие прибитой к потолку лестницы, а потому подпрыгни, уцепись за нее и на руках в висячем положении ("по-обезьяньи") продвигайся вперед до самого конца.

В следующем помещении на тебя снова нападут кабаны. Это, конечно, не тигры, но зачем тратить из-за их укусов драгоценные аптечки — пусть твой "экскурсовод" и на этот раз разберется с хрюшками.



Архитектурой нас здесь не балуют. Что ты хочешь – Египет. К тому же, Древний.

Диана Крофт

Слышал что-нибудь про Musée Grevin? А про музей Madame Tussaud? Так вот, первый — некий аналог второго, только во Франции. И он оказался первым, где фигура Лары Крофт была увековечена в воске. Количество посетителей, между прочим, после этого знаменательного события только увеличилось. Глядишь, так они и до консервативного Лондона доберутся... Уберут статую Дианы и поставят Лару. Извините, если кого оскорбил...

Хит времен!

По версии Gamespot (не путать с модным в последнее время магазинчиком GameStop), сериал Tomb



Raider оказался на 9-м месте среди самых продаваемых игр тысячелетия. Про первое же я ничего говорить не буду, сам догадаешься.

Пять?

Веселенькие новости. По неподтвержденным пока слухам, в Core уже начали работу над Tomb Raider V. Платформы — PC и PSX2. Выход — конец следующего года. Эй, а как же обещание устроить всем The Last Revelation? Типа, последний раз в последний час и все такое?

Эээ... типа, «здесь могла бы быть ваша реклама!» (c) :-)))))))

Продвинувшись за неутомимым гидом дальше, ты окажешься перед проходом, по обе стороны от которого возвышаются статуи каких-то грозных на вид животных. Пройди между ними, и неподалеку от высокой колонны справа поищи очередной Золотой череп — ты его вполне заслужил. Двигаясь дальше, ты окажешься в опасной зоне: из стен наперерез тебе летят отравленные дротики, уносящие драгоценное здоровье. Почаще прыгай и вообще не задерживайся в этом угрюмом месте. Имей в виду, что если в левом верхнем углу экрана появится желтая полоса, то ты отравлен и обречен, если... если как можно скорее не применишь аптечку — она мгновенно поднимет твой жизненный уровень до максимума.

Твой спутник укажет тебе на низенький проход в соседнюю комнату — опустись на четвереньки и ползи, куда тебе сказано. Неподалеку от решетки тебя ожидает встреча с новым Золотым черепом. Основательно поползав и обследовав все в столь неудобной позе, ты окажешься в небольшой комнате, украшенной истлевшим скелетом несчастного путника, пронзенного насквозь смертоносными кольями. А в руке у него будет рюкзачок — Лара его обязательно присвоит. Справа от скелета и кольев ты увидишь на полу то ли вазу, то ли сундук — определенно, именно к нему при жизни добирался несчастный обладатель скелета. Однако тебе он также будет недоступен. а потому пройди влево (заметим, что когда мы, описывая передвижения Лары или месторасположение каких-то предметов, говорим "влево" или "вправо", то имеем в виду не *реальное* направление, а то, как это выглядит на экране твоего телевизора, т. е. "влево" будет означать туда, где находится твоя левая рука, а "вправо" — соответственно, правая). Там ты увидишь еще один рычаг, который тебе следует повернуть. Кстати, напомним тебе также об одном весьма полезном правиле при игре в Tomb Raider: перед каждым нажатием рычага или какого-то переключателя обязательно сохрани игру, поскольку она изобилует подвохами и ты не знаешь наверняка, что последует за тем или иным нажатием.

В данном конкретном случае ничего страшного не произойдет: рычаг откатит колесо в сторону, а ты получишь доступ в ранее заблокированное помещение. Проследовав туда за мужчиной, ты окажешься в просторном зале с водоемом посередине и чем-то огромным и круглым на стене позади него. Оказывается, это потайная дверь, открыть которую вы должны совместными усилиями. Развернись, иди направо к небольшому выступу. Немного выше головы Лары будет невысокий проходлаз. Ползком выбравшись на открытое пространство, найди удобное место для прыжка на свисающий с потолка коричневый трос, уцепись за него, раскачайся и в нужный момент спрыгни на выступ. Наш совет: спустись в самый низ троса, а когда пожелаешь отцепиться, отпусти Ctrl. Оказавшись на выступе, поверни рычаг — и круглая дверь под тобой откроется. Спрыгни в бассейн (для более мягкого спуска) и следуй в открывшийся проем.

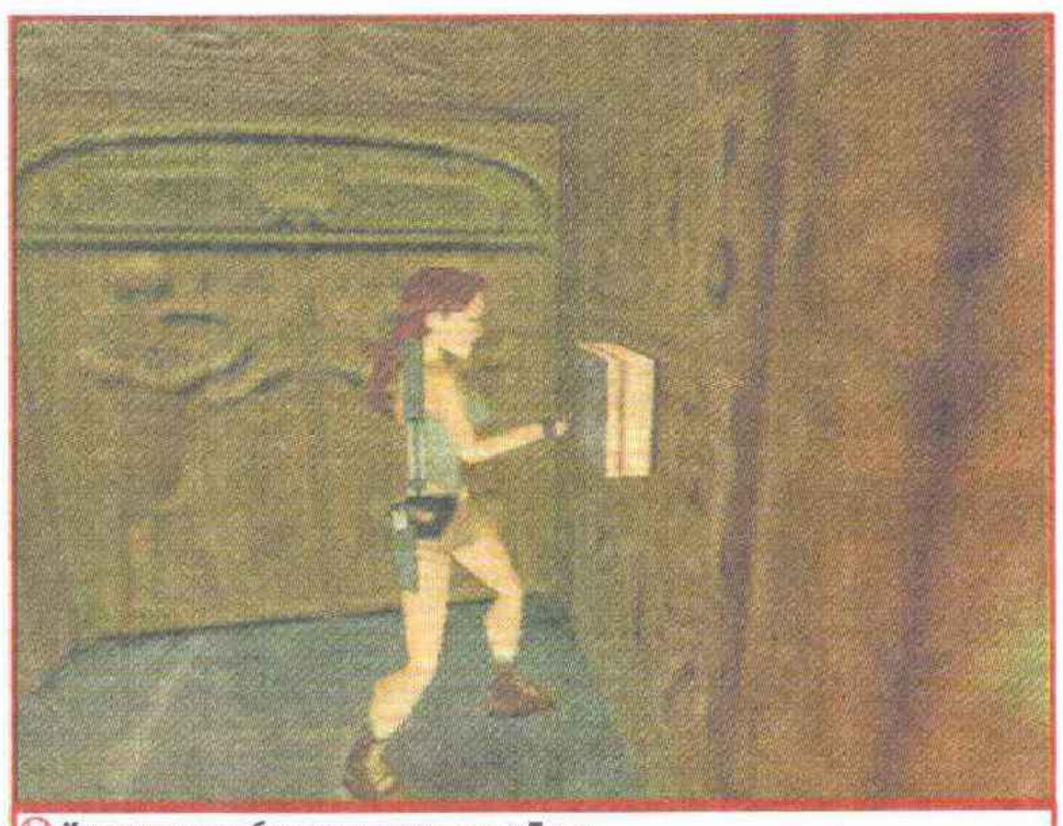
После скольжения на ногах Лара и ее спутник окажутся на открытой площадке. Мужчина предложит ей бег наперегонки за Глазом Айрис (не случайно, видимо, эта часть уровня называется "Race for the Iris" — "Гонка за Айрис"). Мероприятие это непростое, ибо на сей раз не в интересах Лары пропускать своего соперника вперед и плестись в хвосте — его надо опережать, но при этом рисковать сбиться с пути. Перед началом гонки сохрани игру и затем несколько раз поэкспериментируй с маршрутом. В общем-то он несложен.

В итоге ты окажешься в огромном зале, в центре которого расположен громадный, видимо, металлический шар, который раскроется подобно лотосу. По неизвестно откуда появившемуся мостику мужчина устремится к спрятанному в недрах шара странному артефакту, но в итоге лишь попадет в ловушку и, видимо, погибнет. Чудом спасшаяся Лара переходит на **второй** уровень игры, который называется

The Tomb of the Seth

На этом уровне ты встретишься с уже знакомой по предыдущим сериям игры Ларой Крофт — роскошной и сексапильной, причем в самом его начале она наконец-то доберется до оружия — пока это всего лишь обычные пистолеты, но у них, как ты знаешь, неограниченный боезапас. Кроме того, она найдет бинокли и три осветительных патрона (для краткости впредь будем называть их свечами). Справа и слева от того места, где стоит Лара, также имеется пара дюжин этих осветительных приспособлений. Найти их нетрудно, разве что надо немного побродить. Кстати, описание направлений движения героини в этих пещерах — дело не только довольно трудное, но и, как показывает опыт, не особо полезное. Поэтому советуем смелее ходить, бегать, опускаться в углубления в полу, подниматься на постаменты и забираться в углубления в стенах, находящихся подчас на некотором возвышении. В данном конкретном случае ты найдешь там много полезных предметов, практически ничем не рискуя, разве что столкновением с неопасными крабами да чахлой собакой. Тебе также может немало помочь загадочный бедуин в красном одеянии, который своими факелами освещает путь, а также указывает направление дальнейшего продвижения (некий аналог гида с первого уровня).

Обследовав пещеры, найди покатый спуск с синевато-черными стенами — он приведет тебя в просторный зал, стены которого украшены звезда-



Кнопки часто бывают размером с Лару...

Управление

Сначала несколько слов об управлении игрой. Можно с уверенностью сказать, что на 99% или около того оно осталось прежним, как в Tomb Raider 3. Оставшийся один условный процент приходится на пару новых действий Лары Крофт, о которых мы скажем ниже. И все же для тех игроманов, кто начинает свое знакомство с одиссеей этой неутомимой красавицы лишь с данной серии игры, повторим, что базовые правила управления подробно освещены создателями и помещены в разделе «Options" главного меню, которое появляется на экране при начале игры. Упустили авторы лишь некоторые клавишные сочетания. Вот они.

Shift + стрелка "вперед" — движение не бегом, а шагом.

Ctrl + стрелка "вперед" —

а) преодоление невысокого препятствия, подтягивание;

б) возможность ухватиться руками за пригодную для этого поверхность над головой с последующим передвижением в висячем положении на руках при помощи стрелок (назовем это способом передвижения "по-обезьяньи");

в) при лазании по шесту — движение вверх, если нажата стрелка "вперед", и скольжение вниз, если нажата стрелка "назад".

Ctrl + Alt — прыжок вверх с возможностью ухватиться руками за что-либо.

Ctrl + Alt + стрелка "вперед" — прыжок вверх и вперед с возможностью ухватиться руками за что-либо.

Ctrl + Alt + Shift — ухватившись руками за что-либо, Лара делает стойку на руках.

Shift + стрелки "вправо" или "влево" — передвижение вбок без поворота туловища.

Точка (русская Ю) + стрелки — передвижение на четвереньках.

Стрелка "вперед", а затем клавиша / (рядом с русской Ю) — передвижение со спринтерской скоростью.

Стрелка "вперед", а затем Shift + Alt — изящный, но порой опасный прыжок "ласточкой" с кувырком через голову.

Ctrl + клавиша / (рядом с русской Ю) — раскачивание на канате в подвешенном состоянии.

Ctrl + Alt + стрелка "назад" — кульбит назад при лазании по шесту.

ми. Кое-где в этих стенах имеются углубления: в одном ты найдешь аптечку, а сунув руку в другое, включишь механизм, наполняющий некую пещеру песком. Далее следуй в проход, откуда начинается покатый спуск, ведущий в эту самую пещеру с песком. Как выясняется, никакой он не зыбучий, а очень даже плотный. Пройдя по нему, подбери с правого постамента аптечку, а с левого — половинку Golden Eye (Золотого глаза).

Иди в помещение, где остался бедуин, — там открылась дверь. Пройди в нее и следуй за бедуином. Хитрыми манипуляциями он отключит смертельно опасную ловушку, и ты без труда сможешь взять вторую половину Золотого глаза. В "рюкзаке" соедини их вместе — получится целый Horuce Eye (Глаз Хоруса). Вернись в зал, в котором недавно был, отыщи на стене круг со стилизованным изображением глаза и опусти в прорезь Глаз Хоруса.

Откроется дверь, куда проследует бедуин, а ты — за ним следом. Вскоре окажешься в просторном зале, где тебе придется расправиться с собакой. Неожиданно бедуин перейдет на бег, ты — тоже, и скоро окажешься в следующем помещении, залитом вроде бы водой. Но это не вода — от прикосновения факела бедуина она превращается в огнедышащую лаву. Тут же откроется очередная дверь — тебе туда, следом за бедуином. На развилке он свернет налево и окажется перед опущенной решеткой; ты же поверни направо, в зеленый коридор, который приведет тебя в зал с мелким бассейном. Следуя по периметру направо, углубись в коридор и дойди до зала, где с потолка свисает цепь. Потяни ее: решетка перед бедуином поднимется и он тут же займется привычным делом — станет поджигать "воду".

Выходи из зала тем же коридором, которым в нее пришел, и вскоре окажешься в небольшой комнате, где на полу лежит ружье, а с потолка свисает еще одна цепь. Потянув за нее, откроешь ранее недоступный тебе ход в тот же зал, где ты тянул первую цепь.

Но теперь ты видишь, что из нескольких напольных плит исходит сияние. Всего их пять, считая от первой, что прямо перед тобой, и заканчивая последней, в противоположном конце зала у решетчатой двери. Тебе надо последовательно попрыгать с первой плиты до последней, наступая исключительно на подсвеченные плиты, но *только* на них, не касаясь зеленоватого бордюра. В итоге решетка поднимется, ты возьмешь стоящие за ней песочные часы; тут же поднимется следующая решетка, открывая доступ в наклонный коридор.

Иди туда, и окажешься в огромной пещере, где слева тебя будет ждать старый знакомый — бедуин в красном одеянии. Следуй за ним. В одной из комнат он факелом откроет дверь, а сам куда-то убежит. Входи в эту дверь, иди дальше в зал с большой платформой в центре пола (на ней лежат патроны для ружья) и выступом напротив, где восседает некое зеленое божество. Примени на нем песочные часы, и песок из верхнего зала, где ты недавно был, стечет вниз, обнажив в нем громадную статую с зияющим ртом.



Рама-рама.

Возвращайся назад и иди в этот зал, подойди ко рту статуи, уцепись за его край и известной комбинацией клавиш подтянись/пригнись, чтобы можно было проползти внутрь на четвереньках. Закончив путь, ты окажешься перед крутым пандусом — смело спускайся по нему, и ты окажешься в начале **третьего** уровня, который называется

Burial Chambers

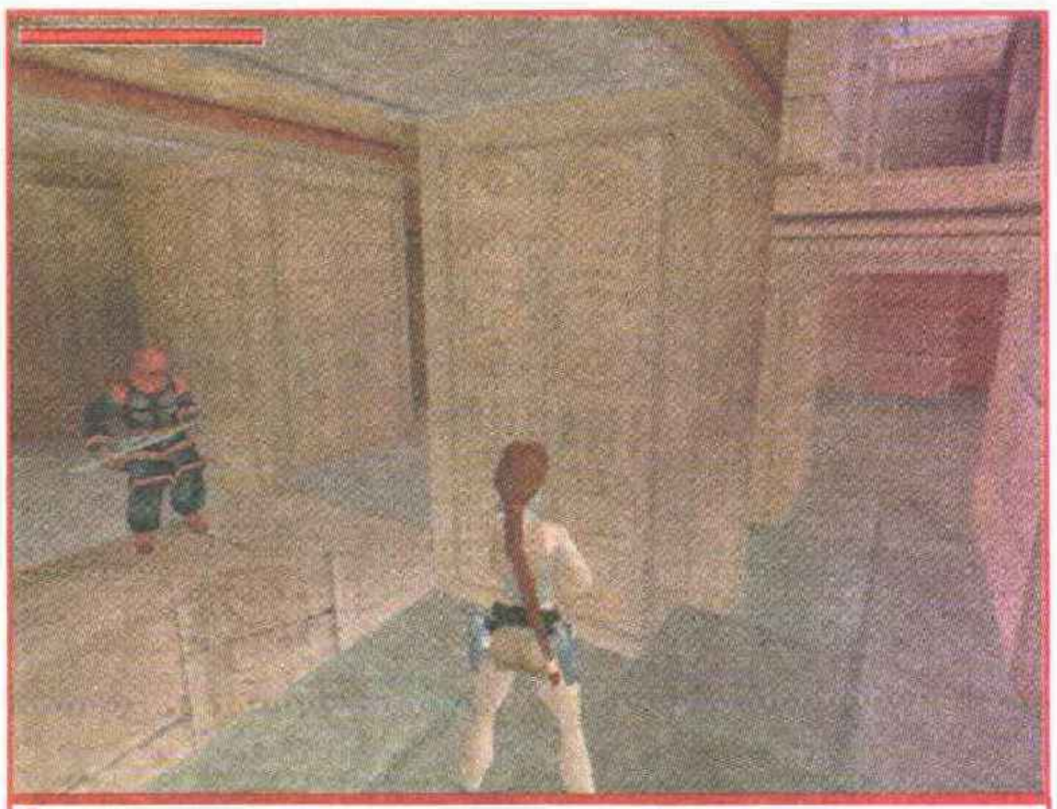
Оказавшись в комнате с рычагом и двумя статуями баранов, сохрани игру, затем нажми рычаг и беги в дверь, открывшуюся у тебя за спиной. Спустившись по крутому пандусу, подними Звезду Ориона и быстро прыгай влево, в проем между стенами — в противном случае тебе грозит смерть от острых копий. После очередного скольжения под уклон ты найдешь пачку патронов. Взяв ее, автоматически откроешь новую решетчатую дверь.

Ты в зале с двумя статуями. Иди вперед, но будь осторожен — здесь то и дело из стен, потолка и пола вырываются смертоносные копья. Впрочем, при некоторой сноровке преодолеть их заслон нетрудно. Миновав комнату с двумя вазами, пройди мимо очередной преграды из копий, после чего тебе придется провалиться в какую-то яму. Слева в стене будет красивое гнездо для Звезды Ориона. Вставь ее в гнездо, и по другую сторону от провала включится коварная карусель с лезвиями. Маленькие лезвия не особо опасны, тогда как большие несут смерть. Прыгай через провал, стремительно подбери патроны для ружья и, избегая лезвий, беги влево, прыгай через очередной провал — и вот ты в новом коридоре, который приведет тебя в комнату, похожую на склеп, в центре которой на возвышении лежит нечто похожее на мумию с загадочным предметом на груди. Посмотри ролик, после чего пробеги через эту комнату, ничего в ней не трогая, в следующую, расположенную напротив. Там у трех стен стоят три саркофага. Но ты пока к ним не подходи, а поищи в одном из зеленоватых угловых углублений в полу секрет — аптечку и патроны. Возвращайся в комнату с мумией, подойди вплотную к ее ногам, после чего Лара все сделает сама. Итак, теперь она разжилась Амулетом Хоруса.

Возвращайся в комнату с саркофагами. Все они окажутся распахнутыми, причем в двух стоят мумии. Остерегайся подходить к ним — они оживут и станут преследовать тебя. Не пытайся также убить их — все равно не получится. Вместо этого посмотри на красный круг на полу, на котором стоит массивная статуя. Неподалеку от нее также на полу есть аналогичный круг — туда-то тебе и надо передвинуть статую. Если ты прежде не "разбудил" мумий, сделать это теперь будет нетрудно. В противном случае придется периодически отвлекать их в коридор и толкать статую с постоянной оглядкой: не подкрадываются ли мумии из за спины.

Как только статуя окажется на новом месте, дверь за спиной одной из мумий в саркофаге (если она все еще стоит там) откроется. Беги в эту дверь, прыгай вниз, а затем по темному туннелю следуй в красный сводчатый зал. Убей двух собак и обследуй помещение. В одной из розоватых стен будет продолговатое углубление, спрыгнув в которое ты найдешь очередной секрет — аптечку. Теперь по двум выступам в торце проема выбирайся в основной зал.

Следуй в помещение со статуями в стенах и проходом между ними. Иди по этому проходу, минуй каменный блок — и ты в просторном зале с белым полом и лежащим на нем мертвецом. Здесь же есть две узорчатые двери, открыть которые тебе пока не удастся. Вместо этого иди назад к тому месту где недавно обнаружил секрет, но теперь не прыгай в проем, а иди прямо, в пещеру, где сидят две статуи и имеется настенная лестница.



Мужики с секирой здорово напоминают Prince of Persia 3D.

Как управлять машиной

Нажать курсором на изображение ключей в верхней полоске экрана — сесть в машину.
Alt + стрелка "вправо" — вылезти из нее.
Ctrl — двигаться.
/ (рядом с русским Ю) — задняя передача.
Delete — передняя передача.

Поднимись по ней в комнату с двумя большими вазами, минуй их и иди в следующее помещение, где с пьедестала возьми Golden Serpent (Золотую Змею). Когда появятся две мумии, заберись в проем в стене справа. Здесь рекомендуем сохранить игру.

Спрыгнув в открывшийся под тобой проем, стремительно беги налево, стараясь придерживаться опять же левой стены. Если тебе удастся это сделать, то смертоносные колья, опускающиеся сверху, тебя не заденут. Подтянись и залезай в проем в стене. Оказавшись в красноватой пещере, иди дальше, но не упади в новую яму в полу, рядом с которой лежит большая аптечка. Посмотрев в яму, отыщи удобное место, откуда можно спрыгнуть на промежуточную платформу, торчащую из стены, а с нее — на землю. Совершив очередной прыжок вниз, ты снова окажешься в знакомой красноватой пещере. Следуй туда, где недавно влезал по настенной лестнице, но, не доходя до этого места, поверни налево, поднимись по нескольким широким каменным ступеням, пройди по висячему мостику, снова дойди до ступеней, поднимись по ним и походя убей собак.

Оказавшись перед очередной глубокой ямой, проделай уже знакомые тебе манипуляции, спустись по настенной лестнице в комнату с пиками. По правую руку от тебя будут последовательно два выступа-надолба с сине-красной окантовкой поверху. Вскарабкайся на верхний, развернись и с разбега прыгай через проход, цепляясь руками за край аналогичного выступа напротив. С него можно запрыгнуть в скальную нишу, где спрятан секрет — патроны.


Нет, они не родственники. Даже не дальние.

Любым удобным для тебя способом снова вскарабкайся на два выступа, на которых ты только что побывал, но теперь прыгай уже не через проход, а на выступ, расположенный слева от тебя, а оттуда, повернувшись налево, на сей раз уже через проход — на выступ, над которым имеется короткая настенная лестница. Поднявшись по ней, ты обнаружишь в стенной нише рычаг. Нажав на него, откроешь дверь в торцевой части внизу. Аккуратно спустившись, иди в эту дверь, поднимись по лестнице, нажми очередной рычаг, открывающий небольшой темный люк, ведущий в комнату с пиками. Здесь же ты увидишь еще один выключатель в стене, но он будет для тебя недосягаем.

Следуй в открывшийся справа проем и проходи в новый просторный зал, очень похожий на предыдущий, но только теперь в центре его горит огонь. Спустись в этот зал, и ты увидишь небольшой люк, который открыл раньше. Аккуратно спустись в комнату с Syrius Star (Звездой Сириуса) и возьми ее. Развернись, чтобы выйти из зала, и по небольшому коридору пройди в комнату, где справа имеется настенная лестница. Поднявшись, ты снова окажешься в зале с огнем посередине. Попрыгай по выступам с таким расчетом, чтобы в итоге перепрыгнуть в высеченное в наклонной стене углубление. Пройдя немного внутрь его, ты окажешься перед глубоким колодцем, все стены которого представляют собой настенные лестницы. Прыгай и хватайся за ту, что напротив тебя.

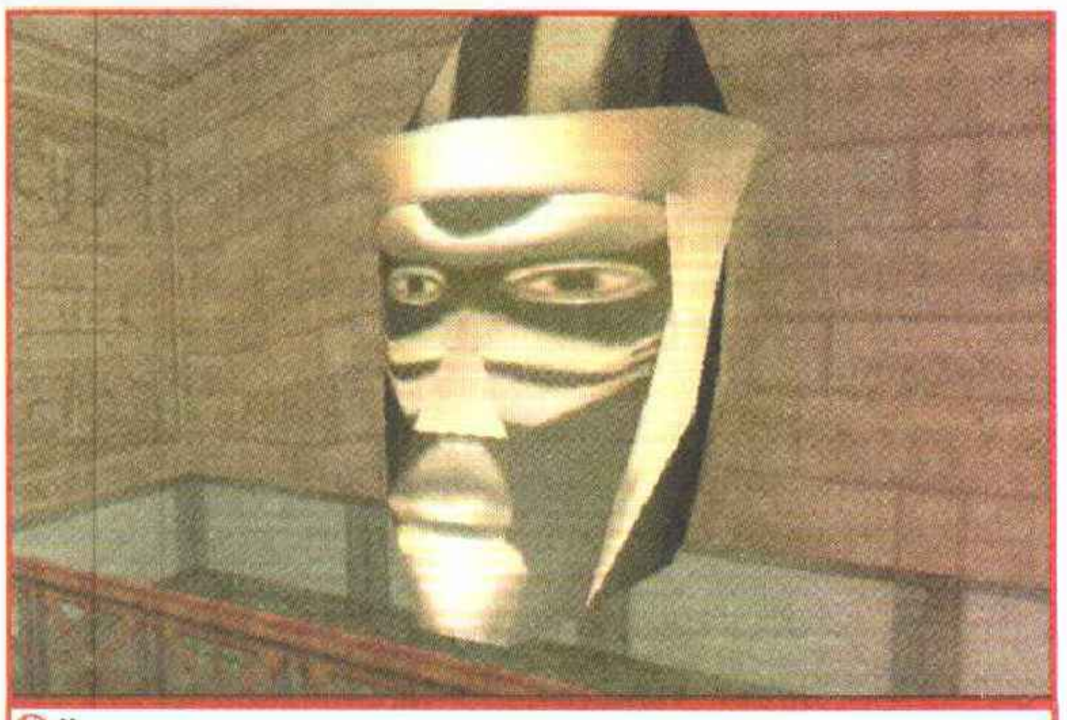
Спустись вниз, потяни свисающую с потолка цепь и, уклоняясь от столкновения с мумиями, подтянись в проем в стене. Там снова поднимайся по настенной лестнице. Спустись в проход с пиками, поверни направо и взберись на два выступа — справа от тебя будет гнездо для Звезды Сириуса. Вставь в него Звезду и повернись направо. В торцевой части ты увидишь проем в стене, перед которым с потолка свисает трос. С разбега прыгай и хватайся за этот трос, раскачайся на нем и соскочи на выступ перед проемом. Возьми с пьедестала Scarab Talisman (Талисман Скарабея), иди дальше — и вскоре ты снова окажешься в хорошо знакомом красноватом зале.

Отыщи помещение с белым полом, в котором лежал мертвец. Вставь в настенные гнезда Золотую Змею и Талисман Скарабея. Сверху на тебя начнет сыпаться песок, постепенно поднимающий тебя все выше и выше. Но также оживет мертвец — как выяснится, это мумия. Побегай от нее, пока песок не поднимет тебя до уровня, позволяющего подтянуться в настенный проем. Иди по нему на яркий свет к концу уровня, посмотри ролик и приготовься к испытаниям **четвертого** уровня, который называется

Valley of the Kings

Оказавшись на открытом, хотя и замкнутом пространстве, Лара сразу же попадет под прицельный огонь неведомого противника. Как выяснится, всего врагов шестеро, и палят они преимущественно из автоматов. Объяснять их местоположение, видимо, нет смысла — они сами обозначат себя. Стрелять в них можно либо из ружья — но желательно максимально прицельно, либо из обычных пистолетов. И то и другое оружие вполне эффективно. В случае ранений можно воспользоваться аптечками.

Расправившись с врагами, пройди по местам былых сражений и подбери массу трофеев — для ружья, автомата "узи", а также аптечки. Но самая ценная находка — ключи от синего "джипа". Забравшись в один из темных скальных выступов, найди очередной секрет — патроны к ружью и само ружье, которое, по причине наличия у тебя оного, автоматически превращается в один патрон. На этом данный уровень условно заканчивается, плавно перетекая в следующий, **пятый** по счету, который называется


Черт, ну и рожа...

KV-5

Данный уровень, по сути дела, является продолжением предыдущего. Его отличительной особенностью стало то, что на всем его протяжении Лара не должна расставаться со своим вновь приобретенным "джипом". Когда позже она откроет черные ворота, машина должна быть при ней — в противном случае придется заново начинать не только данный уровень, но и *всю игру*. (Неудобно, конечно, но такова воля создателей игры.)

Итак, садись в "джип" и поезжай следом за зеленой машиной, стараясь не попадать под автоматный огонь и разрывы гранат. Рекомендуем на время отпустить зеленую машину — пусть она отъедет на безопасное расстояние, и тогда тебе останутся одни лишь автоматчики. Соблюдай повышенную осторожность у больших и глубоких ям. При необходимости вылезай из машины и веди ответный огонь.



С берегами зубастые твари не такие уж и страшные.

Догнав зеленую машину в некоем сводчатом помещении, остановись и вылезай из своего "джипа". Обойди камень, рядом с которым ты поставил свою машину, найди патроны для ружья и аптечку. Подойди к зеленому "джипу" — он станет медленно отъезжать — и тут же отступи назад, поскольку впереди послышатся взрывы. Теперь снова садись в свою машину и езжай по пустыне мимо громадных сидящих статуй в проход, который откроется перед тобой. Примерно под аркой остановись и, если есть такое желание, пристрели автоматчика, стоящего на шатких лесах наверху. (В принципе, его можно прикончить и иначе — просто сбить машиной опоры этих лесов.) При желании обследуй мостки слева, предварительно забравшись на зеленый холм. Пройдя по этому склону вперед, ты обнаружишь справа от себя низкий проход в скале. Заберись в него на четвереньках и возьми секрет — аптечку.

Возвращайся к машине и поезжай вперед, пока слева от тебя не появится широкий проем между левыми и правыми лесами (назовем их так). Остановись, вылезай и расстреляй парня, притаившегося на левых лесах. Прямо перед тобой будут запертые черные железные ворота, а левее них в стене — ниша с аптечкой.

Отыщи место, где можно вскарабкаться на правые леса, после чего иди налево — там лежат патроны. Развернись и иди до конца лесов, поверни за угол налево, переберись через ящик и поищи в проеме между лесами новый секрет — патроны и аптечку. Попутно убив автоматчика, возвращайся через ящик обратно. Неподалеку от угла будет место, где можно забраться на верхний ярус правых лесов. Пройди вперед и примерно на полпути справа от тебя в нише найдешь аптечку.

Развернись и посмотри на левые леса — прямо напротив ниши откуда-то с высоты свисает веревка. С разбега прыгни, ухватись за нее и изловчись приземлиться уже на левых лесах. Иди вправо, к некоему подобию полуколеса, торчащего из стены. Подпрыгни и ухватись за торчащие из него ручки. Силой своей тяжести притянув их книзу, ты откроешь черные ворота. Аккуратно спустись с лесов на землю, садись в машину и проезжай в ворота. В одной из наскальных ниш между колоннами слева от тебя ты найдешь очередную аптечку.

Далее действуй по собственному усмотрению — то ли на машине, то ли пешком поднимайся по наклонному пандусу. Но имей в виду: сверху на тебя покатятся смертоносные шипастые "звезды", от которых придется уклоняться то влево, то вправо. Если ты преодолел их пешком, вернись к машине и поднимайся по пандусу.

Начались каменистые пещеры и скалы. Прими вправо и осторожно поезжай вперед. С пути ты едва ли собьешься, но вот в глубокую яму свалиться можешь, а потому будь предельно осторожен. В одной из ям имеется некое подобие настенной лестницы с характерным черным рисунком на желтом фоне. Спустись по ней и попробуй забраться в маленькое углубление в стене около самого дна (может, тебе это удастся), чтобы забрать лежащий там предмет.

Продолжай движение на машине, пока не окажешься на зеленой холмистой поверхности. Здесь тебе понадобится все умение водителя, ибо путь нелегок, а к тому же всюду подстерегают те же коварные ямы с кольями.

Твоя цель — пещера, ведущая к выходу с этого уровня. Сразу ты ее не увидишь, придется поплутать, перескакивая с одного зеленого холма на другой. Опасаясь ям, лучше сохранить игру. Наконец, перебравшись через очередной зеленый "бархан", ты увидишь чернеющий въезд в пещеру в обрамлении желтых колонн. Держи свой путь туда, после чего посмотри продолжительные ролики, готовясь к новому, **шестому** уровню, который называется

Temple Of Karnak

Повернись налево, поднимись по каменным выступам и переберись на соседнюю открытую площадку с высокой колонной посередине. Подбери здесь аптечку. Отсюда можно двигаться в трех направлениях: вперед, прямо и направо. Пойди сначала налево, в средний из трех проходов. Отыщи очередную аптечку, а также низкий проход для ползанья на четвереньках. Проследуй в него, и ты окажешься в красивом зале с вазами по обе стороны от тебя. Расстреляй пять светлых ваз (варварство, конечно, но что поделаешь...) и возьми немало ценных предметов. Вернувшись тем же путем назад, зайди в средний проход и, дойдя до бассейна, нырни в него за аптечкой. Снова вернись к высокой ко-



лонне и иди теперь направо. Перебравшись через пару выступов, ты окажешься на очередной открытой площадке. Найди место, где песок покрыт голубоватыми плитами. Там на одном из выступов ты обнаружишь свечи, и тут же у тебя под ногами будет голубовато-белый проем в полу. Спускайся в него, и он приведет тебя в просторный зал с двумя рядами колонн и широкой лестницей, ведущей к небольшой чаше.

Спустись в правое углубление в полу зала — там ты найдешь аптечку. Снова выбравшись наверх и посмотрев на потолок, ты увидишь ребристое перекрытие, пригодное для передвижения "по-обезьяньи". Так и сделай. На стене ты увидишь большую кнопку какого-то выключателя. Нажми ее и возвращайся (также по потолку) назад. Ты заметишь, что темная дверь напротив лестницы, ведущей к чаше, распахнулась. Заходи в нее и нажимай на другой выключатель. Колонна опустится вниз, а чаша исчезнет — вместо нее в полу будет зиять квадратный люк.

Аккуратно спустись в этот люк — чаша будет у тебя за спиной, разверни, возьми с невысокого постамента аптечку и следуй к проему в стене справа от тебя.

Забирайся в него и на четвереньках следуй вперед. Тебе предстоит преодолеть несколько выступов, еще один лаз на четвереньках, по пути к синей нише взять свечи и проследовать дальше, до помещения, заваленного песком. Поднимись по нему к очередному низкому лазу, преодолей его опять же на четвереньках и спустись на землю.

Теперь твой путь лежит к высокой колонне на открытой площадке, откуда открываются три возможных пути следования (помнишь начало уровня?). На сей раз входи в средний проход, минуй черные резные ворота и поднимись по лестнице к бассейну. Если ты еще не нырял в него, сделай это сейчас и возьми лежащие на дне свечи. Выбравшись на сушу, сделай пару шагов по направлению к воротам — слева от тебя будет каменный выступ, с которого ты сможешь забраться на второй ярус.

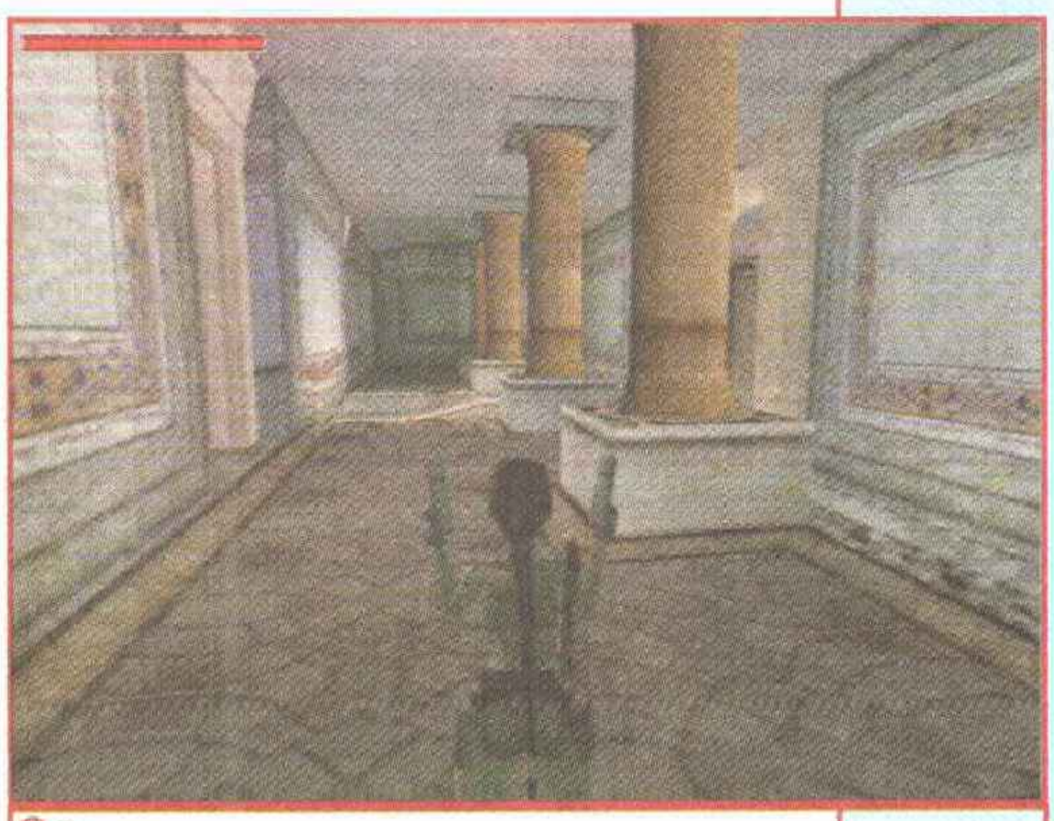
Здесь нажми поочередно на два стенных выключателя — откроются две двери. За одной на постаменте лежат патроны, а за второй спрятан Золотистый Сосуд. Возьми и то, и другое, после чего возвращайся в комнату с лестницей, которая раньше вела к чаше, а теперь к уже известному тебе люку. Снова прыгай в него и иди к началу лестницы. Встав к ней спиной, ты найдешь в коридорчике у левой стены углубление, куда надо вставить Сосуд. Сделай это и возвращайся обратно в зал, где ты этот Сосуд нашел. Но не поднимайся наверх — почти сразу же после входа в зал в правой стене окажется распахнутая дверь. Иди в нее, спускайся по пандусу — и ты на новом, **седьмом** уровне, который называется



Каменный блок с турбонаддувом.

The Great Hypostyle Hall

Повернись налево и поднимись на выступ, после чего пройди на открытую площадку с голубоватым полом. Справа и слева от тебя виднеются скальные входы, но сначала пройди вперед, и на одном из камней ты найдешь патроны для ружья. Входы слева окажутся всего лишь нишами, но в них лежат свечи и аптечка.



Лара в тени.

Оружие и снаряжение

Пистолеты — верный спутник Лары на протяжении практически всех уровней игры. Относительно невысокие убойная сила и дальнобойность во многом компенсируются неограниченным боезапасом. Как свидетельствует опыт, пистолеты вполне можно применять и для борьбы с достаточно грозным противником, разве что стрелять приходится дольше, чем, например, из ружья.

Ружье — достаточно мощное оружие, способное нейтрализовать большую часть противников. Используются патроны как стандартного типа, так и с расширенным диапазоном рассеяния дроби. Убойная сила достигает максимума при стрельбе с небольших расстояний.

Автомат "узи" — скорострельное оружие, имеющее больший диапазон действия, нежели пистолеты и ружье. К сожалению, для поражения цели приходится тратить весьма много патронов.

Ручной гранатомет — весьма эффективен в тех случаях, когда цель должна быть не просто поражена, а буквально розорвана в клочья. Это относится в первую очередь к первым двум типам используемых боеприпасов — стандартным и супермощным (в последнем случае при выстреле из гранатомета вылетают три огненных шара, которые, распускаясь, как бутоны цветка, уничтожают все, что попадает в зону их действия). Третий тип боеприпасов — ослепляющие патроны, характер действия которых очевиден из названия: они не столько уничтожают противника, сколько на время парализуют его активность.

Арбалет — новый вид оружия, отсутствовавший в прежних сериях игры. Особенно эффективен при использовании в сочетании с лазерным прицелом, когда требуется поразить цель, находящуюся на значительном удалении. Стреляет тремя типами стрел — стандартными, отравленными и разрывными (последние имеют убойную силу, сопоставимую с гранатометом).

Револьвер — прекрасное оружие, имеющее значительную убойную силу и дальнобойность. Весьма эффективен при использовании в сочетании с лазерным прицелом при стрельбе на большие расстояния. Единственный недостаток — ограниченность боезапаса.

Бинокль — прекрасное добавление к вещмешку Лары. Используется для рассмотрения удаленных и слабо освещенных предметов и объектов, например, карнизов, выступов, коридоров и туннелей (последнее особенно важно при дефиците осветительных патронов — т. н. свечей). Подсветка рассматриваемого объекта осуществляется нажатием клавиши Ctrl.

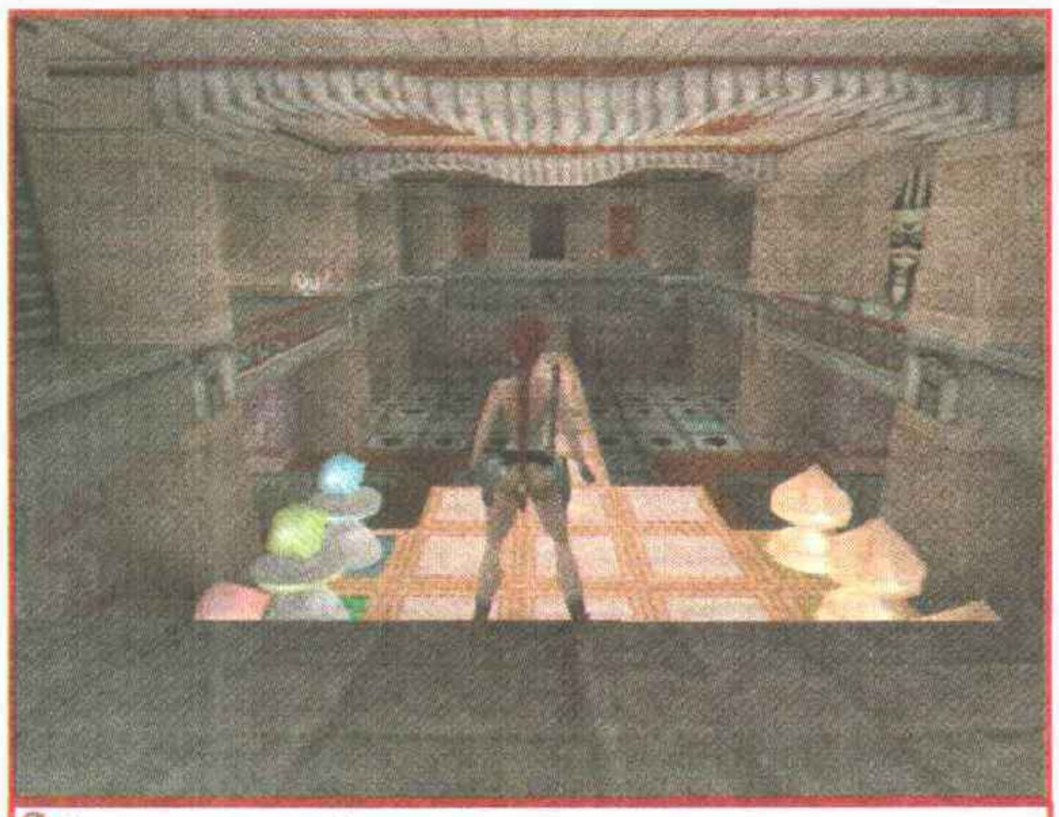
Осветительные патроны (условно именуемые **свечами**) — традиционный атрибут похождений Лары. Назначение понятно. Могут применяться даже под водой. В изобилии встречаются практически на всех уровнях. Весьма полезны для определения глубины какого-то темного колодца или ямы. Не мешают стрельбе — при извлечении оружия Лара автоматически бросает свечу на землю.

Маленькая аптечка — незаменимая первая помощь при незначительном ранении, падении с высоты или укусе ядовитых скорпионов, ос и прочих тварей. Восстанавливает здоровье примерно на 50%.

Большая аптечка — то же самое, что маленькая, но восстанавливает 100% здоровья. Встречается намного реже маленькой.

Иди в правый проход. Побродди по его первому этажу в поисках полезных предметов. Здесь не опасно — разве что скорпионы докучают. В одном из ответвлений ты окажешься перед глубокой ямой — запомни ее, но пока не прыгай на другую сторону. Возвращайся назад и подбери удобный выступ, с которого можно подняться на второй ярус этого зала. Найти их достаточно просто. Здесь тебе тоже надо походить и попрыгать с прохода в проход, зато наградой тебе станут два комплекта патронов, магазины для "узи" и свечи, а на карнизе, идущем вдоль одной из стен, ты найдешь опять же магазины для "узи" и аптечку.

Теперь можешь спускаться и идти к яме. Перепрыгни через нее. Слева в углублении в полу лежат аптечка и магазины для "узи". Выбравшись оттуда,



Сыграем в куличики?

иди в зеленоватый проход, после чего скользи по пандусу к началу нового, **восьмого** уровня, который называется

Sacred Lake

Заберитесь на выступ перед тобой и поверни налево. Забрав с маленького выступа аптечку, отбейся от двух летучих мышей и крокодила, затем поверни налево. Возможно, тебя и здесь подстерегает крокодил — пристрели его. Прямо по ходу в стене на возвышении будет низкий лаз для карабканья на четвереньках. Подобрав по пути свечи, ползи до самого конца, и в итоге ты окажешься на открытой площадке, в центре которой стоят две колонны, окруженные рвом с водой. Ныряй и ищи на дне патроны, а в подводной нише — аптечку. Через те же низкие лазы возвращайся обратно к большому водоему.

Ныряй, но старайся далеко не уплывать от наклонного пандуса, который поможет тебе быстро выбраться из воды при появлении крокодилов. Они не заставят себя долго ждать — выскакивай из воды и расстреляй их на берегу. Теперь смело ныряй в воду, ищи небольшой квадратный колодец и углубляйся по нему вертикально вниз. Подобрав по пути свечи и аптечку, возвращайся обратно. Выбравшись на сушу у наклонного пандуса, иди по периметру в направлении скального входа, обрамленного зеленоватыми опорами. Пройди в дальнюю часть помещения и начинай спуск вниз по нескольким выступам. Последний прыжок приведет тебя на площадку с шестом, уходящим вверх (имей также в виду, что за спиной у тебя колодец с водой — запомни его, он еще пригодится).

Взберись по шесту на достаточную высоту, чтобы совершить кувырок назад и приземлиться на площадку с шестом, расположенным правее. Снова поднимись, теперь уже по правому шесту, и соверши повторный кувырок назад на площадку перед низким лазом в стене. Ползи вперед в зеленую пещеру. Спустившись в нее, потяни за цепь, которая откроет большую решетчатую дверь в большом водоеме (где ты сражался с крокодилами). Тем же путем возвращайся обратно к площадке с первым шестом и прыгай в упомянутый выше колодец — он приведет тебя в этот самый водоем. Но берегись: из открывшейся двери туда заплыли два крокодила, которых опять же следует расстрелять с берега.

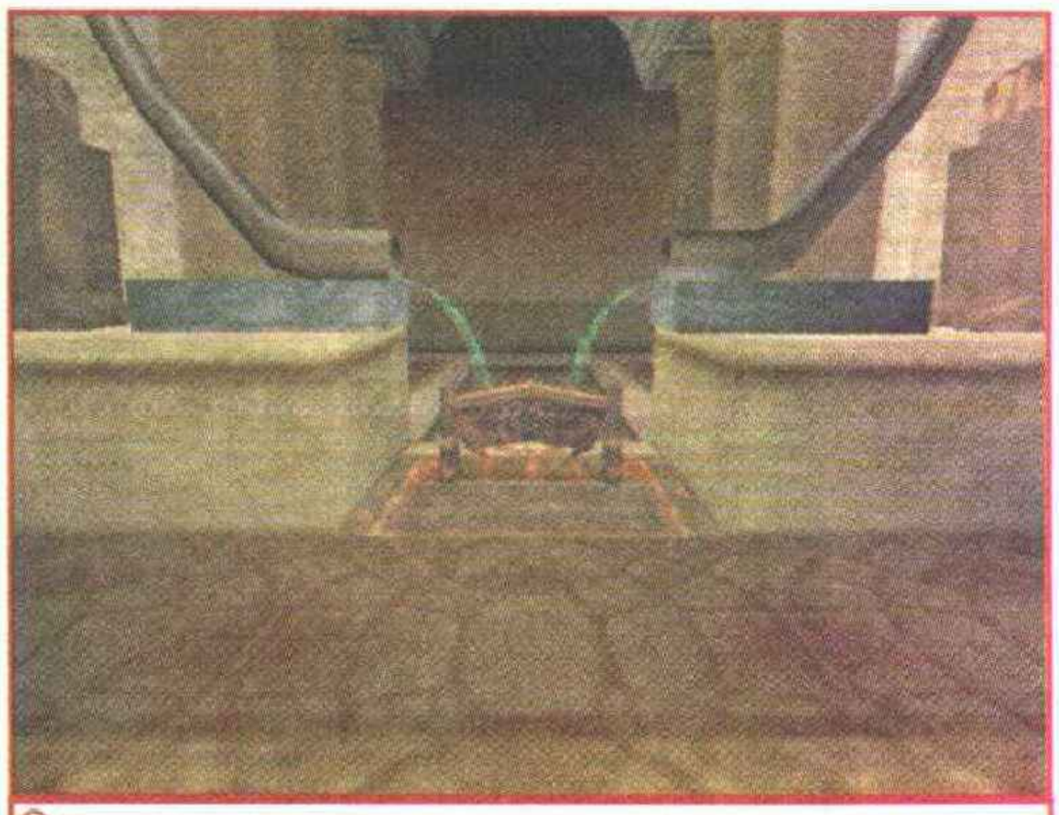
Покончив с рептилиями, ныряй и плыви в открывшуюся дверь. Из нижней поверхности одной из коричневатых подводных плит торчит рычаг: потяни его на себя, и тем самым откроешь подводные люки — большой и малый. Сначала ныряй в малый — вскоре перед тобой будет дверь с серым барельефом на ней. Открой дверь руками, всплыви, чтобы глотнуть воздуха, и снова ныряй в малый люк, плыви по туннелю, пока не окажешься в небольшом помещении, где тоже можно отдышаться. На дне его лежит большая аптечка. Взяв ее, возвращайся назад, но не спеши: поблизости от двух наклонных зеленоватых стен, между которыми ты только что проплывал по пути к аптечке, есть подъем наверх, ведущий в просторное подводное помещение с громадным зеркалом. В нем отражаются все движения Лары. Здесь тебе не обойтись без подсказки, поскольку дальнейший путь практически не виден. Плавая по комнате с зеркалом, потыкайся головой в потолок чуть левее середины, и в какой-то момент голова "проткнет" его, оказавшись уже над водой. Отдышавшись, выбирайся на покатый пандус и продвигайся вперед. В комнате, где ты окажешься, справа и слева лежат магазины для "узи", а прямо по ходу, на постаменте, будет второй Золотистый Сосуд. Взяв его, ты автоматически откроешь решетку, перегораживавшую туннель на дне большого подводного люка, расположенного рядом с первым, в который ты нырял. Плыви тем же путем обратно, выныривай, отдышись и со спокойным сердцем ныряй в этот большой люк. Теперь путь к **девятому** уровню игры перед тобой открыт. Этот уровень является своеобразным продолжением одного из предыдущих и называется



Лара, родимая, что с тобой?

Temple Of Karnak (Revisited)

Ты сразу оказался в воде. Плыви к люку над головой, затем карабкайся на выступы и спрыгивай в красивый, хотя и темноватый зал, являющийся неизвестной пока тебе частью Храма Карнак. Углубившись в левый проход, ты без труда найдешь нишу в стене, куда можно вставить второй Золотистый Сосуд. После этого действия окружающий тебя водоем сильно обмелеет и по нему можно будет ходить аки посуху. Пройди в дальнюю часть зала — позади сидящей статуи ты найдешь магазины для "узи". Развернись и иди в проход в стене. В его конце подтянись налево или направо — в любом случае ты окажешься чуть выше просторного бассейна с двумя колоннами, между концами которых сверкает электродуга.



Канализация сломалась.

Спрыгни на небольшой выступ прямо под тобой и с него расстреляй двух крокодилов. С третьим разберешься чуть позже. Ныряй в теперь уже безопасный бассейн — на дне лежат патроны. Такая же пачка притаилась на берегу возле одной из стен. Между колоннами под металлической клеткой стоит загадочный артефакт, но он пока для тебя недоступен. Ныряй в бассейн и заплывай в низенький проход прямо под статуей. Задействуй там соответствующий выключатель. Клетка опустится, и ты, выплыв обратно в бассейн, подойдешь к статуе и возьмешь не один, а аж два предмета — Sun Goddess (Солнечная Богиня) и Hypostyle Key (Гипостильный Ключ). Снова выбравшись из воды, разыщи у одной из стен удобный выступ, вскарабкайся по нему наверх и знакомым путем возвращайся к обмелевшему водоему. Иди к двум трубам, из которых в опустившуюся чашу стекают струи зеленой жидкости.

Теперь тебе предстоит вновь повторить уже знакомый путь: в скальный лаз чуть выше твоей головы (если стоять лицом к каналу с водой и чаше, он будет слева), по нему — в комнату, заваленную песком. Здесь можно подняться на верхний ярус и подобрать несколько полезных предметов. Спустившись назад на песчаную почву, отыщи в углу уже знакомое голубоватое напольное покрытие, а за ним — короткий подземный ход, ведущий в зал, где некогда стояла чаша. Здесь будь настороже — тебя подстерегают автоматчики.

Покончив с врагами, через проем в стене возвращайся на соседнюю открытую площадку и следуй в зал, где некогда нашел первый Золотистый Сосуд. Открытая с его помощью дверь по-прежнему манит тебя своим сиреневатым светом — иди туда (помнишь, это было финалом первой серии про Храм Карнак?), навстречу очередному, **десятому** уровню, который называется

The Great Hypostyle Hall (Revisited)

Итак, ты снова в знакомых местах. Но теперь здесь притаились новые враги. Первый прячется здесь же за углом слева, как только ты поднимешься на выступ и выйдешь на открытую площадку. Это коварный ниндзя, вооруженный мечом. Их будет немало на твоем пути, но правил борьбы с ними гораздо меньше: во-первых, не подходить к ниндзя слишком близко, во-вторых, стрелять только тогда, когда он перестанет вращать мечом как веером, отбивая все твои пули. Сделай вид, что ты чуть отвернулся в сторону, и он тут же прекращает вращение — тут-то и надо стрелять. Чтобы его прикончить, достаточно в сумме пяти выстрелов из ружья. Из пистолетов — чуть больше.

Подобрав на месте поверженного воина магазины для "узи", поищи на территории другие полезные предметы, после чего следуй в зал справа от входа на площадку. Прикончив ниндзя, обследуй первый и второй ярусы этого помещения на предмет аптечек и прочих трофеев. Передвигаться здесь можно как прыжками с перехода на переход, так и "по-обезьяньи", цепляясь за потолок. Вновь спустившись на первый этаж, ты рано или поздно столкнешься уже с двумя ниндзя. Место битвы с ними станет ориентиром для тебя — иди по коридору дальше до огромной и опасной ямы. Перепрыгни ее с разбега и, оказавшись на новой открытой площадке, иди по диагонали вперед и направо. Там будет низенький лаз для ползанья на четвереньках, в конце которого имеется гнездо для Гипостильного Ключа. Вставив его, ты откроешь дверь рядом.

Жди нападения одного ниндзя слева, а другого, чуть позже, — из центра зала. Покончив с врагами, ты обретешь долгожданный автомат "узи".

Осмотри этот зал: почти напротив двери, через которую ты вошел (чуть левее), имеется проход в следующий зал (назовем его вторым), а из него — аналогичный проход в третий зал. В каждом из залов целесообразно обшарить все уголки в поисках полезных предметов. Находясь в первом зале, иди налево от входной двери и отыщи выступ, с которого можно подняться наверх и, ухватившись за потолочные переборки, "по-обезьяньи" продвигаться вперед. Возможно, из соседнего помещения покажется ниндзя, который свалит тебя на землю. Не переживай — свое он еще получит.

Оказавшись внизу, иди во второй зал, пристрели ниндзя, возьми свечи, которые лежат прямо напротив, и еще одни — те, что неподалеку на маленьком выступе. Теперь иди в третий зал. Смотри вверх и вправо — там под потолком на фоне желтой стены виднеется какое-то черное пятнышко. Это выключатель, и тебе надо до него добраться. Иди в противоположный конец зала, с удобного выступа подтянись на горизонтальную площадку левой пары колонн, оттуда перескочи на аналогичную площадку соседней пары, цепляйся за потолок и "по-обезьяньи" двигайся к выключателю. Врубай его — в соседнем зале под потолком поднимется то ли темная дверь, то ли мостик.

Иди в этот второй зал. Аналогичным образом отыщи способ забраться на одну из горизонтальных площадок колонн, откуда "по-обезьяньи" двигайся в сторону только что поднявшейся темной двери. В горизонтальном положении она уже не служит препятствием для продвижения к карнизу, на котором ты обнаружишь магазины к "узи". Посмотрев в сторону зала, ты увидишь спешащего к тебе — также "по-обезьяньи" — ниндзя. Возможно, это тот самый обидчик, скинувший тебя на землю. Во всяком случае, цели его ясны, и ты прицельными выстрелами сбиваешь его на землю. Квиты!

Встав спиной к стене, повернись налево и поднимись на пару выступов. Теперь ты можешь шагать вперед по узкой дорожке, одной из составных частей которой является недавно поднятая темная дверь. Продвигаясь вперед и забирая чуть правее, ты вскоре обнаружишь колонну, на вершине которой лежит большой круглый камень. Выстрелом из ружья сбей его на пол — своей массой он проло-

мит пол. Аккуратно спускайся вниз и иди к месту пролома.

Спустившись в дыру, преодолей пару выступов, и ты окажешься в интересном помещении, в центре которого расположена колонна с голубоватым светящимся конусом наверху. Здесь же в комнате с потолка свисает цепь, однако она, увы, тебе не поддается. Из комнаты также имеются три выхода: левый, средний и правый. Левый и правый снабжены лестницами. Поднявшись ради любопытства на одну из этих лестниц (а можно и на обе), ты увидишь громоздкие сооружения, которые можно условно назвать лазерными пушками. Видимо, точно такая же имеется и в средней комнате, заглянуть в которую не представляется возможным.

Выходи из комнаты со светящимся конусом, но иди не направо, а налево, поверни за угол и продвигайся не спеша, поглядывая наверх: там будут проем и настенная лестница. Поднявшись по ней, ты окажешься в розоватой комнате с колесом и торчащим из него рычагом. Следующие две комнаты — точные копии первой, в том числе и по части колес. Поясним, что, толкая рычаг и вращая колесо, можно повернуть находящиеся внизу лазерные пушки так, чтобы их заостренные концы были нацелены точно на светящийся конус.

Нацелить их несложно, разве что придется немного побегать: толкнуть колесо в первой комнате, скажем, один раз, вернуться к конусу и посмотреть, куда нацелился лазер, после чего соответственно подкорректировать его положение. Так же следует поступить с колесами и в двух остальных розовых комнатах. Вернувшись в комнату с конусом, убедись в том, что острые концы всех трех пушек нацелены на колонну. Потяни цепь, и — о чудо! — мощные лучи мгновенно превратят в пар светящийся конус, оставив на месте его желтый Sun Disc (Диск Солнца), который ты, конечно же, возьмешь себе. Спустившись вниз, подойди ко входу в среднюю комнату — в полу перед ним образовался проем, в который ты и спустишься, идя навстречу очередному, **одиннадцатому** уровню, именуемому по традиции неоригинально —

Sacred Lake (Revisited)

Продвигайся вперед, и вскоре ты окажешься в знакомом месте с двумя колоннами, окруженными рвом с водой. Соедини в "рюкзаке" Диск Солнца и Солнечную Богиню — получится Sun Talisman (Талисман Солнца). Примени его на невысоком предмете, стоящем между колоннами, и в стенах откроются три двери — левая, средняя и правая. Сначала иди в левую и ныряй в воду. Поплавав и поныряв, ты обогатишься двумя комплектами патронов, магазинами для "узи" и аптечкой. Выбравшись из воды, подтянись на невысокую колонну и поднимайся по шесту. Там, сделав обратный кувырок на платформу, ты найдешь свечи. С платформы соверши прыжок к выходу.



Местный аналог колючей проволоки под напряжением.

Теперь иди в правую дверь — там ты разживешься лишь аптечкой. Что же касается средней двери, то за ней окажется просторный зал. Иди вправо и взбирайся на желтоватый выступ — он кажется наклонным, но при этом остается самым высоким. С него, цепляясь за потолок руками, "по-

Пособие начинающего маньяка

Отравленные дротики — встречаются только в самом начале игры. Надо либо бежать со всех ног, минуя их, либо проползать под ними на четвереньках.

Вращающиеся лезвия — досадное препятствие, что-то вроде карусели с ножами, способной существенно подпортить здоровье героини. Преодолеть лезвия можно благодаря точно рассчитанным по времени передвижениям.

Ямы с кольями на дне — стандартные уловки создателей игры, известные с самой первой ее серии. Обычно находятся в темноте.

Выскакивающие колья — могут появляться из пола (при нажатии на соответствующие его зоны или при прыжке над ними), с потолка (соответственно, при проходе под конкретными зонами), а также с боков (например, в шахте или колодце). Миновать эти ловушки также поможет тщательный хронометраж передвижений героини.

Вырывающееся пламя — сгустки пламени, вырывающиеся из горелок. Действуют либо в фиксированном режиме (например, с каким-то установленным интервалом), либо в случае чрезмерного приближения к ним героини.

Каменные блоки и **обломки пирамид** — характер помехи ясен из названия. Как правило, избежать столкновения с ними нетрудно, однако делать это приходится уже после того, как однажды под ними окажешься (к вопросу о пользе частого сохранения игры).

Сдвигающиеся каменные плиты — действуют грубовато, но эффективно, стремительно сдвигаясь и расплющивая тело героини. В принципе, к ним нетрудно приспособиться, после чего они перестают представлять большую опасность.

Рассекатель торса — встречается преимущественно в узких коридорах и туннелях. Два острых ножа, движущихся на встречных курсах и мгновенно перерезающих тело героини. Включаются обычно от сенсорных датчиков. Миновать их можно лишь опустившись на четвереньки и проползая под ними.

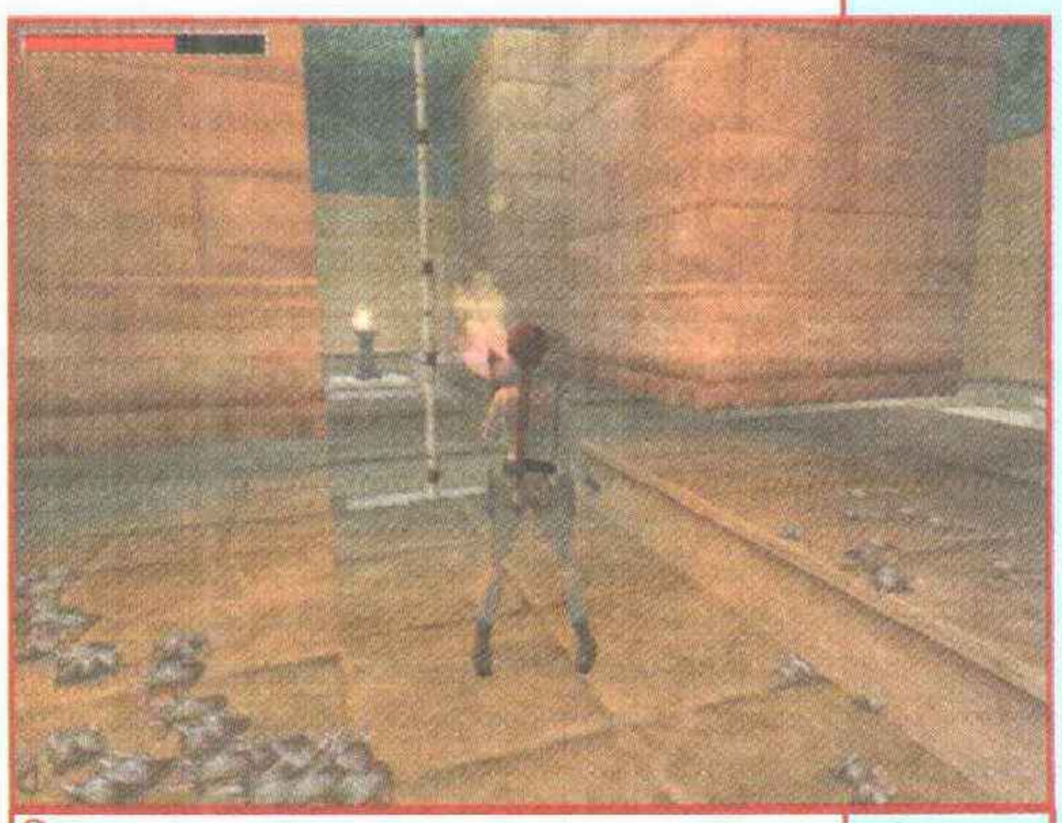
Раскачивающиеся топоры — точнее, гигантские секиры, подвешенные наподобие маятника и грозящие неминуемой смертью любому, кого они заденут. И здесь четкий хронометраж — твой верный помощник и спаситель.

Ножи-ножницы — суть исходящей от них угрозы ясна из названия: лезвия смыкаются, как у ножниц, и лихо рассекают живую плоть. Легко преодолеваются в прыжке.

Свисающие цепи и шары — раскачивающиеся гигантские металлические изделия, способные если и не убить, то основательно поранить героиню. Главное в избавлении от них — ловкость и точность движений.

Отсекатели рук — остроумное и остро отточенное приспособление, призванное умерить аппетиты людей, жаждущих посягнуть на некий предмет, например, лежащий на постаменте. Как правило, их действие можно нейтрализовать, если приблизиться к означенному предмету с определенной стороны.

Автоматические пулеметы — встречаются редко, но бьют метко. А главное — они весьма трудноуязвимы. Как правило, их можно вывести из строя, взорвав (например, метким выстрелом) стоящую рядом канистру или бочку с бензином



Клопы. Клопы. Клопы уже достали. (повторить 30 раз в ритм)

обезьяньи" продвигайся вперед. В итоге ты окажешься перед стеной, в которой чуть ниже Лары имеется лаз. Отпусти руки, но тут же цепляйся снова, ухватившись за край лаза, и следуй в него. Обследуй левое ответвление пространства, в котором оказался, и иди в правое. Там в самом конце есть люк наверх — подтянись в него и иди вперед до упора, где поверни налево. Прямо перед тобой будет широкий проем помещения зала, с разбега перепрыгни его, подтянись и иди в следующий зал. Как только оказался в нем, поверни налево и прыгай на коричневатый покатый выступ, убей летучих мышей, иди чуть дальше и спускайся на карниз, откуда осторожно прыгай на пол.

Поверни налево, к комнате, обрамленной чем-то бордовым. В ней на двух постаментах ты найдешь свечи и автомат "узи". Покинь эту комнату и иди в первый поворот налево. Перед тобой будет площадка с колоннами и двумя мощными статуями, охраняющими вход куда-то. Справа по ходу в эту арку ты увидишь замочную скважину — иди к ней, а заодно и навстречу очередному, **двенадцатому** уровню, носящему название

Tomb Of Semerkhet

(Примечание: в принципе, существуют три разных способа — или пути — прохождения данного уровня. Я предлагаю средний по сложности, но от этого не ставший менее интересным вариант. Желающие вправе поискать свой собственный маршрут.)

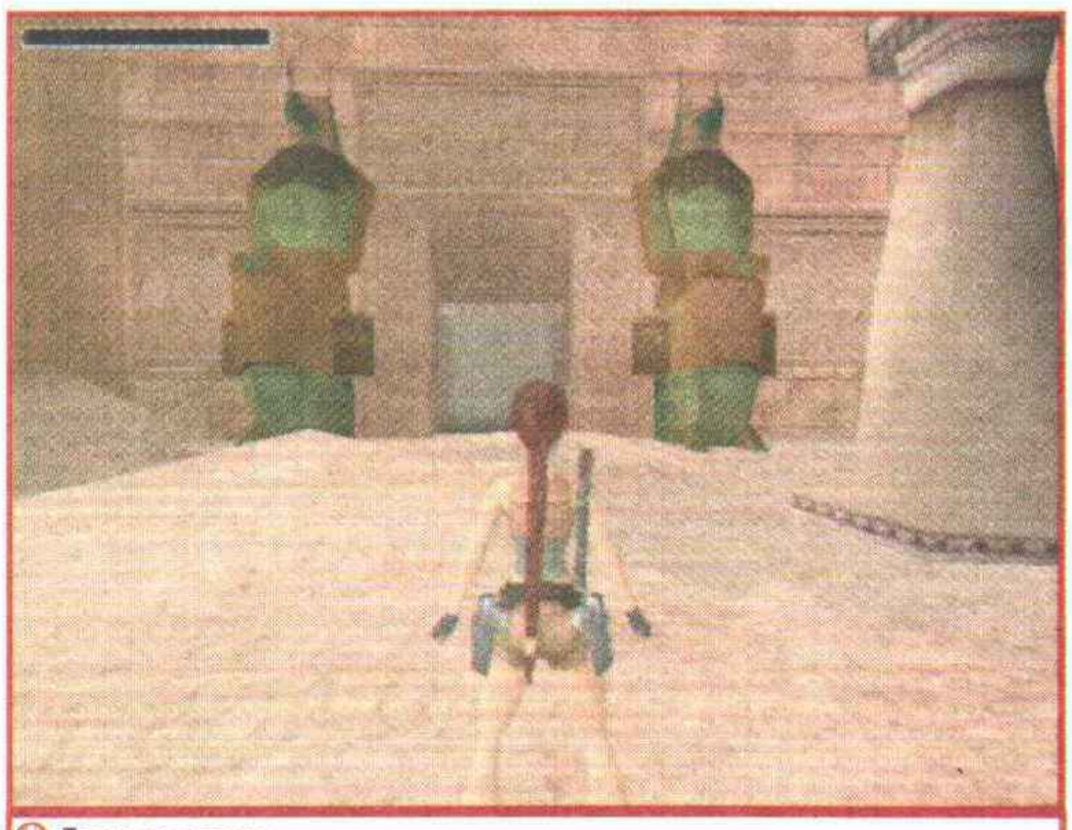
В начале этого уровня тебе придется совершить очередной акт вандализма и расстрелять из пистолета две вазы, после чего подобрать лежащие под обломками магазины для "узи" и аптечку. Затем спускайся по крутому пандусу в нижний зал, где тебя встретят полчища ядовитых пауков. Убить их невозможно, а потому подпрыгивай, цепляйся за потолок и на руках "по-обезьяньи" двигайся в противоположный конец зала, где прыгай вниз, как раз к основанию шеста. Хватайся за него и спускайся на один пролет ниже. На одном из постаментов лежит маленькая палка, которую, если поднести ее к пылающему огню, можно легко превратить в факел. В другом конце зала также выстрели в левую вазу (чтобы достать пистолеты, придется клавишей «Пробел" бросить факел, после чего при необходимости снова поднять клавишей Ctrl) и возьми аптечку.

Спрыгни еще на этаж ниже и как можно быстрее задействуй выключатели, спрятанные в трех нишах вдоль стен, — они откроют дверь на этаже рядом с разбитой вазой. После по шесту поднимайся на этот этаж и иди в открывшуюся дверь.

Войдя в следующую комнату, толкни руками левые оранжевые двери, немного вскарабкайся вверх, спрыгни вниз, и в итоге ты окажешься в большом и красивом зале с разноцветными "фонарями", которые на поверку окажутся гигантскими стилизованными шахматными фигурами. Чуть вдалеке слева от тебя будет черная настенная лестница, ведущая к секрету с патронами и аптечке. Возвращайся назад, спускайся на пол и проходи в проем, расположенный справа по ходу. Внимательно осмотри стены в новом помещении — на одной из них будет настенная лестница, ведущая наверх в новый зал. Войди в него, спустись вниз и пристрели двух собак.

В этом зале имеется наклонный пандус, ведущий к своего рода пюпитру, однако доступ к нему пока закрыт пламенем, вырывающимся с боков. Тогда поднимись назад и пройди к трем отверстиям в стене, из которых также бьют опасные для жизни языки пламени. Дождавшись, когда дальняя левая струя огня погаснет, подбеги, достань из отверстия аптечку и тут же отскакивай назад. Тот же маневр проделай с правой горелкой и со средней. Когда дело будет сделано, справа от горелок в стене распахнется дверь. Иди туда и, миновав мелкий бассейн, поворачивай налево, затем спускайся вниз.

Здесь уже шесть отверстий в стене, причем из пяти из них бьет огонь. Одна, дальняя левая, "молчит", а потому начинай с нее — добычей тебе станет полезный предмет (кстати, они имеются почти во всех отверстиях). После этого поманипулируй с горящими горелками, поочередно отключая одну за другой и получая соответствующую награду. В какой-то момент ты увидишь, как в зале, где ты был до этого, от пола к потолку вытягиваются решетчатые конструкции-клети. Когда останутся лишь две горящие горелки, попытайся выбраться в этот зал прежним путем. Ан нет — дверь замурована. Тогда беги в противоположную часть зала с горелками и, цепляясь за потолок, "по-обезьяньи" двигайся к другому входу в этот зал.



Лара на солнце.

Подойди к клети, стоящей у правой стены, через темный выступ вскарабкайся на нее, повернись направо и прыгай на платформу, идущую справа от центральной колонны. Чуть пройдя вперед, ты увидишь слева от себя углубление, в котором тоже полыхает горелка, но уже одна. Справившись с ней, ты отключишь горелки внизу у пюпитра. Спустись туда и прикоснись к этому пюпитру — где-то далеко в зале с разноцветными шахматными фигурами распахнутся створки люка.

Возвращайся в этот зал и направляйся к левому боковому проходу — как помнишь, там тоже была настенная лестница, упиравшаяся в потолок, но сейчас над ней распахнулись широкие створки люка. Поднимайся наверх, и ты окажешься в странноватом помещении, напоминающем просторную лоджию. Прямо перед тобой на полу будут три цветных квадрата — красный, зеленый и синий, а слева на стене — странный механизм из четырех вращающихся пластин. Это своего рода игра. Цвет плит на полу соответствует цвету трех шахматных фигур внизу. Встав на плиту соответствующего цвета, ты затем направляешься к механизму и вращаешь пластины. В итоге шахматная фигура соответствующего цвета сдвинется с места в направлении подиума, уходящего влево. Тебе придется изрядно потрудиться, сдвигая фигуры влево, пока они не начнут падать с подиума одна за другой. Для этого прыгай или просто становись на плиты разного цвета и вращай пластины (смысл этой игры остался мною не до конца понят — возможно, тебе она покажется интереснее).

Когда последняя фигура соскочит с края подиума, на нем, как грибы после дождя, вырастут высокие клетчатые конструкции. Поднимись на второй этаж зала, откуда начинай последовательно прыгать с одной клети на другую, продвигаясь в противоположный конец зала. Там соскакивай на выступ и беги вперед. Путь твой будет довольно долог и извилист, но в общем не опасен. Лишь в одном месте, где ты прикоснешься к створкам большой двери с иероглифическими знаками, она распахнется и на тебя бросятся две собаки. Впрочем, расправиться с ними, равно как и с их собратьями, которые будут появляться то здесь, то там, в общем-то несложно.

Путь вниз становится все более мрачным, но сбиться с него практически невозможно. Лестницы чередуются с провалами в полу, и в одном месте тебя подстерегают все те же зловещие пауки. Стремительно беги вперед, хватайся за шест и ползи по нему наверх. Ты окажешься в зале с зеркалами и ярким золотистым предметом на саркофаге. Помещение охраняют статуи двух черных собак. В левой части этого зала есть проход в соседний зал, где также имеется шест. Поднимись по нему на определенную высоту (в окружении летучих мышей) и, сориентировавшись по высоте, сделай кульбит назад, приземлившись на площадке. Оттуда ты получишь доступ в соседний зал с падающими с потолка на разноцветные плиты пола тонкими лучами света и уже знакомыми шахматными фигурами — вот, значит, куда они свалились с того пандуса! Дверь, через которую ты проник сюда, автоматически захлопнется.

Задача твоя довольно проста: передвинуть фигуры определенного цвета на напольные плиты

того же цвета. Как только какая-то фигура займет полагающееся ей место, в соседнем зале с саркофагом погаснет один из лучей. С установкой последней фигуры погаснет и последний луч, а сам саркофаг отъедет в сторону, открыв доступ к проему в полу.

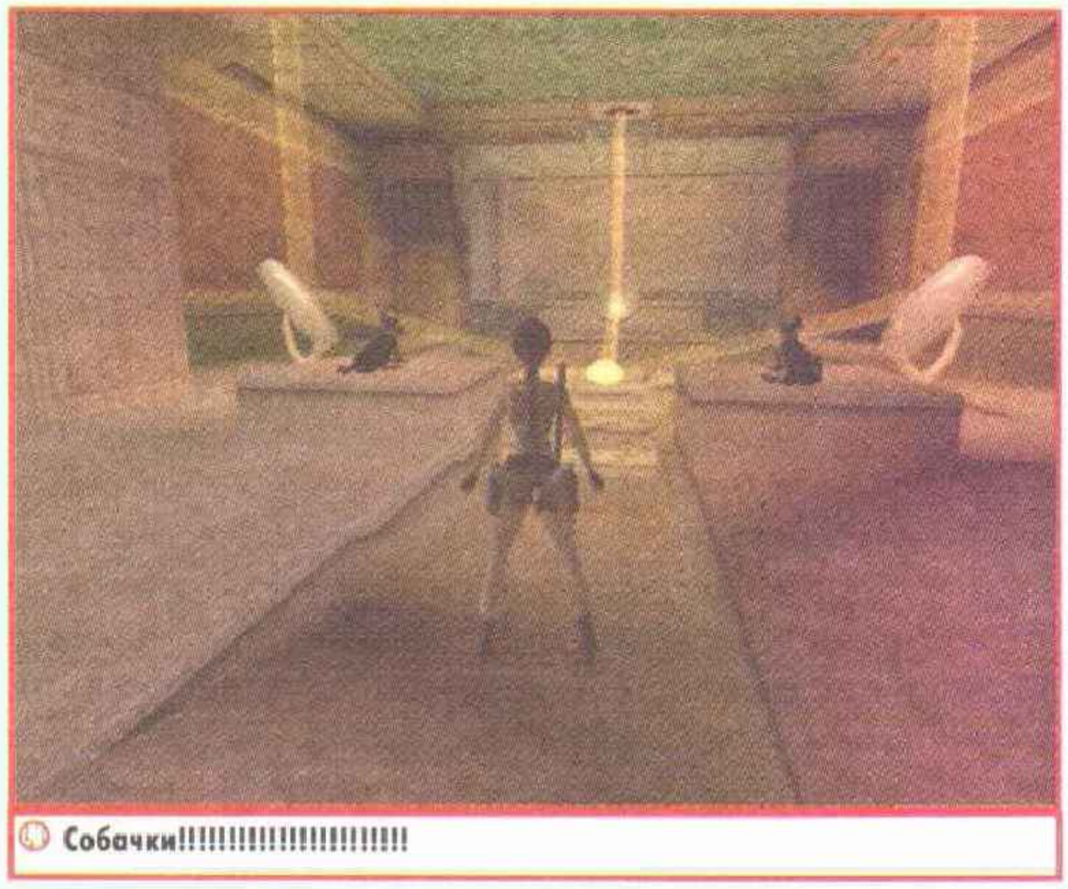
Следуй к тому месту, где ты проник в зал с фигурами. Недавние манипуляции снова открыли дверь, но попасть туда можно лишь предварительно поднявшись на выступ напротив дверного проема. Несложный прыжок позволит тебе уцепиться за край дверного выступа, и вот ты уже наверху. Иди в зал с саркофагом, опускайся в проем в полу под ним и следуй несложным путем к концу данного уровня и видеоролику. Теперь тебя ждет встреча с **тринадцатым** уровнем, который имеет название

Guardian Of Semerkhet

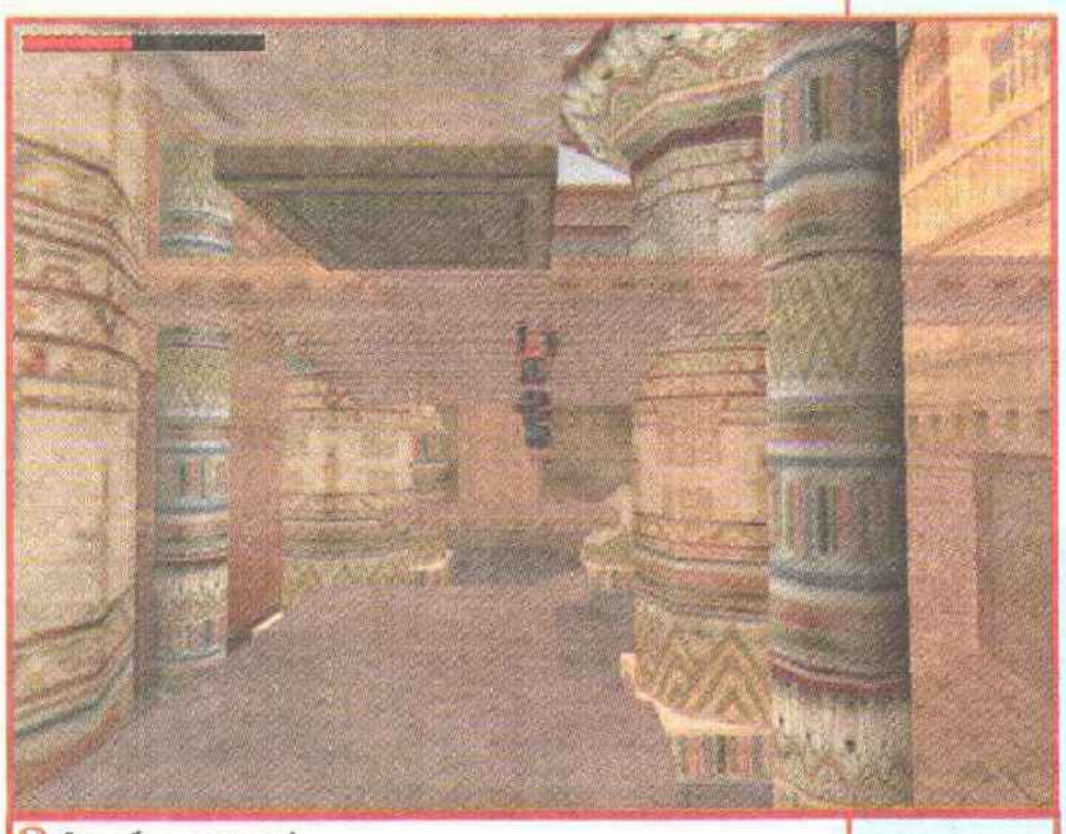
Прыгай в люк у левой стены и скользи вниз. Перед тобой кольцевая ловушка с лезвиями. Преодолевать ее лучше всего либо на спринтерской скорости, либо тщательно выверенным прыжком. Поверни за угол — там будет точно такое же кольцо. Разберись с ним аналогичным образом и двигайся дальше. После очередного пандуса ты окажешься в новом зале — за спиной у тебя на стене будет некий золотистый треугольник, а прямо перед тобой — макет карты Древнего Египта. Поверни налево, вскарабкайся на выступ, немного пройди вверх по пандусу и сразу залезай в низкий лаз справа, после чего двигайся на четвереньках.

Перед тобой некое подобие корабельного штурвала, но на самом деле это механизм, открывающий массивную серую дверь на другом конце зала — вверху, ближе к правому углу. Ради эксперимента поверни штурвал пять-шесть раз и посмотри в сторону этой двери: она несколько секунд будет открыта, но потом начнет медленно ползти вниз, закрываясь. Тебе надо успеть (после поворота штурвала) обежать его слева, устремиться вперед по извилистому карнизу, перепрыгнуть пару раз через проемы и, не попав под смертоносные лезвия, добежать до двери, пока она еще не закрылась. Возможно, в самый последний момент придется даже опуститься на четвереньки и буквально проползти под ней. Оказавшись по другую сторону двери, не мешкай и сразу пробеги немного вперед, поскольку здесь тоже есть опасные лезвия. Слева от тебя через проем будет некий золотистый объект на пьедестале — это т. н. Golden Vraeus (Золотой Враи). Сразу его не бери, не то опять нарвешься на ножи, а обойди кругом и возьми статуэтку сзади. Теперь спускайся вниз, преодолей череду коварных ям в полу, направляясь в сторону стены, на которой стоит штурвал. Сразу за ней будет проем, по которому ты сможешь подняться назад к штурвалу, а отсюда уже нетрудно добраться до зала с макетом Древнего Египта.

Примени Золотой Враи на золотистом треугольнике на стене; с потолка ударит луч лазера, который высветит новый артефакт — Guardian Key (Ключ Стража), похожий на пирамидку с четырьмя шипами. Вставь ее в ромбовидный замок справа на стене, и справа от тебя в полу распахнется люк. Прыгай туда, скользи по склону, и в итоге ты ока-



Собачки!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!



Акробат, однако!

«Друзья»

Обычные охранники — как правило, облаченные в светлые балахоны и вооруженные ружьями или автоматами "узи".

Ниндзя — чаще всего в красно-черных одеждах. Могут быть вооружены автоматом и/или самурайским мечом. Вращая меч, ниндзя способен отражать летящие в него пули, поэтому стрелять в него целесообразно лишь в те моменты, когда он опускает меч. Опасен лишь в ближнем бою — на расстоянии никакого вреда причинить не способен.

Кабан — встречается лишь на первом, тренировочном уровне игры. Откровенно слабый противник.

Бык (точнее, некая помесь быка с броненосцем) — злобное, сильное, агрессивное и практически неуязвимое животное. Чаще всего от него следует просто убегать, но можно также использовать хитрость, имея в виду невысокую маневренность и явную узость интеллекта этой твари.

Акула — встречается лишь однажды. "Убойная сила" подводного тирана в комментариях не нуждается.

Скарабеи — весьма противные и опасные ползучие твари. Появляются, как правило, неожиданно и сразу большими стаями. Способны убить героиню в считанные секунды. Бороться с ними практически бесполезно. Главное средство спасения — бегство. К счастью, нередко они исчезают столь же стремительно, как и появляются.

Динозавр — мощный зверь весьма угрожающего вида. Крайне опасен и трудноуязвим.

Минотавр — впервые появляется на уровне Chambers Of Tulun. Высокий и мускулистый противник, опасный враг для стройной и относительно низкорослой Лары.

Летучие мыши — вездесущие летающие отродья, не столько опасные, сколько назойливые. К счастью, легко уязвимы.

Гигантские осы — осы как осы, только о-очень большие и ядовитые — двух-трех укусов достаточно, чтобы отправить Лару на тот свет. Против них хорошо действуют ружье и револьвер.

Скорпионы — черные (мелкие) и красные (гигантские) — тоже вполне понятные насекомые. Укусы их ядовиты, а у гигантских порой и смертельны.

Огненный шар ("шаровая молния") — малопонятный феномен, возникающий как бы из ниоткуда, но способный за несколько попаданий лишить Лару жизни, если она вовремя не окунется в воду.

Водный шар — в общем-то это даже не противник. Дольше объяснять, что именно это такое, а лучше поиграть и посмотреть самим.

Ледяной шар — тоже скорее союзник Лары, чем ее недруг. Однажды весьма кстати помог ей превратить воду в лед.

Фарох — мифическая птица с золотистым оперением и способностью метать убийственные огненные шары. Опасна и тем, что способна бесконтактно подпитываться от энергоресурсов Лары, тем самым укорачивая ее жизнь. К счастью, встречается нечасто.

Хорус — неуязвимый летающий громовержец. Встречается на самом последнем уровне игры, так что если ты дошел до него, то никакой Хорус тебе уже не страшен.

жешься в просторном зале. Следуй направо, сопровождаемый парой звуков глухих ударов, доносящихся неизвестно откуда. В середине зала возьми маленькую аптечку. Иди дальше, и ты снова услышишь два таких же глухих звука. У правой стены расположен рычаг. Едва повернув его, ты распахнешь двери впереди, откуда выскочит агрессивный зверь, отдаленно напоминающий то ли быка, то ли гигантского броненосца. Пули его не берут, а потому беги мимо него дальше, до упора, и запрыгивай на небольшой выступ под настенной чашей. Под ногами у тебя будет лежать уже знакомая палка для самодельного факела. Возьми ее (не опасаясь зверя — на таком возвышении он тебя не достанет) и беги обратно, туда, где впервые встретился с этой тварью. Подожги факел от настенного огня и снова беги туда, где нашел палку. Теперь уже подпали от нее чашу, под которой она лежала, и в стене справа распахнется дверь. Следуй туда, в обитель очередного секрета, и возьми с трех пьедесталов три полезных предмета. Возможно, придется пострадать от массы неизвестно откуда выскакивающих лезвий, а то и получить оглушающий удар от падающего сверху смертоносного шара с такими же ножами.

Теперь беги туда, где впервые увидел зверя, а оттуда — к месту, где лежала маленькая аптечка. Подпрыгни и ухватись за потолок (став неуязвимым для клыков зверюги), откуда двигайся "по-обезьяньи" вперед до того места, где в стене слева обнаружится узкий лаз. Повернувшись лицом к лазу, отпусти кнопку Ctrl, но тут же нажми ее снова — уцепившись за край лаза, проникай внутрь и ползи вперед. По пути тебе будут жутко докучать летучие мыши, но ты с ними еще разберешься.

Под тобой снова окажется комната с бьющими из стен струями огня. Впрочем, ты уже знаешь, как с ними обращаться. Начни с той горелки, которая периодически гаснет, и, улучив момент, достань из нее полезный предмет (возможно, в некоторые горелки придется слазить дважды). Затем смотри, какая из горелок также стала периодически затухать, лезь в нее и т. д. Наконец ты доберешься до горелки, манипуляции с которой обернутся появлением в комнате полчищ пауков. Тут уж не мешкай и беги к настенной лестнице, по которой поднимайся наверх. Ползи через лаз в тот же коридор, где бегает разъяренный бронированный бык-броненосец, и, спустившись, посмотри на дверь слева. Попасть бы туда, но она перегорожена кольями. Постарайся сделать так, чтобы летящий на тебя зверь своей массой проломил эти колья и обеспечил тебе доступ в новый просторный зал.

В нем ты увидишь три настенных барельефа, расположенных у самого пола. На самом деле это замаскированные кнопки, но Ларе, несмотря на всю ее тренированность, не под силу нажать их. Сделай так: подойди к одной из кнопок и, встав вплотную к ней, дождись, когда на тебя нападет зверь, а в последний момент отскочи в сторону. Получается, что он выполнит за тебя твою работу и своей тушей нажмет выключатель. То же самое проделай с двумя остальными, и в итоге ты распахнешь две двери в одной из стен зала.

Беги сначала в правую дверь. Вскарабкавшись по настенной лестнице, поднимись по обычным лестницам и поищи в одной из комнат полезные предметы. Учти, что в этой комнате с потолка снова неожиданно падает шар со смертоносными лезвиями, а потому будь осторожен. Сделав дело, мысленно помаши с высоты на прощание безутешному в бессильной ярости зверюге, возвращайся в зал и теперь забегай уже в левую дверь. Снова на стену, вверх, вперед, и — навстречу новому, **четырнадцатому** уровню, который носит название

Desert Railroad

Здесь же, в вагоне, в котором ты очутился, поверни рычаг — откроется скользящая дверь. Иди в нее, прыгай на площадку следующего вагона, открой его дверь, иди вправо и в проходе разберись с ниндзя. (В целях экономии патронов для ружья пробуй обычные пистолеты. Принцип стрельбы остается тем же, разве что палить в супостата придется подольше.) Иди дальше, выходи из этого вагона и прыгай на платформу с зеленоватым грузом. С мчащегося параллельно поезду джипа соскочат два ниндзя — участь их, видимо, решена. По лестнице вскарабкайся на крышу следующего вагона. Следом за ним прикреплен точно такой же, и у обоих имеются люки на крыше. Но если, спустившись в люк первого вагона, ты найдешь патроны (и заодно прикончишь ниндзя), то второй вагон можно будет осмотреть просто из любопытства.

Иди дальше, к концу состава. Перед тобой очередная платформа с чем-то сине-зеленым. Взобраться на нее не удается. Подойди к краю справа, встань спиной к проносящимся мимо пескам и скалам, спрыгни назад, удерживая Ctrl нажатым, ухватись за край платформы и, перебирая руками, сдвигайся вправо, пока не окажешься на удобном месте, где можно подняться. Наконец вскарабкайся на крышу последнего вагона, подойди к самому его краю, повернувшись лицом к головной части состава, и прыгай вниз, проделав аналогичную манипуляцию с клавишей Ctrl, после чего забирайся в распахнувшуюся дверь вагона. Здесь тебя ждут патроны, аптечка и стрелы. Выбирайся на заднюю площадку этого вагона и знакомым тебе способом, повиснув на руках, переберись к правой стороне вагона. Вопреки ожиданиям, Лара здесь не остановится, а обогнет угол и станет двигаться вдоль боковой стены вагона. Добравшись до проема в этой стене, в который уже раз проделай манипуляцию с Ctrl, спрыгни вниз и, ухватившись за край пола, подтянись и входи внутрь.

Теперь следуй в последний вагон. Убей там ниндзя, подойди к концу вагона, повернись лицом к его головной части и проделай уже знакомую манипуляцию с клавишей Ctrl. Дверь в торце вагона откроется, забирайся в вагон и обследуй его (аптечка, стрелы и револьверные патроны — но где же сам револьвер, равно как и арбалет?!). Выходи в торец вагона, через который проник в него, и посредством привычных действий перебирайся слева вверх, затем правее, после чего, повиснув на руках, огибай правый угол и смещайся вдоль широкой части вагона, пока не достигнешь очередного проема. Заберись в него (теперь это уже несложно сделать), подбери патроны и ломик. Этим ломиком здесь же задействуй выключатель, пристрели ниндзя и выходи в открывшуюся дверь.

Перепрыгни через кучи странного вещества на платформе и беги к вагону, что перед тобой. Дверь там распахнется и покажется ниндзя, которому тоже недолго осталось жить. Углубись в вагон, выберись наверх и пристрели еще двух ниндзя (да сколько же их здесь?!). Потом убей еще двух, которые переберутся на поезд с джипа. Внутри этого вагона имеются три купе — войди во второе и третье по ходу и, расстреляв ящики из пистолета, возьми полезные предметы. Переходи в следующий вагон и с помощью ломика задействуй выключатель, расположенный рядом с тем, который ты когда-то уже включал. Проходи в дверь, являющуюся началом следующего, **пятнадцатого** уровня.



Окончание в следующем номере...

Тамбовский Волк
volk@igromania.ru

QUAKE III: ARENA

Здорово, пацаны! Готовы к труду и обороне на ниве геймерского счастья? Всегда готовы?! Равняйсь! Смир-рна! В q3dm17 шаго-ом арш!

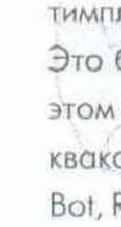
Пока вы тут стираете в пыль казенные армейские ботинки, я проведу ликбез (для глухих — ликвидация безграмотности!): мы направляемся в один замок. В замке есть семь кругов — да не просто кругов, а кругов ада, доложу я вам! В восьмом же круге скрывается один опасный и злобный главред... тьфу, то есть опасный и главный зловред. Задача: прорваться к оному без малейших потерь с нашей стороны. Замочить при этом всех возможных и местами невозможных оппонентов и достичь взаимного удовлетворения-фраглимита. Задача ясна, бойцы?! Тогда вперед, на тренировку! А я пока тут порастекаюсь мыслию по древу...



Надеюсь, приятель, ты уже купил третью «Кваку», наигрался вдоволь и даже накропал свою конфигу. Забудь ее. Забудь и то, как ты играл. Сегодня и в следующем номере мы расскажем тебе, что это такое — настоящая игра в «КуТри»!

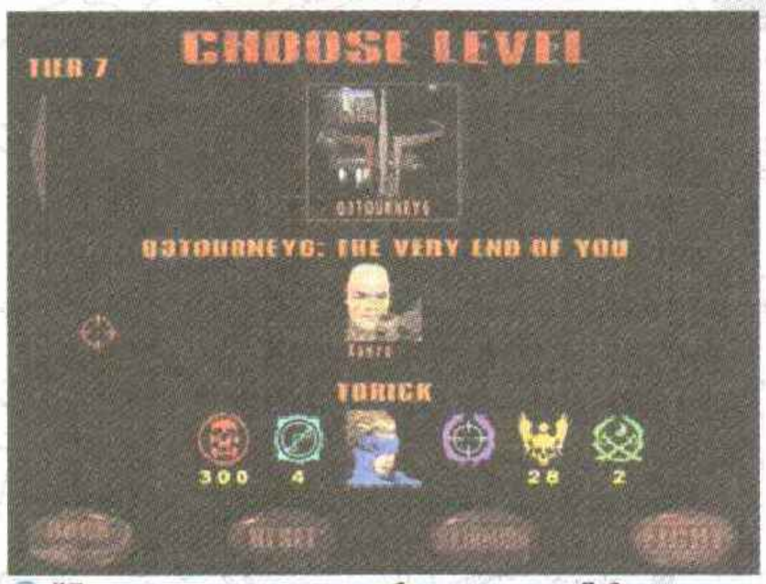
Первое, что ты должен знать, играя один на один с Искусственным Интеллектом, — это то, что ты играешь с БОТАМИ. А боты, дружок, это не люди. Их не попросишь: мол, не стреляйте, я с респауна, их не уговоришь сбросить шотган в тимплее или помочь с охраной флага в CTF. Это боты, и они — ТУПЫ, как и все боты в этом бренном мире. Они были тупы во всех кваковских и анрыловских модах: Eraser Bot, Ripper Bot, UT-bot. Они тупы и сейчас, в Quake III: Arena. Единственное глобальное (да и единственное вообще, по большому счету) умение, коим они обладают по определению, — это умение бегать по определенному скрипту, никуда не сворачивая. Как программер прикажет, так они по команде и бегают. И главный при этом трабл в том, что все их действия состоят из таких вот узловых операций-скриптов. Другое дело, если программист правильно подошел к делу и обучил бота тысяче с лишним движений, действий — в общем, ПРАВИЛЬНЫХ, «чистапацанских» скриптов. Уверяю тебя, в третьей «Кваке» их более чем достаточно. Не в пример Unreal Tournament, кстати сказать. Но! Пять уровней крутости ботов — это именно ПЯТЬ градаций сложности. Без вывертов и обиняков замечу: первый уровень сложности без особых напрягов одолеет даже наш местный секс-символ, по совместительству — рулезная квакерша Катя Синичкина.



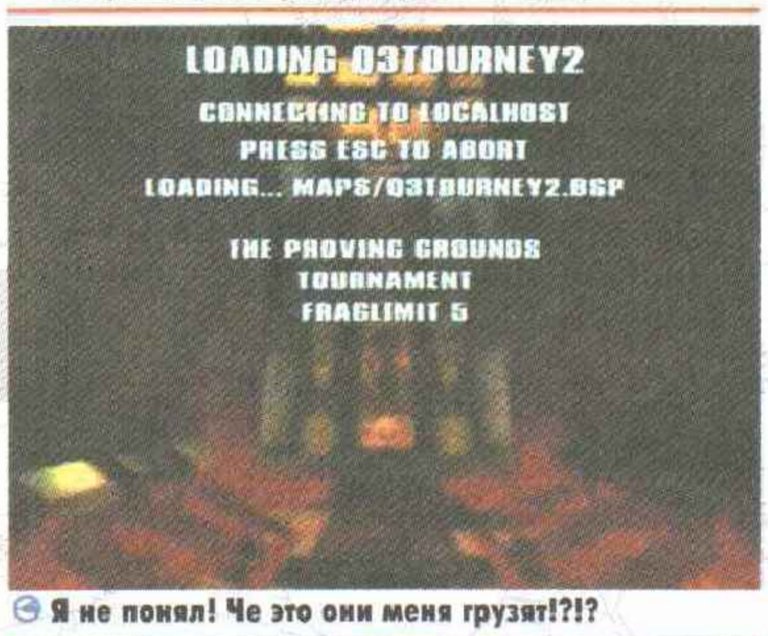


Второй уровень сложности — примерно для начинающих, уже геймеров, но еще не квакеров. Третий уровень — это для бывалых квакеров, когда те только начинают играть в «КуТри». Четвертый уровень сложности я вполне одолеваю, но лучше оставить его для Куки, Инфиделя и других "отцов". А пятый, пацаны, это рай для нас с вами, ибо он есть Nightmare, и Nightmare по сути своей — это есть ПО-ПАЦАНСКИ!

Собственно, я здесь тебе все это рассказываю, готовя тебя к самому главному. Я поведаю тебе о том, как наиболее просто и безболезненно обыграть AI практически на любом уровне сложности, не используя чит-кодов (хотя, конечно, читмейкеру Торику тоже надо свой хлеб отрабатывать) и других трейнеров. Я расскажу в деталях о каждом виде огнестрельного и энергетического оружия. Я распишу все возможности местных бонусов. Главное, приятель, читай повнимательнее...



"Бессмертие... пришло бессмертие..." Стоп-стоп, о чем это я, пацаны?



Я не понял! Че это они меня грузят!?!?

Я дам вам парабеллум...

Значит, так, пацаны, слушать сюда. Вам здесь еще три десятка уровней париться, а вы и пороху пулеметного не нюхали. Я вам тут не зря наставником прикреплен. Ща быстренько проведу политпорку, а кто артачиться вздумает — будет копать от меня и до обеда. Короче, всем слушать техническо-статистический ликбез на тему "...козе баян?" о местном оружии.

Ну что пацаны, прикинули? Шотган с трех метров выносит свежереспауненного потенциального фрага, а плазмаган ну просто идеален для дополнительных разборок в тесной комнатке. Впрочем, думайте сами, решайте сами. А кому в лом думать, тем в следующий раз наш фрагозабиватель-на-все-подряд мистер Чума все-все-все про тактики вооружения и защиту расскажет.



О броне. Броня, суть жилетка, the vest, одеваемая на бойца аккурат в момент ее, жилетки, поднятия. Желтый vest дает 50 единиц брони, красный — все сто. Надеть несколько новеньких бронежилеток на уже заполненное тело можно, причем не просто "несколько", а вплоть до 200. Фича в том, что вся броня, что выше ста единиц, будет потихоньку сниматься, по две единички в секунду, и так — до полной сотни. Так что если ты оделся в красную броню, а затем подобрал желтую жилетку, то через полминуты у тебя останется лишь первоначальная сотня. То же касается и бронепластинок (такие штучки зеленовато-серого цвета, валяются по пять-десять штук, дают по 5 единиц брони). В чем прикол? В том, что две трети наносимого дамага (от damage — повреждения) разносится по броне, и только треть уходит на структуру, то есть на игрока. Так что если ты в красной броне с полным здоровьем и какой-то идиот выстрелил из шотгана в надежде уложить тебя на месте и заполучить халявный фраг, то он сильно ошибся. Ибо из 110 единиц на тебя лично уйдет лишь 38. А остальные 72 дамага уходит на красную броню. Ну, потом ты, естественно, разворачиваешься и, пока этот салага перезаряжает шотган, стреляешь в него в упор из чего-нибудь приятного типа RL (Rocket Launcher — запомни эту аббревиатуру, боец!). Для него это будет хорошим уроком!



Еще по поводу здоровья. На некоторых картах имеются такие синие шарики, megahealth зовутся. Пришли они, как и плазмаган, из далеко думерского детства и являют собой сконцентрированный сгусток 100 чистых единиц здоровья. Плюсом к этому идут зеленые шарики с зелеными же и плюсиками. Каждый такой плюсик дает 5 единиц, независимо от уже имеющегося здоровья. Больше двух сотен не даст, это само собой. Но зато из тех, что докидывают до сотни, остаются только простое здоровье — желтый шарик, +25 единиц — и оранжевый полтинник, дающий 50 единиц здоровья.



Какая «Квака» — и без бонусов? На этот раз нас лишают классного сундучка с халявными

Слушайте, пацаны, тут чиста конкретный базар есть. На забугорном сайте (не спрашивай, что это такое, сам вторые сутки въехать пытаюсь) **Adrenaline Vault** (*www.avault.com*) свалившие туда братаны устроили голосование (типа словесные разборки) на тему о крутости **Quake III Arena** и **Unreal Tournament**. Так вот, они добазарились до того, что 32% местной братвы выбирают «КуТри», а остальные 68% — УТ. Объясните мне, типа это наезд, да?

Характеристики/ Оружие	Максимальный боезапас	Скорострельность	Скорость единицы
Gauntlet	Нет	Почти отсутствует	Высокая
Machinegun	200 патронов	Очень высокая	Высокая
Shotgun	200 дробинок	Тормознутая	Высокая
Plasma Gun	200 зарядов	Высокая	Высокая
Gren. Launcher	200 гранат	Средняя	Средняя
Rocket Launcher	200 ракет	Средняя	Средняя
Lightning Gun	200 зарядов	Непрерывная	Прямое попадание
Rail Gun	200 снарядов	Тормознутая	Прямое попадание
BFG 10000	200 зарядов	Высокая	Высокая



патронами и гранатами, которого так не хватало в Rail Arena, и не дадут попользоваться Rebreather'ом. Но! Во-первых, возвращаются руны, а во-вторых, нам оставили Квад (Quad — на полминуты утраивает убойную силу каждого оружия), а заодно подарили несколько новых фенек. В связи с тем, что новый движок умеет строить относительно открытые пространства, появился бонус Flying, дающий возможность летать в течение 30 секунд. На всякий пожарный вернули самую пацанскую руну еще думовских времен — Invisibility. Просто чтоб было, накинули новую феньку под названием Speed. Скажу честно, пацаны: стрейф плюс Speed рулят форева. Докидайте к этому делу скин чувака на скейтборде — и можно рулить СТИЛЬНО! Это по-нашему.



Бот-аники



Отдельные фанаты сингл-плеера Quake 2 наверняка помнят тупорылую модель Tank'а, которого можно было расстрелять даже вслепую — таким огромным он был. А вот летуна с пропеллером на заднем месте фиг достанешь. Но это в основном из-за того, что он перемещается в трех измерениях. А что говорить о знаменитой "овечке", из-за которой была закрыта на пароль не одна сотня общественных серваков и была кикнута не одна тысяча игроков только по тем двум простым причинам, что возникали из-за присутствия ее, "овечки": 1) очень мелкая модель, фиг с два попадешь в такую, 2) мертвая овечка, не будучи разджибсована, ничем не отличалась от живой, чем пугала одних, начинающих квакеров, и серьезно сбивала с игры других, вполне продвинутых "отцов". Подобные веяния моды на ботов остались и в «КуТри».



Реально все боты делятся на два типа: толстые-медлительные (визуально) и мелкие-быстрые (тоже чисто визуально). Рассмотрим самых ярких представителей двух полюсов.

Начнем, естественно, с самого колоритного представителя бот-большинства — с Orbb'а. Нет, это я не заикаюсь, просто моделька так зовется — Orbb, с двумя "b" на конце. Так вот, Орбб. Встречаться он будет тебе часто. Возможно, даже чаще всех остальных ботов. Этот пучеглазый мини-робот, чем-то похожий на ту самую "овечку", в сингловой игре предпочитает исключительно орудия дальнего боя. Обладая избирательным вкусом, он в большинстве случаев использовал плазмаган, изредка предпочитая его РЛ, и совсем уж редко юзал пулемет (только после респауна). В пользовании GL, BFG 10K, рэйла, шотгана и уж тем более Gauntlet'а замечен не был. Отсюда вывод — против Орбба лучше идти с шотганом или рэйлом, по дороге почаще стрейфиться. Если сомневаешься в своих снайперских способностях, хватай РЛ и долбай пучеглазому под ноги — коли промажешь, так хоть сплэшем достанешь.

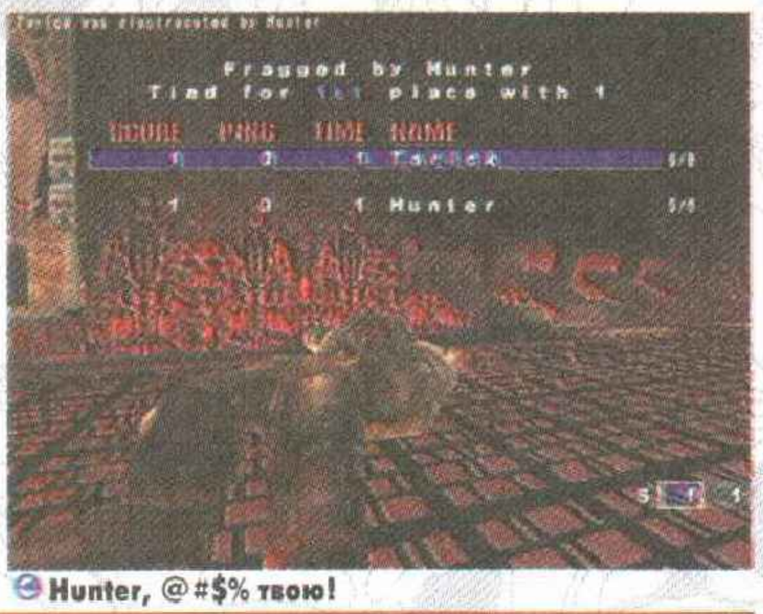




Второй наиболее отличающийся от своих компьютерных собратьев — это бот Tank Jr. Более мелкий и пронырливый вариант модели из «КуДва». Обладает абсолютно теми же недостатками: легко поддается аннигиляции по причине размеров и сам по себе кажется медлительным. Естественно, рай для завзятого квакера с RL. Сплэш-дамаг — это самое худшее, что может случиться с Tank Jr. Рэйлом не пользуется абсолютно, зато с удовольствием



Hunter, твою @#$%!



Hunter, @#$% твою!



Типа текстура. Типа с подсветкой.



Уровни совсем окривели...

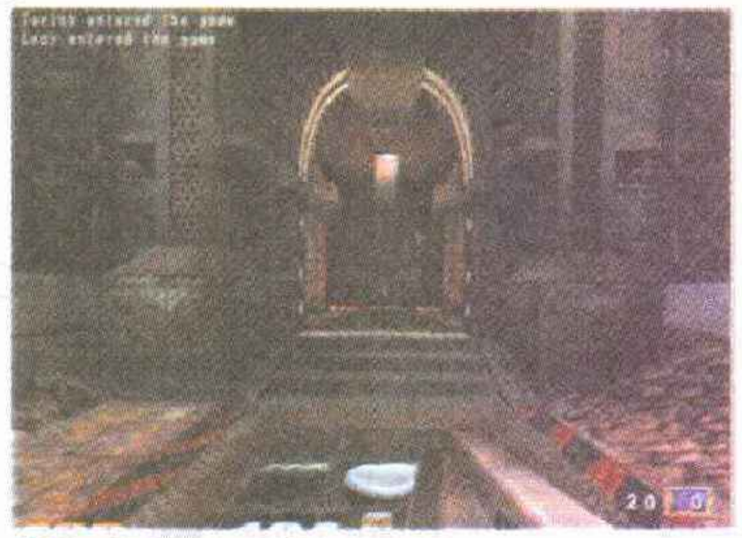


Запомни, брата, ЭТО – оружие победы...



И типа где все?

Дальность выстрела	Прямой урон	Сплэш- урон
Вплотную	50 %	Нет
Не ограничена	7 %	Нет
~ 30 метров	110 %	1 — 90 %
Не ограничена	20 %	1 — 19 %
~ 40 метров	100 %	1 — 99 %
Не ограничена	100 %	1 — 99 %
Не ограничена	8 %	Нет
Не ограничена	100 %	Нет
Не ограничена	100 %	1 — 99 %



Графика рулит. Однозначно.



Будешь смеяться, но темных мрачных коридоров здесь не так уж и много.

юзает плазмаган, РЛ (как и старший его брателло) и изредка — шотган. Стало быть, на него имеет смысл ходить с рэйлом или той же RL.

Впрочем, у всех ботов есть общие недостатки. Первый — если в честной дуэли AI'шная модель показывает пятки, то это означает, что здоровья у него почти полный нуль и имеет смысл не бежать залечивать свои боевые раны, а смело пускать вдогонку пару ракет или, что еще лучше, дострелять из пулемета/шотгана. Братан, не вздумай терять такую рулезную возможность! Убегающий бот назад не смотрит и даже не стрейфится!

Вторая особенность ботов — это их неземная любовь к броне и полное равнодушие к mega-health'у. Если ты, пацан, играешь один на один и не боишься кемперить, сторожи нычки с броней, желательно красной. Желтые жилетки валяются повсеместно, и отследить каждую чисто физически невозможно.

Напоследок небольшой хинт по борьбе с Xaero — последним боссом и главным зловредом. Фича в том, что чисто теоретически Xaero пользуется всем, чем угодно, но если он возьмет RL, то будет стрелять, пока патроны не кончатся. А стрелять из RL'а он практически не умеет. Упреждающие выстрелы или хотя бы под ноги — никогда. Пока у него РЛ, его вполне можно из рельсы снять. Но вот если ему в руки попадет рэйл, тады пиши пропало, особенно если ты играешь на Nightmare!

На этом мой сегодняшний боевой листок считаю оконченным. В следующем номере «Игромании» ждите отчета об Unreal Tournament — лучшем враге Quake III: Arena. Э-эх, повеселимся!

И еще: как уже упоминалось по тексту, в следующем номере в «Матрице» тебя ждет глобальное дефматчевое руководство по Q3 от нашего Plague J.Pestilence. Рекомендую приготовиться — Его Величество Чума замахнулся на монументальный труд, и прочтенный тобой небольшой очерк — лишь малый предвестник грядущего Апокалипсиса! ;-)

В «КуТри» введена прикольная и «чистапацанская» система медалек. Чтобы заработать звание **Impressive** (aka "Меткий сукин сын" — (c) by Тамбовский Волчонок), нужно два раза подряд снять кого-нибудь из рэйлгана. Именно два раза, именно подряд и именно из рэйла. Остальное не катит.

Хочешь получить **Excellent** в качестве новогоднего подарка от Санта-Батхеда? Замочи двух слабаков в течение двух секунд.

Еще одна медаль — просто за каждую сотню жирных фрагов. Как тебе скалящийся череп **Frags** с костями и круглой циферкой под ним?

Завали кого-нибудь чудо-перчаткой и получи модную медальку **Gauntlet**.

Мужик, ты, случаем, не перфекционист? Если ты, не дай Бог, знаешь, что это такое, покинь арену, не потеряв ни одного фрага (своего, разумеется!). Медаль **Perfect** и всеобщее поклонение.

Есть и просто медаль за хитовость. Если хотя бы 50 процентов нажатий на мышку не прошли даром, то венок с перекрестием **Accuracy** — твой. Поздравляю, брателло!



Zimozul
zimozul@mail.ru

Беспредел

Для начала несколько советов общеполезного характера.

F1 и **F2** — меняют радиостанцию, звучащую за кадром.

F6 — пауза в игре, а также показывает кое-какую информацию по количеству выполненных миссий, собранных бонусов и пр.

F7 — повтор последнего текстового сообщения.

F8 — выход в настройки.

F9 — показывает, в каком районе города ты есть.

Кроме того, при помощи ALT или циферок на кейпаде можно немного перемещать камеру вокруг своего героя.

Чтобы сохранить игру, необходимо найти церковь с неоновой надписью над входом и сунуться туда. Это можно сделать лишь по окончании миссии, заплатив денежку. Если церковь найти не удается, то угони фургончик телевизионщиков и следуй за поворотами локатора на крыше.

В GTA2 встречаются семь банд, семь стилей управления.

Hare Krishnas — Кришнаиты, борются за освобождение людей от власти машин и оружия.

Loonies — Отморозки, сбежавшие из психушки полудурки, анархисты и беспредельщики.

Rednecks — Деревенщина, любители дешевого самогона.

Russians — Русские, наш ответ боссам якудзы; специализируются в торговле оружием.

Scientists — Ученые, результат эксперимента по массовому клонированию.

Yakuza — Якудза, японские мафиози, занимающиеся прежде всего наркотой и дорогими тачками.

Zaibatsu — Зайбацу, теневые лидеры, фактическое правительство города; занимаются всем понемножку.

Есть два метода повысить уважение к себе со стороны одной из банд: выполнять выдаваемые ими задания или убивать членов противостоящей им группировки. Вот список, кто кого ненавидит:

1-я миссия (Downtown Sector)

Loonies ненавидят Yakuza

Zaibatsu ненавидят Loonies

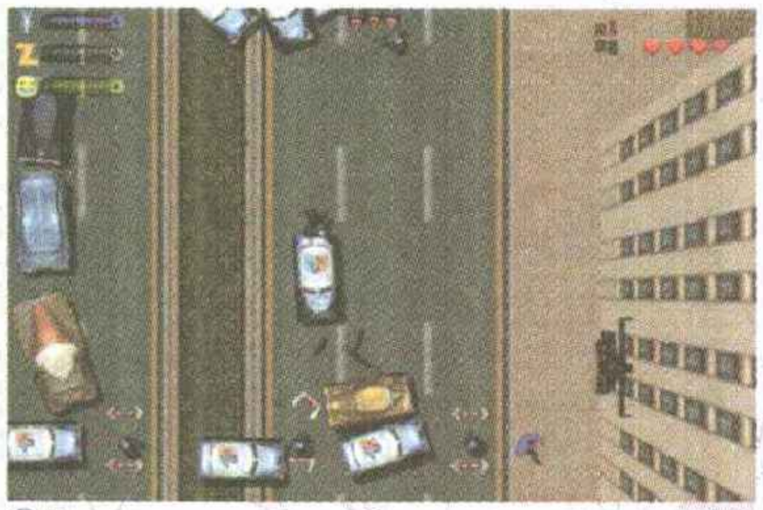
Yakuza ненавидят Zaibatsu

2-я миссия (Residential Sector)

Rednecks ненавидят Scientists

Zaibatsu ненавидят Rednecks

Scientists ненавидят Zaibatsu



Чиста канкретные разборы, пацаны! Нема базара!

3-я миссия (Industrial Sector)

Russians ненавидят Zaibatsu и Hare Krishna
Zaibatsu ненавидят Russians и Hare Krishna
Hare Krishna ненавидят Russians и Zaibatsu

По городу разбросаны четыре-пять гаражей, которые помогут тебе, если надо сделать одну из приведенных ниже операций.

Минирование машины — активизировав мину, находясь в машине, ты получаешь пять секунд, чтобы подальше отбежать и насладиться с безопасного расстояния заревом.

Установление пулеметов на машине — "пушка" устанавливается на крыше четырехколесного друга и позволяет постреливать по движущимся вокруг объектам, не выходя наружу.

Установление разбрызгивателя масла — полезная штука, позволяющая пролить масло на дорогу позади машины, заставляя тем самым преследователей вращаться вокруг своей оси.

Перекрашивание машины — не только меняет цвет тачки, но также ремонтирует ее и снимает "хвост" любой длины.

Длина "хвоста" зависит от того, насколько антисоциальны и публичны твои выходки. Отображается сие в виде некоторого количества полицейских голов.

Один полицейский — один автомобиль дорожной службы преследует тебя. При этом ежели погоню завидит его коллега, то он тоже немедленно присоединится к веселью. Избавиться можно, спрятавшись в переулке, подальше от главных магистралей, и подождав секунд тридцать. Тогда "голова" исчезнет.

Два полицейских — все то же, что и раньше, но ждать 30 и более секунд бесполезно.

Три полицейских — в довесок к погоне появляются заслоны на дорогах.

Четыре полицейских — за тобой начинает гоняться броневик спецназа с пятью тяжеловооруженными бойцами.

Пять полицейских — место спецназа и полиции занимает ФБР — в бронежилетах и с «Узи» в лапах.

Шесть полицейских — появляются танки и джипы, вводится национальная гвардия. Выжить можно только при помощи перекрашивания машины или взятки.

В GTA2 существует куча бонусов, которые можно либо просто подобрать с "пола" либо найти в ящиках. Их действие длится около полуминуты. Вот они:

Быстрая смена обоймы (Fast Reload);

Частичная неуязвимость (Invincibility) — убить не могут, но вот арестовать — запросто;

Электропальцы (Electrofingers) — пешеходы оценят эту штуку по достоинству, если вы войдете с ними в близкий контакт;

Невидимость (Invisibility) — стать невидимкой очень здорово, особенно когда полиция загнала в угол;

Пропуск на выход из тюрьмы (Get out of Jail Free Card) — при аресте ни оружие, ни бонусы не отнимаются;

Взятка (Cop Bribe) — этот бонус снимает "полицейские головы", то есть погоню.

Логотипы GTA2 откроют путь на призовой уровень, если их собрать 50 штук.

За похищение и последующую сдачу машины в "пункт переработки" (они появились вместо портов в первом GTA) тоже выдаются призы. Надо просто подвести машину под стрелу крана, выйти из нее, подождать, пока он ее утащит, и подобрать причитающееся. Машин — куча, порядка 30, поэтому приведенный ниже список носит характер ориентировочного.

Arachinio — помповое ружье (shotgun) и 30 патронов к нему.
B -Type — неуязвимость.
Benson — электропальцы.
Big Bug — бронежилет.
Bug — автомат и 30 патронов.
Eddy — автомат и 30 патронов.
Futore GT — причиняемый вами урон удваивается.
Hachura — гранатомет и 15 ракет к нему.
Loony — невидимость.
Maurice — автомат и 15 патронов.
Meteor — неуязвимость.
Michelli Roadster — автомат и 30 патронов.
Minx — электропальцы.
Morton — пропуск на выход из тюрьмы.
Schmidt — здоровье.
Secret Agent Car — уважение со стороны банд.
Shark — 15 бутылок "коктейля Молотова".
Spritzer — 15 бутылок "коктейля Молотова".
Sportster — автомат и 30 патронов.
Squad Car — взятка.
Taxi — причиняемый вами урон удваивается.
Trance Am — огнемет и 30 зарядов.
T-Rex — тазер и 60 патронов.
U-Jerk Truck — автомат и 30 патронов.
Wellard — автомат и 30 патронов.
Yakuza — гранатомет.
Z-Type — «Узи» с глушителем плюс 30 патронов.

А эти машины не принимаются на переработку:

Fire Engine, Ambulance, Bank Van, Bus, Van, Swat Van, TV Truck.

Кроме этого, можно получить специальные бонусы за выполнение спецзадач. В большинстве случаев помимо самого бонуса выдается еще и денежное вознаграждение.

Точность (Accuracy Bonus). Один из способов получить приз за точность — убить четырех спецназовцев четырьмя выстрелами.

Убийца полицейских (Cop Killa) — надо убить кучу полицейских и взорвать много их машин.

"Пинатель" полицейских (Cop Puncher) — избить десяток-другой гоняющихся за вами полицейских.

"Элвис ушел" (Elvis Has Left The Building) — переехать тусовку парней в белом.

Геноцид (Genocide) — изничтожить много членов банд.

Приз за сумасшедший трюк (Insane Stunt Bonus) — выдается за прыжок через рампу, расположенную к юго-западу от штаба Зайбацу.

Скорая помощь (First Aid) — за убийство медперсонала и подрывы их транспортных средств.

Несколько полезных советов для начинающих и профессионалов по общей тактике и стратегии игры.

Немалое веселье может доставить похищение автобуса с остановки. Езжай дальше по его маршруту, останавливаясь на остановках, высаживая и подбирая пассажиров.

Если привести полицейский "хвост" к штаб-квартире уважающей тебя банды, то пацаны с радостью помогут избавиться от преследователей.

Полицейские выскакивают из машины, пытаясь арестовать тебя, — хороший момент для угона спецтранспорта.

Угони такси и притормози у тротуара — подбери пассажира. Пока ты рулишь, а он остается внутри (постарайся не таранить окружающих), на твой счет зачисляется по баксу в секунду.

Еще один способ заработать — скопить погоню из четырех легавых. Это добавляет по 2 бакса за секунду.

Пешеходы в зеленых рубашках — угонщики. Частенько они могут утащить у тебя из-под носа тачку, на которую ты только что сам положил глаз. А парни в красных фуфайках постараются подойти к тебе поближе и стащить пару-тройку заработанных кровью и потом долларов.

Кроме перекраски, существует еще несколько методов избавления от погони. Если ты удачно выполнишь Kill Frenzy, то есть перебьешь необходимое количество пешеходов за отлу-



Почетный эскорт



Ночь. Улица. Фонарь. Аптека

щенное время, то полицейские отстанут. Кроме того, если угнанную полицейскую машину сдать в переработку, то за это тебе выдадут взятку, что опять-таки избавит тебя от "хвоста".

Если возникли проблемы с поиском хорошего оружия, попробуй поубивать членов банд. Лучше всего — жертв генной инженерии (scientists): после них остается самое лучшее.

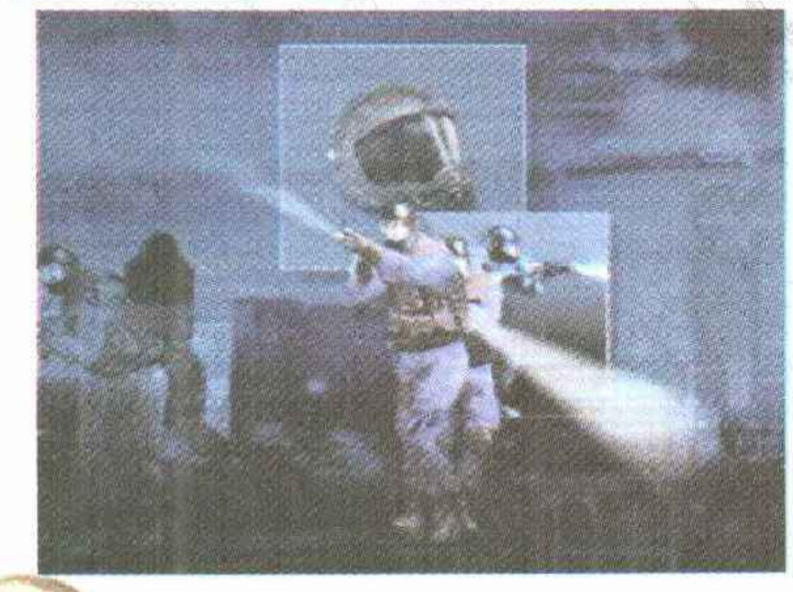
Из бесчисленного количества приколов в GTA2 хочется выделить вот какие:

Если оставить своего главного героя без движения на некоторое время, то он закурит и начнет пускать облачка дыма в воздух;

Отличное средство от скуки — машина пожарной охраны, оснащенная водометом;

Грузовички мороженщиков оснащены проигрывателем вместо сигнала — при нажатии и удержании клавиши TAB ты услышишь не стандартный гудок, а довольно приятную музыку.





SWAT 3

CLOSE QUARTERS BATTLE

Дмитрий Бурковский
dmitri@igromania.ru

Barricaded Suspect

Pasadena Freeway Sniper

Миссия для сосунков и любителей мексиканских сериалов. Бери с собой любое оружие, переходи в тихий режим, подбирай ключи к двери и поднимайся наверх. Проверь второй этаж и будь осторожен — психованный субъект может оказаться под кроватью в маленькой спальне. Если его там нет, то ломись на чердак, не забыв предварительно проверить комнату слезоточивым газом. Из необходимого к сбору оружия найдется только снайперская винтовка на окне и пистолет у этого недоумка за поясом.

High risk Arrest Warrant

Vehicular Manslaughter, Criminal Use of Explosives

В скрытном режиме иди через центральный вход, по пути подбирая оружие. Первая пушка — на стеклянном столике слева, вторая — в гараже, около набора инструментов, третья — в подвале рядом со взрывчаткой. Плюс еще по одному стволу у "подозреваемых". Насчет последних — брат может находиться где угодно, но обычно либо у себя в комнате, либо в смежной с ней спальне. Сам сумасшедший ученый почти всегда обитает в своем кабинете. Только прежде чем входить туда, отключи взрыватель слева от двери.

Hostage Rescue

Downtown Warehouse District

Простая миссия, если действовать быстро. Из оружия рекомендуется стандартный Heckler & Koch MP5. Переходишь в активный режим и, сметая все на пути, несешься на кухню. Там, в подсобке, за фальшивой стеной есть вход в подвал. Найти заложника не представит труда, особенно если не забывать пользоваться ослепляющими гранатами — внутри темно, мерзавцы этого не любят. Первое задание, кстати, имеющее отношение к основной сюжетной линии.

Hostage Rescue

Home Invasion

Первая довольно сложная миссия. Так как команда моментально будет раскрыта, имеет смысл взять тяжелые штурмовые винтовки M4A1 и сразу же передвигаться в активном режиме. Высаживаешься со стороны сада, приказываешь ребятам подождать и тихонько снимаешь снайпера с балкона. Быстрой перебежкой вместе с группой поднимаешься к бассейну и занимаешь круговую оборону в комнате отдыха перед гостиной. Рано или поздно двери откроются, вот тогда и нужно начинать штурм. Действуй как можно быстрее, не экономь патроны и террористов. Проблемы могут начаться с ребятами во внутреннем дворе, но ты справишься. Затем приступай к зачистке нижней части и второго этажа. Заложники обычно либо в гостиной, либо в спальне, дети же любят прятаться в шкафах.

Hostage Rescue

Saint Dimitri's Holy Trinity Church

Название придумывал не я, честно. Спасибо своим людям в Sierra! Но мы отвлеклись от темы. Очень интересная миссия, особенно учитывая объект спасения. Да-да, Его Святейшество Патриарх Московский и Всея Руси. Поэтому не посрами честь родного отряда, завали всех плохих дядек, ладно? Итак,

Советы по выживанию

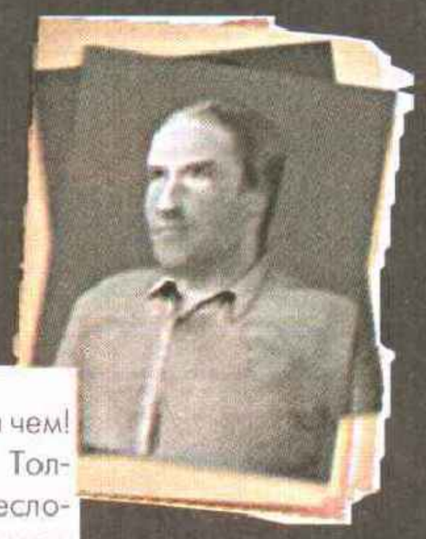
Я уверен, ты настолько крут, что обойдешься без них, однако послушай старика, ладно? Благо рекомендаций будет немного.

Потрать время на изучение управления и меню инвентаря, за тебя этого делать никто не будет. Пройди, например, тренировочный курс. К концу ты должен помимо базовых навыков стрельбы и перемещения уметь пользоваться: а) зеркалом; б) газовой и ослепляющей гранатами; в) отмычками и детонатором. Научись менять патроны на цельнометаллические и обратно. И не забудь про открывание дверей и включение света.

Теперь пара слов о главном. SWAT — это игра, где основная цель — захватить, а не убить. Поэтому прежде, чем стрелять, не забудь прочитать несчастному его права (клавиша 7) — вдруг одумается? Реакция преступников во многом зависит от количества одновременно орущих на него людей, их вооруженности и прочих факторов вроде слезоточивого газа. Для острастки можно пальнуть в руку. Или в ногу. В крайнем случае, в сердце или голову. Затем наступает самое интересное. Если несчастный жив и даже не ранен, замкни на его запястьях наручники и дай запрос на эвакуацию (клавиша 4, затем 2). В случае, когда он валяется на полу, но проявляет признаки жизни, проделай ту же комбинацию. А если ему не повезло, сообщай о потерях (4, затем 3). Без этого нехитрого радиообмена задание попросту не будет считаться выполненным. Остальными отношениями с командой и центром научишься сам, запомни только одно — если сказано собрать ВСЕ оружие, тебе придется собраться все. Такова реальность. Удачи на улицах и в подвалах LA!

Наши в Лос-Анджелесе

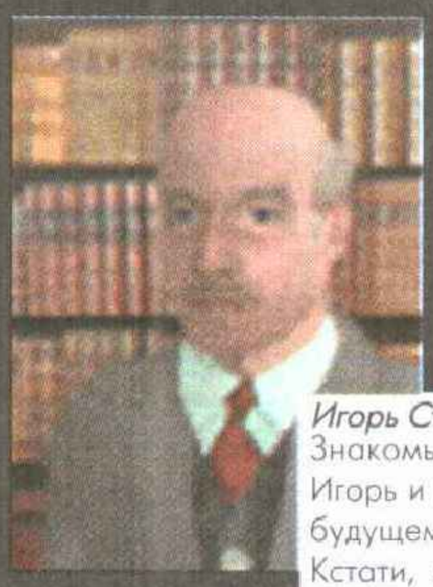
Представителей СНГ действительно довольно много в этом славном городе. Только вот, по версии Sierra, они участвуют исключительно в мафиозных разборках. Ладно, это хотя бы не Rogue Spear, здесь кроме бандитов и политиков встречаются и относительно неплохие люди.



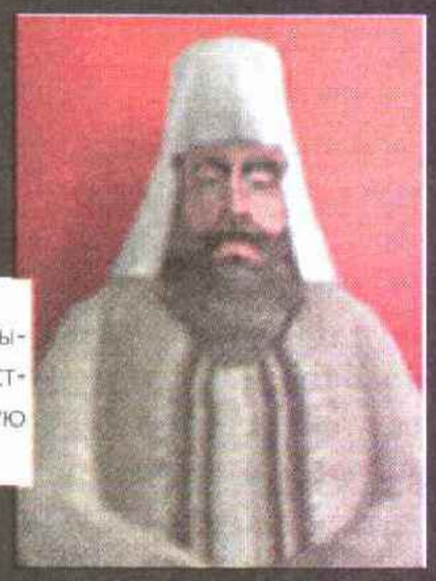
Борис Толстая
Честно слово, я здесь ни при чем! Именно Борис, и именно ТолстАЯ. Один из главарей пресловутой "русской мафии", между прочем.



Габриэль Макаров
Епископ Габриэль. Видимо, дань старику Найту. Как-никак, тезки. Все-таки работники Sierra еще совсем не освоили русские имена.



Игорь Стомас
Знакомься, президент России. Почему Игорь и почему Стомас? Ну, дело вроде в будущем происходит, так что мешает? Кстати, вполне нормальный человек. Не паникует, не наглеет и говорит по-английски с потрясающим совковым акцентом.



Кристо Север
Святой отец Кристо. Впрочем, здесь и не скрывается его происхождение — он один из действующих монахов той самой церкви, которую предстоит освобождать.



Эдуард Галеев
Чрезвычайный и полномочный посол России в США. Поведение и внешний вид соответствуют статусу.



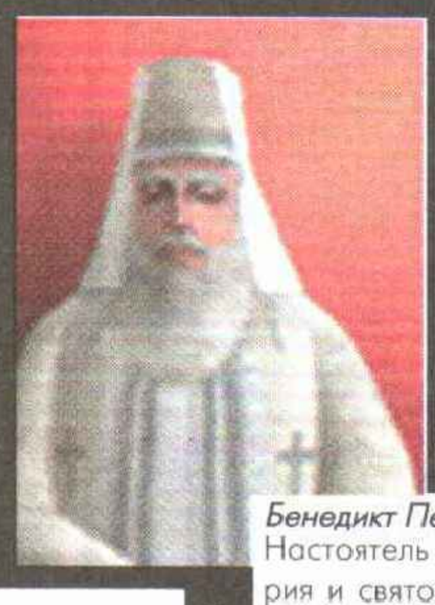
Виталий Березовский
Человек, которого в SWAT 3 разыскивают больше других. Похоже, что он стоит практически за каждым делом, так или иначе связанным с ядерным оружием. Все совпадения, как всегда, исключительно игра твоего воображения.



Бенджамин Попов
Епископ Бенджамин. Вообще-то в православии приняты несколько другие титулы, но простим американцев, ОК? Тем более что и имя у него не совсем привычное.



Александр Кириенко
Неплохая фамилия для мафиози, да? Ну ничего, это еще самый безобидный вариант. Посмотри, что будет дальше...



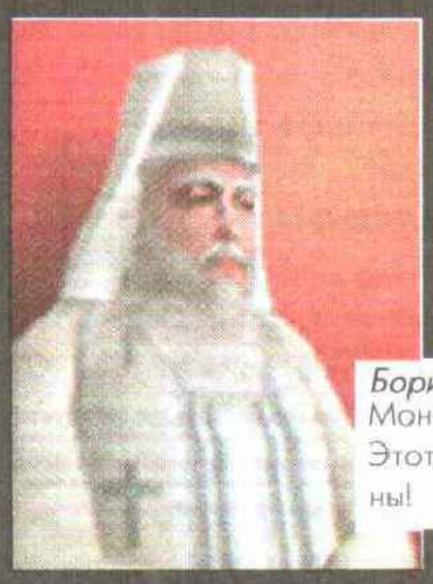
Бенедикт Петков
Настоятель церкви святого Димитрия и святой Троицы. Практически мой покровитель. Круто.



Лаурус Бакхауз
Архиепископ Лаурус, глава Православной церкви в США. На момент игры, разумеется.



Алексий III
Его Святейшество Патриарх Московский и Всея Руси. Почему Алексий Третий? Все-таки будущее, да и зачем изобретать что-то новое. Очень добрый и отзывчивый человек. Таким он и должен быть.



Борис Игнатьев
Монах Борис Игнатьев. Вот теперь верю! Этот человек действительно из нашей страны!



N/A
Представился российским дипломатом. Для выяснения личности был передан двум агентам ФБР. Дальнейшая судьба неизвестна.



быстрой перебежкой к входу, попутно снимая снайпера и прочих террористов с балкона. Будь осторожен на лестнице, используй зеркало. Оставь команду внизу и поднимайся наверх, к колоколу. Прочисти коридор и возвращайся вниз, потом ты сюда еще вернешься. Основные разборки начинаются в центральном зале. Как ни странно, все довольно легко, главное — вовремя стрелять по ногам всем подозрительным личностям из H&K MP5. Как только всех увезут, проверь кельи. В правой — секретный проход, однако будь осторожен: на винтовой лестнице обычно находится главный. С ним и Патриарх, освободи его и поднимайся выше. Зачисти верхние покои (для надежности простреливай зеркала и пользуйся газом) и спокойно спускайся вниз к основной лестнице — там будет очередная разборка.

Rapid Deployment

Hyperion Treatment Plant

Времени нет, поэтому оружие победы — M4A1 и активный режим. Заходи с Side1/Level1, сноси ворота и быстрыми перебежками перемещайся к центральному зданию. С врагами не церемонься, снимай на дальней дистанции, трупы и раненых подберешь потом. Первая установка находится внизу (осторожно! за лестницей всегда кто-то сидит) — используй набор инструментов для взлома и двигайся дальше. Второй «Стингер» расположен в прекрасно простреливаемом и обнесенном металлической сеткой котловане. Рассредоточь людей и как можно быстрее сними оставшихся снайперов. Спускайся вниз, отключай ракету и прыгай в трубу. Чтобы избежать лишних жертв, имеет смысл команду с собой не брать — прекрасно справишься, прячась за трубами и стреляя противнику по ногам. Отключай последнюю установку, зови людей и приступай к зачистке местности, не забыв предварительно проверить все оставшиеся без присмотра трупы.

Hostage Rescue

211 In Progress

Вызов № 211! Ограбление банка, классика жанра. Очень красивая и довольно легкая миссия, проходится на одном дыхании. Вооружение — легкие Heckler & Koch MP5 SD с глушителем. Тактика — в узких офисных коридорах снимать противников по одному, не поднимая шума и не привлекая внимания. Высадка на крышу, спускайся вниз и двигайся на запад, к лестнице в основные помещения. Медленно продвигайся к операционному залу — основная пальба начнется только там. Недостающие заложники легко находятся в сейфах. Вот всегда бы так!

Hostage Rescue

DBN Television Center

Кто-то хочет славы, кому-то нужен прямой эфир... Ладно, берешь MP5 и в спокойном режиме от Side1/Level1 перемещаешься наверх. Выламываешь дверь и медленно, шаг за шагом продвигаешься к центральной студии. Напугать террористов за ящикам лучше всего выстрелами по этим самым ящикам, а в комнату справа надо заходить сразу с двух сторон. Затем будь очень осторожен в конце коридора, молниеносно перемещайся налево, не забывая постоянно вести огонь. Оставь одного из оперативников на страже в непростреливаемом углу перед тобой, а сам с оставшимися ребятами вынеси притаившихся гадов. Теперь самое время вломиться в студию прямого эфира. Делать это, разумеется, надо с двух сторон. "Всем лежать, и никто не пострадает!"



High Risk Arrest Warrant

Phoenix Longue

Спокойная и расслабляющая миссия в свете событий последних дней. Никого убивать не надо, так что MP5 SD вполне всех устроит. Итак, заходишь со стороны Side1/Level1 и параллельно с арестами подозреваемых собираешь оружие. Первая и вторая пушки — за правой стойкой бара, третья — за левой. Далее бегом в дверь с надписью Private, находишь 4-й ствол на ящиках, 5-й — в следующей комнате на стеклянном столике, 6-й и 7-й — на столе в кухне около второго выхода, 8-й — на кровати. Да, и не забудь хорошенько прощупать карманы всех подозреваемых — без этого задание будет считаться незавершенным.

Hostage Rescue

Hotel Carlyle

Если тебе дорога жизнь президента России, рекомендую поспешить. На самом деле есть два способа прохождения — в зависимости от зоны высадки. Однако, чтобы максимально использовать некоторые особенности игры (например, отсутствие необходимости убивать ВСЕХ), рекомендую начать разборки с крыши. Раздаем M4A1 и один дробовик Benelli M1 Super 90 (в дальнейшем используем этого человека в качестве тарана при открывании дверей), медленно спускаемся вниз и расчищаем площадку перед лифтом. Не открывая дверь, оставляешь одного оперативника на стреме, с остальными двигаешься вниз по лестнице. Внимание! Это чуть ли не самый проблематичный участок SWAT 3, поэтому лучше и разделаться с ним в самом начале, чтобы не было лишних проблем ближе к завершению задания. Итак, очень медленно, постоянно используя зеркало, спускаемся вниз. После каждого пролета забрасывай следующий этаж слезоточивыми и оглушающими гранатами, а при первом подозрительном движении стреляй без предупреждения. Добравшись до подвала, открой дверь, прострели коридор и возвращайся в президентские апартаменты. Здесь все просто — пройди через кухню и, не разделяя группу, разберись со всеми вначале в центральном зале, потом в комнате с балконом. Если президент и посол спасены, спокойно зачищай остальные комнаты, простреливая двери и стеклянные стены патронами в цельнометаллической оболочке.

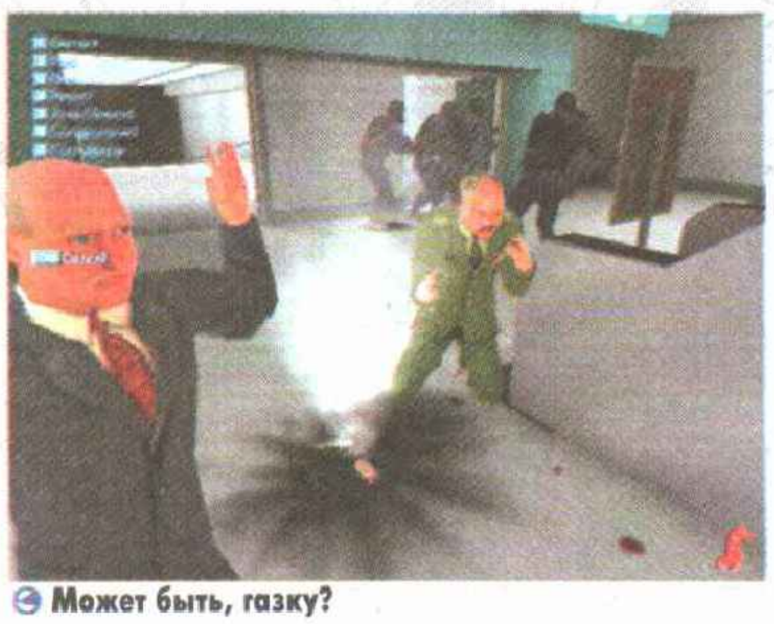
VIP Detail, Soviet Delegates

Los Angeles Conventional Center

Первая рекомендация — лучше подъехать на автобусе. Не церемонься, раздавай всем M1A4 и сразу же переходи в активный режим. Разберись с бли-



Тяжелые трудовые будни в канализациях Лос-Анджелеса.



Может быть, газку?



"Лежать, я сказал!!!"

жайшими противниками и беги к единственному доступному входу. Открывай двери и быстрыми перебежками перемещайся к центральному залу с небольшим ресторанчиком справа. Убери всех лжеофициантов за стойками и в подсобке и молниеносно перемещайся в центр зала. Занимай круговую оборону и приготовься к долгому и нудному отстрелу. Как только людей в черном поубавится, оставь одного человека сторожить запасную лестницу (исключительно опасное место!), а сам с командой двигай к банковской стойке и туалетам. Возвращайся в основной зал, проверь центральный вход (он, к сожалению, закрыт) и с группой в полном составе поднимайся наверх. Уничтожь или захвати всех в пределах видимости и двигайся в левый (если смотреть с того места, откуда ты проник в здание) коридор. Проверь студию и прилегающие к ней помещения. Если повезет, то на этом задание можно будет считать оконченным и совсем не понадобится тащиться в конференц-зал. Да, президента чаще всего можно найти около центрального входа. Или в том самом конференц-зале. Тут уж как фишка ляжет.



Hotel Rescue

LAX Siege

Почему любимое место всех террористов — аэропорт? Раздай ребятам MP5 и, не забыв отключить сигнализацию, в активном режиме беги в служебные помещения, а оттуда по лестнице с аварийным освещением поднимайся на самый верх. Не обращая на потери (среди противников), ищи еще одну лестницу и забирайся на балкон — там будет искомая ракетная установка. После этого спокойно проверь трупы и разберись с оставшимися. Повторить по необходимости.

VIP Detail, WTO Pan Pacific Conference

Ventura Hotel

Всем MP5, в активном режиме очень быстро очищаем коридоры и двигаемся в холл. Избегая лестниц (газ и ослепляющие гранаты — лучшие друзья!), медленно перемещаемся к центральному залу. Под музыку и фейерверки врываешься туда и выносишь всех случайных свидетелей. Теперь очень осторожно (газ и ослепляющие... а, я уже говорил?) проверяем все оставшиеся служебные помещения, морально готовясь к следующему заданию.

Hostage Rescue

Los Angeles City Hall

Одна из самых красивых и захватывающих миссий. Всем без исключения — штурмовые винтовки, и сразу же в активный режим. Очищаешь периметр и двигаешься к библиотеке. Лучшая тактика — методично простреливать стеллажи. Как только разберешься с трупами, перемещайся к лестнице. Будь осторожен — это одно из самых опасных мест! Лучше подождать пару минут в удобной позиции и применить тактику ловли на живца. На втором этаже прячешься под козырьком и не высовываешься, пока террористы не перестанут валить. Теперь одну команду оставь около центральной двери, а сам с остальными двигайся к правому неосвещенному помещению. Там потайная дверь, ведущая в туалет. Оттуда — в кабинет к мэру и, наконец, финальная зачистка холла. Ни в коем случае не убивай мужичка в сером костюме! Это главный, Tobias Storm. Взять живым, можно и раненным. Теперь двумя группами по разным лестницам двигаемся наверх и устраиваем резню в духе любого творения Джона Ву. Бомба — в центре зала. Но прежде чем приступать к разминированию, лучше все-таки отключить сигнализацию (маленькая такая и очень незаметная красная кнопочка снизу).

Rapid Deployment

Storm Drain System

Очень неприятная миссия. Раздавай всем штурмовые винтовки и высаживайся в районе West Campus. Времени нет — перемещение только в активном режиме, стрельба исключительно на поражение (мирные граждане встретятся лишь в одном месте). Хорошенько изучи (а лучше — распечатай) карту подземелья и приступай к разминированию. Первая бомба на втором уровне в зале большого коллектора, справа на балконе. Вторая — в комнате с газом, третья — за решеткой рядом с предыдущей. Четвертая лежит в коляске в комнате с граффити на стенах. Пятая недалеко оттуда, слева на бетонном бортике, обрамляющем коридор (второй поворот от западной лестницы). Шестая — в комнате на пересечении. Остальные две постоянного места не имеют, их придется искать уже тебе. Времени вполне достаточно, справиться должен. Один только совет: как только вошел в комнату и прекратил стрельбу, остановись и прислушайся. Что-то обязательно должно где-то тикать...

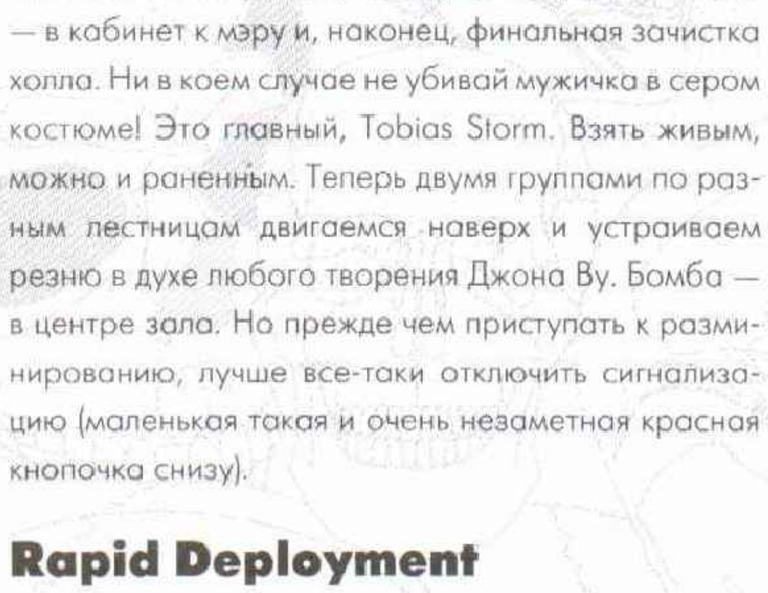
VIP Detail, Nuclear Abolishment Treaty Signing

Los Angeles Conventional Center

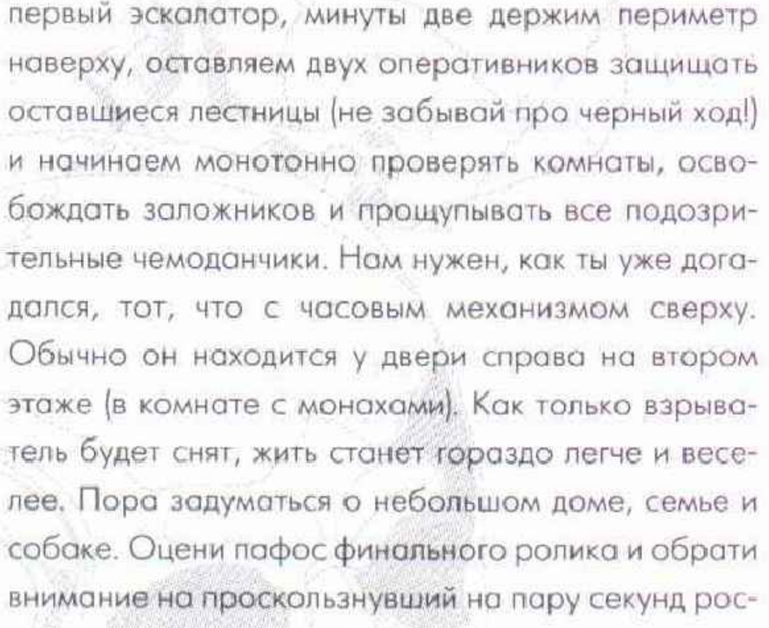
Последняя миссия, офицер, последнее задание. Люди, желающие подписать пакт о глобальном разоружении, и те, кто хочет им помешать. Фарс ситуации в том, что глав государств, собирающихся отказаться от ядерного оружия, хотят уничтожить с помощью атомной бомбы. Лучшего применения этому чуду инженерной мысли найти было сложно. Уже знакомый (и теперь не только по E3) LA Convention Center, до боли родные M1A4. Время есть, так что медленно и обстоятельно зачищаем первый эскалатор, минуты две держим периметр наверху, оставляем двух оперативников защищать оставшиеся лестницы (не забывай про черный ход!) и начинаем монотонно проверять комнаты, освобождать заложников и прощупывать все подозрительные чемоданчики. Нам нужен, как ты уже догадался, тот, что с часовым механизмом сверху. Обычно он находится у двери справа на втором этаже (в комнате с монахами). Как только взрыватель будет снят, жить станет гораздо легче и веселее. Пора задуматься о небольшом доме, семье и собаке. Оцени пафос финального ролика и обрати внимание на проскользнувший на пару секунд российский флаг.



Эх, какие здесь зеркала... За эти зеркала я могу простить многое...



SWAT на пикнике – ребята отдыхают. @#$%?!?! Да прикол это, прикол...



"Пользуясь случаем, хочу передать привет..."



Убей из страха

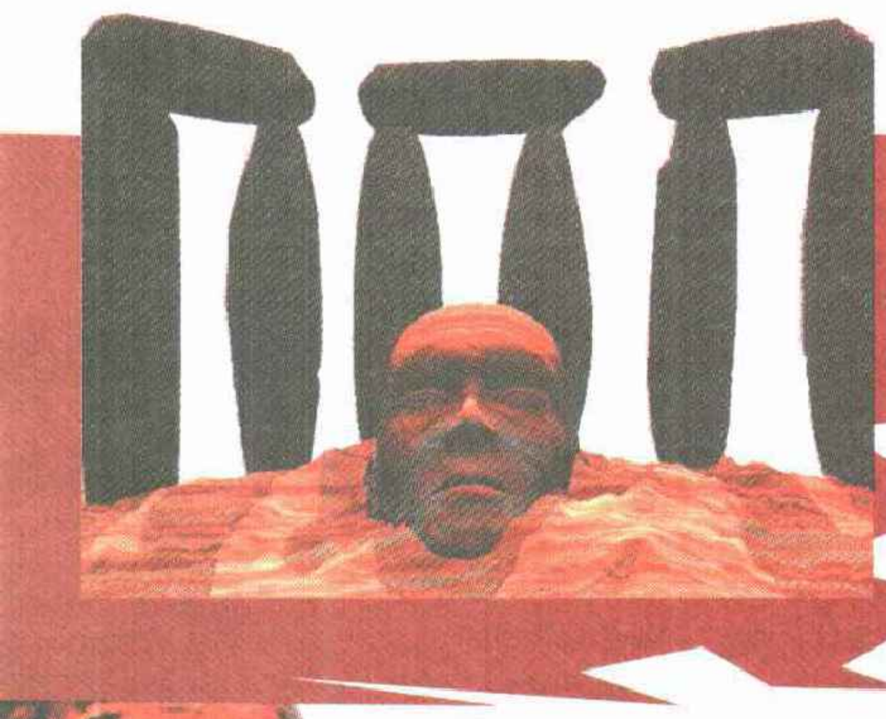
Подполковник Негода
negoda@igromania.ru

Вопрос к аудитории: какой должна быть игра народного жанра, известного как "стрелялка от первого лица"? Слушаю вас. Так, что там про графику? Ага, понятно, как в "Анрыле", только лучше. А уровни? Продуманные и интересные? Ну-ну. Монстры чтоб умные, а оружие сбалансированное? И мультиплеер обязательно чумовой? А сингл? Не хуже, чем в Half-Life? Дальше... Все? А, вот слышу, какой-то ценитель прекрасного про звук с музыкой вспомнил. Ну, теперь все?



Можете ставить себе три с минусом. Все эти фишки, конечно, хороши и прекрасны, но без некоего скрепляющего компонента они останутся... не более чем кучей фишек. Только присутствие объединяющего начала позволяет им сделаться ИГРОЙ. Подсказка: ЭТО должно окружать планету, если на ней существует биологическая жизнь. Так же, как и игру, если в ней существует собственная душа. Ну что, теперь догадались? Это ат-мо-сфе-ра.

Что есть сие? ***Атмосфера игры складывается из тех самых перечисленных вначале фишек, в особенности из графики, звука и построения уровней. Но, как иногда чудесным образом случается в жизни, простое сочетание элементов порождает нечто новое, такое, что не является ни одним из этих породивших его элементов.*** В случае с игровой атмосферой это не случайное совпадение, а долгая и кропотливая работа талантливых художников, дизайнеров и прочих. Атмосфера игры чувствуется с первых минут и не пропадает до конца. Хотя она может (и должна) проявляться местами слабее или сильнее, тем самым еще более углубляя погружение игрока в мир игры. Впрочем, все это относится не к одному лишь 3D action, но к играм вообще. Давай же теперь посмотрим, какие особенности несет игровая атмосфера шутеров.





Если я попрошу тебя назвать стрелялки "с атмосферой", ты наверняка перечислишь примерно такой список: Thief, Quake (первый и второй), Unreal, Half-Life. Полностью с тобой согласен. опни чуть глубже в памяти, и ты вспомнишь еще одну игру, ту, которая первый раз в жизни заставила тебя вздрогнуть от появления монстра и судорожно потянуться к кнопке save (не потому, что нужно сохраниться, а просто потому, что страшно). Нет, оставим Вульфа покоиться в мире... DOOM. Вот где мы впервые столкнулись с игровой атмосферой, да еще с какой! Играть в DOOM было по-настоящему страшно, и именно страх есть основа и самое подходящее название для атмосферы, созданной гениями из id. Не знаю, сознательно или нет, но разработчики почти всех современных FPS выбрали ту же человеческую эмоцию в качестве основы для своей игровой атмосферы. Не согласен? Смотри сам: Thief — уникальная атмосфера создается исключительно за счет "скрытного" типа геймплея, где каждую секунду над тобой висит опасность быть замеченным и уничтоженным. Опасность быть уничтоженным — вот что движет страхом игрока и тем самым создает так нужную разработчикам атмосферу. Этим отличаются первые две части "кваки" от третьей. Последняя ориентирована только на мультиплеер, а там атмосфера страха (да и никакая другая) совершенно не нужна. Уровни предназначаются для того, чтобы носиться по ним с рокет лаунчером и палить во все, что движется. Противники в сингле могут взять только числом, так что от неожиданно появившегося монстра никто вздрагивать не будет. Здесь первая реакция на врага — не дать ему уйти живым, уничтожить в кратчайшие сроки с минимальными потерями. В первой "ваке" инстинкт был другим — остаться в живых, успеть среагировать на смертельную опасность. Никогда в жизни не забуду этих... как их, летучек таких, вроде привидений с хвостами. И каждый раз буду вспоминать с дрожью.



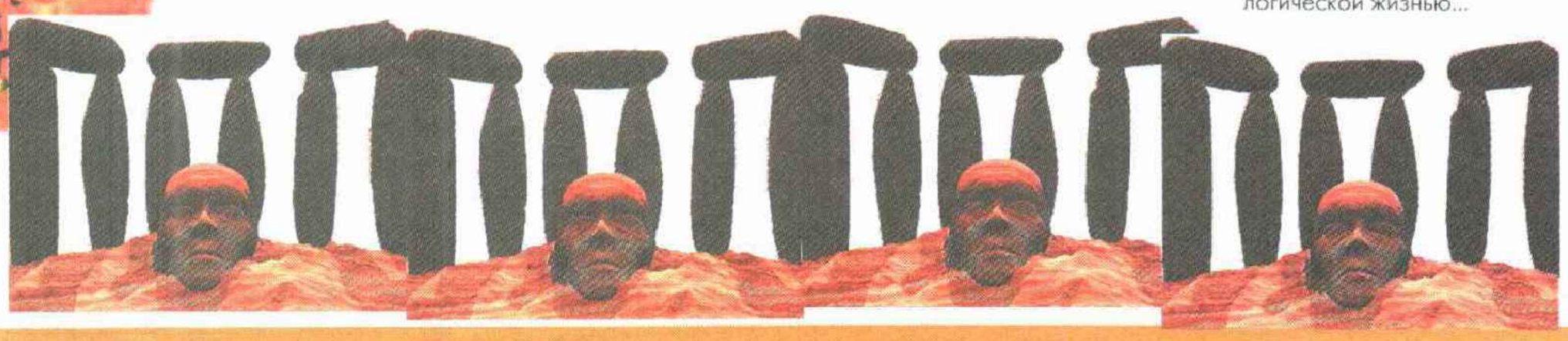
В "Анрыле" страх строится немного на другом. Там страшны не только (и не столько) поединки с врагом, сколько само ощущение неизвестности, "дурные предчувствия", ожидание чего-то жуткого и постоянное напряжение. Особенно хорошо это чувствуется на первом уровне, но только во время первого прохождения игры. ***Тогда ты видишь монстра, пожирающего человека, и при этом сознаешь, что вот сейчас дверь откроется и ты окажешься с ним один на один, что он где-то рядом, за поворотом коридора, а в руках у тебя нет никакого оружия, — мурашки по спине бегут.*** Атмосфера нагнетается тем, что создатели игры намеками дают понять: ты —одинокий, беззащитный (даже с полным арсеналом вооружения) — только по чистой случайности ПО А не погиб в этом враждебном мире. стати, некоторые из "намеков", которые они используют, очень хорошо вписались в атмосферу Half-Life. Я говорю о встречающихся повсюду на уровнях телах тех, кому пришлось оказаться в этом месте в менее удачное время, может, даже минуту назад.

"Опасность быть уничтоженным — вот что движет страхом игрока и тем самым создает так нужную разработчикам атмосферу!"

В Half-Life неповторимая атмосфера создается за счет суровой реалистичности и сильного сюжета. И опять это прежде всего страх. Вначале совершенно естественная паника после катастрофы: разрушенные коридоры, мертвые коллеги, неизвестные существа. Потом, после появления десантников, этот страх сменяется ужасом загнанного зверя. И всегда твоя жизнь на волоске. Это не супергерой из Q2, это объятый ужасом ученый, в чьи руки вкладывает оружие не жажда убийства, а инстинкт самосохранения.

Последний вопрос, который так и просится на язык: почему? Почему почти все разработчики выбирают именно страх для придания своим играм атмосферы? Да все дело в том, что стрелялки от первого лица (именно в силу этой особенности жанра) сильнее всего заставляют игрока отождествлять себя с героем игры. То, что чувствует герой, ощущает и игрок. Поэтому страх не создаст никакой атмосферы в RTS, там мы, сами игроки, вне опасности. Другое дело здесь. Опасность угрожает не твоей армии или финансам, а лично твоей жизни. Это пугает и затягивает. Это создает то, что окружает любую планету с биологической жизнью...





"При оформлении статьи "Убей из страха" использованы фрагменты иллюстраций Дэвида Кэмпа

DEATH MAIL

Plague J. Pestilence
plaguespot@igromania.ru

Привет, смертный. Слушай меня, отбросив страх. Смотри в холодный огонь моих глаз и внемли. Сегодня я говорю с тобой не так, как обычно говорю с тебе подобными. Что ты для меня? Ходячий фраг, ничтожный педестриан, мешок с экспой. Жертва, одним словом. Но сегодня я обращаюсь к тебе как к потенциальному единомышленнику.

В каждом из вас, смертных, — уж я-то знаю наверняка — есть священное зерно Зла. В каждом живет маленький демон разрушения, тлеет лампадка огненного насилия, зреет прекрасный цветок Зла. Девственного зла; незамутненного мотивами, глупостью и алчностью... Пламя чистого черного цвета, частица одной из двух великих сил Мироздания.

Есть лишь два достойных занятия в жизни — это созидание и разрушение. Одно невозможно без другого, и не понимать этого — значит быть глупцом. Обе силы по своему прекрасны, и я повторю это снова и снова, ибо неуважение к достойному врагу



есть глупость, а глупость есть слабость. Слабость же неприемлема для верного сына Разрушителя, и последней мыслью всех, кто посмел заподозрить меня в слабости, было осознание своей глубокой неправоты.

Но созидание — не наша сила. Мы живем для того, чтобы разрушать, а если и создаем что-либо, то лишь для того, чтобы с помощью созданного разрушать еще эффективнее. Мы здесь, в этом лагере; мы, дети Зла; мы, вассалы Смерти; мы, Темная Сторона. И ты.

Вглядись в себя, смертный. Возьми в руки оружие. Что оно будит в тебе? Ты чувствуешь прилив свинцового бешенства, вгоняя пулю в плоть своей жертвы? Клинок, проворачиваемый в податливом нутре врага, — дарит ли он тебе дьявольский экстаз? Чувствуешь ли ты, как вместе с адреналином к тебе приходит Сила? Нравится ли тебе, как твоя скорость и мощь косит тела дерзнувших встать на твоем пути? Любишь ли ты шагать по костям поверженных тобой? Ты слышишь рев демонов в ушах? Твоя кровь — она кипит? Ты чувствуешь силу Разрушения в себе?

Ответь «да». Прими себя и встань в наши ряды. Цветок Зла в тебе должен созреть, он должен быть опылен — кровью, и он должен принести плод. Будь с нами. Мы утопим мир в горячей крови безумия, мы сожжем его в адском пламени ярости, мы разрубим его острыми мечами могущества, мы расстреляем его вороненными пулями коварства; мы посеем ужас и смерть. И всходы посеянного нами уничтожат мир, и Смерть воцарится везде.

А потом мы проиграем, и будет рожден новый мир; будет рожден в крови. Но снова он будет разрушен нами, а затем вновь возродится из тлена. Будь с нами в этой вечной битве. Мы не знаем лучшего способа жить. Мы — Легион Разрушителя, а это — наш Манифест.

Священная война, которая уничтожит мир, начинается здесь. В иной грани реальности, по ту сторону твоего монитора; там, где ты приносишь жертву Разрушителю. Пожар войны загорится от искры, что блуждает по микросхемам твоего компьютера. Твои фраги станут топливом этого пламени, а ты станешь его жрецом. Deathmatch — лишь первый шаг пути, ведущего к гибели мира. Сделай же этот шаг.

Ну что, смертный, прочел Манифест Легиона? Проникся? Осознал? Хорошо. Надо лишь вглядеться в себя как следует и признать тот факт, что ты — кровожадный бесчеловечный убийца-садист; иными словами — наш человек. И все сразу становится на свои места. Ты наш, безотносительно пола, возраста и национальной принадлежности. Ты любишь убивать, и значит, мы понимаем друг друга.

На заре нового тысячелетия я пришел сюда, чтобы с этих страниц научить тебя быть как можно более опасным, смертоносным, безжалостным, искусным, коварным и сильным. Как можно более эффективным в своих действиях. Ты ведь хочешь этого? Я не сомневался. Начнем с основ.

Что такое виртуальная реальность? Виртуальная реальность — это отвратительно попсовое словосочетание, которое используют все кому не лень, и особенно те, кто ни черта в этом не смыслит. Но ты наверняка знаешь, что оно означает. Ты ведь был там — а иначе стал бы ты это читать?

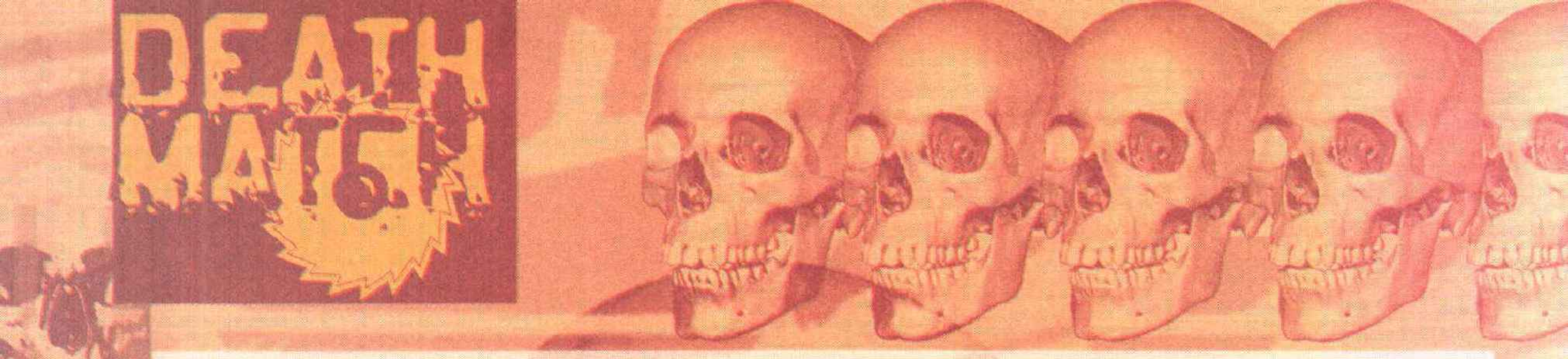
Гамес. Вот наше ключевое слово. Гамес — это собирательное название всех компьютерных игр. Именно они составляют самую интересную, сиречь мрачную, злобную и опасную часть этой самой пресловутой виртуальной реальности. Я бы лучше называл ее потусторонним миром, но почему-то все неправильно это интерпретируют. Среди пяти наиболее полезных вещей, которые принес двадцатый век, гамес стоит наравне рядом с ядерным и биологическим оружием, Heavy Metal'ом и рождением моего племянника — вы, смертные, называете малыша дурацким именем «СПИД».

Гамес позволяет нам, Воинам Легиона, оттачивать наше искусство безнаказанно и свободно, сколь угодно долго и практически бесплатно. Правда, текущий уровень технологии позволяет тренировать лишь небольшую часть тела. Тело, которое должно быть совершенным инструментом уничтожения, страдает и слабеет от сидячего образа жизни. Поверь, уж кому, как не мне, знать о человеческом здоровье. Головной мозг, спинной мозг, руки, зрительные и слуховые рефлексы, координация движений пальцев — вот, пожалуй, и все. Негусто с физиологической точки зрения. Но гораздо важнее другое. Необходимо понять безжалостную философию хищника. Прочувствовать совершенную идеологию охотника. Ощутить острый вкус убийства. И гамес дает нам такую возможность. Остальное — дело технического прогресса.

Среди всех разновидностей гамеса самым близким нам является жанр action, подраздел FPS. «Action» — это «действие». А FPS — это самое зверское, стремительное и кровавое действие из всех доступных в гамесе на сегодняшний день. В нем мы видим тот, другой мир глазами героя, который сам является частью *той* реальности — наиболее злобной и деструктивной частью. Лишь наше мастерство в управлении им определяет степень разрушительности нашего там пребывания.

Многие полагают, что FPS — жанр тупой «стрелялки», где, кроме как жать на кнопку, отвечающую за стрельбу, ничего не надо. Понятно, что эти имбецилы никогда в жизни не видели настоящего отцовского дефматча. Дефматч — это вершина гамесного искусства, безжалостное истребление себе подобных в идеально приспособленных для этого условиях, геноцид локального масштаба. Дефматч — первая, вторая и четвертая причина, по которой я уважаю гамес.

В суровом дефматче требуется предельное напряжение всех сил — и в первую очередь умственных, чтобы победить. Предугадать действия



врага, предпринять ответный ход, заманить в ловушку, самому быть достаточно проницательным, чтобы не попасть в засаду — и все это на бешеной скорости. Необходимо недюжинное проворство мысли и действия, чтобы выжить в таких условиях. Речь, конечно, идет о схватке настоящих мастеров. Если участвовать в дефматче тех кретинов, которые мнят FPS тупым и несложным занятием, то можно по полчаса стоять и ковыряться в носу — они и по стоячей мишени из шотгана с двух шагов не попадут.

Именно дефматч стал в свое время основным двигателем популярности FPS. На основе этого жанра возникла целая культура (хотя это совершенно чуждый термин по отношению к описываемой среде), почти сплошь состоящая из наизлобнейших серийных убийц. В реальной жизни, правда, сдерживаемых силами правопорядка.

Как и всякое сборище маньяков, объединенных общей страстью, они быстро обзавелись кучей специфических терминов и собственным сленгом, который в сочетании с обычной ненормативной лексикой давал просто ядерные результаты. Зачастую те несчастные, чьему неподготовленному уху случалось услышать эту убийственную смесь, падали без чувств даже еще до того, как к ним были применены активные действия. Жаль, не могу привести достойный пример такого лингвистического коктейля — бумага не выдержит.

Но одну из составляющих я приведу здесь в полной мере. Подавляющее большинство терминов и названий, специфических для жанра action в целом и FPS в частности, собраны мной в словарь, который ждет тебя ниже по курсу. Штудируй (если по какой-то подозрительной причине ты еще не знаешь обсуждаемого материала), запоминай и активно используй. После изучения этого труда у тебя не должно возникать проблем с пониманием фраз вроде «вчера рубились тимплей в одну ку2шную ТЦ с кланом X., без вепонстэя, так это ламачье по-тупому закемперило возле меги, а мы держали РЛьку и каждый раз рокет-джампом туда забирались и сами мегу поджирали; во кора!». Более того — ты и сам сможешь разговаривать не хуже, подкрепляя словарный запас свинцом и тротилом.

Освоив этот материал, ты будешь готов к восприятию оперативной информации по всевозможным модам, ботам, ТЦ, адд-онам и вообще всему, связанному с экшеном и шутерами, которую мои верные слуги будут собирать для тебя и которую я буду компилировать на этих страницах. Следующая явка — через месяц. Будь готов по первому призыву встать под черные знамена Легиона и проливать кровь. Не свою, естественно, — вражескую.

Чумовой Экшено-Русский Словарь

- ***Action*** — см. *экшен.*
- ***Arcade*** — см. *аркада.*
- ***CTF*** — см. *ЦТФ.*
- ***FFA*** — см. *мясо.*
- ***FPS*** — см. *шутер.*
- ***GJ*** — см. *гринэйд-джамп.*
- ***HL*** — см. *ХЛ.*
- ***HP*** — см. *хитпойнт.*
- ***Q*** — см. *«Квак».*
- ***Q2*** — см. *Ку2.*
- ***Q3 (Q3A)*** — см. *Ку3.*
- ***RA*** — см. *РА.*
- ***RG*** — см. *рельса.*
- ***RJ*** — см. *рокет-джамп.*
- ***RL*** — см. *РЛ.*
- ***SG (SSG)*** — см. *шотган.*
- ***TC*** — см. *ТЦ.*
- ***TF*** — см. *ТФ.*
- ***UT*** — см. *УТ.*

-А-

Аптечка — предмет, восстанавливающий фиксированное кол-во потерянных хитпойнтов, не превышая максимума.

Аркада — от англ. arcade. Разновидность гамеса, в которой концепция геймплея упрощена в пользу играбельности. *Аркады* отличаются предельной простотой и условностью происходящего, но требуют высокой скорости реакции и быстрой соображалки. Аркадность гамеса означает степень его нереалистичности, в отличие от «симуляторности» гамеса, т. е. максимальной приближенности к реальности. Произошло от одного из значений arcade — (магазинный) пассаж; первые игровые автоматы, на которых и появился жанр *аркады*, располагались в зданиях магазинов. Впоследствии аркадой стали также называть места расположения игровых автоматов. Аркадная версия игры — версия для игровых автоматов. Аркадный автомат — платный игровой автомат, а вовсе не упрощенная версия пулемета.

Армор — от англ. armor — броня. Предмет первой необходимости в *дефматче*. Частично защищает от попаданий из вражеского оружия, снижая количество отнимаемых от *здоровья хитпойнтов*. Сам армор при этом тоже тратится. *Армором* называют как еще не собранную броню, так и количество уже надетой брони, остающейся на игроке, в зависимости от контекста. Наиболее мощная броня всегда входит в список *рулезов*.

Артефакт — от англ. artifact, от лат. «arte factum» — «искусственно сделанное». Применительно к гамесу, *артефакт* — это некий предмет искусственного происхождения, обладающий специальным свойством, которое можно использовать с пользой для себя, но не обязательно во вред врагу. Широко использующийся термин во многих жанрах.

-Б-

Биндовать — от англ. bind — привязывать. Назначать какой-л. клавише одну из предусмотренных игрой функций. Необходимый элемент индивидуальной настройки управления.

Битэмап — от англ. beat 'em up — ~ «замочилово». Разновидность *экшена*, нечто среднее между *файтингом* и платформенной аркадой. Как и в аркадах, герой передвигается слева направо, вид сбоку, но при этом имеет больше степеней свободы, чем обычно в платформенных аркадах. Местность средней пересеченности, на которой происходит действие, имеет не только ширину и высоту, но и глубину, таким образом становясь псевдотрехмерной. Двигаться можно не только направо и налево (в данном случае вперед и назад), но также вверх и вниз, плюс еще возможность прыгать. Все это создает дополнительные возможности для маневрирования. На местности встречаются *монстры*, с которыми герой вступает в рукопашные схватки; иногда с дальнобойным оружием, ко-



торое дается в виде временного *бонуса*. Кроме некоего набора ударов, герой еще, как правило, обладает *магией*.

Битэмап — непрерывная серия схваток, веселая безбашенная бойня, особенно в режиме *кооператива*. *Дефматч* в *битэмапах* встречается редко. Жанр зародился на аркадных автоматах, получил сильное распространение на консолях, но был не слишком популярен на PC. Расцвет жанра пришелся на конец 80-х — начало 90-х, когда среднестатистический PC сильно уступал и аркадным автоматам, и даже консолям. Прародителем жанра считается Double Dragon. Наиболее популярными сериями *битэмапов* являются Final Fight, Streets of Rage (Bare Knuckle) и Golden Axe. В народе жанр *битэмапов* известен под унизительным названием «бродилка».

Бонус — от англ. bonus — премия. Некий полезный предмет или свойство, дающееся в качестве награды за какое-то достижение, напр., за набранное количество очков. Чаще используется в аркадных разновидностях *экшена*.

Борнуться — окочуриться от результата собственной неразумной деятельности. Произошло от комментария, выдающегося компьютером в *«Кваке»* в момент смерти игрока от собственной ракеты — «player becomes **bored** with life» (досл. «игроку стала скучна жизнь»). Впоследствии глаголом *«борнуться»* стали называть любую смерть, вызванную чем-л., кроме вражеского оружия. Сюда входят неудачные прыжки с большой высоты, неожиданные встречи с собственными гранатами/минами, длительные ныряния с летальным исходом, продолжительные лавовые/кислотные ванны и проч. Исключительно квакерский термин.

Босс — разновидность *монстра*. Босс обычно обладает более мощным, чем у обычных *монстров*, оружием, а также большим *здоровьем* или вообще практической неуязвимостью, ключ к которой лежит в уничтожении какого-л. специфического предмета, попадании в слабое место или какой-л. хитрости. *Босс* характерен тем, что встречается либо очень редко, либо вообще только один раз за игру. Обычно находится в конце *уровня*. За уничтожение босса часто даются какие-л. *бонусы* и/или ценные *артефакты*. Широко распространенный термин во многих жанрах.

Бот — сокр. от робот. Заклятый друг *квакера* — программа-эмулятор живого соперника в *дефматче*. Раньше создавались в основном как *моды* к игре, в последнее время чаще стали появляться встроенные. В отличие от *монстров*, *бот* обладает номинально равными с игроком правами и возможностями, хотя вопрос «честности» бота целиком лежит на совести его разработчика (зачастую отсутствующей). Служит для тренировки дефматчевого мастерства и для заполнения пустующих мест в командных играх (*см. тимплей*).

Бумстик — от англ. boomstick (boom — бум, stick — палка). Одноствольный *шотган* из *«Квака»*; начальное оружие, весьма эффективное при умелом обращении. Название произошло от комментария, выдающегося компьютером в момент убийства одного игрока другим из этого оружия — «player1 chewed on player2's **boomstick**». Производные глаголы: бумстичить — стрелять из *бумстика*; забумстичить — убить кого-л. из *бумстика*.

БФГ — от англ. BFG — Big Fucking Gun. Альтернативное произношение — Бэ-эФ-Га, Бэ-эФ-Жа, Бэ-Фэ-Га и Бэ-Фэ-Жа. Седьмое оружие из пророческой игры *«Дум»* и имя нарицательное для оружия массового уничтожения в *шутерах*. В оригинале стреляло здоровенным шаром, который при столкновении с чем-л. уничтожал, как правило, всех (кроме самого стреляющего) в пределах видимости. Выживали лишь самые *отожранные*. В следующей инкарнации (*Ку2*) практически не изменилось. Пушки сходного действия в других *шутерах* зачастую по старой (и не очень старой) памяти зовутся *БФГ* (напр., Redeemer в *УТ*).

-В-

Вепонстэй — от англ. weaponstay (weapon — оружие, stay — оставаться). Режим *дефматча*, при котором собранное оружие не исчезает, а остается на месте. В таком режиме собирать его можно лишь тем, у кого его еще нет. *Вепонстэй* оказывает серьезный эффект на баланс ресурсов в *дефматче*, т. к. само оружие уже не может служить источником боеприпасов, а *удержать* его и вовсе невозможно. Применяется только в *мясе* и *тимплее*. *Вепонстэй* в *дуэли* — удел жалких *ламеров*.

Второквакер — *см. кудвакер*.

-Г-

Гасить — *см. грохнуть*.

Глаза — *артефакт* невидимости в *«Кваке»*. При использовании видимыми остаются лишь глаза бойца, откуда и название. За пределами *«Квака»* используется редко. Аналогичные *артефакты* в других *шутерах* и прочих *экшенах* чаще зовутся именами собственными или просто «невидимостью».

Гринэйд-джамп — от англ. grenade-jump (grenade — граната, jump — прыжок). То же самое, что *рокет-джамп*, но с использованием гранаты замедленного действия. Требует более точного расчета, чем *рокет-джамп*.

Грохнуть — *см. давить*.

-Д-

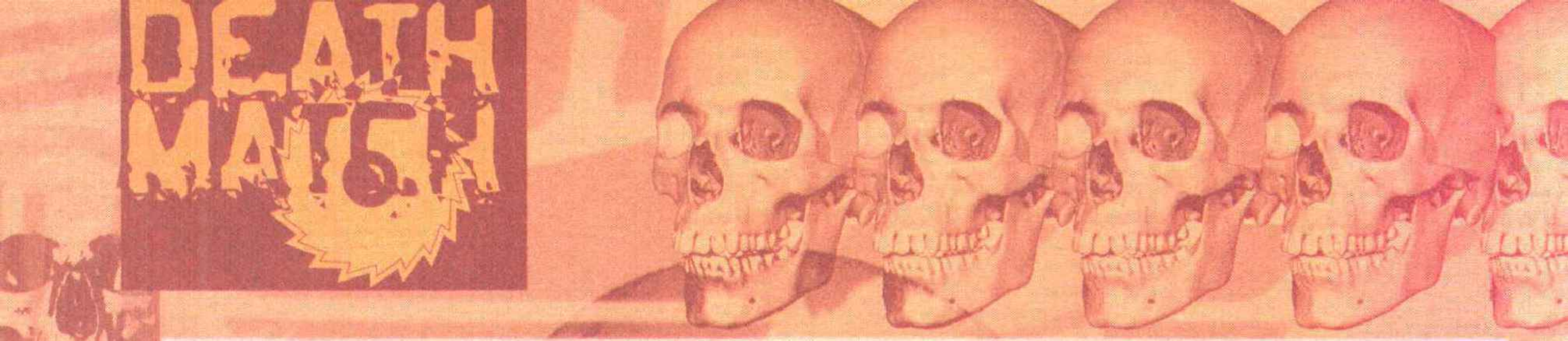
Дабл-джамп — от англ. double-jump — двойной прыжок. Прыжок, при котором боец отталкивается от поверхности, на которую только что запрыгнул. Прыжки следуют сразу один за другим и образуют как бы один длинный. Применяется для более быстрого запрыгивания на различные конструкции (ящики, высокие ступени), чем два отдельных прыжка. Возможен не во всех *шутерах*.



Давить — *см. замочить*.

Держать — применительно к *шутерам* — не давать противнику собирать какие-л. предметы. Должно практиковаться во всех возможных ситуациях.

Дефматч — от англ. deathmatch (death — смерть, match — матч). Вольная охота на себе подобных в адских пределах злоумышленно спроектированных *уровней*. Совмещенные тренировка и развлечение, любимый способ пре-



провождения досуга в рядах Воинов Легиона. *Дефматч* — самая зверская и интересная часть *шутера*, священная резня во славу Разрушителя. Требует наличия живых (мертвых) соперников или *ботов*. Разновидности *дефматча — дуэль, мясо, тимплей*. Мультиплеерные массовые убийства в других жанрах тоже часто зовутся *«дефматч»*.

-джамп — от англ. jump — прыжок. Приставка к слову, образующая описание какого-л. прыжка. Напр., *рокет-джамп, гринейд-джамп, лава-джамп*, сайд-джамп, форвард-джамп и т. п.

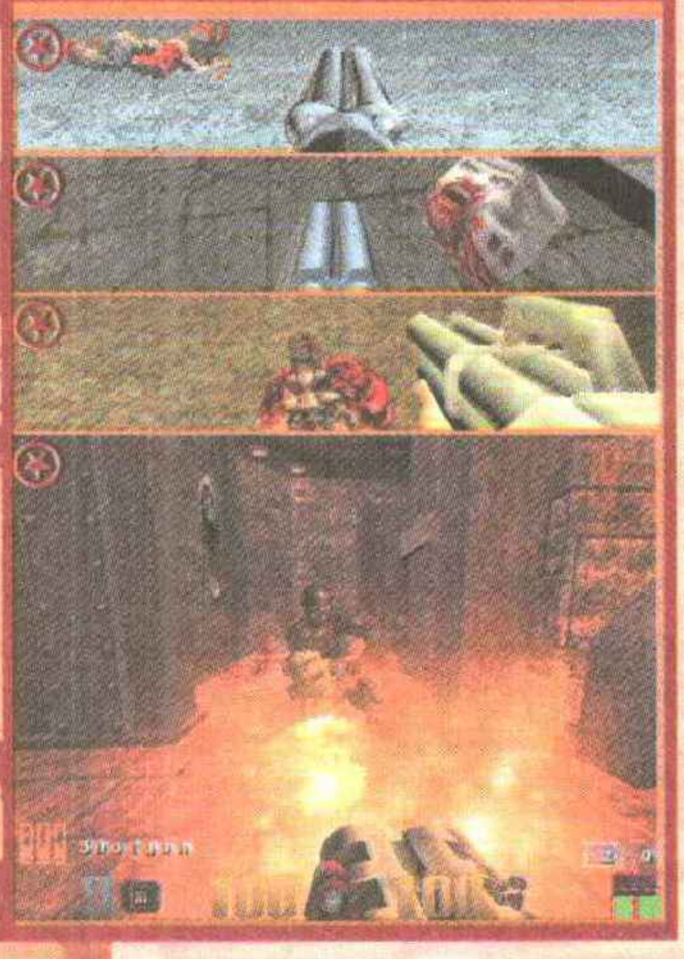
Джибзы — от англ. gibs (сокр. от giblets) — потроха. Куски, на которые рвет жертву *оверкилла*. Духовная награда меткому гранатометчику. Составляет одну из главных эстетических ценностей *шутера*.

«Дум» — от англ. Doom. Дед жанра *шутеров*, единый в четырех лицах — Doom, Doom II: Hell on Earth, Doom II: Evilution, Doom II: Plutonia Experiment. Шедевр целостности стиля и бескомпромиссности геймплея, сформировавший образ всего жанра и задавший тон его развитию на годы вперед. Кроме того, *«Дум»* стал пророком *дефматча* и, безусловно, послужил одним из основных влияющих факторов в развитии локальных сетей. До сих пор является объектом фанатичного поклонения. *«Дум»* — бесценное наследие, забвение которого является кощунством, подлежащим жесточайшему наказанию.

Думать — применительно к *шутерам* — играть в *«Дум»*. Просто думать в *шутерах* не принято. Вместо этого надо соображать, и как можно быстрее.

Дуэль — высшая форма *дефматча*, битва один на один. *Дуэль* — это схватка умов, напряженнейшее тактическое противостояние и арена виртуозного мастерства. К величайшему моему сожалению, в последнее время уступает в популярности более примитивному *мясу*.

Эволюция шотгана



-Ж-

Жизнь — см. *здоровье*.

-З-

Замочить — см. *гасить*. (Перестань притворяться, будто ты не знаешь, что это значит.)

Здоровье — кол-во условных жизненных единиц (*хитпойнтов*), равенство которого нулю означает смерть. Это кол-во уменьшается при успешном попадании из вражеского оружия, контактами с *лавой* и подобными ей вещами, падениями с большой высоты и т. п. *Здоровьем* называют как сумму остающихся у игрока *хитпойнтов*, так и предметы, восстанавливающие/увеличивающие *здоровье*. Является предметом тщательного оберегания.

Зум — от англ. zoom — увеличить/уменьшить картинку. Функция в *шутере*, служащая для точного прицеливания. Осуществляется за счет уменьшения угла обзора игрока, создающего телескопический эффект, т. е., грубо говоря, приближение картинки. *Зум* бывает предусмотренным для какого-л. вида оружия (напр., для винтовки с оптическим прицелом) либо искусственно создается посредством *команд консоли* и *биндования* на какую-л. клавишу.

-К-

Квад — от англ. quad (Quad Damage — четырехкратный урон). Самый популярный *рулез «Квака»*, увеличивающий наносимый оружием



урон в четыре раза. Встречается под тем же названием в *Ку2* и *Ку3*. *Квад* — это символ *«Квака»*, являющий собой стилизованную букву Q. Модифицированные версии *квада* также являются символами *Ку2* и *Ку3* соответственно. *Квад* — это благословение берсеркера, священный *артефакт* кровавого бешенства, подлежащий захвату при любой возможности. *Артефакты* аналогичного действия в других *шутерах* тоже часто зовутся *«квадом»*.

Квак — уменьшительное от Quake. *Неверными* зачастую используется как пренебрежительно-фамильярное, за что те заслуживают суровейшего возмездия. Ибо нет игры, кроме Quake, и RL — пророк его. Повтори это десять тысяч раз, и на тебя снизойдет просветление (если не рехнешься до того времени). См. также *шутер*.

Квакать — играть в *«Квак»*. Этические ограничения использования глагола *«квакать»* аналогичны ограничениям использования уменьшительного *«Квак»*.

Квакер — от англ. quaker. Почетное звание фаната *«Квака»*. Также служит названием для фаната *шутеров* в целом, т. к. в большинстве случа-

ев верны оба условия. Сопоставимо с уважительными титулами «джигит», «самурай», «рыцарь» и т. п. Не имеет никакого отношения к идентично звучащему названию адепта религиозного сообщества квакеров.

Условия соответствия титулу *квакера* — уважать других *квакеров* и их специализации, в особенности *отцов*; чтить прародителей жанра *шутеров* (см. *шутер*); сочетать вышеперечисленное с абсолютной безжалостностью и неумолимостью в *дефматче* и быть как можно более злобным и коварным. В настоящем словаре термин *«квакер»* используется в значении «постоянный игрок в *шутеры*».

Кемпер — от англ. camper. Тот, кто практикует *кемпинг*. Также служит просто оскорблением.

Кемперить — практиковать *кемпинг* или просто проявлять подозрительно мало активности в *дефматче*.

Кемпинг — от англ. camping. Практика засад у *респавн-спотов*, мест расположения *респавна/рулезов*; практика засад в целом. Необоснованно считается подлым занятием; в основном теми, чьего мастерства в *дефматче* не хватает для эффективного противостояния *кемпингу* (читай: *памерами*). На деле же любая засада — вполне нормальный прием. Противник должен быть уничтожен любой ценой и с использованием любых средств. Независимо от степени его готовности к этому и от того, нравится ему это или нет.

Клан — некое кол-во *квакеров*, собравшихся в банду с целью *давить* другие *кланы* и всячески организованно зверствовать. *Кланы* регулярно проводят межклановые войны и внутриклановые *дефматчи*. Большинство серьезных *квакеров* является членами какого-л. *клана*.

Команда — 1. Одна из противоборствующих сторон в *тимплее*. 2. Команда *консоли*.

Комбо — от англ. combo (сокр. от combination — комбинация). Серия ударов в *файтинге*, во время которой нельзя поставить блок, за исключением отдельных случаев. *Комбо* — один из видов *магии*, т. к. является уникальным для каждого бойца. Выполнение *комбо* является более сложным, чем выполнение обычной *магии*, требуя быстрого и точного нажатия большого количества кнопок. Эффективность *комбо* того стоит — в истории жанра были *комбо*, снимающие сто процентов *здоровья*. Хорошее знание



комбо, помимо прочей *магии*, является признаком высокого мастерства *файтера*.

Консоль — от англ. console — устройство для управления электронным прибором. 1. Командная строка внутри игры, служащая для ввода специфических *команд* движку. *Команды* служат для изменения графических и звуковых настроек; переменных, отвечающих за физику; для ввода сообщений и читов; для записи/просмотра демок и т. п. *Консоль* также отслеживает все сообщения, выдаваемые компьютером. Впервые *консоль* появилась в *«Кваке»* и с тех пор стала традиционным атрибутом любого серьезного *шутера*. 2. Видеоприставка.

Кооператив — от англ. cooperative — совместные действия для общего блага. Режим совместной игры против AI.

Крюк — устройство для перемещения, впервые появившееся в *ЦТФ* для *«Квака»*. Представляет собой выстреливаемый крюк, цепляющийся к любой поверхности и подтягивающий обладателя к себе. В сочетании с *телепортом* также служит экзотическим средством уничтожения противника.

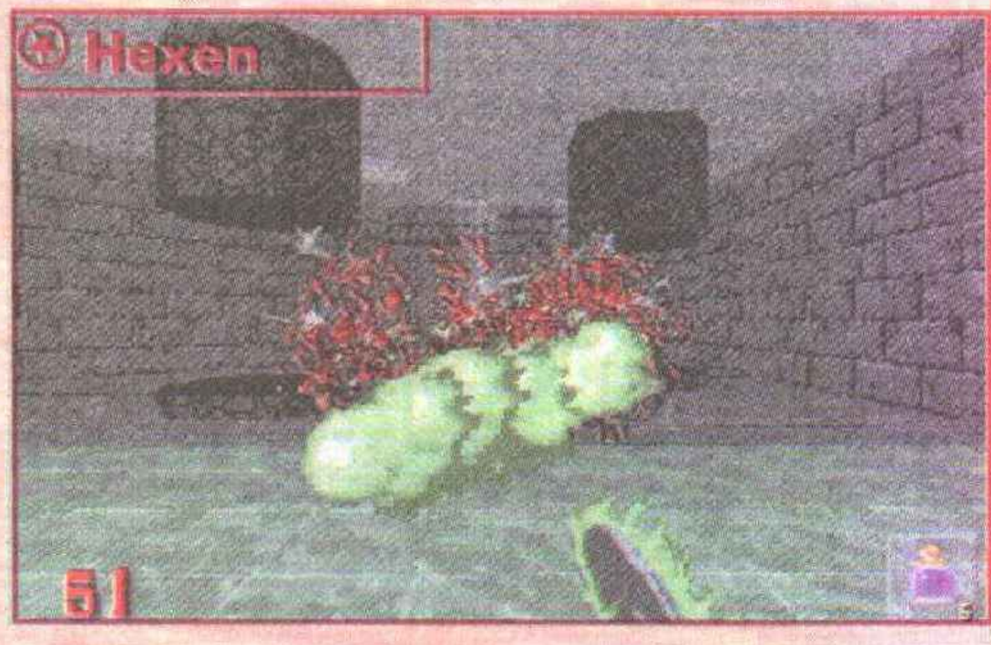
Ку2 — от англ. Q2. Сокращенное название Quake 2.

Ку3 — от англ. Q3. Сокращенное название Quake 3: Arena.

Кудвакер — *квакер*, специализирующийся на *Ку2*.

-Л-

Лава — раскаленная жидкость, по физическим характеристикам, правда, имеющая мало общего с настоящей лавой. Контакт с *лавой* губителен для *здоровья*, но, как правило, в ней можно плавать. *Лава* — широко распространенный среди множества жанров элемент. Среди аналогичных *лаве* вещей также встречаются кислота, радиация, всяческие туманы и прочая дрянь.



СПРАШИВАЙТЕ
В АПТЕКАХ ГОРОДА!
ЕДИНСТВЕННЫЙ В МИРЕ
METAL / PUNK
ЖУРНАЛ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
PAINKILLER
52 СТРАНИЦЫ С НЕКРОЛОГАМИ ПОПСЕ!
PAINKILLER
WWW.PAINKILLER.NEWMAIL.RU

Лава-джамп — специальная разновидность *рокет-джампа*, позволяющая выпрыгнуть из глубокой *лавы*.

Ламер — от англ. lamer. Аналогично общесетевому значению — человек, который очень мало знает, но очень много о себе мнит; плюс неумение играть в *шутеры*. Производные от *«ламер»* — лама, ламо, ламак, ламачье.

-M-

Магия — 1. В *шутерах* — некая магия, атакующая или защитная; встречается в основном в фэнтезийных *шутерах* (Heretic, Hexen и др.). Требует расхода маны либо содержится в *артефактах* с ограниченным количеством зарядов. 2. В *файтингах* — некий уникальный прием, присущий только данному отдельно взятому бойцу. *Магия*, как правило, более сложна в выполнении, нежели удар из стандартного набора, доступного всем бойцам. Знание *магии* и умелое и своевременное ее выполнение — основа мастерства *файтера*. 3. В *битэмапах* — удар, обладающий самым высоким приоритетом перед всеми другими ударами и пробивающий любые блоки, т. е. действующий везде и всегда. Использование *магии* отнимает некоторое количество здоровья либо ограничено кол-вом зарядов. Часто имеет специальный счетчик, который, будучи накопленным, позволяет безболезненно использовать *магию*. Счетчик обнуляется при использовании *магии*, затем постепенно вновь накапливаясь до максимума.

Мега — сокр. от Megahealth. Отрада израненного бойца — *рулез* из первого *«Квака»*, дающий +100 *хитпойнтов*, причем в случае уже наличествующих ста — сверх максимума. Аналогичные *рулезы* в других *шутерах* тоже часто называют *мегой*.

Минуса — отрицательный счет, возникающий при превышении кол-вом смертей игрока от неестественных причин (т. е. не от руки противника) кол-ва набранных *фрагов*. Законная привилегия *ламеров*. Наиболее часто используется в сочетании с глаголом «загнать». «Загнать в *минуса*», «выйти из *минусов*».

Мод — сокр. от «модификация». Программа-дополнение, модифицирующая какую-л. часть игры с открытой архитектурой движка. Большинство *модов* создается с целью внесения каких-то новшеств в геймплей, дополнительных режимов *дефматча* и т. п. В отличие от *ТЦ*, *мод* чаще всего оставляет большую часть игры неизменной. *Моды* обычно создаются фанатами игры и распространяются бесплатно.



Монстр — любой враг, управляемый AI (кроме *ботов*), безотносительно степени человекообразности. *Монстры* являются основным населением *шутеров* и многих других видов гамеса. Убийство *монстров* и смакование этого процесса — основная цель одиночной игры в *шутерах*.

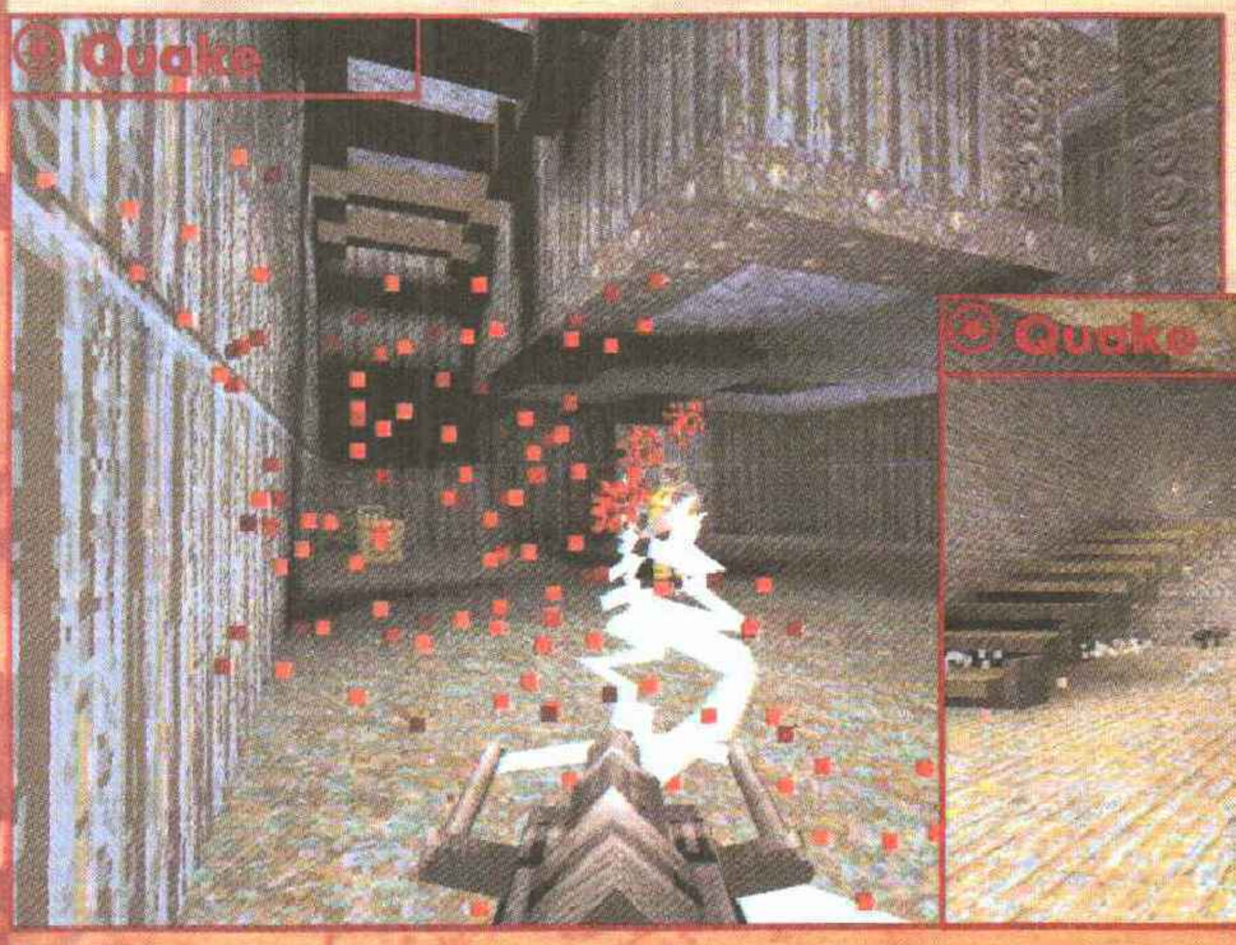
Мясо — режим *дефматча* с участием трех и более игроков, каждый сам за себя. Также известен как FFA — Free For All. Самая примитивная форма *дефматча*.

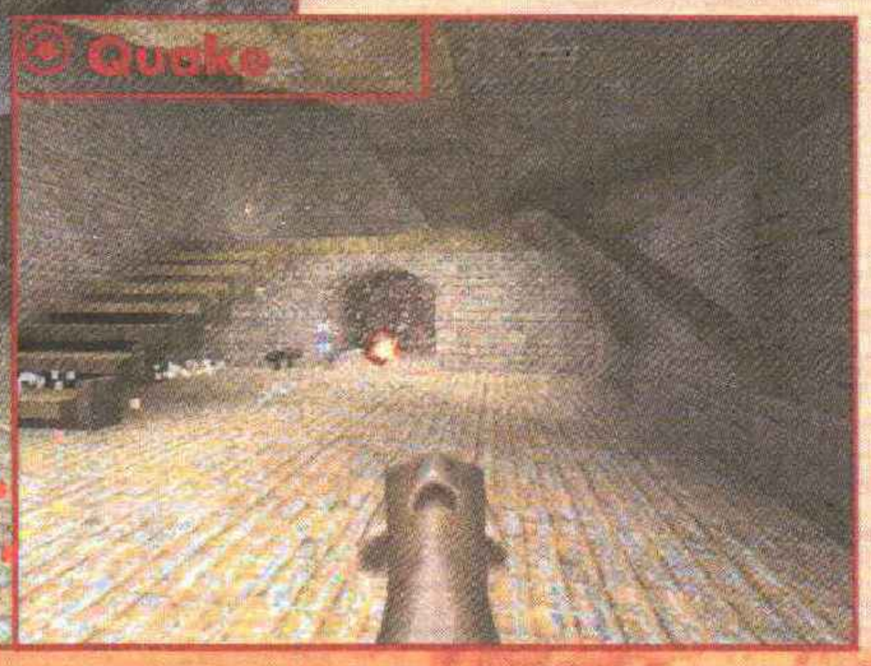
-H-

Неверный — человек, не уважающий *шутеры* и *квакеров*; как правило, вообще не геймер. Подлежит тестированию на предмет возможности становления его на путь истинный. В случае отрицательного результата тестирования подлежит безжалостному умерщвлению.

-O-

Оверкилл — от англ. overkill — букв. «переубийство». Уничтожение чего-л. с использованием средств, многократно превосходящих необходимый минимум. К примеру, попадание ракеты в бойца с одним *хитпойнтом* является типичным *оверкиллом*. В *шутерах* традиционным эффектом воздействия *оверкилла* на жертву является преобразование ее в *джибзы*.





DEATH MATCH

Отец — образец для подражания, воплощенный ужас *ламеров* и любимец квакерской публики; старший жрец священного ритуала умерщвления, искусный охотник на людей и властелин свинцовой воли — человек, достигший высшей степени мастерства в искусстве *дефматча*.

Отожранный — набравший много *рулезов*, оружия и патронов боец. Сочетание максимального *армора*, *здоровья*, оружейного арсенала и боеприпаса плюс *рулезы* типа *пенты*, *квада* и *глаз*, подкрепленные испепеляющей ненавистью ко всему живому, кроме себя, создают локальную аватару самого Разрушителя, пришедшего покарать того идиота, который допустил врага до такого состояния. Запомни раз и навсегда — *отожранность* должна стать твоим эксклюзивным атрибутом, в то время как противник должен страдать от постоянной нехватки всего, кроме твоих снарядов, летящих в его сторону.





-П-

Пента — *артефакт* временной неуязвимости в *«Квake»*, выполненный в виде пентаграммы.

Поджирать — нечто среднее между «жрать» и «подбирать». Используется применительно ко всему, что можно собрать на *уровне*. Основное, после непрерывного уничтожения врага, занятие *квакера*.

Покоцать — снизить *здоровье* и *армор* врага ниже максимума. См. также *замочить*.

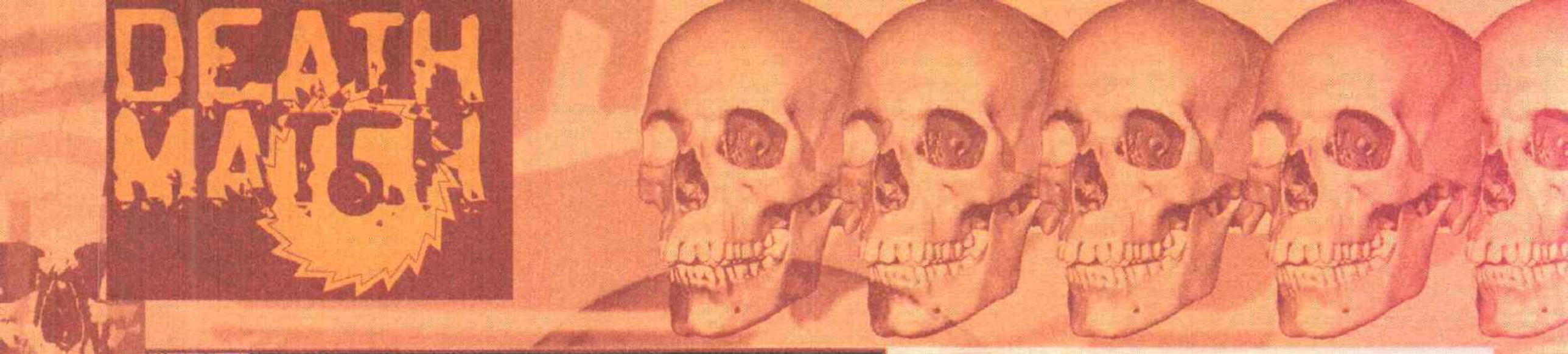
Порвать — победить с большим отрывом в счете. См. также *замочить*.

-Р-

PA — от англ. RA — Rocket Arena. Турнирный *мод* для *«Квака»*, чистая *дуэль*. На небольшой арене сражаются два бойца с полным набором оружия и боеприпаса, максимальным кол-вом *здоровья* и *армора* — побеждает техническое мастерство. Некуда убежать, нет *аптечек*, умереть можно лишь раз — побежденный выбывает, а победитель встречается со следующим претендентом. Перед каждым раундом параметры приводятся в исходное положение: оба игрока в равных условиях, разве что победитель имеет формальное преимущество — собранное им оружие побежденного. Практически *файтинг*. Уважаю.



DEATH MATCH





Раздача — вид *магии*, становящийся доступным лишь в определенных условиях; как правило, при снижении здоровья ниже критического уровня или максимальном заполнении специального счетчика. Счетчик заполняется либо за счет получаемых, либо за счет наносимых ударов. Время действия максимальной заполненности счетчика ограничено, как правило, несколькими секундами. *Раздача* — супермощная *магия*, часто в виде серии ударов; характерна тем, что если она не заблокирована в самом начале, то остановить ее действие никак нельзя.

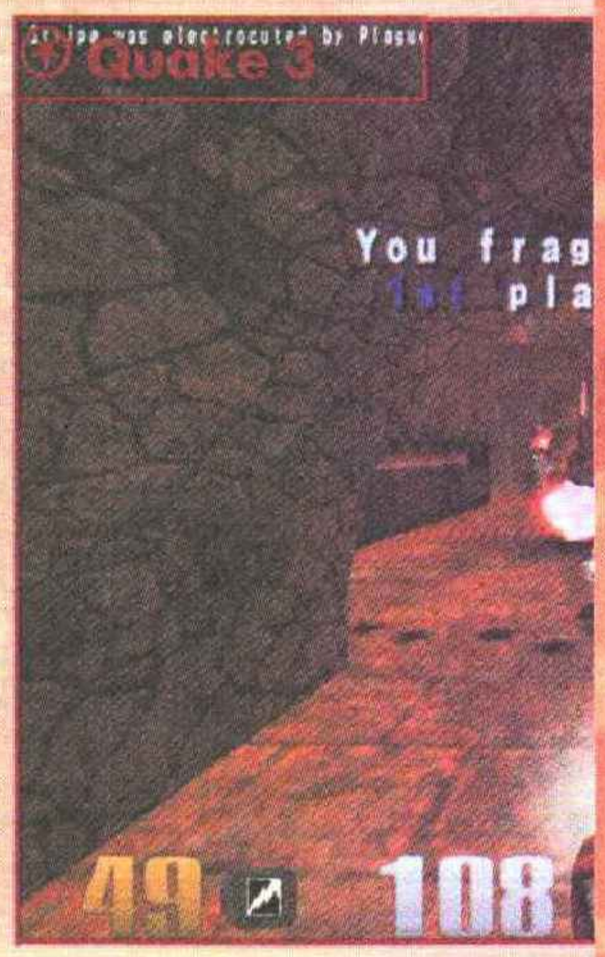
Рельса — тонкий инструмент наведения порядка по-снайперски, властелин больших открытых пространств. Впервые появился в *ТФ*, затем был доведен до ума в *Ку2* и приобрел огромную популярность. Большая убойная сила, абсолютная точность — нулевой разброс огня независимо от расстояния, «мгновенная скорость» полета снаряда и способность прошивать насквозь несколько тел, стоящих на одной линии, — все это в сочетании с *зумом* создают мощнейшую снайперскую винтовку. Недостаток — низкая скорострельность и инверсионный след от пули, выдающий местонахождение снайпера. Оригинальное название — Railgun, сокр. rail — рельса. Иногда так и зовется рэйлом или рэйлганом. Служит именем нарицательным для аналогичных пушек в других *шутерах*.



Респавн — от англ. respawn — перерождаться. Альтернативное произношение — респон. Возрождение убитого бойца в первозданном виде, т. е. с максимумом *здоровья*, начальным видом оружия и жаждой мести. Также используется применительно к предметам.

Респавн-спот — от англ. respawn spot (spot — место). Место на *уровне*, где происходит *респавн*.

РЛ — от англ. RL — Rocket Launcher — ракетный гранатомет. Всемогущий жезл разрушения, проводник дьявольской воли, выбор настоящего *отца*. Самое распространенное в *шутерах* оружие. Многими зовется «ракетницей», что примерно так же правильно, как называть пулемет «пульницей». Усвой и запомни: ракетница — это устройство для запуска сигнальных ракет; такая славная штучка, которой было очень здорово устраивать ходячие костерки в первом Blood'е. А ракетный гранатомет — это *РЛ*, как его называют настоящие *квакеры*; или, в крайнем случае, базука. Для *РЛ* — произносится «эР-эЛ» или «эР-эЛь» — также существуют разнообразные поэтические названия типа «шайтан-труба», «джибулятор» и проч.



РЛ — это мощное орудие разведения *джибэов* на плодородных просторах DM-уровней, один из лучших аргументов в любом споре, а также средство для перемещения по-квакерски — *рокет-джампа*. *РЛ* — это однозначный *рулез*, во всех смыслах этого слова. В любом *шутере РЛ*, как бы его ни опускали в угоду сбалансированности оружия, всегда на одном из первых мест по эффективности. В *«Кваке»* *РЛ* был практически королем всего *дефматча* — лишь *шафт* был сопоставим с ним по убойности. Уважай *РЛ*, регулярно очищай его от вражьих кишок и усердно тренируйся стрелять с упреждением и умело использовать возможности взрывной волны.

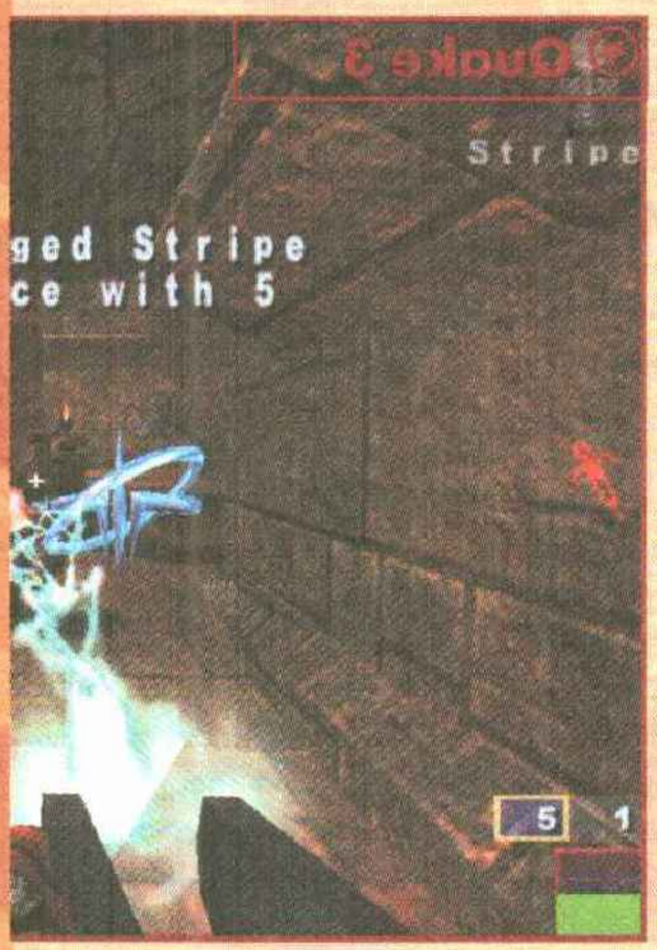
Рокет-джамп — от англ. rocket-jump (rocket — ракета, jump — прыжок). Основной способ перемещения отцовского *квакера*. Осуществляется посредством одновременной стрельбы себе под ноги из *РЛ* и прыжка. Взрывная волна придает прыжку мощность, достаточную для мгновенного запрыгивания на критические высоты. Серия последовательных *рокет-джампов* позволяет забраться вообще куда угодно. Стреляя в стены, можно лететь практически по горизонтали, вылетая из западни как пуля. Умелый и своевременный *рокет-джамп* делает возможными чудеса, оборачивающиеся гибелью для врага. Цена *рокет-джампа* — потеря *здоровья*, но разве это остановит настоящего *отца*? Владение *рокет-джампом* — один из важнейших элементов искусства *дефматча*.



DEATH MATCH

Рулез — от англ. rulez. В русскоязычной шутерной терминологии имеет специфическое значение, немного отличающееся от традиционного сетевого. *Рулезы* — это различные предметы особой ценности, напр., *мега*, наиболее тяжелый *армор*, различные виды наиболее эффективного оружия (*РЛ, шафт, БФГ*), *квад, пента* и прочая необходимая в хозяйстве утварь. Сопоставимо с англ. power-up, однако, в отличие от англоязычного аналога, содержит в себе качественную оценку предмета. Power-up означает просто любой предмет, приносящий какую-то пользу, независимо от степени его практической ценности. Оружие не входит в понятие «power-up».

Руна — название *артефакта* определенного вида в *ЦТФ*. Характерна тем, что обладает бесконечной продолжительностью действия и во время смерти обладателя не исчезает, а вываливается из трупа и может быть подобрана. Функции классических четырех *рун* — увеличение урона, наносимого оружием; увеличение скорострельности оружия; автономное восстановление *армора* и *здоровья*; снижение урона, наносимого вражеским оружием. *Артефакты* сопоставимого с *рунами* действия встречаются также и в других *шутерах*.



-C-

Стрейф — от англ. strafe. Передвижение боком, непрестанное действие *квакера*. Позволяет уходить от вражеского огня, держа противника под прицелом. *Стрейфиться* необходимо постоянно, ибо прямая линия передвижения — прямая дорога в могилу. Ко всем, кроме снайперов, применимо правило: неподвижный *квакер* — мертвый *квакер*, посему *стрейф* должен происходить непрерывно.

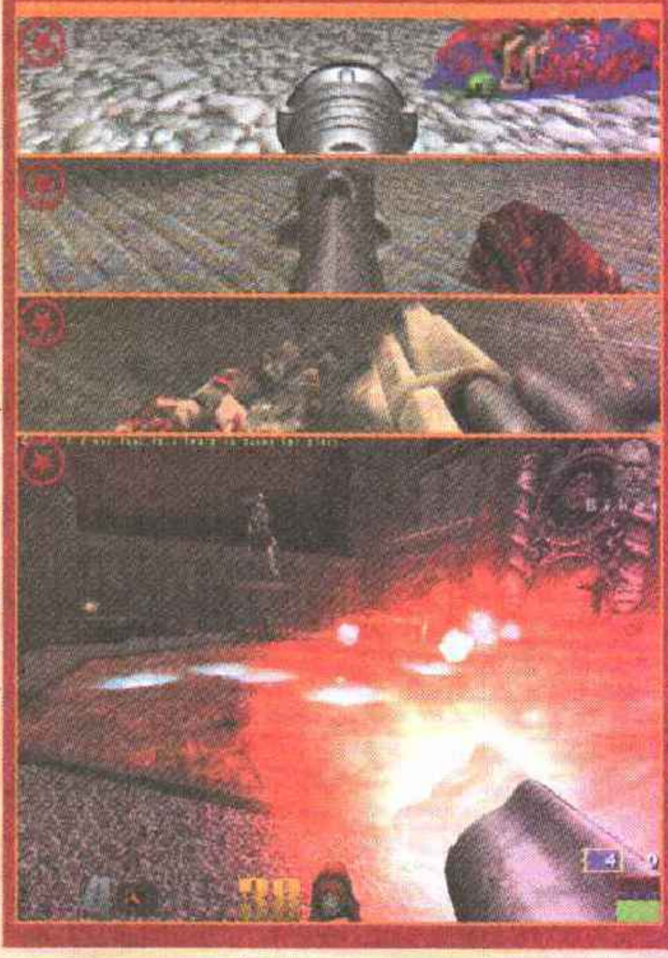
-T-

Таймлимит — от англ. timelimit. Временное ограничение, устанавливаемое для *дефматча*. Побеждает тот, кто за условленный промежуток времени набирает большее число *фрагов*.

Телепорт — сокр. от телепортация. Мгновенное перемещение из одной точки в другую. Осуществляется посредством телепортера (иногда телепортер тоже зовется *телепортом*), выкидывающего объект *телепорта* в определенном месте. Телепортеры бывают одно- и двусторонние, а также постоянные и произвольные. Односторонний телепортирует в место, где нет телепортера, ведущего обратно. Произвольный не имеет заранее определенной точки выхода и выкидывает в одном из определенных мест либо вообще куда угодно.

Телефраг — от англ. telefrag. Результат *телепорта* одного игрока в другого — жертву рвет на прекрасный подарочный набор *джибзов*, а тот, кто телепортировался, забирает оружие жертвы и уходит со счастливой улыбкой на забрызганном кровью лице. Чаще всего *телефраг* происходит случайно, но успешный намеренный *телефраг* является самым изящным способом уничтожения противника. К большому моему сожалению, *телефраг* доступен далеко не везде, где возможен *телепорт*.

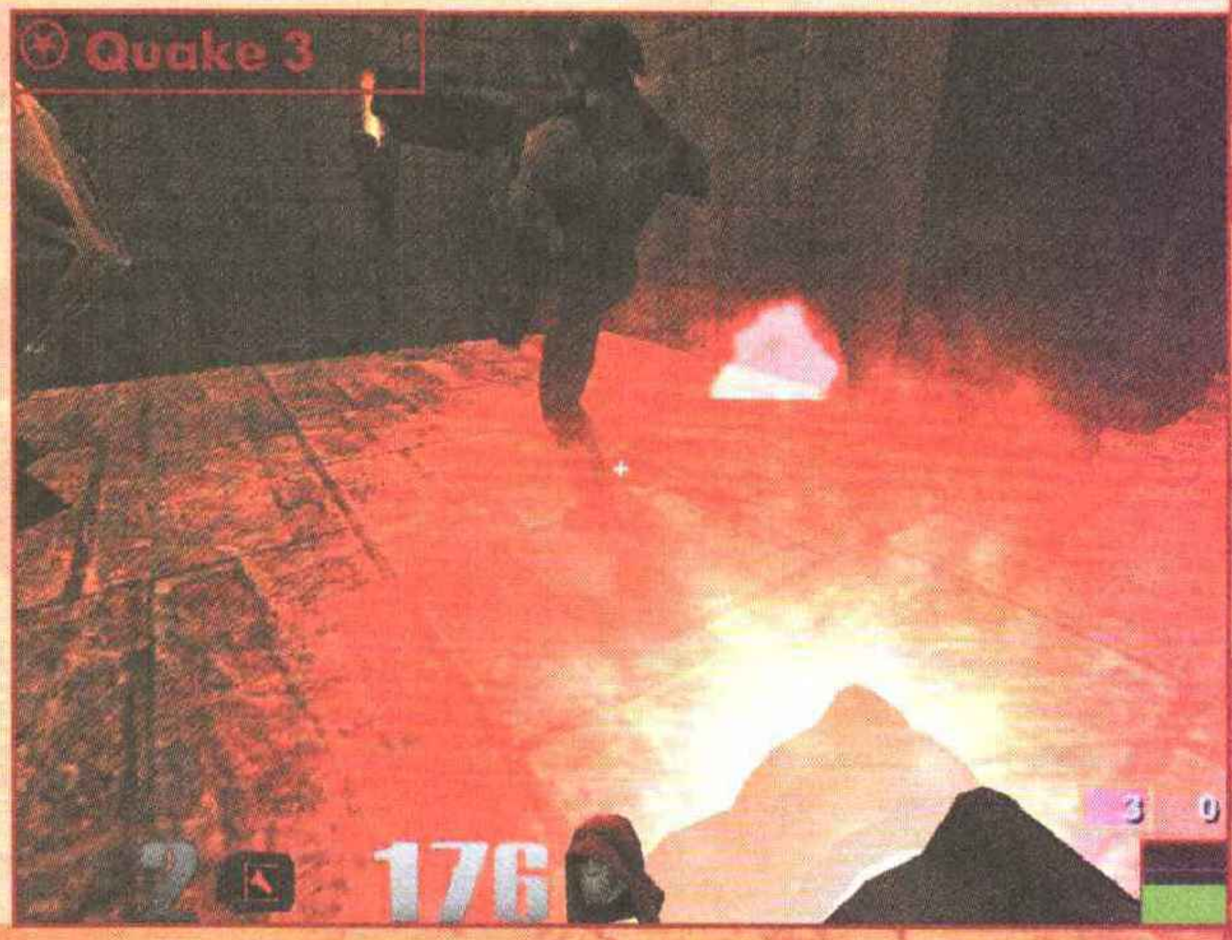
Эволюция РЛ

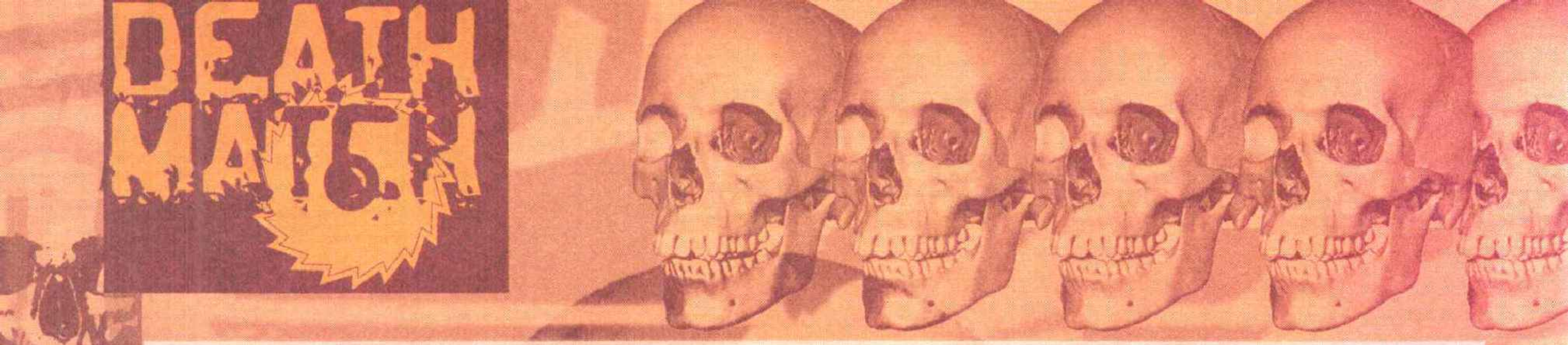


Тимплей — от англ. teamplay — командная игра. Режим *дефматча*, в котором игроки поделены на две *команды*, преследующие какие-то специфические цели (см. *ТФ, ЦТФ*), либо просто организованно воюющие друг против друга (враг против врага).

Трактор**ист — специальная разновидность *ламера*. Недоквакер, использующий в управлении исключительно клавиатуру, без мыши. Термин *«тракторист»* был введен старшим опером Гоблином, первопроходцем квакерского просвещения (просвинцовывания), грозой *ламеров* и «эстетствующих п.», являющимся также по совместительству моим другом и соратником. *Тракторист* подлежит повсеместному и безжалостному истреблению в педагогически-садистских целях, совмещенному с всевозможными издевательствами и унижениями.

ТФ — от англ. TF — Team Fortress. *ТЦ* для *«Квака»*, сделанная на расширенной концепции *ЦТФ*. В *ТФ* нет *крюка* и *рун*, но есть девять классов бойцов, каждый из которых обладает двумя уникальными видами оружия, что в совокупности создает интереснейшие тактические особенности и





необходимость слаженной деятельности команды. Среди классов есть снайпер; доктор, лечащий своих и заражающий чужих (биологическая атака — мой человек, мой); инженер, устанавливающий защитные пушки на базе; а также шпион, могущий под чужой личиной проскользнуть на вражескую базу и перерезать своим ножом всех снайперов, к примеру. Остальные классы — для обороны и нападения: быстрый легкий скаут, взрывоопасный пироманьяк, бешеный демомэн, ходячий танк хеви-вепонгай и старый добрый морпех из оригинального *Квака* — эксклюзивный обладатель *РЛ*.

ТФ пользуется даже еще большей популярностью, чем *ЦТФ*; не так давно вышла версия *ТФ* для *ХЛ* — TF Classic; а ТФ2, тоже выходящий на движке *ХЛ*, является одним из наиболее ожидаемых *шутеров* настоящего времени.

ТЦ — от англ. TC — Total Conversion. Расширенная версия *мода*, работающая на движке оригинальной игры, но изменяющая бо̲льшую ее часть, включая графику, звук, оружие, *монстров* и прочие элементы. Основное отличие *ТЦ* от просто игры, сделанной на чужом движке, — халявность. Разработчики не платят за лицензирование движка, игроки не платят за игру.

-У-

Уровень — замкнутое виртуальное пространство. Большинство игр, *экшены* в особенности, поделены на *уровни*; аналогично главам в книгах. Такое деление обусловлено прежде всего техническими причинами — невозможностью подгрузить в оперативку сразу всю игру, а также чисто дизайнерским удобством. Топографически *уровень* имеет некое начало, в котором оказывается игрок, и выход к следующему *уровню*, которым может быть некое место, до которого надо дойти; переключатель, который надо нажать, или *монстр*, которого надо *замочить*. В случае с DM-*уровнями* — *уровнями* для *дефматча* — начало и конец, как правило, отсутствуют. *Уровни* также часто зовутся «картами».

Урюкен — от англ. haoh-ryu-ken — английская транскрипция японского «удар-дракон-тигр». Произошло от названия *магии* двух бойцов Street Fighter 2 (кстати, один из немногих случаев, когда два бойца обладают одним и тем же видом *магии*). *Урюкен* — это удар, стопроцентно отбивающий любую атаку с воздуха. Одним из основных видов атак в 2D-*файтингах* были атаки в прыжке; в большинстве же 3D-*файтингов* воздушные атаки значительно менее эффективны. *Урюкен*, таким образом, является одним из самых полезных видов *магии*, даже учитывая, что противника, стоящего на земле, *урюкеном* зацепить очень сложно. Аналогичные удары в других файтингах также часто зовутся *урюкенами*.

УТ — от англ. UT. Сокращенное название Unreal Tournament.

-Ф-

Фа̲йтер — от англ. fighter — боец. Мастер скорости и тактической смекалки, умелый и безжалостный боец, профессиональный игрок в *файтинги*.

Фа̲йтинг — от англ. fighting. Наиболее близкая нам после *шутеров* разновидность *экшена* — лютый мордобой один на один, суровое испытание скорости реакции в тесной связке с мыслительным процессом плюс исключительная зрелищность — ценой реалистичности, разумеется. *Файтинги* — 2D и 3D — состоят из набора различных бойцов, каждый из которых должен обладать некоторым кол-вом видов *магии*, и разных *уровней*, на которых происходят поединки. *Уровни*, как правило, отличаются друг от друга лишь визуально, но иногда обладают некими особенностями, которые можно использовать в бою.

Отцы жанра 2D-*файтингов* — Street Fighter 2 и Mortal Kombat, породившие два соответствующих стандарта. Два монстра-прародителя 3D-*файтингов*, постепенно отвоевавших львиную долю популярности у 2D-*файтингов*, — Virtua Fighter и Tekken. VF3 и Tekken 3 по сей день являются лучшими представителями жанра. Жанр *файтингов*, процветающий в *аркадах* и на игровых консолях, очень мало распространен на PC, к моему великому сожалению.

Фата̲лити — от англ. fatality — фатальность, смерть. Лакомейшая часть файтинга — специальный удар, приканчивающий проигравшего поединок бойца самым бесчеловечным образом. Впервые *фаталити* появилось в культовой (не в последнюю очередь как раз за счет *фаталити*) игре Mortal Kombat, после чего нашло свое воплощение и в других *файтингах* (напр., Samurai Showdown, Killer Instinct и др.).

Флаг — главная вещь в недолгой и полной опасностей жизни бойца *ТФ* и *ЦТФ*, объект самопожертвенной защиты, цель самоубийственных атак. *Флаг*, находящийся на своей базе, должен тщательно оберегаться. Вражеский же *флаг* необходимо отвоевать и принести на свою базу. Проделав эту операцию оговоренное кол-во раз, *команда* побеждает. *Флаг* — это символ *тимплея* как такового, его идеологический штандарт, можно даже сказать, «флаг».

Фраг — от англ. frag. Предмет кровожадного вожделения *квакера*, непреходящая духовная и культурная ценность; *фраг* — это засчитанное убийство. Название это имеет занимательное происхождение. Во время вьетнамской войны американские солдаты частенько гибли под собственными авианалетами, артиллерийским огнем и т. п. Чтобы не портить и без того не шибко блистательную отчетность, такие жертвы списывали на вражеские снаряды, записывая — «fragmented», т. е. «порвало осколками как грелку». Впрочем, ни для кого секретом это не было, и таких своими же убитых называли «frag». Первоначально, до развития И-нета и сетевых клубов, *дефматчи* проходили в основном между друзьями, так что убийство собственного товарища отцы шутерного *дефматча* — id Software — по весьма ехидной аналогии метко окрестили «фрагом».

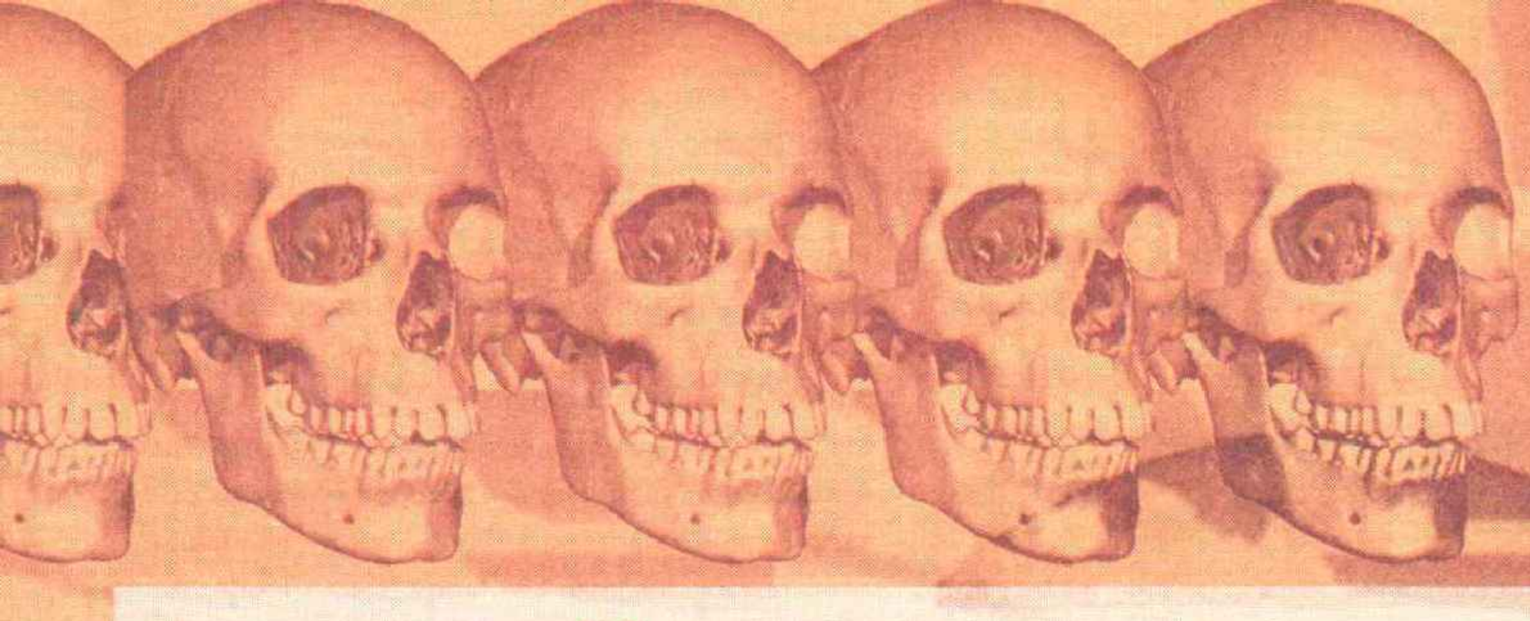
Фраггод — от англ. fraggod (frag — фраг, god — бог). См. *отец*.

Фраглимит — от англ. fraglimit. Ограничение на кол-во *фрагов*, набираемых в *дефматче*. Первый достигнувший установленного ограничения становится победителем.

-Х-

Хитпойнт — от англ. hitpoint. Единица измерения *здоровья*. Сила оружия также, как правило, измеряется в кол-ве отнимаемых при удачном попадании *хитпойнтов*. Часто используется в сокращенном варианте — хит. Также обозначается как HP.

ХЛ — от англ. HL. Сокращенное название Half-Life.



DEATH MATCH

-Ц-

ЦТФ — от англ. CTF — Capture The Flag. Тимплейный *мод* для *«Квака»*, который приобрел бешеную популярность и на данный момент является практически обязательным режимом *дефматча* во всех новых *шутерах*. Две *команды*, два *флага*, одна победа. У каждой из команд есть база, на которой заныкан *флаг*. Боевая задача — атаковать вражескую базу, захватить их *флаг*, защитив при этом собственный. Кроме этого, *ЦТФ* отличен от обычного *дефматча* наличием *крюка* и *рун*.

-Ш-

Шафт — от англ. shaft. *Шафт* — это восьмое оружие в *«Квake»*, смертоносное, как шайтан-труба, изящное, как шпага, прекрасное, как гроза в начале мая, ударившая по складу боеприпасов. Оригинальное название — Thunderbolt. *Шафт* — это выбор снайпера-берсеркера и услада камикадзе-фанатика. Выглядит как постоянно бьющая молния ограниченной дальности. Второе по тактической эффективности после *РЛ*, т. к. требует большой точности, быстро жрет боеприпас и встречается реже. Название *«шафт»* произошло от комментария, выдающегося компьютером в *«Квake»* в момент убийства одного игрока другим из Thunderbolt'a — «player1 was shafted by player2» (игра слов — shaft 1 (сущ.) — луч, shaft 2 (глаг., сленг) — грубо обращаться). Имя нарицательное для видов оружия аналогичного действия в других *шутерах*. Производные глаголы: шафтить — стрелять из шафта; зашафтить — убить кого-л. из шафта.

Шотган — от англ. shotgun — дробовик. Идеологический символ жанра *шутеров*, оружие грубой силы и дьявольской отваги. *Шотганами* зовутся как непосредственно сами дробовики, так и двустволки (super shotgun, double-barreled shotgun), обрезы (sawed-off shotgun), а также любое оружие, обладающее сходными тактико-техническими характеристиками (напр., Flakker в *УТ*).

Шутер — от англ. shooter (First/Third Person Shooter, FPS/TPS). Гамес самого зверского сорта, бешеная симфония разрушения, кровавая месса смертоубийства. В FPS, лучшем из видов *шутеров*, происходящее игрок видит глазами своего героя, т. е. «от первого лица». Перемещаясь в 3D-пространстве, боец с неким орудием уничтожения в руках противостоит *монстрам* в одиночной игре или другим бойцам в *дефматче*. Основная цель всех *шутеров* — убивать, убивать и еще раз убивать, наслаждаясь этим действием. К *шутерам* можно условно отнести любой гамес, подходящий под определение *экшен*, где события происходят от первого лица или третьего лица с видом сзади и основным занятием является убийство; безотносительно используемых для этого инструментов.

Исключение составляют 2D-*шутеры* — практически полностью отсутствующий, в силу технических причин, жанр на PC. В 2D-*шутерах* уничтожение *монстров* осуществляется посредством стрельбы по экрану из специального пистолета, работающего на основе фотодиодного возврата. Основа геймплея в 2D-*шутерах* — быстрота и меткость. В отличие от 3D-*шутеров*, где локальная тактика — *стрейф*, приседания, *рокет-джампы* и проч. — является одним из наиболее важных элементов мастерства, самостоятельно двигаться в 2D-*шутерах* нельзя.

Жанр FPS породили три игры. Wolfenstein 3D — прадед жанра; Doom — дед, и Quake — отец. Уважение к ним — необходимое условие соответствия почетному титулу *квакера*. *Шутер* — это идеологический тренажер Воина Легиона и источник его эстетического наслаждения. В настоящем словаре термин *«шутер»* используется в значении «FPS». Называть в моем присутствии *шутер* «стрелялкой» значит искать себе лютой смерти.

-Э-

Экшен — от англ. action — действие. Разновидность гамеса, характерная высокой активностью действий героя, большой динамичностью геймплея и отсутствием какого-л. менеджмента непосредственно во время процесса игры. К *экшену* относятся *шутеры* (FPS, TPS, 2D), *файтинги*, *битэмапы*, аркадные гонки и т. п.. Всем *экшенам* свойственна некоторая доля аркадности, без которой они превращаются уже в симуляторы. Необходимое условие любого *экшена* — игрок непосредственно управляет только одним героем/устройством. *Аркады*, за исключением логических, тоже можно отнести к жанру *экшен*, но чаще они определяются как отдельный жанр.



Элитничать — вести себя высокомерно по отношению к тем, кто играет хуже тебя. Избегай подобного поведения.

Материал, ясное дело, не исчерпывает всего сленгового пласта жанра экшен. К примеру, не были затронуты сленговые словари ТФеров, анрылеров, халф-лайферов, бладовиков и всякой прочей мультиплеерной нечисти. Если в последующих материалах будут использоваться какие-то специфические термины, не вошедшие сюда, то с ними будут идти ясные определения. В плане же эрудиции можешь потусоваться с бандой фанатов интересующей тебя игры — быстро усвоишь все непонятное.

И да пребудет с тобой Сила, смертный. Зла, разумеется.

Прочел? Хвалю твое прилежание, смертный. Теперь ты осведомлен о большинстве терминов, используемых в квакерских и смежных с ними тусовках. Тебе осталось лишь посредством жесточайшего насилия заставить всех своих друзей и родственников прочесть этот материал, чтобы они, паразиты, больше не вздумали задавать идиотских вопросов.

Игорь Савенков
isavenkov@mail.ru

Age Of Wonders

Расы

В игре 12 рас, которые поделены на «хороших» (good), «нейтральных» (neutral) и «плохих» (evil).

Good: Elf, Halfling, Dwarf, High Man
Neutral: Human, Azrac, Lizard, Frostling
Evil: Dark Elf, Orc, Goblin, Undead

Это деление определяет изначальные расовые отношения, которые очень важны в Age of Wonders. Города, заселенные дружественными расами, могут присоединяться к вам без боя (однако, как правило, требуют за это золото). В случае, когда ты захватил город, населенный недружественной тебе расой, он всегда может взбунтоваться, если ты не держишь в нем верные войска. Армия, составленная из представителей недружественной расы, в любой момент может выйти из повиновения и т. д. (подробности в разделах «ГОРОДА» и «ЮНИТЫ»).

Различают пять уровней расовых отношений от дружбы (friendly) до ненависти (hate), причем все они выражаются в конкретных числах:

Friendly: 100
Polite: 80-99
Neutral: 60-75
Wary: 21-59
Hate: 0-20

В ходе игры эти самые числа могут меняться.

Во-первых, их меняют дипломатические действия. Заключение мира дает +10, а альянса (+20. Нарушение же мира или альянса штрафуется сильнее: в первом случае расовые отношения падают на 20, во втором — на 40.

Во-вторых, очень многое зависит от того, как ты обращаешься с жителями захваченных городов (грабишь ли города или апгрейдишь, переселяешь ли жителей). Детали смотри в разделе «ГОРОДА».

В-третьих, расовые отношения имеют тенденцию стремиться к изначальному уровню, если ты не предпринимаешь никаких действий. Происходит это со скоростью +2/-2 за один ход (в пропатченной версии 1.1 эта скорость уменьшена до +1/-1). Например, играя за эльфов, ты каким-то чудом добился самых что ни на есть дружественных отношений с орками. Тогда, если не предпринимать никаких действий, орки будут по-прежнему питать к тебе лютую ненависть через (100-20)/2=40 ходов.

Изначальные расовые отношения определяются таблицей №1.

Магия

Вся магия поделена на 6 основных сфер (Life, Death, Air, Earth, Fire, Water) и 2 дополнительных (Cosmos, Secret). В каждой сфере различаются 4 уровня заклинаний (кроме Secret — там 2 уровня). Для изучения магии основных сфер необходимо иметь соответствующие "магические фишки", причем число фишек определяет максимально доступный уровень заклинания сферы. Так, например, если у тебя 4 фишки Life, 2 фишки Air и 1 фишка Water, то ты можешь изучить всю магию сферы Жизни, первые 2 уровня сферы Воздуха и только начальный уровень сферы Воды; при этом ты лишаешься возможности изучать магию Death, Earth и Fire (впрочем, если повезет, заклинания этих сфер еще можно купить в Wizard Tower). Cosmos — это как бы "бесцветная" магия: здесь учитывается лишь общее число фишек. (Если у тебя 4 фишки или больше, то ты автоматически будешь иметь возможность изучить всю Космическую магию.) Магия Secret не изучается: все "тайные" заклинания можно только купить в Wizard Tower. Магические фишки выбираются перед началом игры — на стадии генерации героя-лидера (в зависимости от миссии дается 7 или 5 фишек, реже — 3 фишки).

Основными источниками маны являются так называемые "узлы" (nodes), которые надо еще разыскивать и захватывать. "Узлы" также обладают специализацией: есть Life Node, Death Node, Air Node, Earth Node, Fire Node и Water Node. Чтобы узел давал тебе ману, необходимо иметь хотя бы одну фишку данной сферы; чем больше фишек данной сферы ты имеешь, тем больше один и тот же узел будет приносить маны. Зависимость здесь такая: 0 фишек — 0 маны; 1 фишка — 15; 2 фишки — 20; 3 фишки — 25; 4 фишки — 30. Например, если у тебя 4 фишки Life, 2 фишки Air и 1 фишка Water и ты захватил по одному узлу Life, Death, Air, Earth, Fire и Water, то в результате твой доход маны составит 30+0+20+0+0+15=65 за один ход. Помимо "специализированных", есть и "бесцветные" узлы — Power Node, обладание которыми приносит по 10 единиц маны, и это не зависит от числа магических фишек.



Выбираем «магические фишки»

Кроме того, ману приносят герои со способностью **Spell Casting** — по 5 единиц за каждый уровень; поскольку есть 5 уровней Spell Casting, то один обычный герой может давать максимум 25 единиц маны за ход. Исключение составляют герои-лидеры: они генерируют еще 5 дополнительных единиц маны.

Магические заклинания могут применять только герои и только со способностью **Spell Casting**. Уровень этой способности никак не сказывается на силе заклинаний, а только ограничивает максимальный запас маны героя — по 10 единиц на каждый уровень. Таким образом, герой может потратить максимум 50 единиц маны в день (на уровне Spell Casting V).

Некоторые юниты могут обладать магическими способностями. Так, например, все жрецы обладают способностью **Dispel Magic**, которая действует точно так же, как и одноименное заклинание, применяемое героями. Для применения магических способностей не требуется никакая мана, но применить такую способность можно только 1 раз в день.

Все заклинания делятся на три типа: Global — применяются только на местности, Combat — при-

Таблица №1

	Hum	Azr	Liz	Frost	Elf	Half	Dwarf	High	D Elf	Orc	Gob	Undead
Human	F	P	P	P	N	N	N	P	N	N	N	W
Azrac	P	F	N	N	N	N	N	W	N	N	P	W
Lizard	P	N	F	P	N	N	N	W	N	N	N	W
Frostling	P	N	P	F	N	N	N	W	N	N	N	W
Elf	N	N	N	N	F	F	P	F	H	H	H	H
Halfling	N	N	N	N	F	F	F	P	H	H	H	H
Dwarf	N	N	N	N	P	F	F	F	H	H	H	H
Highman	P	W	W	W	F	P	F	F	H	H	H	H
Dark Elf	N	N	N	N	H	H	H	H	F	F	P	P
Orc	N	N	N	N	H	H	H	H	F	F	F	P
Goblin	N	P	N	N	H	H	H	H	P	F	F	P
Undead	W	W	W	W	H	H	H	H	P	P	P	F

F — Friendly, P — Polite, N — Neutral, W — Wary, H — Hate



Human | Azrac | Lizardman | Frostling | Elf | Halfling | Dwarf | Highman | Dark Elf

меняются только в бою, Unit — могут применяться и там и там.

Не забывай про тот самый рычажок, с помощью которого перераспределяется магия: в «закрома» и на исследования. Здесь можно дать очень простой совет. Всегда имей в «закромах» 50-200 единиц маны (в зависимости от числа магов-героев), а все остальное пускай на исследования, держа возле нуля ежедневный приток маны. Как только вышел расход маны (передвинь рычажок, дабы восполнить недостачу, а на следующем ходу верни его на прежнее место.

"Крутые" заклинания

Обрати внимание, что все сферы магии как бы поделены на противоборствующие стороны: Life — Death, Air — Earth, Fire — Water. Наглядно это проявляется в заклинании Mastery (Life Mastery, Air Mastery и т. п.), которое считается верхом магического искусства: при его применении удваивается стоимость всех заклинаний противоположной сферы. Кроме того, Mastery дает дополнительный глобальный бонус (например, Air Mastery удваивает скорость движения своих юнитов и «ополовинивает» темпы продвижения противника). Кроме того, выставляет на каждом Node по защитнику в виде мощного существа своей сферы (например, Water Elemental в случае Water Mastery). Защитник принадлежит обладателю «нода».

Какую выбрать магию — это в основном вопрос вкуса. Здесь можно только посоветовать не разбрасываться, а сделать ставку на 1-2 (максимум 3) сферы, дабы получить самые мощные заклятия. Полный перечень магических заклинаний приводится в "ПРИЛОЖЕНИИ". Ниже мы дадим краткую характеристику сфер магии, отметив особенно сильные заклинания.

Life. Специализируется на защите собственных юнитов. Дешевое заклинание 1-го уровня **Remedy** позволяет снять любую "порчу" и восстанавливает 5 поинтов здоровья. Из боевых заклинаний, действующих на расстоянии, имеется лишь слабенькое **Solar Flare** и довольно сильное глобальное **Sacred Wrath**, которое, к сожалению, не разбирает, где свои, а где чужие. Единственное вызываемое существо — Золотой Дракон — по боевым характеристикам не уступает Черному Дракону, а требует на поддержку в 1,5 раза меньше маны. Особенно хочется отметить магию **Tranquillity**, улучшающую межрасовые отношения — это действительно уникальная магия, не имеющая аналогов в других сферах.

Death. Магия Смерти — антипод магии Жизни. Множество заклинаний направлено на порчу, устрашение врага и воскрешение из мертвых. В этом смысле особенно выделяется **Animate Ruins**. Вместо того чтобы переселять свою расу в захваченный город стандартным образом (с помощью migrate), лучше разграбить город, а затем применить Animate Ruins. Так быстрее, выгоднее (грабеж приносит немалый доход), к тому же ты сразу получаешь приличный гарнизон защитников в лице скелетов, возникающих из восставших жителей.



Orc



Goblin



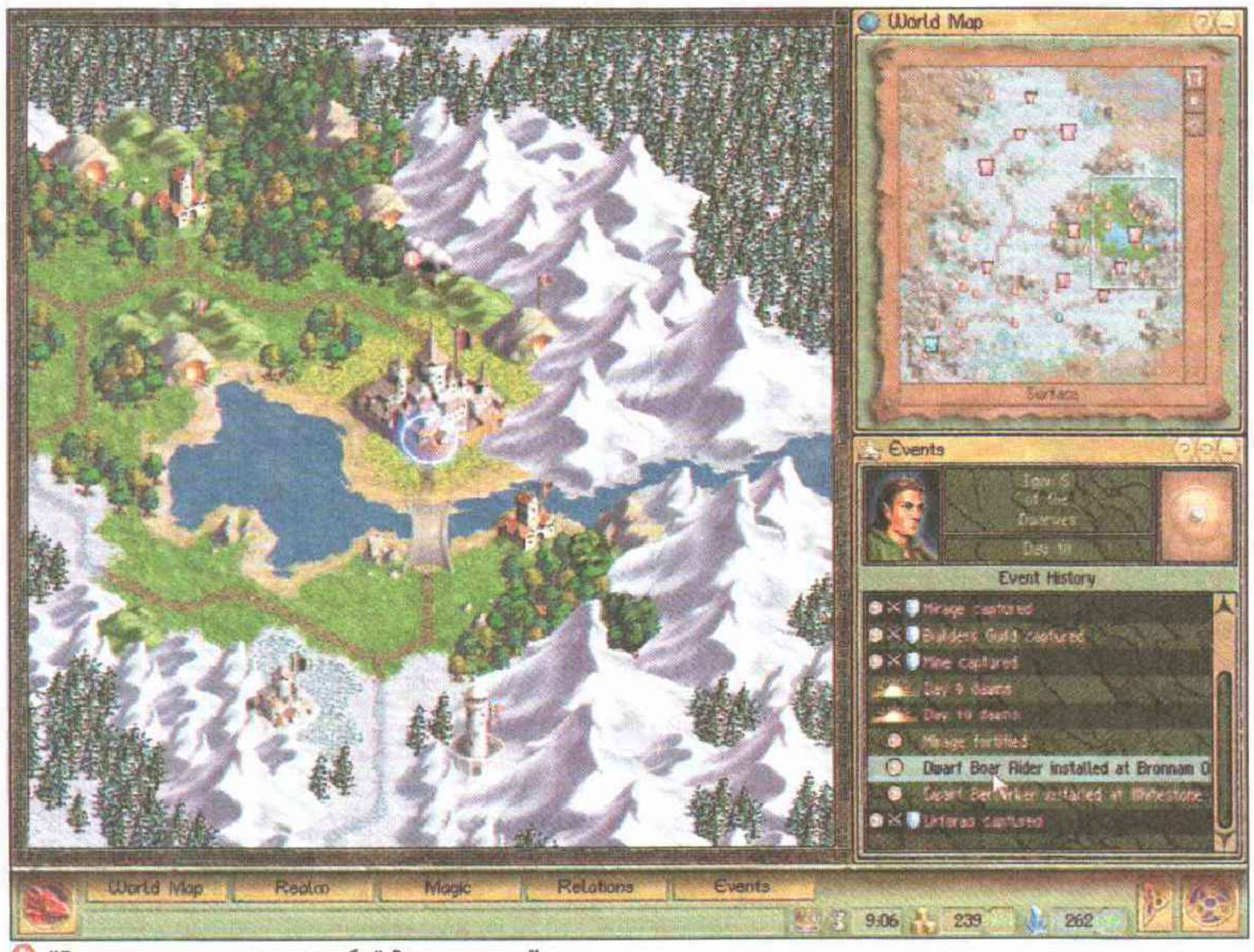
Undead

Air. У магии Воздуха великолепный арсенал средств, дающий тебе дополнительные возможности. **Wind Walking** позволяет юнитам летать, а **Haste** удваивает (!) скорость передвижения. **Freeze Water** замораживает воду, позволяя переправиться по ней "аки посуху". Великолепные Summon-заклинания: **Great Eagle** 2-го уровня — прекрасный разведчик, особенно полезный в самом начале игры, а **Air Elemental** — самый лучший из элементалей благодаря способности летать и куче иммунитетов. Особенно хочется отметить довольно мощное боевое заклинание 1-го уровня **Chain Lightning**: поражает одновременно до 4-х юнитов (правда, редко когда совсем убивает, зато часто оглушает). Только магия Воздуха может созывать новых героев (**Call Hero**).

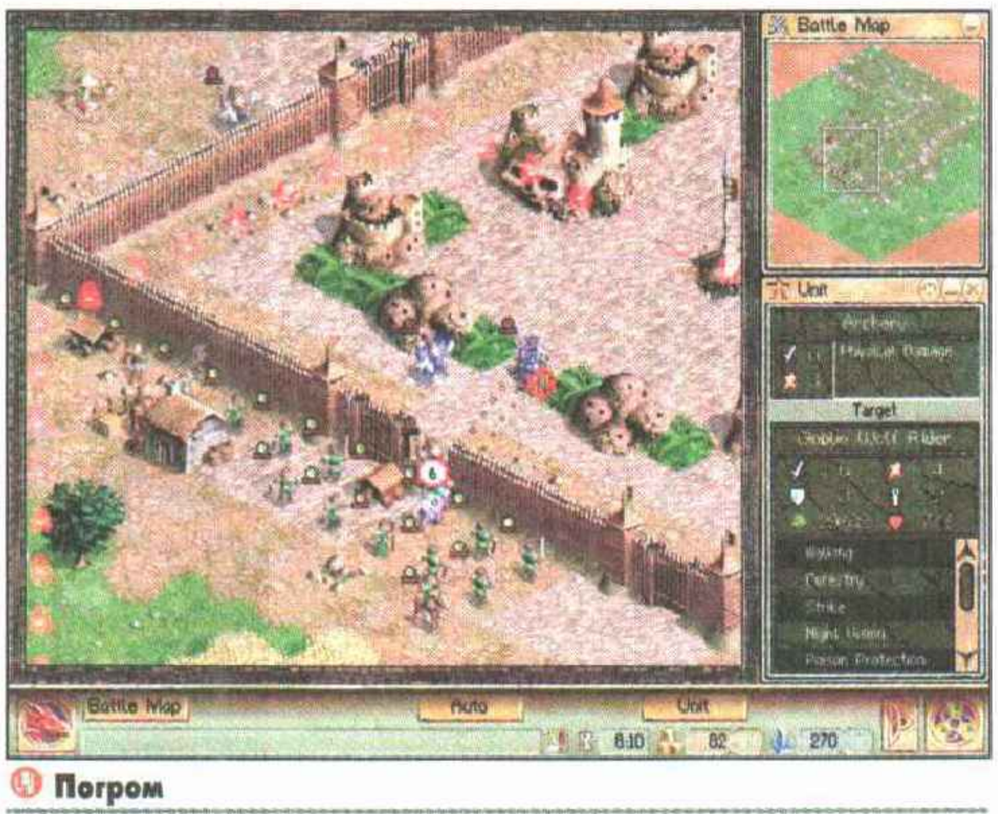
Earth. Магия Земли направлена на преобразование местности. Только почти все ее заклинания какие-то курьезные, приносящие мало пользы (либо непонятно, на чью руку они больше сыграют). Единственный "конек", которому позавидует любая магия, — это заклинание **Gold Rush**, удваивающее доход от города (однако ценой поддержки в 10 единиц маны). Очень полезно также заклинание **Free Movement**, существенно расширяющее "проходимость" юнитов. При взятии городов полезны заклинания **Tremors** и **Town Quake**, рушащие крепостные стены.

Fire. Самое большое число боевых заклинаний, поражающих на расстоянии, — **Flaming Arrow, Call Flames, Fire Breath, Swarm, Fireball, Sacrificial Fire.** Особенно хочется отметить Fireball, способный крушить городские стены. Неплохое заклинание **Anarchy** — альтернативный способ отъема городов у неприятеля. **Warmonger** особенно полезен в городе, производящем юниты высокого уровня.

Water. Как ни странно, но самое мощное боевое заклинание первого уровня — **Ice Shards** — у Воды. То же самое относится к **Great Hail** — мощнейшее заклинание, бьющее по площадям и не знающее в этом деле себе равных (но и стоит весь-



"Вот перед нами лежит голубой Эльдорадо..."



Погром

ма дорого). **Healing Water** первого уровня — самое мощное целительное средство, так как восстанавливает сразу же все здоровье юнита (а не +5 hit points, как Remedy или обычное healing). Очень часто оказываются полезными **Ooze** и **Water Walking**. **Liquid Form** дает не только способность плавать, но и снижает урон от физических (physical) атак — самого распространенного типа атак. Благодаря магии **Fountain of Life** города можно превращать в настоящие лечебницы.

Города

Все города изначально существуют на карте. Города нельзя строить на новом месте. Города можно лишь уничтожать или снова восстанавливать (с помощью специальных строительных машин).

Каждый город дает тебе золото. Если в городе ничего не производится, то доход от города немного увеличивается (по умолчанию ставится **Produce merchantise**). Если население довольно тобой, то город также дает чуть больше. Если соседние клеточки заняты противником, то доход от города чуть падает (так как крестьяне не могут выращивать там урожай).

Но основное назначение городов — это, естественно, производство новых юнитов. Набор даваемых городом юнитов зависит от расы. Максимум, на что способен город, это дать 4 юнита 1-го уровня, 4 юнита 2-го уровня, 3 юнита 3-го уровня и 1 юнит 4-го уровня. Однако не все юниты доступны для производства с самого начала игры, а только самые слабые, «базовые» юниты первого-второго уровней. Часть юнитов необходимо сначала «инсталлировать» (изображения этих юнитов как бы подернуты дымкой), на что обычно требуется один ход. Остальные юниты можно получить только в результате более дорогой операции — апгрейда города. На апгрейд тратится 3 хода, и обходится эта операция в 250 золотых. Максимально доступный уровень апгрейда определяется размером города (сколько клеточек он занимает). Таким образом, самые крутые юниты можно получить лишь в городах, раскинувшихся на четырех клеточках. Каждый апгрейд повышает на +5 твои отношения с расой.

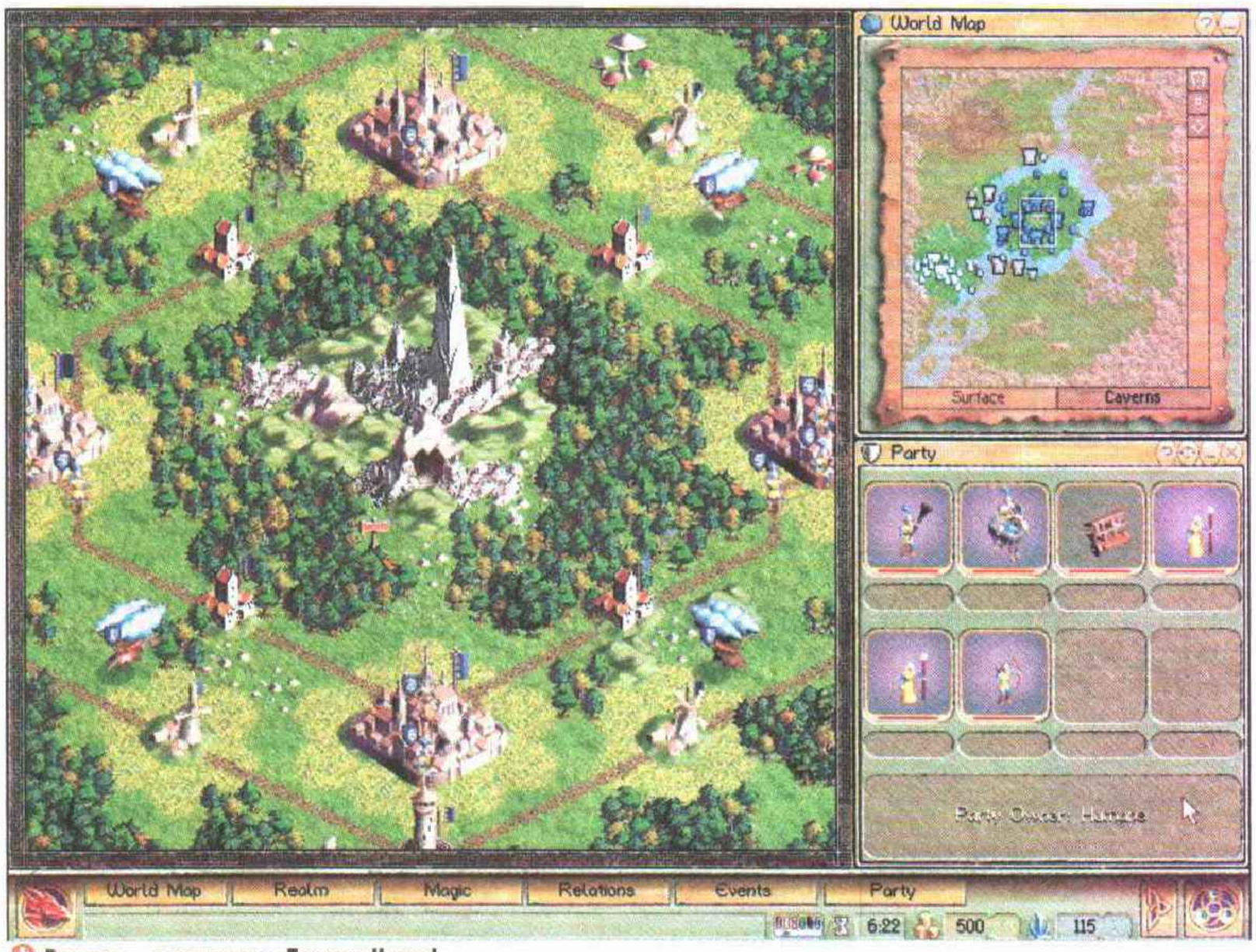
Кроме того, города можно укреплять, обнося их стенами (**fortification**). Сначала ставится деревянная стена (1-й уровень), затем она заменяется на каменную (2-й уровень). На этом все. Каждая операция занимает 2 хода и обходится в 60-80 золотых. Fortification — очень полезная операция. Дело в том, что для осады города, обнесенного стенами, необходимо иметь либо специальные осадные орудия, либо юниты, способные разрушать стены, либо летающие юниты. В противном случае армия просто не сможет атаковать город (даже пустой), какой бы крутой она ни была. Каждая стена повышает на +5 уровень отношений с расой.

Если город заселен «нейтралами» дружественной тебе расы, то такой город можно занять без боя, заплатив некоторую сумму денег (обычно от 60 до 150). При этом все юниты, находящиеся в городе, автоматически переходят на твою сторону. В противном случае придется сражаться с гарнизоном, охраняющим город. Но даже захватить город — это только полдела, его еще надо удержать. Если раса захваченного города не настроена к тебе дружественно, то в городе может вспыхнуть бунт (а производимые в городе юниты будут иметь низкую мораль), и для предотвращения возможности бунта необходимо держать в этом городе какие-то силы. Кроме того, имеет значение, есть ли в городе крепостные стены и на какой местности (дружественной или нет) стоит город.

Конкретно, в цифрах, все это дело выглядит так. Высчитывается показатель City Relation, который складывается из отношения к тебе расы (Hate дает -35, Wary дает -25, Neutral дает 0, Polite дает +15, Friendly дает +25) и силы оккупационной армии (Strong дает +75, Average дает +50, Weak дает +25). Если город расположен в дружественной (Friendly Terrain) к расе местности, то к полученной сумме прибавляется 10, а если во враждебной местности (Hostile Terrain), то вычитается 10. Кроме того, за деревянную стену набрасывается еще 5, а за каменную добавляется +10. Если итоговая сумма окажется отрицательной, то в городе может вспыхнуть бунт. Например, если раса относится к тебе резко отрицательно (Hate), город расположен во враждебной местности, а ты держишь в городе армию средней силы (Average occupation forces), то в результате будем иметь -35-10+50=+5, то есть даже без защитных стен бунта не будет.

Если город населяет недружественная раса, то ее можно выселить, заменив на ту, с которой у тебя приятельские отношения. Эта операция называется **migrate** и производится совершенно бесплатно. Только придется немного подождать (от 2 до 5 ходов). В результате такого переселения у тебя, естественно, портятся отношения с выселенной расой (-15) и повышаются с переселившейся на ее место расой (+10).

Есть еще 2 способа обращения с порабощенными городами: сровнять с землей (**raze**) или разграбить (**loot**) город. В обоих случаях на месте города остается пепелище (впрочем, любой разрушенный город можно восстановить с помощью строительных машин). Только в первом случае город уничтожается сразу же, и за это ты ничего не получаешь (разве что на пепелище объявится небольшой отряд готовых напасть на тебя юнитов). Разграбление длится несколько ходов (от 1 до 4 (в зависимости от размера города), и за каждый ход ты получаешь солидную прибавку в золоте (обычно около 50-60). И raze, и loot существенно портят отношения с местной расой (на -30).



Вот она — знаменитая Долина Чудес!

Таблица №2

Типы стрельбы	Дальность	Attack	Damage	Повтор	Тип атаки
Archery	Средняя	4	2	2	Physical
Black Bolts	Средняя	6	3	1	Death
Black Breath	Короткая	7	5	1	Death
Call Flames	Средняя	5	4	1	Fire
Cold Breath	Короткая	7	5	1	Cold
Divine Breath	Короткая	7	5	1	Holy
Doom Gaze	Длинная	6	5	1	Death
Fire Breath	Короткая	7	5	1	Fire
Fire Cannon	Длинная	5	8	1	Physical, Wall
Fire Musket	Длинная	7	5	1	Physical
Flame Throwing	Короткая	7	3	1	Fire
Frost Bolts	Средняя	6	3	1	Cold
Gas Breath	Короткая	7	5	1	Poison
Holy Bolts	Средняя	6	3	1	Holy
Hurl Boulder	Длинная	3	7	1	Physical, Wall
Hurl Stones	Средняя	3	1	4	Physical
Lightning Bolts	Средняя	6	3	1	Lightning
Magic Bolts	Средняя	7	3	1	Magic
Poison Darts	Средняя	4	1	3	Poison
Black Javelin	Длинная	5	5	2	Death, Physical
Shoot Javelin	Длинная	5	5	2	Physical
Venomous Spit	Короткая	5	4	1	Poison

Способность Marksmanship повышает эффективность обстрелов:

1-й уровень: +1 Attack
2-й уровень: +1 Attack, +1 Damage
3-й уровень: +2 Attack, +1 Damage
4-й уровень: +2 Attack, +2 Damage

Юниты

Каждая раса обладает своим, уникальным набором из 12 юнитов. Эти юниты условно делятся на 4 уровня — чем выше уровень, тем круче юнит. Каждая раса обладает 4-мя юнитами 1-го уровня, 4-мя юнитами 2-го уровня, 3-мя юнитами 3-го уровня и одним юнитом 4-го уровня. За юниты приходится платить. Содержание юнита 1-го уровня обходится в 4 золотых за ход, 2-го — 6 золотых, 3-го — 8 золотых, 4-го — 10 золотых. Если тебе нечем платить, то мораль юнита начинает резко падать.

Скорость производства юнита зависит от размера города: чем больше город, тем быстрее строится юнит:

	Размер города			
Ур. юнита	1	2	3	4
1	2	1	1	1
2	-	2	2	1
3	-	-	3	2
4	-	-	-	3

Например, юнит 1-го уровня строится 2 хода в самом маленьком городе и вдвое быстрее — в более крупных городах.

У каждого юнита 6 основных характеристик:

Attack — чем выше атака, тем больше вероятность того, что юнит нанесет урон противнику;

Defense — чем выше защита, тем больше вероятность того, что юнит не получит ранений при ударе противника;

Resistance — сопротивляемость к магии; чем выше этот показатель, тем больше вероятность того, что магия на юнит не подействует;

Damage — максимальная величина урона, наносимая противнику за один удар;

Hit Points — здоровье;

Movement — запас хода; чем выше этот показатель, тем дальше может пойти юнит. Дальность движения зависит также от типа местности (подробности ниже, в подразделе "ПЕРЕДВИЖЕНИЕ").

Мораль

Моральное состояние войск — очень важный фактор. При низком уровне морали юниты могут просто отказаться служить тебе, превратившись в "нейтралов". При подсчете морального уровня за основу берутся расовые отношения. Затем к этой величине прибавляются или отнимаются "модификаторы". Если юнит находится во враждебной ему местности, то из морального уровня вычитается 10; если в дружественной местности, то прибавляется 10. Если юнит запаниковал, то вычитается сразу 40. За каждый юнит враждебной расы, находящийся в том же отряде, вычитается 10. Если юниту не платится жалование, то за каждый ход из его морали вычитается по 10, и так вплоть до -50. Юнит со способностью **Bard's skill** повышает моральный уровень каждого юнита отряда на 10.

Способности

Многие юниты обладают несколькими (даже многими) способностями, коих в сумме насчитывается около сотни. Чтобы не потонуть в этом море изобилия, классифицируем способности юнитов по подразделам.

Типы атак

Юниты могут атаковать по-разному. Обычная физическая (**Physical**) и магическая (**Magic**) атаки просто отнимают у юнитов хит-поинты. Прочие атаки приводят еще к дополнительный последствиям:

Fire — поджигает юнит; подожженный юнит сам по себе может терять по несколько хит-поинтов за ход;

Cold — замораживает юнит, превращая его на 3 хода в беззащитную мишень (юнит не может отвечать ударом на удар);

Death — "наводит порчу"; "испорченный» юнит не лечится сам по себе в течение трех дней (однако его можно вылечить с помощью способности healing и тем самым еще и снять порчу);

Holy — на 3 дня понижает на 2 единицы Attack и Defense;

Lightning — оглушает юнит, превращая его на 1 ход в беззащитную мишень;

Poison — отравляет юнит сроком на 3 дня; у отравленного юнита боевые характеристики понижаются на 1; вылечивается с помощью healing;

Wall — может крушить городские стены.

Юниты могут обладать защищенностью (**Protection**) или иммунитетом (**Immunity**) ко всем перечисленным выше типам атак (Wall относится к Physical). В первом случае юнит получает только 50% повреждений, а во втором не получает их вовсе.

"Ударные" способности

Чтобы иметь возможность просто драться врукопашную (melee), юнит должен обладать способностью **Strike**. (Казалось бы, чего уж проще, но, тем не менее, многие стрелки не имеют такой способности.) Битва врукопашную длится два раунда. В ходе каждого раунда сначала бьет нападающий, а затем ему отвечает защищающийся. Однако такая очередность нарушается, если один из юнитов обладает способностью **First Strike**, которая предоставляет возможность ударить первым. Юнит с **Extra Strike** обладает дополнительным ударом. Юнит с **Round Attack** бьет "вкруговую" по всем соседним с собой клеткам. **Charge** дает бонус +2 Attack к первому удару, а **Parry** снижает эффективность первого удара противника на —2 Attack. Юнит со способностью **Leadership** добавляет +1 Attack каждому члену своего отряда.

Благодаря **Life Stealing** юнит забирает себе 25% здоровья, отнятого у врагов. (Это очень "крутая" способность, так что в пропатченной версии Life Stealing забирает уже не более 1 h.p.) Юнит с **Regeneration** быстрее восстанавливает свое здоровье после сражения. Юнит со способностью **Healing** восстанавливает 5 hit points у любого дружеского юнита, однако может делать это только 1 раз в день.

Наконец, **Holy Champion** успешнее борется с evil-существами (имея против них +2 Attack, +2 Damage), а **Unholy Champion** — с good-существами (+2 Attack, +2 Damage). **Dragon Slaying** позво-



Взятие города, обнесенного стенами, невозможно без осадных орудий.

ляет эффективнее бороться с драконами (повышая Attack против них).

Стрельба

Часть юнитов обладает также способностью обстреливать чем-либо с некоторого расстояния. Обстрелы также бывают разного типа и различаются по дальности выстрела. Некоторые типы обстрелов повторяются несколько раз (например, юнит со способностью hurl stones кидает камни четыре раза подряд). Обратите также внимание, что у всех обстрелов есть собственные показатели Attack и Damage, не зависящие от соответствующих характеристик юнитов, относящимся к рукопашным схваткам (см. таблицу №2).

Специальные атаки

Seduce и **Charm** "околдовывают" юнит, заставляя его забыть, "что он и где он". На весь оставшийся ход юнит остается стоять как истукан, не отвечая на направленные на него атаки. Полезно использовать против "крутых" юнитов, чтобы затем наваливаться на них всем скопом.

Web набрасывает на юнит сеть, а **Entangle** опутывает его корнями. И в том, и в другом случае юнит обездвиживается на 3 хода; более того, он даже не отвечает ударом на удар, превращаясь в беззащитную мишень, а его Defense понижается на 2 пункта.

В случае успешного применения **Possess** ты получаешь в свое распоряжение тот вражеский юнит, на который была направлена эта атака; причем этот юнит остается твоим и по окончании сражения. Новый юнит также обладает способностью **Possess** и может "переселяться" в другие юниты. В случае гибели этого юнита на его месте остается изначальный юнит, который им "овладел".

Dominate просто завладевает вражеским юнитом без всяческого «переселения душ», как при Possess.

Invoke Death действует по принципу "пан или пропал": в случае успешного его применения жертва мгновенно гибнет, а в случае неудачи не происходит ничего.

Все перечисленные виды атак относятся к "контактным" (touch): для их применения необходимо добраться до юнита и прикоснуться к нему. Эти атаки обладают весьма высоким показателем



Скоро здесь будут развалины...



Это не взрыв тунгусского метеорита — так бьет Алтарь Огня.

Attack (от 4 до 7), и целесообразно их проводить против особо крутых юнитов.

Turn Undead тоже "контактная" атака, но она может использоваться только против нечисти (undead). В зависимости от уровня наносит удары такой силы:

1-й уровень: 4 Attack, 4 Damage
2-й уровень: 5 Attack, 5 Damage
3-й уровень: 6 Attack, 6 Damage
4-й уровень: 7 Attack, 7 Damage

Имеются еще юниты-камикадзе со способностью **Self Destruct**: погибая сам, такой юнит наносит приличный удар (Attack=7, Damage=6) по всем соседним клеткам. С помощью такого юнита можно также взрывать крепостные стены.

Передвижение

Летают по воздуху только юниты со способностью **Flying** или **Floating**, причем скорость их передвижения не зависит от местности, над которой они летят (movement point cost = 4). (Единственное отличие (Floating юниты не могут перелетать через стены или другие препятствия на тактической карте.) Нападать на летающие юниты могут только летающие же юниты либо стрелки.

Плавать могут только юниты со способностью **Swimming** или **Sailing** (mpc=4); для хождения по суше необходимо иметь **Walking**. Далее будем рассматривать только пешие юниты.

Для преодоления гор необходимо обладать способностью **Mountaineering**; при этом mpc=8. Эта же способность облегчает хождение по холмам, снижая mpc с 6 до 4. **Forestry** облегчает хождение по лесу, уменьшая mpc с 6 до 4. При хождении по грязи (dirt) или по подземным уровням весьма кстати будет **Cave crawling**, снижающая mpc с 4 до 3. Юниты со способностью **Tunneling** могут прокладывать новые туннели по подземным уровням (mpc=10), но только по "проходимым" породам (они выделяются коричневым цветом).

Все прочие типы местности (desert, grassland, ice, snow, steppe) преодолеваются с mpc=4. Легче всего идти по городам и дорогам, там mpc=3.

Особо крутые "королевские" юниты меняют тип местности, по которой они движутся. Но таких юнитов всего три. Frost Queen расы фростлингов благодаря способности **Path of Frost** оставляет за собой снега; Nature Elemental эльфов оставляет за собой травку (**Path of Life**), а "бессмертный" Reaper — пустошь (**Path of Decay**).

Юниты со способностью **Wall Climbing** могут перелазить через городские стены, а с **Pass Wall** — просто проходить через них (то и другое — на тактической карте).

Задай свой вопрос разработчикам!

И на него ответят. Кроме шуток. Кроме того, можно сообщить о новом баге или даже оставить пожелание для следующего патча. И кроме того, можно пообщаться с себе подобными. Происходит все это безобразие на форуме ***http://dynamic.gamespy.com/~aow/ultraboard/UltraBoard.pl***

Только не забудь прихватить словарик, если не особенно силен в английском!

Таблица №3

	Магия	Upkeep	At	Def	Res	Dam	Hit	Mov	Способности
Black Spider	Death	2	4	3	4	3	6	28	Walking, Cave Crawling, Poison Immunity, Poison Strike, Strike, Web, Wall Climbing
Giant Frog	Water	2	4	1	2	3	5	28	Walking, Swimming, Strike
Wild Boar	Earth	2	3	3	3	3	5	36	Walking, Strike, Charge
Mermaid	Secret	3	3	1	6	2	5	26	Swimming, Strike
Fire Sprite	Fire	3	5	2	4	3	7	24	Walking, Fire Immunity, Lightning Immunity, Poison Immunity, Fire Strike, Strike, Ignition
Great Eagle	Air	6	4	2	3	3	7	40	Flying, Strike, Vision II
Gold Dragon	Life	8	5	7	8	5	20	32	Flying, Holy Immunity, Strike, Vision II, Fearless, Fire Protection, Divine Breath
Air Elemental	Air	12	5	2	3	3	12	32	Flying, Fire Imm, Cold Imm, Lightning Imm, Poison Imm, Phys Imm, Strike, Vision II
Earth Elemental	Earth	12	6	4	4	8	20	20	Walking, Cave Craw, Mountain, Poison Imm, Strike, Tunnel, Fire Prot, Light Prot, Wall Crush
Fire Elemental	Fire	12	6	4	8	5	17	26	Walking, Fire Imm, Light Imm, Poison Imm, Fire Strike, Strike, Call Flames, Ignition, Phys Prot
Water Elemental	Water	12	6	2	3	4	14	24	Walking, Swimming, Strike, Physical Protection, Water Concealment
Black Dragon	Death	12	6	5	8	6	20	32	Flying, Death Immunity, Strike, Vision II, Fearless, Poison Protection, Black Breath
Syron	Secret	16	8	6	10	5	20	28	Walking, Magic Imm, Cold Imm, Lightning Imm, Poison Imm, Death Imm, Holy Imm, Strike, Parry

Видение

Способность **Vision** существенно расширяет обзор видения:

1-й уровень — на 2 клетки;

2-й уровень — на 4 клетки;

3-й уровень — на 6 клеток;

4-й уровень — на 8 клеток.

Night Vision немного расширяет видимость на подземных уровнях.

Ряд юнитов обладают способностью прятаться (concealment) в определенной местности:

Desert Concealment — в пустыне;

Grass Concealment — в траве;

Snow Concealment — в снегу;

Steppe Concealment — в степи;

Wasteland Concealment — на пустыре;

Underground Concealment — на подземных уровнях.

Но где бы юнит ни скрывался, ему не укрыться от взгляда юнита со способностью **True Seeing** (кроме того, эта способность немного увеличивает радиус видения).

Машины

Юниты-машины не обладают моралью и, следовательно, служат верой и правдой независимо от расовой принадлежности. Если ты захватил город недружественной расы, то можешь смело производить там машины, не опасаясь, что они откажутся служить тебе.

Все расы, кроме Azracs, могут строить тараны (**Battering Ram**) — простейшие осадные орудия 1-го уровня. Тараны не пригодны ни на что иное, кроме как долбить стены. Тараны движутся весьма медленно, зачастую задерживая всю армию. Раса Undead имеет слегка модифицированный таран — **Bone Ram** — с Attack=2 (вместо Attack=1) и кучей дополнительной защиты. Правда, у такого тарана чуть меньше Hit Points (8 вместо 10), а стоит он чуточку дороже (25 вместо 23).

Катапульты (**Catapults**) — это следующее поколение осадных орудий. Тащатся столь же медленно, как и тараны, зато могут кидаться камнями на приличное расстояние, поражая не только стены, но и юниты. Все расы, кроме Lizardmen, обладают катапультами. Раса Undead и тут соригинальничала: у нее **Skull Thrower** с характеристиками катапульты и массой дополнительной защиты. Стоит она чуть дороже обычной катапульты (60 вместо 58).

Для стрельбы по юнитам с дальнего расстояния используются баллисты (**Ballista**). Их могут строить все, кроме, опять же, Lizardmen. У орков своя модификация баллисты — **Shredder Bolt**, стреляющая death-стрелами. Вся и разница. Только за возможность стрелять такими стрелами приходится ощутимо приплачивать (75 вместо 56 за обычную баллисту).

У гномов (dwarves) и людей (humans) имеются также воздушные транспортные средства. Air **Galley** людей может даже претендовать на звание суперъюнита: помимо того, что в нее вмещается 7 юнитов, Air Galley обладает прекрасными боевыми характеристиками и может стрелять с дальнего расстояния. Air Galley — юнит 4-го уровня, строительство которого "влетает в копеечку": 230 золотых. **Balloon** гномов совершенно безоружен и вмещает только 5 юнитов, зато обладает гораздо большим радиусом обзора (Vision III) и стоит в 4 раза дешевле Air Galley.

Прочие машины можно приобрести только вне городов. **Builder Guild** поставляет 3 вида машин.

Builder — восстанавливает любые разрушенные сооружения, включая города; может строить **Town Fort** и **Ship Yard**. Эти операции требуют денег, и машина исчезает после строительства/восстановления. С помощью Builder'а можно также прокладывать дороги (бесплатно, и машина не исчезает).

Drill — очень полезная штучка на подземных уровнях, так как позволяет бурить туннели в мягких породах. Особенно ценна для рас, не обладающих собственными юнитами со способностью Tunneling.

Flame Thrower — простейший огнеметчик, действующий только на близких расстояниях. Он довольно эффективен, но с ним много мороки: того и гляди зацепит своих и легко разрушается вражеской кавалерией.

На пристанях (**Shipyard**) можно строить транспортные корабли четырех типов. Все корабли имеют приличный радиус видимости (Vision II) и перевозят от 5 до 7 юнитов. Простейший транспортный корабль 1-го уровня ничем не вооружен.

Таблица №4

	Upkeep	At	Def	Res	Dam	Hit	Mov	Способности
Wolf	4	4	2	2	2	4	36	Walking, Forestry, Strike
Druid	6	4	2	5	2	6	26	Walking, Forestry, Magic Strike, Entangle, Healing, Dispel Magic I, Poison Prot, Light Prot, Light Bolts
Mummy	6	4	1	5	4	12	24	Walking, Poison Imm, Death Imm, Death Strike, Regeneration, Lightning Protection, Cold Protection
Sea Serpent	8	6	3	3	8	15	40	Swimming, Strike

Расовые особенности

Возникает сакраментальный вопрос: так какая же раса самая крутая? Та, что дает самые мощные юниты? И как сравнивать силу юнитов при все многообразии дополнительных способностей? И за кого вообще лучше играть? Постараемся во всем этом постепенно разобраться.

Прежде всего, необходимо сравнивать юниты «одной весовой категории», то есть по уровням. Ведь, как правило, все расы начинают игру с юнитов 1-го уровня; юниты 2-го уровня выходят на арену в миттельшпиле, а самые крутые юниты 3-4 уровней становятся доступными лишь под занавес. При этом лидерство рас может меняться на разных уровнях. В самом деле, раса, обладающая самыми сильными юнитами 1-го уровня, может иметь весьма посредственные юниты 4-го уровня. А отсюда мораль: начинай игру с самой сильной расой на 1-м уровне (своего элаймента), а затем, завоевав парочку вражеских городов, засели их расой с самыми мощными юнитами 2-го уровня и т. д. Идея, я думаю, ясна. Итак, понеслись.

1-й уровень. На этом уровне каждая раса обладает мечником, стрелком, осадным орудием и

Магия / Life (Жизнь)

Название	Уровень	Тип	Цена	Поддержка	Что делает
Solar Flare	1	Combat	4	-	Пуляет holy fire
Remedy	1	Unit	8	-	лечит +5 h.p. и устраняет всяческую порчу
Bless	1	Unit	10	4	+1 Defense, +1 Resistance, Death Protection
Rejuvenate	1	Global	12	-	Превращает в травку пустыню, степь, лед и пустошь
Turn Undead	2	Combat	11	-	Средство для борьбы с нежитью (undead)
Recall Spirits	2	Combat	18	-	Призывает духи павших воинов в виде spirit puppets
Holy Champion	2	Unit	25	8	+2 Attack, +2 Damage против evil-юнитов
Holy Woods	2	Global	30	5	Сажает священные деревья, наносящие holy damage по проходящим через них evil-юнитам
High Prayer	3	Combat	30	-	+1 Attack, +1 Damage, +1 Defense, +1 Resistance всем своим юнитам, участвующим в битве
Sacred Wrath	3	Combat	30	-	Наносится мощный holy damage по всем юнитам, участвующим в битве (своим тоже)
Tranquillity	3	Global	60	8	Улучшает расовые отношения
Resurrect Hero	3	Global	66	-	Воскрешает падшего героя.
Divine Storm	4	Global	105	-	Наносит мощный holy damage по значительной территории
Gold Dragon	4	Global	280	8	Вызывает Золотого Дракона
Crusade	4	Global	210	-	Призывает все «независимые» good-юниты пойти войной на evil-расы
Life Mastery	4	Global	360	55	На ВСЕ ваши юниты накладывается магия Bless. Evil-юниты подвергаются Fear. Death-магия стоит в 2 раза дороже

каким-то «фирменным блюдом». И здесь явное лидерство принадлежит Azracs благодаря их довольно универсальному слону. Слон сам по себе — самый крутой юнит первого уровня (никто не может сравниться с ним по Attack, Defense, Damage и здоровью) и может крушить городские стены! И не надо тащить за собой медленные тараны или баллисты, к тому же очень уязвимые в ближнем бою — слон бегает в 1.5 раза быстрее их. Так что если играешь за нейтралов, то начальный выбор — азраки. При игре за «хороших» лучше начинать с халфлингов, так как им доступна кавалерия уже на первом уровне: Pony Raider (прекрасные разведчики и очень неплохие бойцы (для первого уровня). Гоблины — лучшие среди «плохих» на начальном этапе: их Darters метают отравленные дротики, а Bombers позволяют атаковать города, окруженные стенами (не надо тащить медленные машины). Среди стрелков хочется также отметить лучников эльфов и темных эльфов, изначально обладающими Marksmanship I. Самые слабые в начале игры (это, пожалуй, фростлинги; правда, их ставки повышаются, если на карте есть вода — пингвин фростлингов умеет плавать (кто бы мог подумать). Но в этом случае лидерство переходит к лизардменам.

2-й уровень. Здесь у каждой расы есть свой шаман, конник, катапульта и баллиста. Причем катапульты и баллисты одни и те же почти у всех рас (только у нежити они слегка модифицированы, лизардменовские умеют плавать, а у гномов вместо баллисты более мощная пушка). И здесь славу следует пропеть баллисте — универсальному юниту, почти затмевающие все остальные юниты 2-го уровня. Баллиста бьет на длинные дистанции, и бьет очень больно. Пока враг до нее доберется (особенно если она за крепостными стенами), понесет ощутимые потери. И не важно, кто нападает — всем достанется на орехи. Баллиста оказывается бесполезной только против юнитов с Physical Immunity, но таких всего парочка (Wraith, Incarnate), причем это юниты выше второго уровня. Но если не брать в расчет баллисту, то лидерство на 2-м уровне принадлежит Highmen за счет их очень быстрой конницы, могущей к тому же лечить саму себя. Самый крутой среди шаманов — Doom Priest (расы нежити) за счет способности Dominate и кучи защиты/иммунитетов. Но если тебе очень по душе баллисты (и не зря! особенно при защите городов), то ориентируйся на гномов с их чудо-пушкой.

3-й уровень. На этом уровне уже никакой классификации не наведешь — у каждой расы свои «фишки». Самой крутой здесь оказывается раса нежити, дающая 3 превосходных юнита: 1) Wraith с иммунитетами практически от всего (кроме holy и magic strike) и с Life Stealing; 2) летающего демона с характеристиками приличного бойца; 3) мощного Bone Horror с тучей «здоровья» и способностью ломать стены. С undead могут поспорить только highmen: их Avenger пуляется Holy Bolts (прощай, wraith) и вообще он неустрашимый Holy Champion, могущий плавать и лазить по горам. У Highmen есть также летающая Валькирия, которая вполне может состязаться с Демоном по части крутости. Ну и не забудем Титана — мощного бойца с Round Attack. Так что если играете за «хороших», то на третьем уровне не переключайтесь на Highmen. Но если вас не сильно допекает нежить, то можно выбрать и халфлингов: их Кентавр — приличный конник и стрелок «в одной упаковке»; Rogue — сильный стрелок, умеющий прятаться и лазить через стены; да и Eagle Rider — прекрасный летающий разведчик (но боец только второго уровня). «Нейтралы», особенно азраки, бедно выглядят на этом уровне. В их лагере приличнее всего выглядят фростлинги (мощный Yeti, способный ломать стены; летающий Nordic Glow с Physical Protection и тремя иммунитетами; да и Frost Queen — штучка не промах).

Магия / Death (Смерть)

Название	Уровень	Тип	Цена	Поддержка	Что делает
Death Ray	1	Combat	4	-	Атака Death на расстоянии
Disease Cloud	1	Combat	9	-	Наводит порчу (disease)
Dark Gift	1	Unit	10	3	+1 Damage, Death Strike
Black Spider	1	Global	35	6	Вызывает Черного Паука
Terror	2	Combat	15	-	Наводит ужас — как способность fear
Animate Dead	2	Combat	20	-	Воскрешает павших воинов в виде нежити
Unholy Champion	2	Unit	25	8	+2 Attack, +2 Damage против good-юнитов
Evil Woods	2	Global	30	5	Сажает смертоносные деревья, наносящие death damage проходящим через них good-юнитам
Mind Decay	3	Combat	30	-	Может овладеть вражеским юнитом на некоторое время
Animate Ruins	3	Global	42	-	Восстанавливает город и воскрешает его жителей в виде skeleton warriors
Pestilence	3	Global	55	-	Выбрасывает облако, поражающее значительную территорию. Все юниты получают poison damage. Облако дрейфует каждый ход в случайном направлении
Animate Hero	3	Global	66	-	Воскрешает павшего героя
Death Storm	4	Global	105	-	Вызывает смертоносный шторм. Все юниты получают death damage, а местность превращается в wasteland
Hatred	4	Global	110	10	Ухудшает расовые отношения
Black Dragon	4	Global	210	12	Вызывает Черного Дракона
Death Mastery	4	Global	360	35	Наводит порчу на все good-юниты; цена Life-заклинаний удваивается

Магия / Air (Воздух)

Название	Уровень	Тип	Цена	Поддержка	Что делает
Vaporize	1	Combat	4	-	Поражает на расстоянии
Bird's View	1	Global	8	-	Раскрывает территорию в радиусе 10 клеток
Chain Lightning	1	Combat	8	-	Бьет по указанному юниту и по трем соседним; может оглушить юнит на 1 ход
Haste	1	Unit	10	1	Ускоряет движение юнита в 2 раза
Winds of Fury	2	Combat	12	-	Отбрасывает юнит в сторону; повреждает летающие юниты
Cold Breath	2	Combat	16	-	Атака Cold в указанном направлении (очень короткий радиус действия)
Freeze Water	2	Global	28	-	Замораживает воду, позволяя по ней пройти
Great Eagle	2	Global	38	6	Вызывает Большого Орла
Shock Wave	3	Combat	22	-	Вызывает круговую ударную волну, поражающую все на своем пути
Wind Walking	3	Unit	44	8	Наделяет способностью летать
Call Hero	3	Global	52	-	Вызывает нового героя. Герой будет случайным, и не факт, что дружественной вам расы
Tornado	3	Global	56	-	Торнадо разбрасывает армию по огромной территории. Чем ниже уровень юнита, тем выше вероятность «телепортации». Эффективнее действует на равнинах
Lightning Storm	4	Combat	80	-	Бьет по площадям, поражая юниты и повреждая здания
Watcher	4	Global	110	8	Вызывает «наблюдателей», которые действуют как Town Fort, раскрывая к тому же скрытые и невидимые юниты
Air Elemental	4	Global	194	12	Вызывает Элементальное существо Воздуха
Air Mastery	4	Global	360	25	Свои корабли и летающие твари движутся вдвое быстрее, а аналогичные юниты противника — вдвое медленнее. Удваивается стоимость Earth-заклинаний

4-й уровень. Здесь явно доминируют летуны, способные поражать врага на расстоянии: Red Dragon орков, Air Galley людей и Ice Drake фростлингов. (Если не понятно, поясняю: набери ты хоть войско крутых Karagh или Syrons, они ничего не сумеют поделать с драконами, жгущими их на таком расстоянии, через которое Karagh или Syrons не могут достать.) Что же им могут противопоставить «хорошие» расы? И здесь опять выходит вперед раса highmen с их прекрасным стрелком Авенжером и летающей Астрой (умеющей к тому же лечить). Ну еще Leprechaun с Кентавром (халфлинги) могут им помочь вкупе с эльфийским Рейнжером; а гномы на высших уровнях — полнейший отстой (только Гигант чего-то стоит). Можно еще пару слов добавить в защиту гоблинов, точнее, замолвить словечко за Karagh. Да, эти «караги» против летунов бессильны, зато как дерутся и как быстро бегают (особенно по подземельям)! Иной лучник и глазом не успеет моргнуть, как голова его покатится от удара сабли Karagh. «Караги» вкупе с Big Beetle — настоящие цари подземелий, если нет этих летающих «мошек».

И напоследок: не принимай все вышесказанное как заповедь или универсальную истину. Все во многом зависит от КОНКРЕТНОЙ ситуации. Например, чем больше воды на карте, тем в большем фаворе лизардмены. Эффективность лучников ощутимо понижается в лесах, где им мешают стрелять деревья. Одни расы эффективнее борются против каких-то рас, чем другие (устрашающие wraith расы нежити не столь сильны против highmen)... ну и т. д. и т. п.

Всемогущий редактор

Имеется в виду AoWEd — Editor for Age of Wonders. С его помощью можно творить чудеса: перекраивать географию, расставлять города и прочие полезные места, прятать артефакты, создавать целые армии, добавляя юниты и героев. За основу можно взять уже готовый сценарий или сваять новый «с нуля». Уже появились первые любительские сценарии — загляни хотя бы на сайт *www.ageofwonders.gamesweekly.org* или *www.lgg.ru/~fatcat//games/aow/index.html*

Summoned units

Существуют и "магические" юниты, которые вызываются с помощью заклинаний. Эти юниты не имеют расовой принадлежности, и на их поддержку (Upkeep) требуется мана (см. таблицу №3).

«Бесхозные» юниты

Такие юниты невозможно ни производить, ни вызывать с помощью магии. Чаще всего они играют роль стражников, охраняющих артефакты, и тогда приходится с ними биться. В этом случае ты можешь овладеть ими с помощью способностей **Dominate** или **Possess**. Впрочем, они могут быть и пленниками в **Dungeon** — это единственный способ получить их мирным путем. «Бесхозные» юниты, ставшие твоими, также требуют жалования (upkeep) — в золоте (см. таблицу №4).

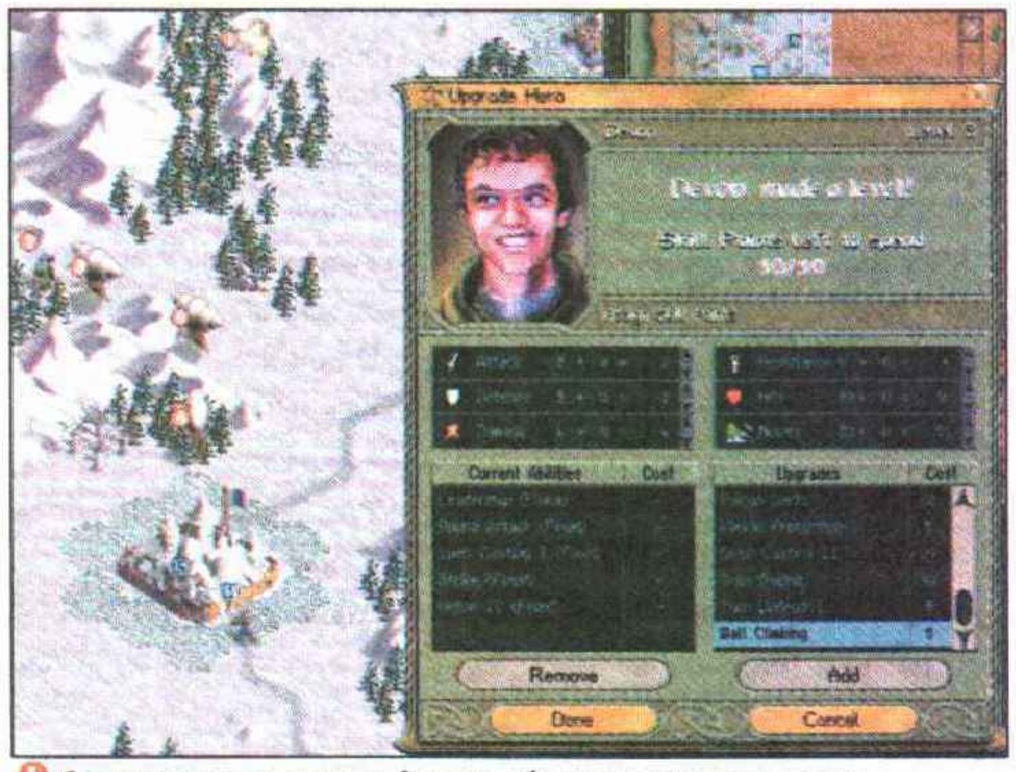
Ветераны

Участвуя в сражениях, юниты набираются опыта и становятся ветеранами. Есть два уровня ветеранства. За первый уровень юнит получает +1 Attack, +1 Defense, +1 Hit Points; за второй +1 Damage и +1 Hit Points. Кроме того, повышается уровень некоторых способностей, если юниты обладали таковыми (например, Marksmanship). Первый уровень ветеранства отмечается серебряной медалькой, второй — золотой. Мгновенно повысить уровень ветеранства можно и на арене. Тогда за каждый юнит придется заплатить некоторую сумму (от 5 до 20 золотых за первый уровень ветеранства, и в 2 раза больше — за второй). Есть и такая хитрая магия, **Warmonger** называется: повесишь ее над городом, и город начинает выдавать «серебряных» ветеранов. Ветераны не просят дополнительного жалования, так что получаешь более сильный юнит за ту же цену.

Герои

Герои в AoW — это просто суперъюниты, которые могут расти вплоть до 30-го уровня, обретая массу дополнительных способностей. Кроме того, только герои могут применять магические заклинания и подбирать и использовать артефакты. Сила героев не распространяется на ведомые ими отряды, которые могут прекрасно обходиться и без командира (только способности **Bard's Skills** и **Leadership** поднимают, соответственно, мораль и атаку всей группы).

Важная особенность AoW — присутствие героя-лидера на карте. Это король расы собственной персоной. Поэтому береги "самого себя", ибо потеря лидера равносильна проигрышу миссии. С другой стороны, чтобы разбить какую-то расу, достаточно только убить ее короля (после этого вся раса переходит в разряд "нейтралов").



Очередное повышение. Звание обещали присвоить позже.

Герои появляются либо случайно (как в Warlords), либо в специальных местах, предусмотренных в миссии. Кроме того, героев можно вызывать с помощью заклинания **Call Hero** (сфера **Air**). Все герои требуют приличное жалование за свою службу (кроме, естественно, героя-лидера).

Перед началом игры есть возможность сгенерировать своего героя-лидера. Как и водится в жанре RPG, при этом желательно придерживаться определенной специализации героя. Для киллера, ловко орудующего мечом, в первую очередь подойдет **First Strike**, **Life Stealing**, **Extra Strike**, **Round Attack** и **Charge**; у такого героя прокачивай Attack и Damage, мало заботясь о защите (кому она нужна, если можно прикончить любой юнит с первого удара?). Если же ты хочешь сотворить мощного мага, тогда придется развивать весьма дорогую способность **Spell Casting** и увеличивать защитные характеристики, совсем не прокачивая Attack и Damage. Магу также полезно дать лук (ведь мана обычно быстро кончается) и развивать **Marksmanship**. Герою любого типа очень кстати будет **Leadership**, увеличивающая боеспособность всей его свиты. Обрати также внимание на **Wall Climbing** — очень дешевая способность, благодаря которой любые стены перестают быть помехой для киллера, стремящегося побыстрее добежать до своей жертвы. Wall Climbing пригодится и магу: поставь мага на городскую стену, и там его не достанут клинки противника. Любому герою очень полезно Vision высокого уровня — это буквально твои глаза.

Учти, что некоторые способности можно выбирать *только при генерации героя* (они становятся недоступными при повышении уровня). Перечислим их: Call Flames, Cold Protection, Cold Strike, Death Protection, Death Strike, Desert Concealment, Dominate, Doom Gaze, Fearless, Fire Protection, Fire Strike, Holy Protection, Holy Strike, Hurl Stones, Ignition, Life Stealing, Poison Protection, Poison Strike, Regeneration, Snow Concealment, Steppe Concealment, Trail of Darkness, Underground Concealment, Venomous Spit, Wasteland Concealment, Web.

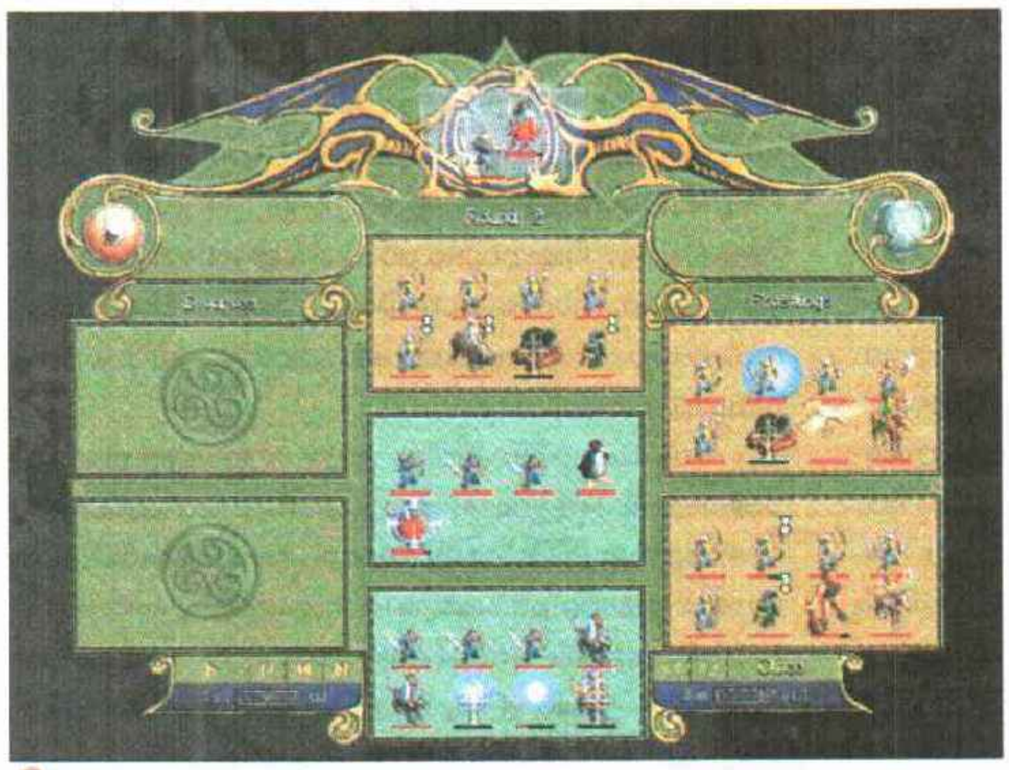
Магия / Earth (Земля)

Название	Уровень	Тип	Цена	Поддержка	Что делает
Slow	1	Combat	3	-	В 2 раза понижает скорость выбранного юнита
Entangle	1	Combat	6	-	Опутывает юнит корнями на все время сражения — юнит не может двигаться и совершенно беззащитен
Stone Skin	1	Unit	8	5	+ 2 Defense
Summon Boar	1	Global	25	4	Вызывает Большого Медведя
Stoning	2	Combat	9	-	Бьет камнями на приличное расстояние (long)
Free Movement	2	Unit	12	4	Наделяет юнит способностями Mountaineering, Cave Crawling и Forestry
Poison Plants	2	Global	32	5	Сажает отравленные деревья; проходящие через них юниты получают poison damage
Gold Rush	2	Global	40	10	Удваивает прибыль от города
Tremors	3	Combat	30	-	Землетрясение по всему полю боя. Повреждает все, включая крепостные стены
Concealment	3	Unit	36	5	Наделяет юнит способностью Concealment
Level Terrain	3	Global	52	-	Выравнивает поверхность земли, превращая горы и холмы в равнины
Enchanted Roads	3	Global	80	10	Увеличивает на 1/3 скорость передвижения по дорогам пеших юнитов (mpc=2 вместо mpc=3)
Raise Terrain	4	Global	85	-	Превращает равнины в горы (противоположно Level Terrain)
Town Quake	4	Global	95	-	Устраивает землетрясение под городом, повреждая крепостные стены и нанося урон юнитам
Earth Elemental	4	Global	196	12	Вызывает Элементальное существо Земли
Earth Mastery	4	Global	560	56	Все свои юниты получают Stone Skin (+2 Defense); магия сферы Air стоит вдвое дороже

Сражения

Битвы в AoW происходят на отдельной тактической карте, которая захватывает не только ту клеточку-гекс, на которую напали, но и все 6 соседних гексов. Все юниты, оказавшиеся в этих гексах, автоматически втягиваются в сражение. Если атакован город с возведенными в нем стенами или Fort Tower, тогда его защитники автоматически оказываются за крепостными стенами. В этом случае в нападающей армии должно найтись хотя бы одно осадное орудие или юнит, способный разбивать стены или перелетать через них (иначе битва даже не начнется).

Начав сражение, стремись поддерживать боевой порядок: лучники стреляют из-за спин "крепышей", а конница стоит на фланге, готовая ринуться на жрецов и лучников противника. Используй естественные препятствия на местности (домики, деревья и т. п.), чтобы укрываться от огня противника и блокировать его ходы. Часто бывает полезно не лезть на рожон, а ждать, когда противник подрулит сам — тогда можно выстрелить первым (только тщательно просчитывай ходы противника: как бы он не налетел конницей). Сказанное относится даже к штурму города: зачастую его защитники сами выскакивают навстречу, так что нет надобности ломать стены. С другой стороны, если основные вражьи силы находятся глубоко в тылу, то может быть выгоднее быстрее добраться до стен города и тем самым оказаться под их защитой.



Автоматический бой: не хочешь возиться, доверься компьютеру.

Магия / Cosmos (Космос)

Название	Уровень	Тип	Цена	Поддержка	Что делает
Dispel Magic	1	Unit	5	-	Попытка снять магию с юнита
Enchant Weapon	1	Unit	10	2	+1 Attack, +1 Damage, Magic Strike
Warp Party	2	Global	22	-	Телепортирует отряд в случайную точку на местности
Disjunction	2	Global	25	-	Попытка устранить глобальное (global) заклинание
Town Gate	3	Global	52	-	Мгновенно перебрасывает отряд к своему городу
Anti Magic Shell	3	Global	76	8	Создает над городом защитное поле, препятствующее наложению магии
Power Leak	4	Global	110	10	Сила магии всех игроков понижается вдвое
Spell Ward	4	Global	130	15	Запрет на global enchantment. Невозможно ни бросить новое глобальное заклинание, ни устранить старое. Сначала надо устранить Spell Ward

Магия / Water (Вода)

Название	Уровень	Тип	Цена	Поддержка	Что делает
Ooze	1	Combat	6	-	Разбрасывает грязь. Скорость движения по грязи снижается вдвое
Ice Shards	1	Combat	8	-	Бьет сосульками на дальние расстояния
Healing Water	1	Unit	10	-	Полностью восстанавливает здоровье
Summon Frog	1	Global	23	2	Вызывает Большую Лягушку
Geyser	2	Combat	12	-	Гейзер подбрасывает жертву вверх, а затем роняет, нанося ей урон
Water Walking	2	Unit	14	4	Позволяет ходить по воде «аки по суху»
Frost Beam	2	Combat	14	-	Попытка «заморозить» юниты на целой площади (сроком на 3 хода). Наносит также Cold damage
Vortex	2	Global	25	-	Создает мощный водоворот на воде, повреждая все попавшие в него юниты
Healing Showers	3	Global	24	-	Целительный дождик лечит все юниты и облагораживает местность
Great Hail	3	Combat	30	-	Мощное оружие, бьющее по площадям и повреждающее юниты и строения
Liquid Form	3	Unit	30	12	Позволяет плавать и дает Protection от Physical атак
Fountain of Life	3	Global	80	8	Создает в городе Фонтан Жизни. Все юниты, находящиеся в городе, вылечиваются за 1 ход
Ice Storm	4	Global	105	-	Покрывает местность льдом и замораживает воду. Все юниты получают повреждение типа Cold
Water Elemental	4	Global	185	12	Вызывает Элементальное существо Воды
Water Mastery	4	Global	360	25	Радиус видения всех вражеских юнитов уменьшается в 2 раза. Заклинания Fire стоят вдвое дороже
Flood	4	Global	380	30	Глобальное наводнение. Длится 2 хода и за каждый ход затопляет ближайшие к воде прибрежные клетки

Магия / Fire (Огонь)

Название	Уровень	Тип	Цена	Поддержка	Что делает
Flaming Arrow	1	Combat	4	-	Пускает огненную стрелу (fire damage)
Call Flames	1	Combat	6	-	Поджигает клеточку — горит все, что может гореть
Fury	1	Unit	7	2	+2 Attack, -1 Defense
Fire Sprite	1	Global	35	6	Вызывает огненных существ — Fire Sprites
Fire Halo	2	Unit	15	4	Fire Immunity, Fire Strike
Fire Breath	2	Combat	16	-	Дует огнем в указанном направлении, поджигая все на своем пути
Swarm	2	Combat	18	-	Группа огненных мошек атакует указанный юнит и все соседние клеточки (не разбирая, где свои, а где чужие)
Cloud of Ashes	2	Global	27	6	Создает пепельное облако, делая «неизвестной» ранее разведанную территорию
Fireball	3	Combat	20	-	Бьет мощным огненным шаром, способным даже разрушать стены
Sacrificial Flame	3	Combat	22	-	Бьет мощным огнем по указанной площади. Герой, применяющий заклинание, получает легкое ранение
Fire Barrier	3	Global	45	5	Покрывает огнем указанную территорию. Все проходящие через огонь юниты получают fire damage
Anarchy	3	Global	48	-	Подстрекает жителей города к бунту. Только сильный гарнизон может противостоять этой магии
Fire Storm	4	Global	105	-	Огненный шторм жжет все попавшие в него юниты (fire damage); этот шторм затихает не сразу
Warmonger	4	Global	110	12	Город производит сразу ветеранов 1-го уровня (тех, что с серебряной медалькой)
Fire Elemental	4	Global	185	12	Вызывает Элементальное существо Огня
Fire Mastery	4	Global	260	20	Вызывает смятение в умах: «нейтралы» нападают на ближайших соседей. Заклинания Воды стоят вдвое дороже

Рукопашные схватки выглядят так: сначала ударяет нападающий, ему отвечает защищающийся — и так 2 раза. (Это правило может модифицироваться разными способностями — см. "УДАРНЫЕ СПОСОБНОСТИ" в разделе "ЮНИТЫ".) Каждый юнит имеет свою "зону контроля" — это 6 окружающих его клеток. Каждый вражеский юнит, попавший в зону контроля, не может безнаказанно перемещаться по ней или покидать ее: если он решит это сделать, то получит один безответный удар.

В конце концов, можно с самого начала доверить компьютеру вести сражение, выбрав режим **Automatic**. Тогда компьютер разыграет все сам и выдаст только пошаговую картинку с "записью" сражения. Этот "ролик" можно как угодно прокручивать, перематывать или останавливать — полезно для анализа действий. Надо сказать, что компьютер ведет битву весьма грамотно, и его результаты обычно близки к тем, которые были бы, если бы ты лично руководил сражением. Поэтому совет такой: запишись перед сражением, а затем запусти режим Automatic; если результаты битвы не устроят, переиграй сражение лично. Рекомендую играть самому только особо важные и крупные сражения либо осаду города (в последнем случае ты, возможно, добьешься существенно лучших результатов за счет манипуляций со стенами). Режим Automatic особенно полезен в том случае, если ты полез за артефактом — тогда так сразу же узнаешь, какие монстры охраняют сокровище и стоит ли с ними биться.

Арифметика боя

Вот один юнит ударил другой. Какова вероятность того, что он нанесет тому урон? Если характеристика Attack нападающего юнита равна характеристике Defense защищающегося, то фифти-фифти (50%). Если "Атака" выше, то начисляется 10% за каждую единицу разницы, если ниже — то эти 10% вычитаются. Однако вероятность нанесения урона никогда не может опуститься ниже 10% и подняться выше 90%.

Величина наносимого урона определяется тоже случайным образом и колеблется от 1 до величины Damage атакующего юнита. Здесь нет точной формулы. Можно сказать только одно: вероятность нанесения более сильного урона тем больше, чем выше Attack нападающего юнита по сравнению с Defense защищающегося.

Затем, если защищающийся юнит обладает Protection к данному типу удара, то ему наносится только половинное повреждение; если же он обладает иммунитетом (Immunity), то вообще ничего.

Артефакты

Система артефактов в AoW ничем особым не выделяется — здесь все как обычно для жанра RPG. Только герои могут подбирать и использовать артефакты. Артефакты можно добывать лишь в специальных местах (Castle Ruin, Pyramid, Monster Lair, Crypt), перебив охраняющую их стражу. Другой способ — завладеть артефактом убиенного героя.

Таблица №5

Раса	Благоприятная местность	Неблагоприятная местность
Azrac	Desert (пустыня)	Ice (лед)
Dark Elf	Dirt (грязь)	-
Dwarf	Dirt (грязь)	-
Elf	Grass (трава)	Wasteland (пустошь)
Frostling	Ice (лед)	Desert (пустыня)
Goblin	Dirt (грязь)	-
Halfing	Grass (трава)	Wasteland (пустошь)
Highman	-	-
Human	-	-
Lizardman	Water (вода)	Desert, Wasteland
Orc	-	-
Undead	Wasteland (пустошь)	Grass (трава)

Артефакты имеют традиционный вид волшебных мечей, дубинок, щитов, шлемов, колец, накидок и масок. Используется стандартная "кукольная" экипировка героя, когда один герой не может взять сразу два щита или нахлобучить пару шлемов одновременно. Зато артефакты могут передаваться от героя к герою при личной встрече. Есть и несколько "инвентарных" слотов просто для хранения артефактов. Количество артефактов никак не сказывается на скорости движения героев.

В игре всего 83 артефакта. Все они увеличивают основные характеристики (Attack, Defense, Damage, Resistance) и/или наделяют героя дополнительными способностями. Не ищи суперартефактов, способных переломить ход игры. Их просто нет. Артефакт обычно поднимает на 1-2 ед. одну-две характеристики (максимум — на 3) и/или подбрасывает парочку способностей. Пожалуй, самым "крутым" по части наращивания характеристик является Sword of Power, дающий своему владельцу +3 Attack, +2 Damage, +1 Resistance и Magic Strike. Особо хочется отметить Club of Crushing, наделяющий героя способностью ломать стены (плюс к тому +2 Damage и Magic Strike), так что отпадает необходимость таскать с собой осадные орудия, и Ring of Movement, существенно расширяющий "проходимость" героя (дарует Swimming, Mountaineering, Forestry и Cave Crawling).

Chain Lightning: четверых одним ударом!

Полезные места

Mine — дает +10 gold.

Farm — дает +12 gold.

Builders Guild — позволяет строить специальные машины: builder (строительная машина), flame thrower (огнеметчик) и drill (для прокладки путей по подземным уровням); в «холостом» состоянии приносит прибыль.

Shipyard — на верфи можно строить транспортные корабли четырех видов.

Fort Tower — дает значительный обзор прилегающей территории (10 клеток); неприятельскую башню невозможно занять без осадных орудий или летающих юнитов, даже если в самой башне нет защитников.

Wizard Tower — за кругленькую сумму денег можно купить какое-то одно заклинание; ряд заклинаний, относящихся к тайным (secret), можно купить только в магической башне.

Castle Ruin, Pyramid, Monster Lair, Crypt — перебив стражу, можно завладеть одним или несколькими артефактами.

Dungeon — перебив охрану, можно освободить пленников (это не герои (обычные юниты, но, как правило, высокого уровня); затем этих пленников (по желанию) можно взять себе на службу.

Spring of Life — мгновенно восстанавливает здоровье всех юнитов и прибавляет по единичке к основным боевым характеристикам (+1 Attack, +1 Defense, +1 Resistance) сроком на три дня.

Blood Shrine — на 3 дня дает +1 Attack, +2 Damage, но понижает защиту на 1.

Arena — за небольшую плату можно повысить уровень каждого юнита (но не героя).

Magic Sanctuary — в этом месте не действуют магические заклинания.

Reflecting Pool — заглянув в такой колодец, можно увидеть всю местность в окрестности связанных с ним колодцев.

Teleport — мгновенно телепортирует отряд от одного телепортера к другому.

Altar of Light, Death, Fire, Ice, Pestilence, Lightning — «дальнобойная пушка», выстреливающая соответствующим заклинанием (типа Fireball или Death Storm) на расстояние до 12 клеток. Заряжается 12 ходов. Зарядку можно ускорить, потратив собственную ману.

Кампании

Предыстория

В некотором царстве, в некотором государстве жили-поживали добрейшие эльфы в кампании прочих рас. И все у них было слажено и гармонично, пока не пришли люди, изгнанные из рая, и не попросили и себе места под солнцем. Эльфы согласились: отчего же? всем места хватит, и веселее будет. Только людишек не зря выперли из рая: странные они какие-то, вечно не могут найти себе места и другим жить мешают. Вот и тут устроили они бучу. Дело дошло до того, что король Inioch был убит. И прощайте мир, гармония и порядок! Удалось спастись только королеве с маленькой дочуркой Джулией на руках. Да и королевский сын Мендор чудом выжил, погребенный под грудой кровавых тел. И на руинах эльфийского замка, в Долине Чудес, прочно обосновались люди.

Минуло двадцать лет. Джулия выросла, превратившись в статную красавицу, и собрала вокруг себя единомышленников-эльфов (Keepers), стремящихся восстановить былую гармонию. Keepers понимают, что зло невозможно победить злом, а потому не держат злобы на людей. Иное дело Мендор, вокруг которого сплотился Cult of Storm. Мендор питает к людям лютую ненависть и жаждет возмездия. И вот в небе прямо над Долиной Чудес вспыхивает звезда. Несомненно, это знак. Но что он предвещает? И Джулия, и Мендор устраивают поход в Долину Чудес. Тебе выбирать, к кому присоединиться...



Тактика и стратегия

Мы решили не давать полного прохождения игры, так как дело это практически бессмысленное. Тут уж сколько игроков, столько будет и прохождений — настолько богата игра разными тактическими и стратегическими возможностями. Разнобой начнется еще на стадии генерации героя и выбора магии. Дальше — больше: прохождение зависит также от того, кого (и что) ты перетащил из предыдущей миссии. Но и это еще не все. Обе кампании ветвятся просто до безобразия, причем ветвятся по сути. Например, при игре за «хороших» (Keepers) уже после третьей миссии предлагается либо выручать гномов, либо попытаться завоевать доверие лизардменов. И следующие 4 миссии в обоих случаях разные. Затем — новое ветвление: то ли сделать ставку на старых добрых эльфов, то ли заручиться поддержкой могущественных, но не совсем понятных highmen. Следующие 4 миссии опять разные. Потом финальная миссия — битва в Долине Чудес. Тут уж, правда, как ни крути, а карта одна и та же. Только в одном случае ты будешь командовать армией эльфов, имея highmen'ов в качестве союзников, в другом случае — наоборот. Аналогичная петрушка получается и при игре за Культ.

Но все же кое-какие советы общего характера дать можно. При генерации героя-лидера сразу же реши, кого из него будешь делать: мага или вояку. В соответствии с этим и выбирай начальные характери-

Age of WWWonders

Кучу всего можно найти на сайтах:

www.ageofwonders.gamesweekly.org

www.strategyplanet.com/aow/

ageofwonders.dhs.org

aow.dhs.org/aow/

Приятно отметить, что среди них есть и два русскоязычных:

www.lgg.ru/~fatcat//games/aow/index.html

crea.ru/aow/index.htm

Не забудь заглянуть и на официальный сайт разработчиков:

www.ageofwonders.com/aow.html

Магия / Secret (Тайные)

Название	Уровень	Тип	Цена	Поддержка	Что делает
Conceal Area	1	Global	5	-	Скрывает территорию от врагов
Cosmagic Surgery	1	Unit	10	-	Позволяет сменить портрет героя
Summon Mermaid	2	Global	26	3	Вызывает Mermaid — плавающую тварь. Герой должен находиться возле воды
Summon Syron	2	Global	285	16	Вызывает грозного Syron'a

стики (советы в разделе «ГЕРОИ»). Учти, что целый ряд способностей доступен только при генерации героя (их нельзя будет выбрать в дальнейшем). Пройдемся теперь по магии. С самого начала будет возможность выбрать 3 магические фишки, перед 4-й миссией — еще 2 и перед 8-й оставшиеся две. Всего, стало быть, наберется 7. Какую магию лучше развивать? Совет такой: если играешь за Keepers, сделай ставку на магию Life, так как она наиболее эффективна против твоих «темных» противников; если играешь за Культ, стань специалистом по Death — антиподной магии. Таким образом, 4 фишки определены (либо Life, либо Death). Осталось три. Две из них очень рекомендуем потратить на Air, чтобы обрести прекрасное боевое заклинание Chain Lightning и не менее прекрасного разведчика-летуна в лице Great Eagle (да и заклинания Haste, Bird's View и Freeze Water зачастую очень полезны). Осталась одна фишка. Тут можно «дожать» Air либо выбрать Water за ее прекрасное лечащее заклинание 1-го уровня Healing Water (плюс Ice Shards — самое мощное боевое заклинание 1-го уровня).

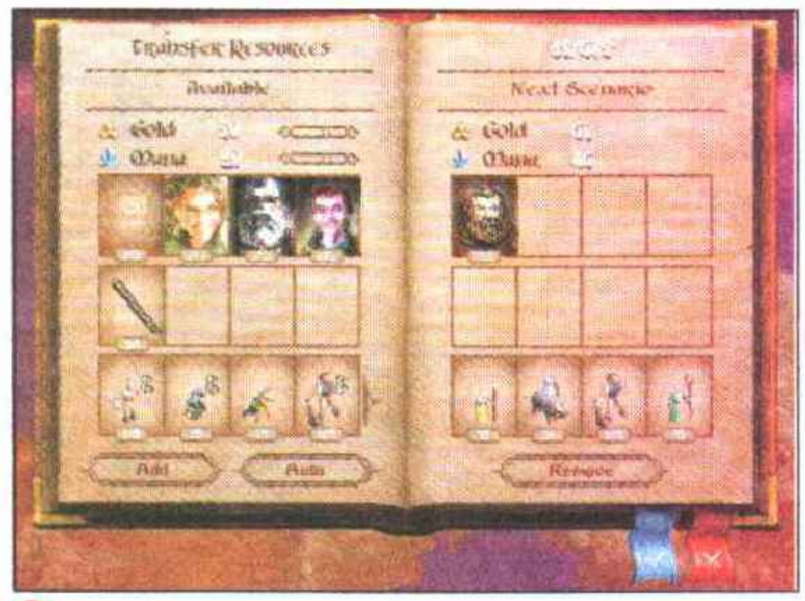
На начальной стадии игры стремись как можно быстрее захватить побольше дружественных городов, чтобы получить солидный приток денег (или, во всяком случае, выбраться из «минуса»). С этой целью смело разбивай всю армию на 2-3-4 группы — неважно, что они будут слабые, так как в самом начале и противник обычно слаб (потом можно будет воссоединиться). Не стремись удерживать ВСЕ свои города, ибо дело это почти безнадежное. Для надежной защиты города нужно и сильное войско, а содержание такого войска дорого стоит, и ты быстро скатишься в финансовую яму. Более того, стремись избавляться от дешевых юнитов первого (и даже второго) уровня: вояки они почти никакие, а свое жалование жрут исправно. Только не расформировывай (disband) их, так как в этом случае они превращаются в нейтралов, которые запросто могут на тебя же напасть на следующем ходу. Вместо этого пускай их «в мясорубку» на вражеские города. Дешевые юниты — прекрасное прикрытие («пушечное мясо») для юнитов более высокого уровня. Имеет смысл хорошо защищать только большие города, занимающие 3-4 клеточки и приносящие солидный доход, либо города-форпосты (когда «въедаешься» во вражескую территорию). Обязательно возводи в таких городах защитные стены.

Вражеские города надо либо грабить, либо переселять туда дружественные расы. Иначе придется держать там солидный контингент войск, дабы предотвратить возможный бунт, а эта «овчинка» выделки не стоит. Грабь мелкие города, занимающие 1-2 клеточки. Выгода здесь многократная: получаешь солидный доход от грабежа и лишаешь противника возможности отбить эту «мелочь» и сделать из нее форпост. Переселением занимайся в крупных городах (занимающих 3-4 клеточки), особенно в тех, где противник уже успел сделать апгрейд (вот спасибо ему!), и тебе останется только инсталлировать свои юниты. На время переселения придется держать в городе войска (чтобы не было бунта и противник ненароком не отбил), но это не беда: пусть подлечатся за это время и подождут подкрепления.

Не забывай о конечной цели игры — это, как правило, Conquer Map. Но чтобы покорить всю карту, вовсе не обязательно занять все вражеские города. Достаточно только убить лидеров всех недружественных рас (либо заключить с ними альянс, а это практически невозможно). Поэтому конечный этап игры обычно выглядит так. Создаем ударную группу «киллеров» (1-2 отряда, не забыв включить в нее юнита с Wall Crushing, чтобы иметь возможность штурмовать города с крепостными стенами), узнаем, где находится лидер, и ведем к нему своих «боевиков». При этом уже можно не обращать внимания на маневры противника, стремящегося как-то изловчиться и ударить по слабом городу.

Теперь по поводу полезных мест. Нет смысла специально охотиться за артефактами, поскольку они весьма слабы. Ну, можно порыскать по руинам или пошарить в логове, если таковые подвернутся по пути (все же, как-никак, и боевой опыт прибавится). Dungeon — это уже посерьезнее, так как там можно получить вояк высокого уровня. Только дело это ненадежное — вдруг это окажутся юниты враждебной расы, которые откажутся тебе служить при первом же удобном случае? А вот Арена — это очень хорошо, если, конечно, есть и деньжата в кармане. Можно даже сделать небольшой круг, дабы сделать своих крутых еще круче.

Кого (или что) перетаскивать в следующую миссию? Подчас это действительно проблема, так как поинтов на это дело выделяется немного (во всяком случае, не так много, как хотелось бы). Особенно обидно бывает за героев — редко когда можно взять более



Кого бы перетащить в следующую миссию?

одного. Тут можно посоветовать только одно: постарайся не затягивать миссию, ибо чем раньше ты ее закончишь, тем больше вожделенных поинтов и получишь. Итак, возвращаясь к «нашим баранам»: в первую очередь перетягивай героев, затем — юниты (особенно разведчиков, целителей и Wall Crusher'ов), затем... на прочее уже нет поинтов. На жалкие оставшиеся гроши можно взять немножко денег или маны. Артефакты идут побоку — слишком велика честь: за те же деньги лучше добрать юнитов.

Приложение

Многим расам не все равно, где жить или находиться. Мораль юнитов, находящихся в неблагоприятной местности, падает, а в благоприятной — повышается (см. таблицу №5).

Patch v. 1.1

Не прошло и двух недель с момента выхода игры, как разработчики выпустили первую «заплатку» (молодцы!). Патч устраняет около 40 мелких багов (типа: заклинание Ice Storm было приписано сфере Воздуха, а не Воды; зачастую не работали Movement abilities артефактов и пр.), игрушка теперь бегает немножко быстрее, AI улучшен и соображает побыстрее. Изменения коснулись и геймплея. Самые важные из них такие: героям-лидерам теперь нельзя приписывать First Strike, а Life Stealing отнимает максимум 1 h.p. здоровья вместо 25%; расовые отношения скатываются на прежний уровень с вдвое меньшей скоростью, чем раньше (теперь +1/-1); повысилась эффективность всех боевых заклинаний за счет дополнительных +1 Attack; крепостные стены стали прочнее.

Весит заплатка 3,8 Мб, и скачать ее можно с официального сайта разработчиков. Но можно и не ходить так далеко — она выложена на компакте-диске, прилагавшемся к предыдущему номеру "Игромании"!

Theme Park World

Serge (fatherserge@mail.ru)

Взрослые — чужие на этом детском празднике жизни, пока не возьмут в свои руки бразды правления.



Спокойствие, только спокойствие!

Это заклинание часто произносит любой педагог, непосредственно общающийся с большим количеством детишек. Но так как целью статьи, помимо всего прочего, является лишение возможности вообще вспоминать о процессе воспитания, то давай за дело!

Играть в Theme Park World тебе будет действительно легко. Спасибо разработчикам, в том числе и за чудесный баг, позволяющий за какие-то минуты превратиться в миллионера. Но обо всем по порядку. Итак, первое действие развернется на острове "Затерянное королевство" (Lost Kingdom). Для начала тебе предоставят пустынную территорию, определенную сумму денег, возможность постройки ряда зданий, а также найма обслуживающего персонала. Строй 3-4 доступных аттракциона, все продовольственные сооружения (дети — страшные проглоты) и ни в коем случае не забудь про... туалеты. Выявлена тесная взаимосвязь последних с показателем счастья посетителей парка (один из самых важных критериев игры). Не обойтись также и без прокладывания дорожек (благо это дело стоит дешево, кроме того, в случае неудачного их расположения любое здание без проблем "ляжет" сверху), так как дети ходят в подавляющем большинстве случаев именно по ним, несмотря на свой озорной и хулиганистый нрав. У некоторых зданий наряду со входом имеется еще и выход, и если забудешь подвести к нему тропинку, то это обернется резким снижением общей веселости посетителей.



Попробуй этот трюк, не прогадаешь!

Далее найми по одному сотруднику обслуги каждой категории (обрати внимание на их уровень — если хилый, сразу в гроб!). Впрочем, ученых стоит приобрести как можно больше. Так ты быстрее получишь доступ к новым сооружениям и апгрейдам. Последние позволят создавать на горках совершенно немыслимые зигзаги, петли, повороты, обрывы и другие душезахватывающие прелести. Кстати, в научных лабораториях есть конкретный смысл увеличить полезную нагрузку на мозги "кулибиных" до максимума и перераспределить приоритеты и скорость изучения различных технологий. Уборщику определи зону патрулирования, желательно в предполагаемых местах наибольшего скопления мусора (ясно, о чем идет речь?!), а полицейскому — в районах опасного сосредоточения развлекающихся. Сооруди парочку хижин отдыха для деятелей сферы обслуживания (Staff Rooms), там они восполняют свою бездарно растраченную энергию. Обеспечь всю территорию парка камерами скрытого наблюдения (Security Cameras), иначе отдельные распоясавшиеся детки начнут доставать других, более благонравных собратьев, а те, в свою очередь, оскорбленной честью снизят общую ауру счастья. Целесообразно также, особенно на первых порах, в целях привлечения большего количества публики немного снизить цену за вход. Все, можно открывать центральные двери. Хотя — стоп! А как же обещанный баг?!

Вход бесплатный, выход — 10.000!

Без этого нельзя! Имеется в виду без обмана. Честный геймер может не читать данную часть статьи.

Итак, в принципе развитие и постройки остаются теми же, только следует дополнительно соорудить 3-4 головоломочных (Puzzle) аттракциона, расположив их рядом друг с другом и в стратегически выгодном месте (например, неподалеку от пунктов приема питания или туалетов). Есть смысл временно снизить плату за вход в парк до 0$.

Затем войди в меню управления одного из данных сооружений, задай параметры, связанные с максимальной удачей и нулевой платой за игру, распространи их с помощью соответствующей кнопки на все родственные постройки и, затаив дыхание, жди, когда наивные детишки в предвкушении "бесплатного сыра" начнут подбираться к твоим головоломкам. Те-



Трепещите, взрослые! Вам бросили вызов милые "безобидные" детишки, которые пришли культурно отдохнуть и нешуточно расслабиться. Приготовьте свои нервы и силы для испытаний, ни на секунду не теряйте бдительности, так как... ОНИ ИДУТ! Вы слышите грозный топот башмачков, вы видите облака пыли, поднятые взбудораженной толпой, вы чувствуете ненасытную жажду развлечений их сердец любой ценой?! Поздно, они уже здесь...







Красиво, интересно, успей везде!

перь снова входи в меню здания, снижай удачу до минимума, увеличивай плату до 10.000$ и нажми полюбившуюся уже кнопочку в тот момент, когда клиенты пытаются разгадать халявный, как они опрометчиво предполагали, "ребус"... Представляешь себе разочарование ребенка, обалдевшего от неизвестно откуда свалившегося счастья в виде 50$, зажатых во вспотевшем кулаке, когда его, ничего не подозревающего, останавливает у выхода серьезный дядя и начинает требовать 10.000$?!! Вот тебе и арифметика. Можешь поупражняться в ее практической реализации еще пару раз. Твой личный счет в банке принял теперь более отчетливые формы?! Более того, когда ученые разработают головоломки, позволяющие вмещать нескольких посетителей за раз, "доходы" увеличатся адекватно.

Пора и честь знать!

Конечно, а теперь можно играть честно. Чего уж там говорить, ведь в запасе числится "лимончик" (а у самых терпеливых и больше).

Надоело "Затерянное королевство"? Но прежде чем отправиться на остров ужастиков "Хэллоуин" (Halloween), желательно получить второй золотой ключик. А завоевать его можно, собрав 3 золотых билета, а те за красивые глазки не выдают. Придется слегка "попотеть". Необходимые баллы заработаешь, например, собрав определенное количество клиентов на территории парка одновременно или за соответствующее общее число посетителей, сиюминутный выдающийся доход, высокий уровень счастья и пр. Честно говоря, это нетрудно сделать.

С двумя ключиками легко заполучить третий в "Хэллоуин", благо что принципиальной разницы в развитии на всех островах нет. А с тремя ключами можно уже отправляться на очередной клочок суши под заманчивым именем "Страна чудес" (Wonder Land) и попробовать свои силы там. Заработай еще два ключа и получи пропуск на последний, видимо, самый крутой остров "Космическая зона" (Space Zone). Теперь, когда ты вышел на оперативный простор, выбирай территорию, которая понравилась более всего, и модернизируй ее до победного конца. То есть пока не надоест. А может, ты решишь, что на каком-то этапе творчества пробил твой час и парк, достигнув невиданных высот гармонии, красоты и совершенства, достоин выставки для всеобщего обозрения в Интернете?! Имеется и возможность отослать другу электронную открытку с результатом твоей деятельности. Пусть приятель порадуется. А если хочется творить и творить, покупай землю и захламляй ее очередными прибамбасами.

Да, есть еще одно достойное применение золотым билетикам — это приобретение на них аттракционов мистической направленности (Mystery Rides). Приток публики и всеобщее признание в виде очереди гарантированы. Так что имеет смысл накопить эти пресловутые билеты на разных островах (с каждым разом их получать все сложнее и сложнее) для последующей реализации в особо полюбившемся парке.

Можно попробовать сделать небольшой бизнес, выполняя периодически появляющиеся задания в виде золотых кубков (например, получить указанную прибыль, продать нужное количество мороженого за определенный период и т. п.), но это малоэффективно по сравнению с трюком-головоломкой.

Итак, приятного и веселого тебе времяпрепровождения! Играй, твори, экспериментируй и отрывайся, погружаясь в Theme Park World!

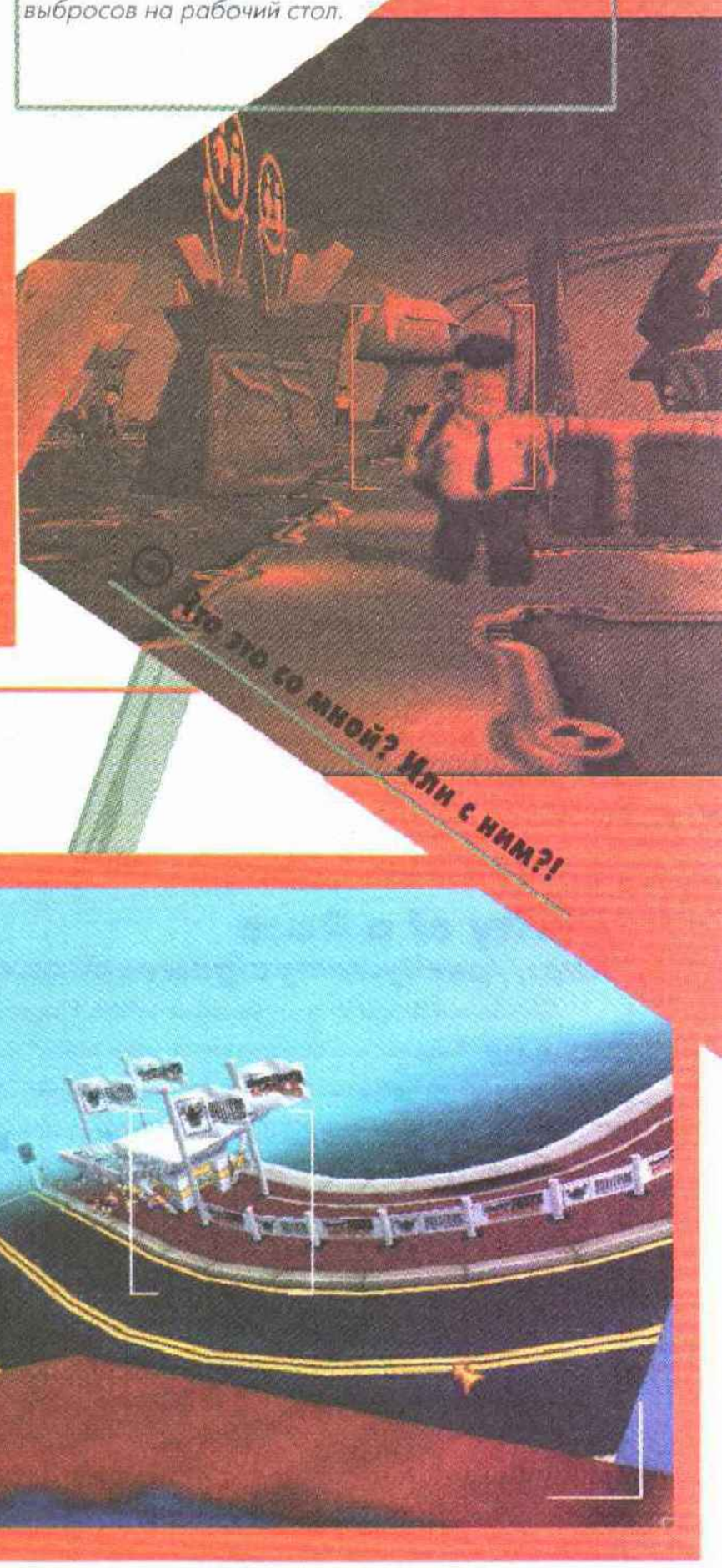


Клиента накорми, напои, да... "душу" ему ублажи!

Вполне возможно, что ты встретишь игру под названием Sim Theme Park. Так вот, запомни — это происки пиратов и некоторых безответственных журналистов. Мы живем в Европе (по крайней мере, часть нас) и никакого отношения к "US of A" не имеем. Таким образом, перед нами Theme Park World, и никак иначе. Прими к сведению и уважай свою страну!

Кондуктор, нажми на тормоза!

Увы, умолчать об этом просто нельзя, нечестно будет. Речь идет о "тормозах". Казалось бы, чего уж там такого серьезного в мультяшной графике, даже если она и объемная. Но когда, к примеру, P II 333, 64 RAM, Riva TNT 3400 16 RAM после постройки парка чуть выше средней загруженности начинает "трещать" по швам, то невольно задумаешься, зачем разработчики Theme Park World приготовили очередное тяжелое испытание нашим истерзанным машинам. При этом еще и дезинформировали потребителя — ведь рекомендовано P-233, 64 RAM, 8 Mb 3D Accelerator! Но как бы то ни было, приходится влезать в опции, менять разрешение, отключать ряд режимов и т. д. (что не очень-то и помогает). К тому же после сохранения новых установок и запланированного последующего вылета из игры лучше всего перезагрузить всю систему, иначе велик шанс непредвиденных выбросов на рабочий стол.



С высоты птичьего полета

Подполковник Негода
negoda@igromania.ru

Старый Крафт: Жизнь продолжается!

Тягу к творчеству из народа не выбить, похоже, даже саперной лопатой. Самодеятельность была, есть и будет. Аминь. Нам остается только смириться с этим и постараться выгрести из кучи народного... э-э-э... творчества редкие самородки, достойные той игры, ради которой они свояны. Начнем, пожалуй, со «СтарКрафта», благо эта игра на недостаток геймерской любви пожаловаться не может.

Legacy of Confederation Episode I: Past Purposes

www.campaigncreations.com/starcraft/lotc/

Ну не могут буржуи без русских! Даже в StarCraft приплели «красную угрозу»! Видите ли, теперь Россия мешает всему цивилизованному миру дружить с протоссами. Кампания начинается с военного конфликта между «нашими» и всеми остальными государствами. Протоссы наблюдают с орбиты. Когда и за кого они вступятся — неизвестно. Еще есть отдаленная земная колония обиженных «ссыльных», которых ранее выперли с Земли за дальтонизм и другие проблемы со здоровьем (все абсолютно серьезно, никаких шуток). Так что война строится на более сложных принципах, чем этот: «земляне — хорошие, инопланетяне — плохие».



«Спектр» в действии. Привычная роль — атака наземных укреплений

Что в игре? 8 миссий плюс пролог и эпилог. Никаких новых юнитов, зато целая толпа новых героев. Среди них: положительные земляне, один русский, несколько протоссов. Без портретов. Зато озвученные. Никаких новых ландшафтов и других невиданных ранее графических нюансов не обнаружено.

Legacy of Confederation Episode II: Dawn of Darkness

www.campaigncreations.com/starcraft/lotc2/

Продолжение предыдущей кампании. На этот раз авторы снизошли до создания двух новых юнитов. Правда, один из них «героический», то есть существует в единственном экземпляре. Зато такой, что — ух!



Бомбардировщик «Спектр». Несмотря на обилие стволов, эта машина узкоцелевая и нуждается в эскорте

Terrran Battle Platform по размеру многократно превосходит Battlecruiser, а по мощности и подавно. Его главное оружие лупит по врагам антивеществом и рушит буквально все за считанные секунды. Второй юнит, U-22 Spectre, — тяжелый бомбардировщик, несущий на борту дальнобойные фотонные торпеды «воздух-земля». Практически беззащитен против воздушного нападения (слабенький лазер сойдет разве только для того, чтоб застрелиться). Видно, авторы решили, что в первом эпизоде явно чего-то не хватает, и теперь бросились исправлять упущенное. Появилось 8 героев с портретами, голосами и биографией, количество миссий — 11, к ним приклеены видеовставки. Зато весит все это безобразие больше ста тонн!!! Правда, не в одном файле — каждую миссию нужно качать отдельно.

Purity of a Race

http://purity.campaigncreations.com/

Со времен Brood Wars прошло два года. Протоссы практически полностью заняли Auir, Керриган с основными силами воюет в районе Земли, а на Ауире остались только небольшие силы зергов, которые откармливаются под энергетическим колпаком. Протоссы их не трогают, у них своя проблема. Один из самых уважаемых и достопочтенных Темных Темпларов, Uhl'Jara, уединился на подземной базе для непонятных экспериментов. Он был хранителем древних священных, но пока никем не расшифрованных документов Xel'Naga. В этих документах, по преданию, описывается способ искусственного выведения расы беспощадных воинов. Закон под страхом смертной казни запрещает протоссам вмешиваться в естественный ход эволюции, поэтому они должны найти и остановить отщепенца. Но и Uhl'Jara не лаптем щи хлебает, он уже нанял целую группу Dark Templar'ов в качестве личных телохранителей. А эксперименты близятся к концу...

Кроме самого Uhl'Jara, этого протоссовского Мичурина, в кампании нам встретятся еще четыре героя. Два Темных Темплара (Chimeron и Xehrul) и два... просто протосса (Heron и Talaan). Как ты понял, основной конфликт будет разворачиваться именно между этими двумя силами. Правда, зерги упомянуты были тоже не зря... Для каждой из трех враждующих сторон авторы создали по



Протоссовский аналог терранского Battlecruiser'а

несколько новых юнитов; всего же их одиннадцать. Протоссам достался только один, и тот — всего лишь покрутевший Dragoon. Зато играющий за Темных Темпларов получит в распоряжение огромный корабль Avatar, который выносит любую цель с одного-двух выстрелов; Phantom, юнит, способный вести бой не «расклоачиваясь»; Crusader, улучшенный аналог земного Siege Tank. У зергов из интересного — Vorgen, воздушный юнит ближнего боя, и Behemoth — летающий Ultralisk с возможностью атаковать как наземные, так и воздушные цели.

The Fenix
www.campaigncreations.com/fenix/

Сюжет «Феникса» продолжает линию Brood Wars. Керриган и Рейнор готовятся к финальной битве. Джим Рейнор, заручившись поддержкой нескольких верных союзников, решается на опасную операцию. Он должен украсть у Mengsk'a секретный прибор — детектор минерала X7. Это очень редкое и ценное вещество, которое может в корне изменить расклад сил, если попадет в руки к Рейнору. В это время на Землю приземляется Duran со своим гибридом в коконе. Он защищает себя и кокон сильным энергетическим полем. Земляне волнуются и не подозревают, что высадка Дюрана — всего лишь ширма, скрывающая тот факт, что во всех уголках планеты уже развиваются вылупившиеся из коконов дюрановские гибриды...

Героев немного, всего четыре. Зато некоторые из них обладают собственным уникальным оружием. Например, помощник Рейнора, адмирал Mico de San Delas, расхаживает с рокет лаунчером, которым метко стреляет по воздушным юнитам врага. Мы встретимся и самим Джимом, и еще с некоторыми знакомыми личностями, к примеру, с Zeratul'ом.

Размещается «Феникс» в четырех mission pack'ах, каждый из которых занимает от 8 до 14 мегабайт.

Мультиплеерный StarCraft

Если вдруг ты еще не знаешь... На сайте Battle.net раз в неделю появляется старкрафтовская карта для мультиплеера (туда есть линк с www.blizzard.com). Называется, очевидно, «лучшая карта недели». Если тебе лень качать самому, купи «Игроманию» с диском и наслаждайся народным творчеством...

Аннигиляция королевств

Эх, ну до чего ж неинтересны те игры, которые приходится откладывать по окончании последней миссии! То ли дело, когда разработчики поддерживают свой продукт дополнительными картами, сценариями и кампаниями, которые можно бесплатно скачать из Сети. Вдвое лучше, когда появляются дополнительные юниты. И уж совсем хорошо, когда нам, игрокам, позволяют стать причастными к творенью. Тогда игра превращается поистине в бессмертную эпопею. В следующем выпуске «Бункера» мы расскажем о «самопальных» юнитах для TA:Kingdoms, а сейчас остановимся на «официальных», то есть Cavedog'овских.

Aramon Flying Builder
ftp://ftp.cavedog.com/cavedog/AFlyBuild.exe

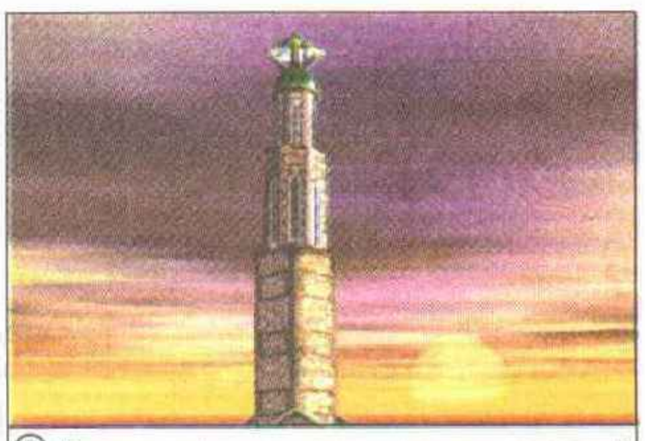
Просто летающий строитель. Выглядит как пегас, по возможностям дублирует Mage Builder. Просто? Не очень. Этот юнит — единственный в игре летающий строитель (если не считать Thirsha; впрочем, она всегда в единственном экземпляре, да и в строительстве слабовата). А это открывает интересные возможности. Мгновенно возводить lode stone по всей карте, быстро реагировать на тактику противника, ставя стены и башни в нужное время в нужном месте... Остальное можешь додумать сам.



Интересно, чем он строит? Копытами? Или телепатией?

Veruna Lighthouse
ftp://ftp.cavedog.com/cavedog/VlightHs.exe

Теперь защищать наземные базы при игре за Veruna станет намного легче. Тем, у кого есть маяк — огромное защитное сооружение, которое можно строить на земле или на мелководье. Это здание обладает очень большой зоной видимости и приличным радиусом поражения. Противник, которому посчастливилось приблизиться к Маяку, временно впадает в ступор, что дает возможность патрулирующим побережье кораблям или башням легко с ним разделаться.



Хорош маяк, да только против массовой атаки не поможет... Слишком индивидуальный у него подход к клиентам!

Taros Kamikaze Rat
ftp.cavedog.com/cavedog/TKamRat.exe

Аналогичный юнит встречается во многих стратегиях. На этот раз выглядит так: берем гигантскую крысу, нагружаем ее бочками с тротилом (или что у них там?) и засылаем в стан врага. Главное — защитить крысу от преждевременного исполнения своего гражданского долга...



Подложи врагу крысу! У нее взрывной характер...

Zhon Spirit Wolf
ftp://ftp.cavedog.com/cavedog/ZSwolf.exe

Серый волк. Гроза Колобков и Красных Шапочек. Здесь каждый съеденный им враг превращается в волка-фантома. Они бьют вполсилы, но, учитывая перспективу появления целой стаи дармовых юнитов на поле боя, «спиритические волки» становятся серьезными оппонентами.



Волк может атаковать на ходу!

Aramon Rolling Tower
ftp.cavedog.com/cavedog/ASiege.exe

Название говорит само за себя. Представь себе обычную Сторожевую Башню (ту, которая с лучниками), теперь мысленно помести на нее катапульту, а теперь поставь это сооружение на колеса... и пошли в атаку. Ну как? Внушительно, не так ли? Гм... Так ли!



Такая дура наедет — мало не покажется...

Побродив пару недель в мире «Ультимы», я пришел к выводу, что винда в принципе безглючна, а Билл Гейтс — вообще святой человек.

Стоят два скелета на карауле у мавзолея.
Первый: «Ну и холод сегодня!»
Второй: «Угу, насквозь пронизывает.»

Ultima IX
Ascension

Сергей Пуриков
psvh@cityline.ru

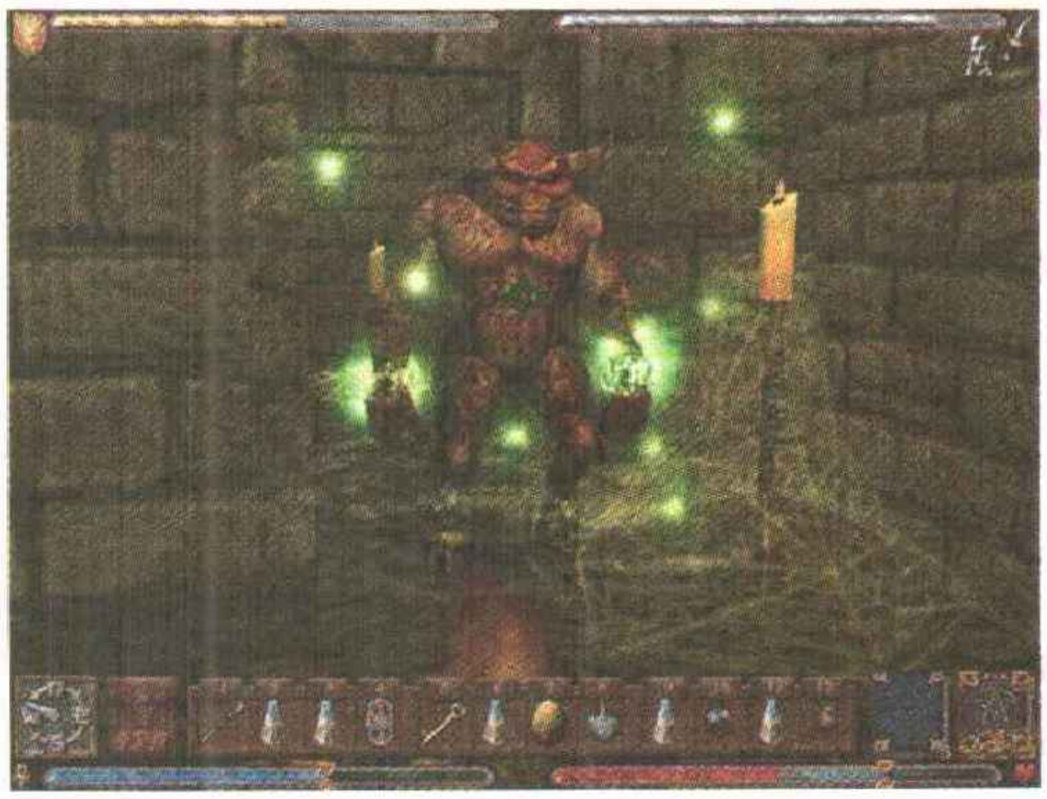
Приключения Аватара начинаются в его доме на Земле. В первой же комнате кликни на переключатель около двери — включится свет во всем доме. Теперь можешь побродить по нему, при желании разжившись книгами и едой на кухне. Действительно же важно одеться в ванной, найти ключ от ворот на столе с компьютером и добыть пояс (наверху) и рюкзак (на полке в комнате с компьютером). После этого можно выходить во двор. Сначала нужно попасть на тренировочное поле — оно находится рядом с домом; там увидишь мишень, грушу и нарисованные мелом на земле квадраты. Возьми меч и щит и немного потренируйся на целях. Затем отпирай ворота (с другой стороны) и иди вперед. Тебе нужно научиться бегать, прыгать и драться. В районе есть даже пещера с сокровищами, да вот незадача — все это ненастоящее. Или, наоборот, слишком настоящее? В общем, с собой в Британнию ни опыта, ни вещей не возьмешь. (Впрочем, есть способ... Хе-хе). Поэтому особо не стремись собрать все лечебные зелья, а отправляйся прямо к гадалке. Что она спросит у тебя, героя, прошедшего огонь, пар и медные трубы; у тебя, самого дорогого гостя лорда Британа; в конце концов, у тебя, магией, мечом и добротой душевной уже восемь раз отведшего угрозу от Британнии? Конечно же, она спросит: «Ну что, Аватар, научился ли ты плавать и сражаться?» После чего достанет колоду летающих карт и предложит определить твое амплуа. А затем пообещает тебе оставить кой-какие припасы в башне в Британнии и предложит идти к открывшемуся порталу. Подходи к нему.

В давние времена, когда все нормальные монстры в ДНД'шном (Dungeons and Dragons) монстрятнике уже были описаны, дизайнеры зашли в тупик. Они по-прежнему стабильно издавали дополнения, но каждое новое сильно уступало предыдущему. И вдруг, когда, казалось бы, на появление интересных монстров уже нельзя было надеяться, одному из авторов пришла забавная идея... Он описал существо со множеством глаз на небольших отростках, каждый из которых служит для исполнения определенных заклинаний, передвигающееся при помощи левитации и при этом злобное и противное. Существо назвали бехолдером (наблюдателем), и по непонятной причине он, наблюдатель, настолько хорошо прижился в игре и настолько полюбился игрокам, что заслужил не только почетное место и в списках «лучших монстров», и в компьютерных играх, но также и жгучую зависть конкурентов, каждый из которых тут же уменьшил/увеличил количество глаз на единицу и получил, несомненно, совершенно другое существо.

И вот он левитирует перед вами. Бехолдер? Злой глаз? Созерцатель? Какая, на фиг, разница?! Земля не настолько наполнена магией, как Британния, и этого несчастного клона можно раздолать за пару ударов. Но ни в коем случае не прыгай в портал, не убив врага: игра может повиснуть.

Британь

И вот ты на земле лорда Британа. (Спасибо дракону — если бы не его доброта, можно было бы и простудиться.) Собери все вещи в комнате и внимательно изучи книги: в них может содержаться полезная информация. После этого выходи через единственную дверь и иди дальше. По пути найдешь кинжал, а также книгу заклинаний, что очень важно — ведь почти все загадки в башне основаны на использовании магии (да и потом, это единственная такая книга в игре). Заклинание Зажигания примени на висящий рядом с дверью потухший факел, Ветра — на вазу, стоящую за решеткой, Камня — на крысу, находящуюся на выступе рядом с рычагом (тебе еще надо будет допрыгать до этого рычага и нажать на него), Тушения — на два горящих декоративных фонаря в огненной комнате (приблизиться к фонарям можно, осторожно ступая между языками пламени или туша их). Когда все испытания будут преодолены, ты вновь окажешься на свежем воздухе Британнии. В пруду впереди есть сундук с деньгами и премногожручая рыба.



Пожалуй, тот молодой человек в пещере был излишне груб и самоуверен. Я бы на его месте дважды подумал, стоит ли становиться на пути того, кто изображен на самой крупной фреске во всей Британнии. Но он сам выбрал такую судьбу. Нажимай на кнопку...

Дворец лорда Британа вовсе не так велик, как о нем пишут в рекламных проспектах. Кухня, тронная комната, пара спален, магическая лаборатория, тюрьма, музей — и это все?! В результате разговора с твоим старым другом станет известно об очередной беде, которая постигла Британнию. «Я оставил для тебя вещи и обмундирование наверху», — в заключение скажет он. О, старый друг, ты не забыл про мои древние драконьи латы и собранный в долгих странствиях полный комплект магических рун!

Поднявшись наверх по лестнице, ты обнаружишь, что щедрость лорда Британа выражается в потрепанных кожаных ботинках и кинжале. Что, хотелось чего-то еще? В другой комнате, соседней с твоей (комната Британа), есть площадка для телепортирования в лабораторию и магическое зеркало (там идет интересная передача про термоядерную магию).

Поговорив с гаргойлом, выходи на улицу и иди на запад от дворца. Ты увидишь лабиринт. Запрыгивай на него (само собой, по лабиринту лучше передвигаться сверху) и иди к центру. Там лежит очень хороший огненный меч, возьми его и отправляйся в город.

Ищи центральную беседку, в которой мэр произносит пламенную речь, обращенную ко всем немногим оставшимся жителям города. Обязательно дослушай его до конца (пока мэр не заткнется, народ не разойдется).

У ювелира возьми со стола камень (и тут же продай его обратно), после этого у кузнеца разживись кожаным нагрудником и поножами. Далее шагай к лучных дел мастеру. Поднимись на второй этаж, открой шкаф и извлеки из-под кипы полотенец ключ. Им открой сундук в той же комнате, возьми еще один ключ, спустись вниз и открой сундук за прилавком, не обращая внимания на удивленные взгляды продавца. Береги и храни этот лук: с ним предстоит провести немало путешествий. Заодно купи четыре-пять десятков стрел. В доме у восточных ворот забери броню и оружие. Все, можно отправляться в путь.

Перейди по мосту на восток и на развилке поверни направо. Вскоре увидишь небольшой, но очень красивый маяк. В нем нужно поговорить с хранителем, а также забрать секстант: теперь будет видно твое местоположение на карте.

Назад к развилке, но теперь стоит выбрать путь налево. Причем желательно не по дороге, а несколько левее (ну зачем, скажи мне, беспокоить того голодного гоблина?). Вскоре ты достигнешь последних поселений рядом с колонной. В доме барда забери еще один лук (его можно продать). Вход в подземелье находится с востока от этой ужасной огненной башни...

Деспайс

Внутри достаточно спокойно. Повернув направо, найди ключ и открой дверь, чтобы освободить бедняков. Теперь иди в другую дверь. Предстоит не-

много попрыгать, но это совсем просто: Аватар умеет скакать гораздо лучше, чем ушастый Еретик Корвис. Наверху берем первый камень и нажимаем на кнопку. Спускаемся вниз, идем в открывшийся проход.

Спускайся в дыру в полу и, немного побродив по узким и противным коридорам, выйди к подземному бассейну. (По пути встретишь картину рыцаря слева. Если ее использовать, то появиться темная броня. Надевать ее или нет — дело твое, но она ничем не лучше того, что уже есть.) Нажми на алтарь, после чего в другом конце комнаты возьми ведро с водой и отнеси его на пентаграмму. Выходи в правую дверь. Через некоторое время, поднявшись по лестнице, ты окажешься в большой комнате. Подойди к закрытой решетке, повернись налево и зайди в небольшой закуток с рычагом. Переключи его, и сможешь продолжить свой путь, но не спеши. Здесь есть секретка. Один из декоративных щитов (выглядит он так, словно висит на одном гвозде) на самом деле является рычагом, открывающим дверь. За ней есть сундук с сокровищами и пара зелий.

В следующей комнате в гнезде в центре возьми ключ и им отопри замок. Дальше, в тренировочной комнате, нужно стрелой попасть в мишень над дверью. Иди в нее.

Странно это, странно. Роскошное кресло, красивейший дубовый стол, жаркое на столе, все чисто и убрано. Явно хозяин где-то рядом. Пока он не пришел, съешь его ужин, забери ключ, висящий на гвозде на стене, и залезь на возвышение справа от входа. Если подойти там к дальней стене, она поднимется. Пройди внутрь и, попав в комнатку, аккуратно собери вещи отовсюду, а затем встань на нажимную плиту.

Шипы впереди постепенно убираются в пол и поднимаются обратно.

Твоя задача — достичь рычага в правом дальнем углу и повернуть его, после чего пройти в открывшийся проход. Там получишь второй камень.

Возвращайся обратно в столовую и ограбь очередной сундук. Следующая дверь исчезнет при нажатии на кнопку рядом с ней. В комнате с несколько странной архитектурой дерни рычаг сбоку и в открывшийся каморке нажми на кнопку. Беги дальше, и попадешь в карательное помещение. Прыгни через решетку справа, поверни рычаг, вернись обратно, возьми ключ из лужи и отвори следующую дверь.

В храме зажги все свечи, факелы и фонари в комнате, и тогда сможешь быстро восстановить свое здоровье. Не забудь прихватить ключ на одной из скамей.

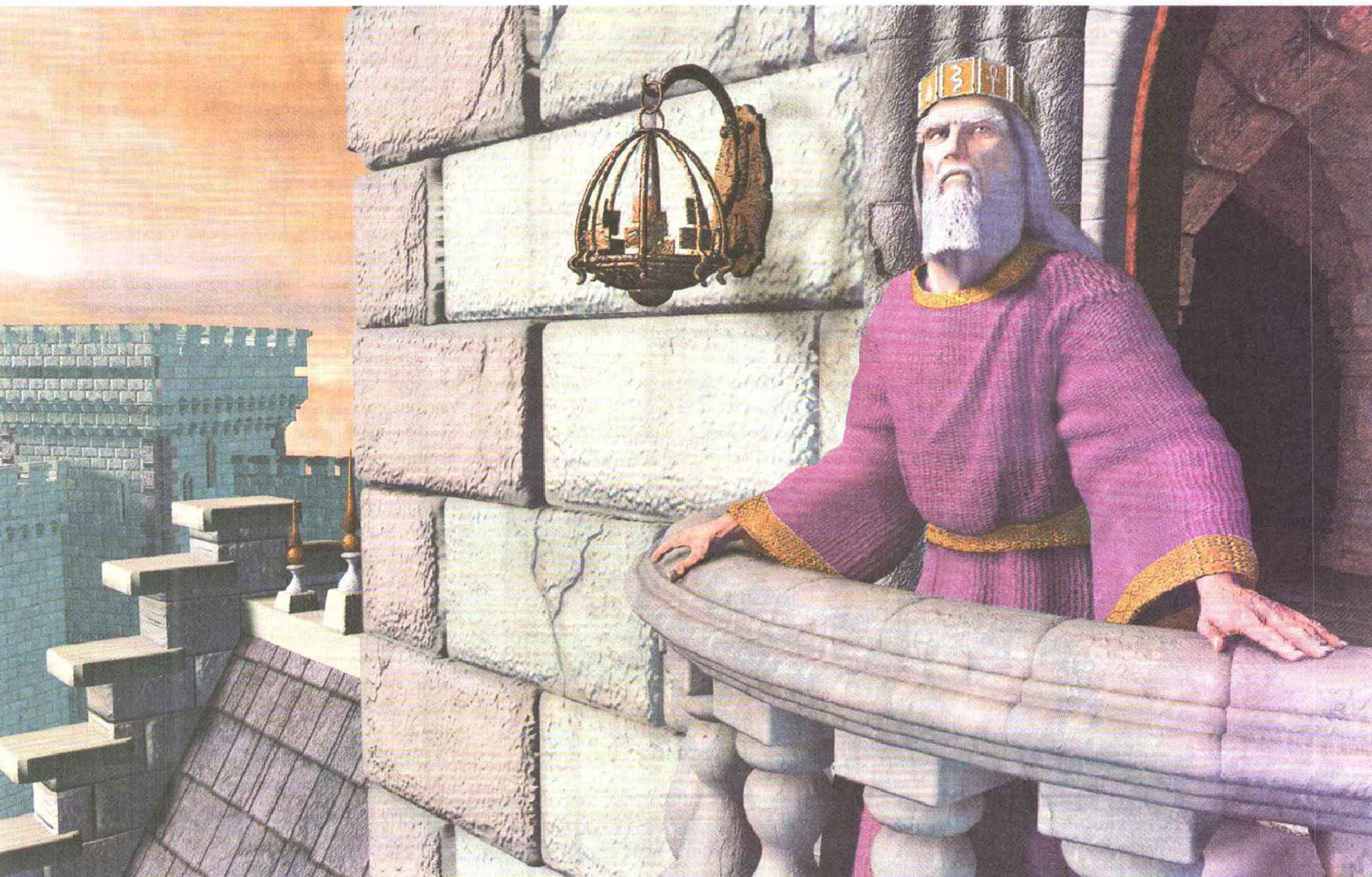
Открой дверь и быстро дерни рычаг на стене слева. Спасенный от верной смерти человек отдаст третий камень. Сверни в комнатушку справа и, обойдя постамент с шаром, щелкни выключателем — получишь еще один ключ. Им отвори дверь дальше в коридоре и выложи имеющиеся камни на соответствующие им по цвету постаменты в следующей комнате. Прочти книгу в углу и приготовься к водным процедурам.



Все это среднестатистический Аватар съест за десять минут.

Плыви все прямо и прямо, в проход. На каменном мосту, перекинутом над кипящей лавой, тебя ожидает старый друг Йоло. Ожидает с оружием в руках, значит, ему надо вправить мозги. А как лучше вправлять мозги? Естественно, сверху! Запрыгни на парапет и с луком в руках направляйся к противнику.

После первой стрелы, всаженной ему в голову вертикально сверху, он задумается. Когда у него из башки будут торчать уже две, Йоло предло-





жит мир и дружбу, объяснит, что у него угнали душу и по этой причине он пребывает в таком плохом настроении. Скажет также, что Глиф ему, в принципе, не нужен и посему он готов им поделиться со старым другом.

Когда будешь плыть обратно, обрати внимание на водопад. Рядом с ним под водой есть рычаг, дернув за который, можно заполучить четвертый, последний камень (не говоря уже о совсем не лишнем мешке). Поставь его на постамент — получишь хороший щит. Пришло время возвращаться.

Вот так всегда! Лишь сделаешь что-нибудь важное и отправишься домой, «а они прыгают на насс, как кошшшка на мышшшь», как говорил Голлум-Горлум. Но это еще ничего, а вот Блекторну пришлось гораздо хуже. Появившаяся неведомо откуда дама засадила ему кинжал в глаз. Тот поморщился, укоризненно посмотрел на преступницу и исчез. Дама же потребовала доказательств, что ты и есть Аватар, и предложила после их добычи найти ее в районе доков.

Поун

Но рано радоваться. Хотя первое задание, данное лордом Британом (разведка), и выполнено, на самом деле для восстановления святилища жалости и города еще придется немного потрудиться. Если ты заходил раньше к мэру, то, может быть, обратил внимание, что его дочь больна. И вот, согласно его же закону, ее отправили на болота в Поун. Отец терпел-терпел, да и не вытерпел. И отправился искать свою дочь.

У мэра находится знак, необходимый для завершения этой части работы, — сердце жалости. Выходи через юго-западные ворота города и отправляйся вдоль побережья на запад, при необходимости сворачивая на юг. По пути спаси из огня мальчишку (для этого потуши сарай, в котором он сидит, водой или заклинанием), и получишь еще одно задание — спасти его мать. Вскоре увидишь мост, охраняемый троллем. Плата за проход — 10 золотых. Впрочем, можно спросить у тролля, сколько это, и, во-первых, проскочить бесплатно (заодно зайди в его пещеру и возьми там вентиль), а во-вторых, от души посмеяться над бедным существом.

Мэр находится в первом же доме. От него ты узнаешь, что его дочь похитили гоблины и увели ее куда-то на юг. Иди туда по узким мостикам, перекинутым над болотом (по пути можно заскочить в больницу). Битва будет достаточно серьезной, но в итоге все гоблины падут и девушка будет спасена. Поговорив с ней, возвращайся к ее отцу. Тот на радостях согласится и изменить свои законы, и отдать сердце. Теперь снова в путь, к восточным воротам. Там поговори с экс-хранительницей часовни и, узнав направление, иди к развалинам. Щелкни мышкой на центральной плите, и узнаешь, что нужно делать (мантра «Mu»). Положи на плиту сердце и руну. Все, задание окончательно выполнено! Забирай руну и знак и иди на доклад к лорду Британу. Затем встреться с Равеной в доках.

Пиратское Логово

Что делать с двумя чудаками на пирсе — дело твое. Можешь дать им немного денег, а можешь убить (ты — Аватар, идеал добра и справедливости, не забыл?). Затем отправляйся на разведку. Для начала изучи все здания с севера. В одном из них (магазине) ты сможешь продать и купить самые разные товары, в других — раздобыть пару полезных книг («Забытые Мантры» и «Описания подземелий Британии»).

Далее отправляйся на южный берег (вплавь или на лодке). Первое здание — таверна. Познакомься с народом и иди дальше (другой выход на втором этаже), к подъемнику, на нем отправься наверх, поверни налево и войди в дом торговца. Поговорив с ним, получи задание на избавление от водоворотов. В качестве аванса можешь взять кольчужные наручи и нагрудник в комнате слева.

Затем возвращайся на корабль Равены и доложи о результатах беседы с торговцем. Попасть на Новую Маджинцу на корабле невозможно, так как там совсем нет портов, но в таверне наверняка знают другой способ. Так что возвращайся туда и поговори с общительным моряком. Он направит тебя к картографу. Перед уходом купи бутылку рома. Мореход расскажет про туннель, ведущий на остров, но предупредит: чтобы пройти его, нужно узнать пароль. С этим проблем нет — его знает Равена.

Туннель начинается неподалеку от маяка в северо-восточной части южного острова. Перед уходом поговори с привидением и отдай ему ром. Сам туннель не вызывает никаких затруднений: после произнесения пароля «Keelhaul» откроется проход, свернув в который, ты без проблем доберешься до места назначения.

Новая Маджинца

Ищи тропу справа, по ней поднимайся наверх. На холме также поворачивай направо, и вскоре выйдешь к единственному уцелевшему здесь дому. Поговори с его жительницей, и получишь два задания: убить вожака стаи волков и сжечь гнездо стервятников.

От дома иди на северо-запад и перейди через мост. Где-то в этом районе находится невысокая скала, на которую можно забраться по упавшей башне. Наверху есть гнездо, два-три раза произнеси заклинание зажигания, и оно сгорит. С волками еще проще: вожак находится в полуразрушенном здании на западе, на небольшом островке. После того как убьешь его, вернись к дому, где брал задание, и получишь знак.

Затем от дома иди к обрыву: увидишь уходящую вниз каменную лестницу. Воспользовавшись ею и вдоволь попрыгав, ты в итоге выйдешь к средних размеров отесанному камню, лежащему на земле. Встав на него, ты увидишь развалины храма в море. Плыви туда и пообщайся с плитой (мантра «Lum»).

Ты не только узнаешь, что делать дальше, но также попадешь в город Гаргойл.

Мантры, символы и выбор персонажа

Город	Добродетель	Мантра	Символ	Класс
Британь	Сострадание (Compassion)	Mu	Сердце	Бард
Валория	Доблесть (Valor)	Ra	Кинжал	Воин
Минок	Жертвование (Sacrifice)	Cah	Капля	Лудильщик
Мунглоу	Честность (Honesty)	Ahm	Рука	Маг
Н. Маджинца	Смирение (Humility)	Lum	Крюк	Пастух
Скара-Бра	Духовность (Spirituality)	Om	Анкх	Следопыт
Тринсик	Честь (Honor)	Summ	Грааль	Паладин
Йев	Правосудие (Justice)	Beh	Весы	Друид

→ *При помощи этой же таблицы ты можешь легко выбрать, кем именно стать в начале игры.*



Начало тренировки...



...и ее окончание.

Город Гаргойл

Поговори с повстанцем-рабом, слоняющимся по площади, и узнай о конфликте между зазнавшимися гаргойлами и «бескрылыми» работниками. Иди в здание с юга от фонтана и поговори с гаргойлом. От него ты узнаешь, что одно из их пророчеств повествует о твоем приходе. Согласно ему, твое появление повлечет за собой уничтожение всей их расы. По этой причине большинство других «птичек» будет пытаться заклевать тебя.

Иди на запад от фонтана и, побродив в тех краях, найди дом с кристаллом внутри (налево от входа). С этим кристаллом иди еще дальше на запад, к тюрьме. Около ее входа находятся два кристаллодержателя, один из них пустой. Вставь в него добытый кристалл и пообщайся с узником. Он расскажет про ботинки левитации и, может быть, даже подведет к прозрачной стене (сразу налево после выхода из камеры). Пройди сквозь нее и, насладившись полетом вниз, найди ботинки. Неподалеку в пещере живет мастер-корабел (у него можно найти запасы еды и пополнить свои силы).

Вернись к фонтану и иди в дом на севере — это храм. Прочитай все три книги по краям и четвертую в центре. Возьми камень. Поднимись на второй этаж (при помощи ботинок) и используй камень на постамент. Возьми амулет.



Теперь наверху найди дом мастера. Он попросит (скорее, даже потребует), чтобы ты помог ему в завершении строительства статуи королевы, и выдаст другой камень (силовой куб). С ним лети наверх и там ищи площадку с четырьмя постаментами, один из которых пустой. Используй куб на него.

Пророчество сбылось.

Теперь главная задача — снова найти мастера и еще раз поговорить с ним. Он даст еще один куб, использовав который в его доме, можно получить очередной кристалл, открывающий проход в логово королевы. Скорее всего, ее придется убить (хотя лучше этого не делать). Из ее гнезда забери яйцо и иди в портал.

Хитхлот

Город на поверхности погиб. Но его катакомбы продолжают существовать. Тут очень мрачно, и единственные живые существа, которых можно встретить, — это крысы и пауки (ну и, естественно, пирании).

Иди в единственный проход. Когда дойдешь до лестницы, поднимись по ней. На перекрестке — на восток, в комнату. Нажав на кнопку на дальней стене, в открывшемся проходе из сундука забери каменную статую. Затем поверни колесо внизу и вернись на перекресток.

Теперь иди на запад, там прыгни в воду и плыви к западной площадке. На ней забери ботинки и поднимайся на лифте (в центре водоема) в комнату. Там поверни рычаг. Возвращайся на перекресток.

Теперь иди на север (перекресток 2), затем на запад. Прыгни в колодец, забери зеленую статую, поверни колесо и благодаря тому, что уровень воды поднялся, выныривай.

Сходи к лифту и в комнате наверху пристрой статую на постамент.

Иди на восток (убедись, что у тебя полное здоровье, так как в комнате ловушка), на перекрестке — на юг, там поверни рычаг, вернись на север и иди в открывшийся проход на восток. В итоге ты увидишь множество платформ. Прыгай так (С — север, Ю — юг и т. д.): В, В, Ю, С, 2Ю (через одну панель, длинный прыжок), Ю (если платформы на юге нет, то один раз прыгаем на месте, ждем, пока она появится, и совершаем прыжок), СВ, СВ, ставим статую на постамент.

Вернись на второй перекресток, иди на север, затем поверни на восток. Поверни колесо на стене, спустись вниз и забери еще одну каменную статую. Затем в северо-восточной части комнаты найди проход и иди (или плыви — в зависимости от уровня воды) по нему. Там ты найдешь сундук с четвертой статуей. Вернись на второй перекресток.

В комнате на севере поставь статую на постамент и иди дальше на север, на запад, на север (поставь статую, вернись в коридор), на запад



Помогаем бедным и обездоленным.

(проход повернет, вдобавок на тебя нападет стражник). Прыгай по платформам до упора на север, затем спустись в воду, оплыви башню, нырни и заплыви в нее (с севера). Внутри возьми Глиф.

Вернись к сундуку, из которого ты брал последнюю статую. Теперь проход на востоке открыт. Пройдя по нему, ты попадешь во вторую часть лабиринта. Не беспокойся, твой 3D-ускоритель в полном порядке. Не в порядке лишь стены этого подземелья. Они, гм-м... немножко прозрачны.

На первой развилке — на восток, на второй — то же самое. В комнате из сундука забери красную статуэтку, затем иди на юг и в западном закутке подбери ключ. Вернись на вторую развилку и иди на север (проход поворачивает) и в южную комнату. В ней отопри сундук и используй находящийся в нем механизм. Иди на север и на первом же повороте сверни налево. Нырни и плыви в сторону от решетки. Проход повернет и в итоге закончится тупиком. В этом месте посмотри наверх: ты увидишь вертикальный, уходящий вверх колодец. По нему ты попадешь на улицу.

Это должен знать каждый

Гвардиан, в очередной раз предпринявший поход на Британнию, сам не знает, чего хочет. Или действительно его помыслы так же черны, как чисты они у Аватара, или... Ну, в общем, его план состоит из двух частей.

1) Уничтожение святилищ различных добродетелей и появление колонн, приведшее к тому, что все идеалы, которыми жили люди, поменялись на противоположные. Считавший своим долгом сострадание и помощь другим теперь думает исключительно о себе; тот, кто был храбрецом, стал трусом; и так далее.

2) Полное уничтожение всей жизни после столкновения лун.

Гвардиан, в очередной раз предпринявший поход на Британнию, сам не знает, чего хочет. Или действительно его помыслы так же черны, как чисты они у Аватара, или... Ну, в общем, его план состоит из двух частей.

1) Уничтожение святилищ различных добродетелей и появление колонн, приведшее к тому, что все идеалы, которыми жили люди, поменялись на противоположные. Считавший своим долгом сострадание и помощь другим теперь думает исключительно о себе; тот, кто был храбрецом, стал трусом; и так далее.

2) Полное уничтожение всей жизни после столкновения лун.



Наш главный враг непрочь сфотографироваться...

Тренеры

Народ нужный и ценный. Вот краткий справочник «Кто есть где в мире «Ультимы»:

Рукопашная

Новичок — Пиратское Логово, на ринге.
Ученик — Пиратское Логово, на ринге.
Мастер — Пиратское Логово, на ринге.

Одноручные мечи

Новичок — Рыцарь в замке лорда Британиша (в музее).
Ученик — Однорукий кузнец в Валории.
Мастер — Рыцарь в замке лорда Британиша.

Двуручные мечи

Новичок — Дункан, у выхода из Децейта (после возвращения кинжала).
Ученик — Дункан.
Мастер — Отправляйся на северо-запад Британнии. Если смотреть по карте, то необходимое место находится на полпути от нарисованного на ней компаса до побережья Британнии в северо-восточном направлении. Там ты увидишь небольшой док прямо в океане. Если доплыть до него и посмотреть вниз, то будет отчетливо видна дверь, из-под которой выходят пузырьки воздуха. Нырни, открой ее и возьми книгу.

Посоха

Новичок — Джо Деревянная Нога в Поус.
Ученик — Тренер в Тринсике.
Мастер — Отшельник к северо-западу от Йев (ему нужна «Star of Britannia»).

Луки

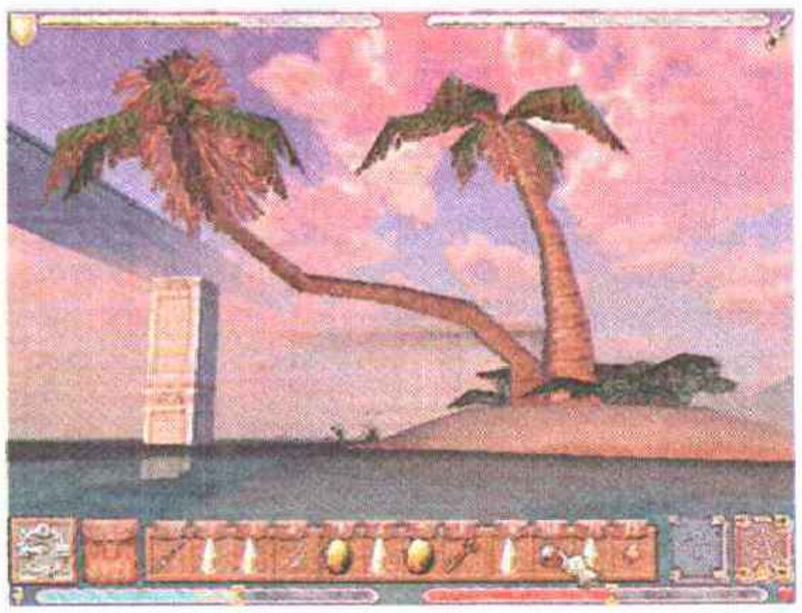
Новичок — Лучник в Британи.
Ученик — Лучник в Йев.
Мастер — Йоло, к востоку от Британи.

Если хочешь, можешь вернуться в подземелье и исследовать его дальше, но толку от этого немного — там можно раздобыть еще немного денег, вот и все.

Доберись до святилища и восстанови его (мантра «Lum»). После этого возвращайся в Пиратское Логово к торговцу.

Децейт

В стене в камере есть секретка (подожди некоторое время, чтобы увидеть ее), за которой ты найдешь статую паука. Используя ее, ты попадешь в некий параллельный мир, в котором часть предметов прозрачна. При этом то, что ты делаешь в нем, отчасти влияет на настоящий мир, и наоборот. Выйди из камеры сквозь ставшую прозрачной решетку и нажми на кнопку снаружи. Решетка поднялась в настоящем мире, в этом же, призрачном, она все равно выглядит закрытой. Вернись к пауку, используй его.

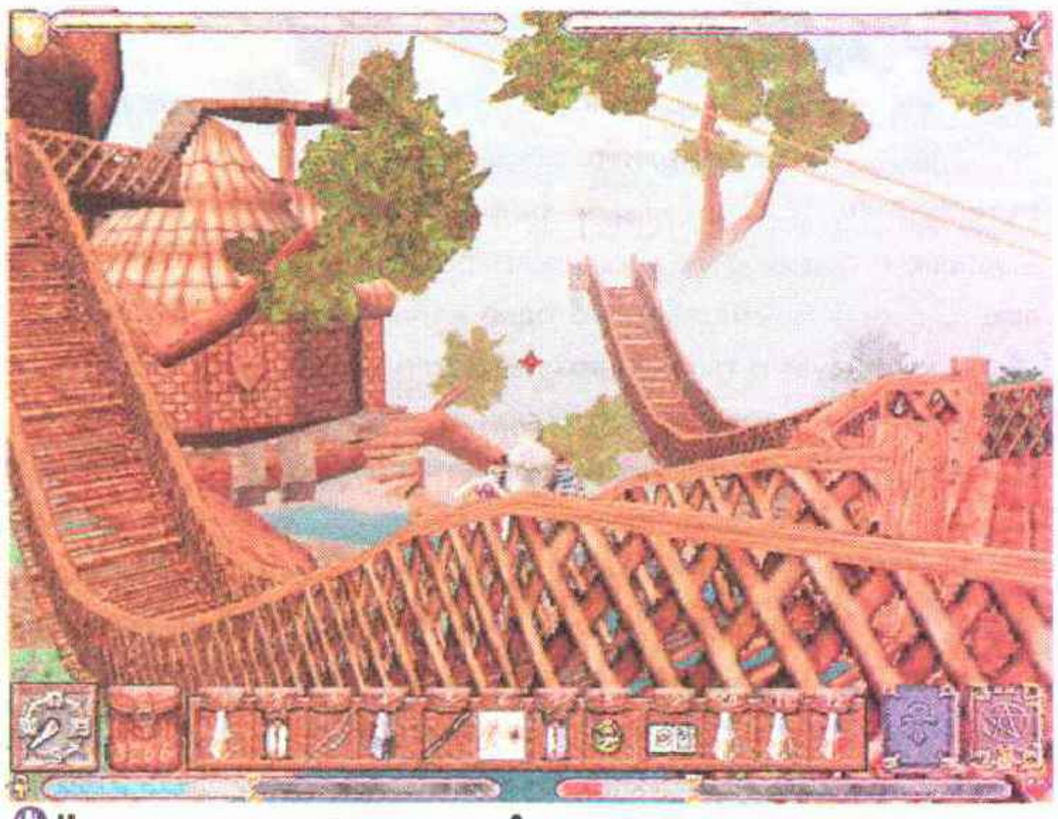


Выйди из камеры и возьми со стола ключ и мешок. Вернись в параллельный мир, отопри деревянную дверь в коридоре и решетку за ней (при помощи кнопки). Вернись в настоящее и иди в открытую теперь комнату. В ней найди секретку. Используй чашу впереди и, когда свет взлетевшего магического шарика станет зеленым, открой следующую дверь. НЕ беспокой сундук!

На перекрестке поверни направо, на пульте нажми синюю и красную кнопки. Затем вернись обратно и иди налево. Когда подойдешь к лаве, то заметишь перекинутый через нее энергетический мост. Смело ступай на него, но учти — за колонной он поворачивает налево. Нажми левую кнопку на стене и запрыгни на летающую платформу. На следующей стене нужно будет найти кнопку, поднимающую лестницу (обычно вторая слева, в середине). Заберись по лестнице, нажми кнопку, запрыгни на летающую платформу. Когда будешь пролетать мимо среднего острова, дотянись и нажми кнопку на нем. Затем нажми на другую кнопку, в дальней его части, и погрузись в очередную летающую платформу. Нажми правую кнопку — в итоге на еще одной платформе ты доберешься до статуи. При помощи кнопок наведи ее на цель (каменная рожа) и стреляй (кнопка в центре). На самом деле там две цели (разверни статую, и увидишь вторую), и когда ты уничтожишь обе, силовое поле на центральном остове исчезнет, а ты получишь еще одну платформу. Повторяя вышеописанные шаги, доберись до доступного теперь телепортатора в центре и запрыгни в него.

Подойди к Глифу и нажми на синюю кнопку. Прыгай направо к пульту с четырьмя кнопками. Задача та же — навести пушку на цель. (Попробуй 7 раз вправо и 8 наверх, должно сработать.) Затем беги к статуе (не попади под огненные шары) и стреляй. Прыгай в летающую платформу и входи в телепортатор. Используй статую и зеркало рядом со столом — получишь лук и стрелы. Стрельни в каменную морду наверху и поднимись наверх. Найди нажимную плиту, встань на нее и подстрели еще одну цель. Пробежав по мосту, прыгай в телепорт.

Вернись обратно на летающей платформе. Подстрели еще одну цель и, пробежав по мосту, поверни задвижку. Иди к пульту с четырьмя кнопками, спрыгни вниз и беги в пещеру. Войди в телепорт, подстрели морду в дальней части комнаты, возьми орбу и возвращайся обратно. При первой же возможности поставь орбу на постамент (как только увидишь оный). Затем в районе под парой статуй, которые обстреливали тебя, увидишь сундук (используй колонну, чтобы понизить уровень лавы). В нем ты найдешь вторую орбу. Третья находится в небольшом лабиринте (чтобы попасть к нему, беги к центру и поворачивай направо), и для ее получения придется изрядно побегать и пострелять. Уходя оттуда, обязательно прихвати молот. Четвертую найдешь, если побежишь по проходу налево от центра (придется здорово пострелять). Затем в центре воспользуйся лифтом. Перейди через мост и телепортируйся.



Ну кто так строит, кто так строит?

Спустя некоторое время на твоем островке объявится милая собачка. Объяснив ей свою точку зрения при помощи молота, перейди по камням к колдунье. Не трогая ее саму, убей две иллюзии с щитами и садись в лифт (если его еще нет, то он скоро появится). В башне возьми Глиф и вернись в лифт. Он доставит тебя к телепортатору, прыгай в него.

Мунглоу

Начинается, пожалуй, самая красивая часть игры. Мунглоу, где будет разворачиваться действие, —

Глюки-I

Ну а теперь коротенько, минут на сорок, стоит остановиться на минусах. Игра содержит такое количество глюков, что просто кошмар! И если в начале ее они носят исключительно мирный характер (например, есть возможность забраться куда-нибудь, построив лестницу из хлеба или колонну из бутылок), то при приближении к подземельям Вронг и рудникам в Миноке проблемы становятся серьезными. После трехчасового путешествия, подойдя к выходу, я обнаружил, что игра стабильно виснет. Что такое?! Установилась плохо! Переустанавливаю. Проблема не исчезает. Уже начинаю паниковать, понимая, что дальше игру я не пройду! И тут, спасибо, добрые люди успокоили. «Ничего страшного, — говорят, — бывает. Загружаешь сохраненку за два-три часа до этого, перепроходишь этот кусок. Если виснет — откатываешься еще на два-три часа». И еще: «У некоторых таких проблем вообще не возникает, но кто хоть раз с этим столкнулся, у него обязательно случится еще». Хвала Валарам, пронесло. А вот людям, неосторожно порубившим демонов в Валории раньше срока, пришлось хуже. Квестовый предмет (кинжал, знак храбрости) они так и не получили.

Стеклянные мечи

Это страшное оружие! Стеклянный меч убивает любого противника с первого раза. Недостатком же является то, что он моментально ломается.

это город, каждый житель которого способен владеть магией. А поскольку они любят украшать свои дома и улицы, то и выглядит вся эта местность просто замечательно, особенно ночью. Левитирующие ступени домов, летающие лодки, магическое освещение и волшебный туман... Нет, однозначно это самый замечательный город из всех!

У входа тебя встретит недовольный (мягко говоря) рыцарь. Убеди его, что ты не вор, и узнай, что же случилось. Затем иди в город. У ворот ты увидишь мальчишку, который расскажет, что его отца прямо в данный момент убивают. Скажи, что разберешься, но не особо торопись: он врет. Как и все в этом городе.

На холме ты увидишь дом Батисты. Она скажет, что она подруга Мариах (твоя старая компаньонка, которая дралась с тобой полстраницы назад) и что та либо умерла, либо очень больна. Одним словом, для спасения ее нужен щит, который можно найти в доме Мариах. Иди туда (в нем одном летающие ступеньки находятся не только снаружи, но и внутри). Не поднимайся по ним, а найди на первом этаже комнату с люком. Открыв его, ты обнаружишь телепортер. Зайди в него.

В стенах слева и справа есть секретные двери. Чтобы они открылись, тебе придется подвинуть пару бочек. Каждая дверь ведет в комнату, в которой нужно поместить что-нибудь на нажимную плиту на полу. После этого исчезнет силовое поле, а ты сможешь пройти к щиту. Если ты не убил Мариах, то она раскроет тебе глаза на происходящее в городе, выдаст щит и научит ритуалу возрождения. Щит верни Батисте — получишь знак честности.

Теперь иди к дому, над которым висит знак с изображенным на нем кристальным шаром. Нажми на кнопку, и дверь откроется. Внутри поговори с магом Тайдусом, он отправит тебя на задание.



«На нет и суда нет».

Выйди из города через ворота рядом с домом Батисты и иди налево. Через некоторое время ты дойдешь до пещеры, зайди внутрь и убей бандитов. Взяв кинжал, возвращайся к старику-магу. Он вновь пошлет тебя на верную смерть. Впрочем, я опережаю события.

Выйди через другие ворота (рядом с домом Тайдуса) и иди налево, вдоль горы, пока не дойдешь до второй пещеры. Зайди внутрь и поговори с демоном. Колонна, появившаяся неподалеку, точно перевернула весь мир с ног на голову. Демон — это единственный местный житель, который говорит правду! Поверив ему, ты получишь камень (hearthstone). Отнеси его Тайдусу, и после пары угроз он согласится показать, где находится Лайсиум.

Дождись наступления ночи, затем поднимись на второй этаж и запрыгни в лодку. Объехав весь Мунглоу, она сделает короткую остановку и около Лайсиума, там нужно быстро сойти. Оракул скажет тебе, где искать мантру (посмотри в телескоп). Затем возьми книгу правды (да, да, конечно, ты виноват во всем, что случилось с Британией). После этого отправляйся к часовне и восстанови ее. (Мантра — «Ahm», произносится не «Ахем», а «Ахм».) Иди на корабль к Равене (на юг от города).

Британь

Вернувшись в Британь, иди и поговори с лордом Бритишем. Скажи, что тебе надо попасть в Йев. Тогда он снимет силовой барьер в пещере и опишет путь.

Иди по дороге на юго-запад от Британи, затем от развилки — по не обозначенному указателями пути. Далее иди в том направлении, пока не попадешь в пещеру. Пройдя через нее, убей пару гоблинов, а затем иди в город.

Йев

В северной части города ты увидишь ферму. Иди еще дальше на север, вокруг горы, и в итоге попадешь в здание суда (выглядит как театр под открытым небом). Ты успеешь как раз вовремя на слушанье дела Равены. Когда разбор дела будет завершен, возвращайся обратно в город.

По пути тебе встретиться существо, горящее желанием тебя убить. Это представитель второй, «бескрылой» расы, которая отчасти погибла в городе Гаргойл.

Убеди его не атаковать тебя и поговори с Васагралемом (дом на северо-востоке, попасть в него можно по канатной дороге).

Отдай ему яйцо королевы, и он согласится с тем, что вы с Равеной невиновны. Пора в путь, надо спасать девушку.

Вернись к ферме (ее вообще очень удобно рассматривать в качестве отправной точки). Иди на северо-восток, через мост и дальше по дороге. Периодически тебе будут попадаться указатели. Пока ты их встречаешь, знай — ты на правильном пути. Идти придется не просто долго, а очень долго.



Через некоторое время, когда ты будешь находиться в горах, увидишь зеленый флаг с изображенными на нем весами. В этом месте поверни на юг и поднимайся в гору по тропинке. Наверху ты встретишь стервятника-юриста и, ответив на все его вопросы «нет», получишь знак правосудия. Вернись на дорогу и иди дальше на восток.

Рано или поздно, но ты придешь к огромной тюрьме. Перейдя через мост, развернись и иди вниз. Там у пирса тебя будет ждать Васагралем. На лодке ты доберешься до островка и, нырнув, обнаружишь пещеру. Плыви по ней, и попадешь в тюрьму.

101 способ приготовить дракона

Говорят, что драконы абсолютно бесполезны и способны приносить лишь хаос и разрушение. Нет, нет и еще раз нет! Посмотрите, сколько всего хорошего можно приготовить всего из одного дракона!

Дракон жареный
Суп из чешуи дракона
Драконьи оладьи со взбитым элем
Дракон в кастрюле с травами и специями
Дракон с цветочным салатом
Сладко-кислый дракон
Дракон в заквашенном тесте
Драконья голова со специями
Дракон копченый
Лапы дракона, тушеные с овощами
Шашлык из драконьего хвоста
Драконье брюхо с кэрри
Драконьи клецки
Дракон с имбирем и овощами
Лимонный рис с драконом
Маринованный дракон
Дракон под перцем
Драконьи ломтики с виноградом
Дракон с соусом и горчицей
Дракон рубленный с имбирем
Барбекю из крыльев молодого дракона
Дракон копченый
Дракон со сладостями

Зелья

В принципе, зелья можно варить самостоятельно при наличии алхимической установки и компонентов. На самом деле это совершенно не нужно, поскольку их в игре хватает.

Черное — Невидимость
Синее — Возможность дышать под водой
Зеленое — Яд
Оранжевое — Полная мана
Фиолетовое — Неуязвимость
Красное — Лечение Яда
Белое — Броня
Желтое — Лечение

Вронг

Попадешь во всех смыслах. Первый же стражник посадит тебя в камеру. Не сопротивляйся, так и должно быть.

В камере возьми короткий меч и черное зелье. Открой секретную дверь (Аватару точно везет на секретные двери в камерах!) и беги по ней, не обращая внимания на пауков. Когда увидишь дверь справа, открой ее, положи что-нибудь на нажимную плиту на полу и выйди в коридор.

Открой дверь слева, а затем забеги в комнатушку справа. Возьми ключ и свой рюкзак. Стражника можно убить (все равно потом придется это сделать). Главное — не давать ему приблизиться к себе. Если ты воин, можешь построить баррикаду, если маг, то применить заклинание «Шарм» или просто убить на расстоянии, и т. д. Способов много. Но если он тебя поймает, то все придется начинать сначала.

Возвращайся ко входу в камеру с нажимной плитой. Ключом открой ящик на стене и поверни рычаг. Спускайся вниз. Пройдя по коридорам и по камере пыток, ты найдешь лестницу наверх. Открой двойные двери и освободи Равену. Со словами «ошибочка вышла» убей хитрого монстра. Возьми книгу в углу. Снова иди к двойным дверям, затем прямо, пока не увидишь стражника за столом. Можешь убить и его. Беги дальше по коридору, пока не увидишь комнату с пятью черепами вокруг нее. Нажимай их в следующем порядке:

5
3 2
1 4



Пройди сквозь огонь и поверни сначала колесо слева, затем справа. Поговори с Равеной. Если курсор исчезнет, то используй при разговоре клавиши «1», «2», «3» на клавиатуре.

Выйдя из ее камеры, иди на восток, затем через двойные двери. Нажми кнопку на стене, поверни налево и иди по коридору, пока не увидишь на полу решетку. Найди черный кирпич на стене и нажми его. Спустись вниз и найди лестницу. Чтобы сверху открылась решетка, нажми на очередной кирпич.

Иди к столу с зеленым полотнищем. Под бутылкой на столе ты найдешь кнопку, нажми ее. Работорговца оставь в тюрьме, а вот трактирщика справа (слушание его дело ты также отчасти застал) выпусти. Иди на восток к решетке, нажми на кирпич и спускайся вниз. Там нажми сначала синюю, а потом красную кнопки. Быстро беги к открывшейся двери.

Во всех, кроме правого и дальнего левого сундуков можешь попытаться найти что-нибудь полезное. Иди дальше по коридору. Когда решетка за тобой закроется, сделай пару шагов назад и прижмись к ней. После этого ты сможешь легко уничтожить всю рыбу в бассейне. Нырни вниз, в закутке справа поверни вентиль и выходи через противоположную дверь.

По пути ты увидишь слева комнату с вращающейся колонной. Потом тебе придется в нее возвращаться, так что запоминай путь.



В комнате, куда ты попадешь, поговори с магиней. Скажи «я тебе не враг» и «до свидания». Дерни рычаг. Далее скажи «такого не будет», «открой решетку» и «хорошо, ты открываешь решетку, я — твою клетку». Когда она выполнит свою часть сделки, снова дерни за рычаг и беги в открывшийся проход. Среди камней ты найдешь вход в башню, внутри возьми Глиф и отправляйся в комнату с вращающейся колонной. Там нажми на камень в углу и входи в телепортатор.

Выйди из камеры, пройди через дверь и иди сначала прямо, а затем налево (у фонтана). Через огромные двери уходи отсюда.

На обратном пути зайди в храм любви (он находится в горном районе в низине). Там поговори с монахом, после чего зажги три горелки и постой в огне средней. После этого ты сможешь получить очень важный предмет — свечу любви.

Бубны и шаманы

В мире есть восемь святилищ добродетелей. Каждую тебе нужно восстановить, чтобы люди, живущие рядом, стали на путь истинный. Но чтобы сделать это, нужно совершить...

Ритуал Восстановления

Помести знак соответствующей добродетели (если это сострадание, то знак — сердце, если честь, то грааль) и Глиф (руну) на разрушенный алтарь (в центре святилища). Произнеси соответствующую мантру.

После того как восстановление будет завершено, не забудь забрать все с алтаря!

Не все люди вернутся к своим идеалам быстро. Как правило, тот, кто раньше яро стоял на стороне лжедобродетели, осознает свою неправоту быстрее, чем тот, кто просто подметал улицы.

Ритуал Записи

Для того чтобы записать какое-либо заклинание в свою магическую книгу, необходимо иметь соответствующий свиток, реагенты и знать слова заклинания.

Начнем по порядку. Необходимый свиток можно найти или купить. Если он у тебя есть, открой свою магическую книгу и найди в ней соответствующее заклинание. Пусть это будет, например, Light (Свет). Тогда компоненты — SA (Sulphurous Ash), слова — In Lor. Находим ритуальный круг (пентаграмма с расставленными вокруг нее по кругу свечами), кладем внутрь свиток и серный пепел, после чего по очереди зажигаем все свечи. На просьбу произнести слова заклинания отвечаем «In Lor».

Список всех компонентов также присутствует в книге заклинаний, ОЧЕНЬ советую его изучить.

Возможные проблемы

Если после этого свечи погасли, но больше ничего не произошло, это означает, что либо были неправильно выбраны реагенты или введены слова, либо это заклинание еще не доступно игроку (проверьте, заклинания какого уровня он может изучить в дневнике), либо такая магия вообще пока не работает в мире (колонны своим присутствием подавляют ее). В последнем случае восстанови пару святилищ, и все будет хорошо.

Если игра вываливается с ошибкой, то найди другие реагенты. Это известная проблема, и с ней сталкивались многие.

Ритуал телепортации

Подойди к лунным вратам и положи в центр лунный камень, затем введи мантру того святилища, к которому ты хочешь попасть. Врата внешне напоминают Стоунхендж, а камень можно достать у заключенного в Миноке.

Ритуал возрождения

Подойди к восстановленному святилищу и кликни на алтаре. На вопрос, хочешь ли ты совершить ритуал возрождения, ответь «да» и набери:

Vas Mani Corp.

Как и следовало ожидать, здоровье и мана будут полностью восстановлены.

Вернись в Йев и восстанови святилище правосудия. Мантра «Beh».

Минок

Город погряз в эгоизме. Поэтому здесь придется даже сложнее, чем где-нибудь еще. Иди к большому дому и поговори со стражником. Он согласится открыть дверь за энную сумму (соглашайся). Внутри пообщайся с Первым Гражданином (почему из игры в игру все, кто носит этот титул, такие сволочи?!). Разговор не приведет ни к чему хорошему, поэтому иди к реке топиться. В смысле — искать меч, заговоренный против нежити. Находится он в туннеле под городом (люди есть люди... вроде бы древние времена, а реки уже заковывают в бетон и запирают под землю).

Блекторна ты встретишь на северо-западе, он расстреливает цыган. Объясни ему, куда конкретно и в каком количестве он сейчас получит, и он исчезнет, наложив перед этим проклятье на них.

Поговори с лидером цыган. Заключив сделку, отправляйся в вагон на колесах на северо-востоке. Цыганка поможет тебе, после чего погибнет. Мантра, которую она произнесет перед смертью, такова: «Cah». Отправляйся на северо-восток и пройди сквозь пещеру. Ты окажешься на берегу рядом со входом в рудники. Зайди внутрь.

Рудники черного камня

Черный камень (мифрил-354) — материал, полностью экранирующий магическую энергию. Чрезвычайно крепок и легок. В Британнии из него были сделаны 117 драконов-невидимок, которых так никто и не смог увидеть... (Энциклопедия Британнии, часть 3.)

Черный камень — это ужасно! Его антимагические свойства полностью исключают использование магии в лабиринте, включая попытки выпить лечебное (или любое другое) зелье. Из книги, лежащей у входа, ты узнаешь, что для лечения внутри лабиринта можно пить из зеленых луж (кошмар!).

Иди на север по ремню конвейера, затем в следующей пещере сверни на запад. В последней пещере (пол которой частично залит лавой) в северном гроте ты найдешь зубчатое колесо. Возьми его и возвращайся ко входу. Иди на восток, наверх по лестнице, затем снова на восток. Поверни переключатель на стене и поставь колесо на место, затем вновь включи эту замечательную технику. Спрыгни вниз и поговори со скелетом. В заключение убей его заговоренным мечом, возьми ключ и открой сундук рядом с лифтом. Внутри нажми на кнопку. Теперь можно отправляться на второй этаж.

Полезные клавиши и особенности

Самая полезная и наименее документированная клавиша в игре — это «x». Если ее нажать и навести курсор мыши на какой-либо объект (в вещмешке или снаружи), то ты узнаешь его полное название.

При игре (в особенности за мага) имеет смысл повесить некоторые заклинания на быстрые клавиши. Для этого открой книгу заклинаний, наведи мышь на картинку соответствующей чары и, зажав кнопку, перетащи ее на пояс. Минус в этом случае один: заклинание занимает место, которого, как известно, всегда не хватает.

Некоторые заклинания (такие, как свет, шарм) действуют непрерывно с момента их включения и, таким образом, медленно, но верно потребляют ману. Для прекращения заклинания достаточно пару раз щелкнуть на нем в магической книге или произнести еще раз (как в случае со светом).

Иди на север, затем на восток (много сундуков) и вновь на север (кликни на тележке, чтобы она пробила проход дальше). На востоке ты увидишь колонну, а за камнями — ключ. На западе на шесте надет труп Скалли.

Гм-м, для мертвеца он достаточно нетерпелив. Возьми его череп и возвращайся к лифту.



Глюки-II: Возвращение Джедая

Увы, мне не дано знать, с какими именно глюками ты столкнешься. Поэтому расскажу лишь о самых часто встречающихся.

Во-первых, самыми глючными подземельями считается тюрьма Вронг и рудники черного камня. Очень рекомендую постоянно записываться, находясь в том районе. И если в случае с тюрьмой что-либо проверить сразу нельзя, то, войдя в рудники, обязательно развернись и выйди обратно. Если все нормально, то ни о чем не беспокойся — проблем не будет. Если же получил ошибку, то — увы — придется откатываться назад, видимо, к моменту приезда на этот остров, и проходить все заново.

Попав на Валорию, ни в коем случае не убивай демонов, пока рыцари не объявят им войну. Иначе можно не получить квестовый предмет (кинжал).

Периодически некоторые предметы нужно искать на трупах убиенных врагов. Например, нужно найти кинжал у демона или ключ у первого гражданина. В этом случае зажми «x» и води курсором мыши по луже крови, пока не увидишь искомое. Затем зажми кнопку и перетащи предмет к себе.

В некоторых подземельях можно провалиться в бездну... не в Бездну, а именно в бездну. Под пол, попросту говоря. Лечение одно: постоянно записываться.

Если не был установлен ни один патч, то при попадании в Новую Маджинцу обязательно выполни оба квеста (убиение волка и сожжение гнезда стервятника) либо до, либо после посещения города Гаргойл, иначе не сможешь получить знак для восстановления святилища.

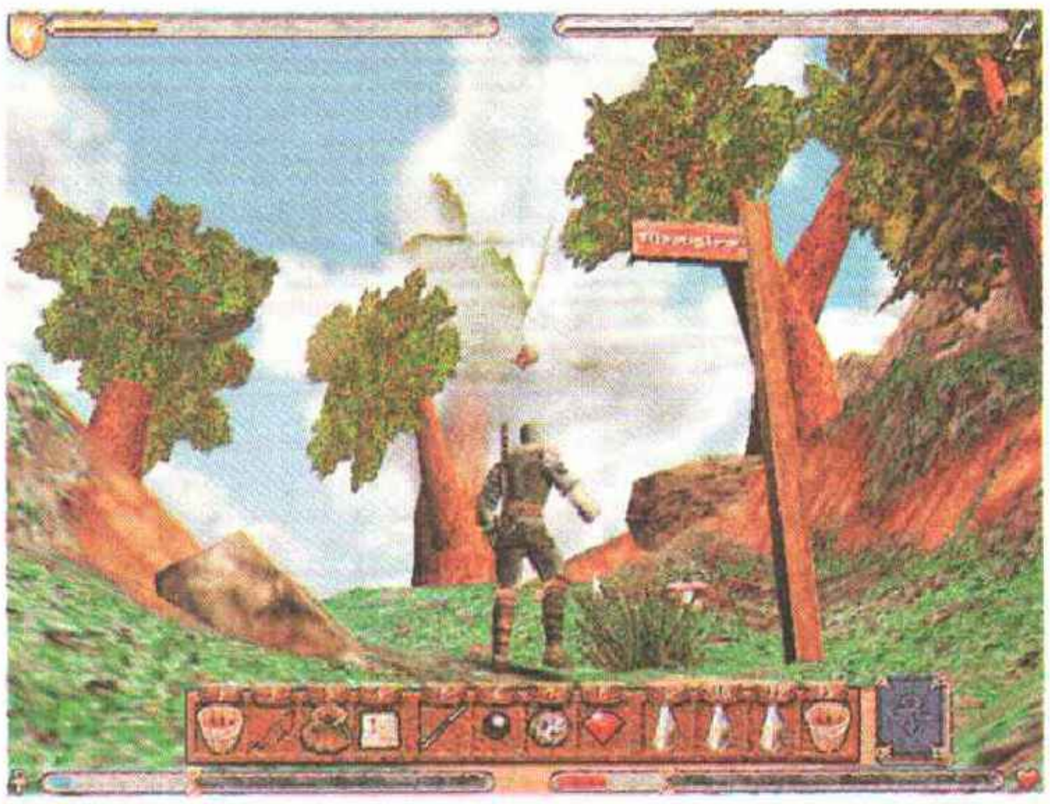
Ну, успехов!

Ключом открой сундук и нажми на кнопку. Поехали на третий этаж.

Иди на север, затем обойди яму и двигайся на восток (по рельсам над ямой лучше не ходить, а то включат землетрясение...). Ты попадешь еще в одну пещеру. На севере есть малозаметный проход, иди по нему. Взорви бочки (кликнув на них) и иди дальше. В северной части очередной пещеры ты увидишь могилу. Побродив вокруг, можно найти совсем плохо заметный туннель, в конце которого есть еще одна могила. Положи на нее Скалли, и в обмен получишь ключ (подумать только, ведь, по сути, судьба всего мира в этот момент зависела от доброты какого-то черепа). Вернись к лифту, снова отпирай сундук и спускайся на последний этаж.

Обойди лифт и найди секретный проход в южной стене. Внутри возьми крутой посох. Иди на север, нырни в воду и плыви, плыви, плыви... Ты окажешься в огромной пещере, залитой водой. В западной ее части есть проход, которым нужно воспользоваться.

Озеро лавы либо обойди, либо перепрыгни. Открой двери и, попав в комнату с пентаграммой, положи на нее меч против нежити. Иди к личу и забей сначала пару зомби, а потом и его самого. Кликни на появившемся над пентаграммой шаре и зайди в открывшуюся комнату. Там в одном из сундуков возьми шар из черного камня.



Вернись в воду, но на этот раз плыви на север. Поговори с Джулией о любви и возьми Глиф жертвования.

Минок

Вернись к главному из цыган и попробуй обменять шар на знак жертвования. Когда он откажется, попроси задать шару один вопрос. Спроси, что станет с цыганами, если тот не выполнит сделку. Ты получишь знак и синюю линзу.

Теперь иди восстанавливать святилище (мантра: «Cah»).

Если вы не скачивали патч, то вам придется вернуться к Первому Гражданину и убить его, чтобы добыть ключ. Если скачивали, то ключ от камеры можно получить, просто поговорив с ним. Обойди дом, и увидишь заточенного торговца реагентами из Британи. Он обучит тебя ритуалу возвращения и даст лунный камень (береги его).

Пиратское Логово

По пути на него с Минока вас с Равеной занесет на Терфин — весьма отвратительный остров, являющийся местом жительства самого Гвардиана. Он пока не должен особо интересовать тебя. Сойди с корабля и иди на север. Пообщавшись со своим главным врагом, можешь вернуться на корабль, а можешь заскочить в северо-западный район острова и добыть там крюк шарма (Crook of Charming). Сразу испытай его на ближайшем драконе. Затем поговори с Равеной, и ты, наконец, вернешься в Пиратское Логово.

Зайди к картографу и купи у него морские карты. Затем иди от его дома на запад, увидя жилище Равены, зайди в него. Доверься ей и, очнувшись, шагай по пирсу к тому месту, где останавливается шлюпка. По пути слева ты будешь проходить ранее запертый дом, теперь он открыт. Внутри забери нагрудник из черного камня (если хочешь, можно купить ботинки из того же материала).

Вернись на корабль. Следующая остановка — Тринсик.

Тринсик

Когда-то это был город чести. Но с тех пор, как у паладинов исчез некий артефакт, символизирующий все, во что они верили и чем являлись, город начал медленно погибать. Даже самые опытные и верные паладины задумались о смысле своей жизни и усомнились в верности кодекса чести.

Сначала стоит немного запастись товаром. На северо-западе от Тринсика, в озере под статуей, спрятаны весьма хорошие поножи. В кузнечной мастерской продается полный комплект лат, но стоят они очень дорого. Деньги можно заработать в доме Вирджила, на юго-западе от города, убивая постоянно появляющихся богатых пауков. К востоку от этого дома можно разжиться неплохими свитками.

Теперь к делу. В Бастионе в одной из комнат поговори с привидением. В храме на западе найди прах (Dupre's Ashes) и помести его на центральную плиту в часовне. Теперь стоит посетить подземелье Стыда, что на северо-западе (вход находится к северу от колонны).

Подземелье Стыда

В первой комнате просто нажми на кнопку. Во второй комнате подойди к гобелену, оглянись и посмотри наверх. Стреляй. Иди в западную дверь, встань напротив синей морды и, когда глаз выстрелит синим шаром, отойди в сторону.

В следующей комнате дотронься до обоих комплектов брони. Как и в прошлый раз, наведи снаряды на цели, вовремя отойдя в сторону. В комнате справа возьми зелья и барабан. В комнате слева нажми на кнопку и поучаствуй в более интересном развлечении — стрельбе по движущейся цели. В открывшемся проходе также нажми на кнопку и иди в комнату со статуями. Там нажми на фиолетовую кнопку и, когда она станет черной, нажми ее еще раз. Кликни на появившуюся статую и забери из сундука черный глобус (black globe).

Теперь вернись во вторую комнату от входа, иди на восток, затем на север. Нажми на красную кнопку и на верхнюю зеленую прежде, чем шар долетит до стены. Затем нажимай зеленые кнопки по порядку слева направо с левой нижней до правой верхней. Когда шар облетит все свои цели, ты сможешь пройти на юг.

Выстрели в цель на восточной стене. Минуя красный участок пола, пробеги в открывшийся проход и нажми на кнопку. Теперь быстро вернись обратно в комнату и иди в открывшийся проход. Там, не попадая в поле зрения глаза, переключи все выключатели. Вернись в прежнюю комнату и иди по новому проходу. Помести в глобус на пьедестал. Щелкни переключателем на западной колонне и погрузись на появившуюся платформу. Она перенесет тебя к большой статуе, которой не хватает энергии. Иди на запад, нажми на кнопку и, по возможности, не попав под обстрел очередного глаза, войди в источник красной энергии. Вер-



Восстановление святилища... Аватар оттягивается по полной программе.

нись к статуе и коснись ее. Иди к источнику, поверни на юг, найди и нажми кнопку и запасись синей энергией. Вернись к статуе и вновь коснись ее. Лети на новой платформе к желтому источнику, получи энергию и осторожно вернись к колонне (если тебя сильно повредят, то добычу желтой энергии надо будет начинать заново). В третий раз коснись статуи. Прыгай в телепортатор.

Произнеси мантру «Summ», добравшись до пещеры на севере, пошли Блекторна куда подальше и возьми один из кубков с земли. Вернись обратно и поговори с Дупром. Поискав в округе, найди крутой меч (Lighting Sword) и убей охранника. Забери Глиф и прыгай в телепортер на западе. Вернись в Тринсик.

Тринсик

Помести чашу в руки статуи на площади, поговори с рыцарем. Иди в таверну, поговори с барменшей. В одной из комнат (они находятся вне здания и соединены с ним мостом) поговори с человеком. Он скажет, что рядом с его домом появился портал, через который лезут фазовые пауки, и что только паладин сможет его закрыть. Иди к «последнему паладину» (он на втором этаже того дома, в котором работает кузнец) и поговори с ним, применив в разговоре слово «coward». Теперь отправляйся к дому, о котором шла речь (он на юго-западе). После долгого поединка паладин закроет портал и геройски погибнет от лап последнего из пауков.

Вернувшись в город, ты увидишь, что простой кубок, взятый тобой, превратился в знак чести. Забери его и восстанови святилище (мантра по-прежнему «Summ»).

Следующая остановка — Валория.

Валория

Иди на запад вдоль берега. Если увидишь демонов, не атакуй их, а уходи — это необходимо для избежания еще одного глюка в игре. Вскоре справа ты увидишь деревянные отесанные бревна, расположенные между двумя каменными статуями. Нажми на глаз правой, и, когда бревна опустятся, можно будет пройти. В центре поговори с рыцарями и вернись на корабль.

Британь

Твоя очередная задача — найти подземелье Дестард и победить красного дракона. От доков иди на запад, около повешенной лошади рядом с указателем поверни на север и в пещере на первой развилке выбери путь на север, а на второй — на запад. Когда выберешься из пещеры, вновь иди на запад. Вскоре ты заметишь знак, показывающий на деревню рассвета (village of dawn). Иди туда.

Обойди деревню, поговори с Молли и ищи вход в подземелье Дестард. Он расположен с юго-востока от колонны, восточнее деревни, и представляет себе дыру в земле, закрытую льдом. Примени на нее несколько огненных заклинаний (например, порядка 4 fireball), и сможешь проникнуть внутрь.



Как украсть... магический меч из-под носа дворцовой стражи.

Дополнительные задания

Данный список вовсе не претендует на то, чтобы быть полным. Но указания по выполнению многих заданий здесь есть.

Британь

Даме перед храмом нужно дать бутылку вина (serpentwine). Найти его можно где угодно, даже в самом храме.

Змея, необходимая для производства вина, находится в Пиратском Логове, в центре острова в пещере.

Мать мальчишки, которого ты спасаешь из огня, похищена пиратами и сидит у костра наверху (надо забраться на холм и перейти по мосту). Из дневника, оставленного после смерти ворома-интеллигентом, можно узнать местонахождение их убежища, пещеры, набитой сокровищами.

Бедняге в порту также нужно дать вино (serpentwine). За каждую бутылку твои способности в получении маны увеличатся.

После очищения первого святилища поговори с Кимберли в храме. Затем иди в дом мэра и пообщайся с Киллиан. Зайди в комнату за гобеленом на западной стене и почитай дневник, затем используй свиток, лежащий на столике. Снова посмотри на большой стол и возьми с него ставший видимым свиток. Прочитав его, иди к Киллиану и предъяви доказательства. Потом снова поговори с Кимберли и мэром.

Если в Деспайсе ты не убил Йоло, то по пути обратно зайди в дом, рядом с которым гуляет воин (в этом доме на первом этаже обитает женщина, которая поблагодарит тебя). Поднимись на второй этаж, и от Йоло ты получишь очень хороший (в особенности — против драконов) лук.

Для починки маяков нужно найти несколько специальных камней.

Бриллиант: в пещере неподалеку от южного побережья в Логове Пиратов.

Сапфир: с юго-востока от Йев или с северо-запада от замка лорда Бритиша, в бочке.

Рубин: в затонувшем корабле у западного побережья Тринсика.

Поус

Так же, как бедняка в Британи, тут вином можно поить лекаршу. С тем же эффектом.

Пиратское Логово

Купив в таверне грог и слоив его привидению у маяка, ты узнаешь, как попасть на обломки его бывшего корабля. К сожалению, ничего ценного (кроме золота) там добыть нельзя.

Куклу ты найдешь на северо-востоке, на небольшом песчаном островке, кишащем зомби. Она частично засыпана песком.

Поговорив с девушкой-рабыней (работорговцу скажи, что собираешься ее покупать), иди на восток и найди в корабле письмо. Отнеси его к Сэмхейну. Существует другой способ: просто выкупить девушку за энную сумму.

Мунглоу

Когда ты в третий раз встретишься с мальчишкой-лгуном, он снова расскажет о том, как убивают его отца. На этот раз ему стоит поверить. Зайдя в его дом, ты сможешь помочь ему разобраться с врагами (хотя он прекрасно справится и сам). Маг попросит помочь ему — надо найти дневник. Он находится на юге от города, в лачуге неподалеку от дока с лодками.

В первой пещере, куда тебя пошлет Тайдус, ты найдешь кинжал. Верни его рыцарю Дункану, который встретил вас у входа в подземелье, и он обучит тебя сражаться на двуручных мечах.

Тринсик

После очистки местной часовни поговори с кузнецом. Он согласится выковать вам меч за три куска черного камня и некоторую сумму. Соглашайся, он того стоит.

В северо-восточной части восточного острова ты можешь найти пещеру гоблинов. В ней возьми предмет под названием «Star of Britania». Его нужно отнести к тренеру по посохам в Йев.





Дестард

Иди на север, а из следующей комнаты (комната с яйцом) — на запад. В западной части комнаты найди нажимную плиту и положи на нее что-нибудь тяжелое. Иди в открывшийся на севере проход. Там ты найдешь красный кусок яйца, а также летающую неприятность.

Вернись в комнату с яйцом и положи красный кусок на соответствующий постамент (их можно легко разглядеть с участка комнаты повыше). Иди на восток.

Рядом с одним из трупов, лежащих на возвышении, найди ключ. Дальше на севере поговори с привидением (Адрианной).

Затем отправляйся на восток и, попрыгав вволю и разобравшись со стражником, возьми Глиф. Прыгай обратно и заходи в телепортатор.

Поговорив с Дартаном, убей его и еще одного стражника. Иди на север, стараясь по пути не попасть под огонь колонны, и забери красный череп и золотой ключ из первой камеры справа после поворота. Выйти из нее можно, поместив что-нибудь на нажимную плиту. Пройди в дверь в конце коридора и расправься со стражами. Щелкни на небольшой красной картине слева и, убив очередного охранника (да сколько же их здесь?!), забери зеленый кусок яйца.

Вернись в предыдущую комнату и иди на юг, затем на запад (по пути прихвати бутылку с маслом), пока не попадешь в комнату с ключом. Возьми его и иди на север. На развилке сначала сходи направо и почитай книгу рядом с трупом (в ней написано слово власти), а затем вернись обратно и иди налево. В темной комнате нажми на обе прижимные плиты, а затем на обе кнопки (одна появится на стене, другая на пьедестале). Иди дальше на север. На развилке поверни направо и, когда увидишь на стене небольшую пентаграмму, найди секретную дверь напротив ее. Внутри забери золотой ключ. Выбравшись, иди обратно к развилке и теперь сворачивай уже в другой проход. По пути ты увидишь комнату слева, зайди в нее, забери книгу и нажми на череп.

Иди в открывшийся проход, затем на восток. На очередной развилке поверни направо. В комнате придави чем-нибудь прижимную плиту около северной стены и иди в очередной проход.

Кто может жить к темной пещере, набитой летучими мышами, украшенной черепами и всеми соответствующими атрибутами? Разумеется, это лич (в Энциклопедии Британнии лич определяется как «маг-некромант, сгоревший на работе»). Надавай ему и его соседу по ушам и забери ключ, костяной шлем, костяные ботинки (как Аватар умудряется в них ходить, одному Морготу известно) и желтый кусок яйца.

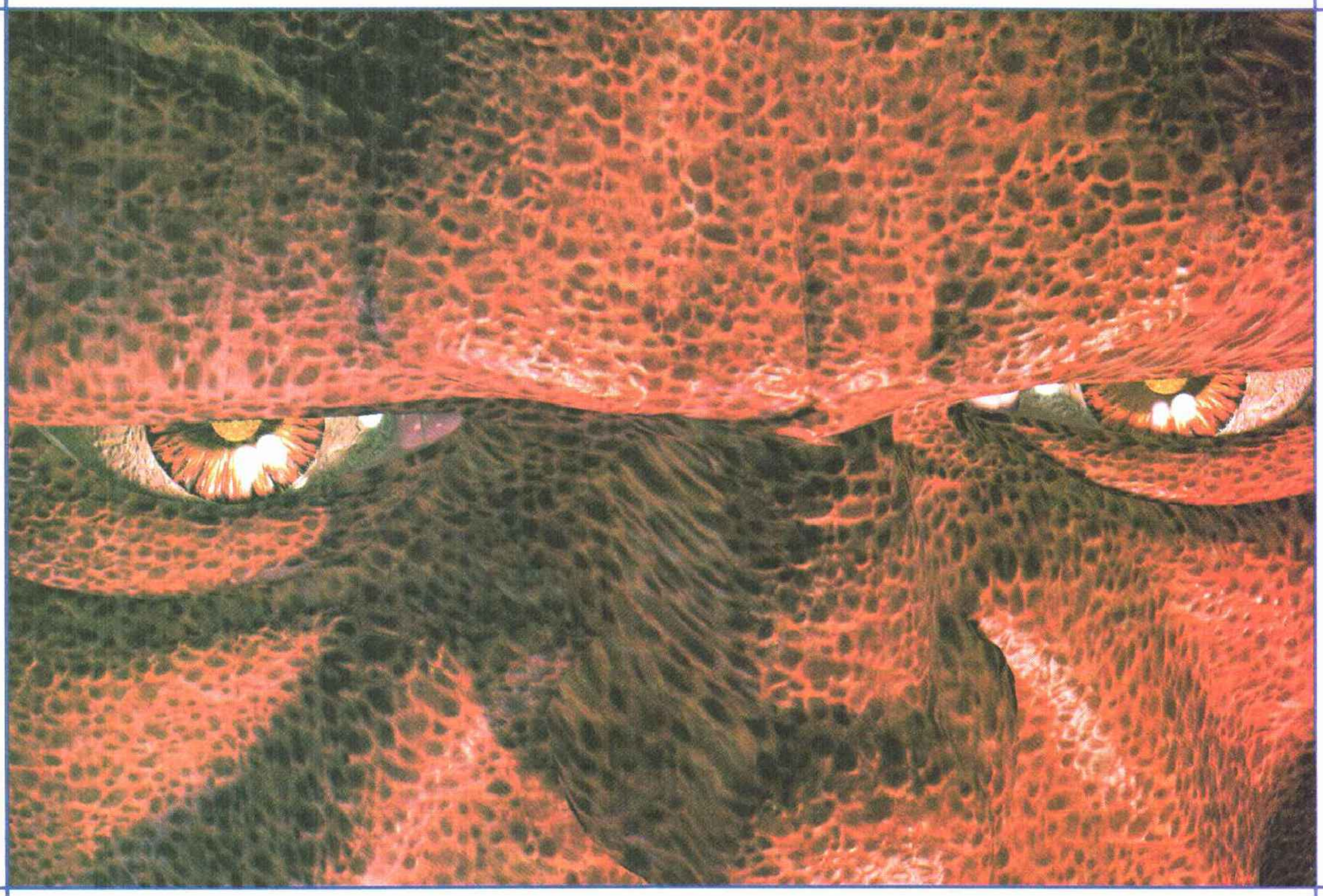
Совсем недавно в одной из комнат ты должен был встретить демона, в ней ты еще поворачивал на восток. Вернись в нее и на этот раз иди на север. Ты выйдешь к большому лечебному фонтану. Иди на север. На вопрос статуи гордо ответь «inopia». Откроется выход на улицу, потом через него вам надо будет отсюда уходить.

Вернись к фонтану и иди на запад. Как же наивны эти стражники! Объясни очередному из них, как он заблуждается, найди ключ в одном из ящиков и разживись в сундуке красной свечой.

Идем обратно и исследуем последний проход — на восток. Там нужно взять синий кусок яйца.

Вернись к фонтану и иди на юг, на первой развилке — направо, на второй — налево. Ты попадешь в комнату со множеством свечей и постаментов. Пробеги немного вперед, поверни в проход — увидишь впереди силовое поле.

Нажми на кнопки на постаментах слева и справа и в комнатах. Войди в храм. Возьми книгу с





алтаря (она пригодится позже). В комнате алхимика возьми склянку с кровью (flask of blood).

Затем найди лестницу на второй этаж, поднимись туда и, свернув по пути в боковой проход, открой сундук. Возьми ключ, спустись вниз и отопри дверь рядом с алтарем, в комнате внутри прикоснись ко статуе и возьми череп демона. Снова поднимись наверх, но теперь беги прямо, поговори с дамой (не обижай ее и не забудь посмотреть, какую книжку она читает) и открой одну из дверей (другая не будет открываться, хоть ты тресни). Внутри возьми орбу.

Теперь вернись к тому месту, где ты жал на кнопки и выключал силовое поле. Неподалеку там есть пентаграмма. Череп демона расположи в центре, остальные предметы — на колоннах вокруг и, как только появится вызываемый субъект, прибей его и забери свиток (Scroll of Demon Summoning). (Интересно, как выглядел этот момент с точки зрения демона?) Теперь иди обратно к тому месту, через которое вы попали в этот кусок уровня.

По пути отдай найденный дневник девушке-привидению и получи заключительный, белый кусок яйца. Иди к постаментам и расположи все их согласно инструкции. Далее иди на север и, не поддавшись на льстивые и сладкие речи, раздраконь дракона и забери ее голову.

Теперь на выход (впрочем, можно заглянуть в сокровищницу далеко на юге от телепортатора). По пути опять поговори с привидением.

Валория

После демонстрации головы дракона тебя пропустят внутрь. Отдай охраннику у ворот щит его брата. Иди в дом вдали справа и поговори с девушкой и умирающим магом. По его просьбе сходи и найди в пещере книгу демонологии (книга охраняется демоном). Вернувшись, попытайся вылечить его. С помощью девушки эксперимент удастся.

Поговори со всеми. Когда ты будешь уходить, появится демон. Один из рыцарей призовет знак храбрости (кинжал) и отдаст его. В обмен он, разумеется, получит кинжалом.

Твоя задача — убедить всех выступить против демонов. Поговори с охранником и с человеком в доме слева (назови его «coward»). После дележа демонов отправляйся к своему. «Смотри не перепутай, Кутузов», иначе картина будет в стиле «Трех мушкетеров»: «Позвольте, но я уже дерусь с этим демоном в три часа».

Убив демона, забери из его туши кинжал. Иди и восстанови святилище храбрости.

Британь

Вернись в Британь и поговори с человеком в зеленой одежде, стоящим около тронной комнаты. От него ты узнаешь, что лорд Британ прочитал адресованное тебе письмо от Блекторна (в котором тот приглашает тебя в Бездну на поединок) и отбыл.

Поговори с музыкантшей, что сидит в тронной комнате. В результате ты получишь ноты, которые нужно положить на пианино в комнате лорда Британа. Сыграв потом эту мелодию, ты станешь счастливым обладателем Анкха. (Сделать все это можно, если ты уже поговорил с Шамино в Тринсике).

Теперь вернись на корабль и плыви в Тринсик.

Тринсик

Беги на юго-восток. Там к основному острову примыкает еще ряд мелких, там же ты увидишь в воде руины. Поищи вокруг, и обнаружишь квадратную дыру, ведущую вниз. Выпей синее зелье и ныряй.



Аватары с ксилитом и карбамидом — вот что нужно, чтобы иметь такие здоровые зубы.

Внизу, немного подравшись и попрыгав, ты получишь колокол храбрости.

Теперь отправляйся на остров Скара Брай.

Скара Брай

На самом дальнем острове ты обнаружишь храм душ (по пути к нему у большой каменной головы можно узнать мантру), а из него — проход, заполненный водой. Плыви по нему. Чтобы преодолеть силовое поле вокруг телепортатора, тебе понадобится Анкх.

Внутри поговори со всеми, кого встретишь. Верни Элизабет ее ребенка (он находится в одном из домов на северо-западе) и отдай письмо, которое можно взять в мельнице, человеку в баре. В результате все трое должны покинуть это место. Затем отправляйся по тропинке между двух каменных голов в храм.

В комнате Шамино два раза кликни на каждой горелке, затем примени на каждой заклинание зажигания и помести колокол храбрости, свечу любви и книгу правды на соответствующие постаменты (каждый из них подписан). Прочитай книгу, позвони в колокол и зажги свечу. Мантра — «Om».

После длинного разговора, когда ты уже соберешься уходить, Шамино призовет духа, убитого Пиросом. Поговори с ним, затем позволь вести разговор вашему другу. В итоге вы узнаете ритуал вызова демона и местонахождение острова, на котором его нужно совершать.

Отправляйся на остров Аватара.

Остров Аватара

Убедись, что у тебя с собой есть серный пепел (sulphorous ash), паучий шелк (spiders silk) и кусок черного камня.

Во-первых, нужно достать красную свечу. Из дока беги налево (если смотреть на юг) вдоль берега. Вскоре ты увидишь песчаную тропу, уходящую наверх. Беги по ней, и в итоге окажешься на другом конце острова, прямо перед небольшим заливом. Ящик со свечой будет чуть слева от вас в воде.

Затем нужен череп демона. С ним будет проще — он находится рядом с пентаграммой в центре острова. Размести все ингредиенты (пепел, шелк, черный камень, красную свечу и череп демона) в центре пентаграммы и зажги свечи.

Бездна

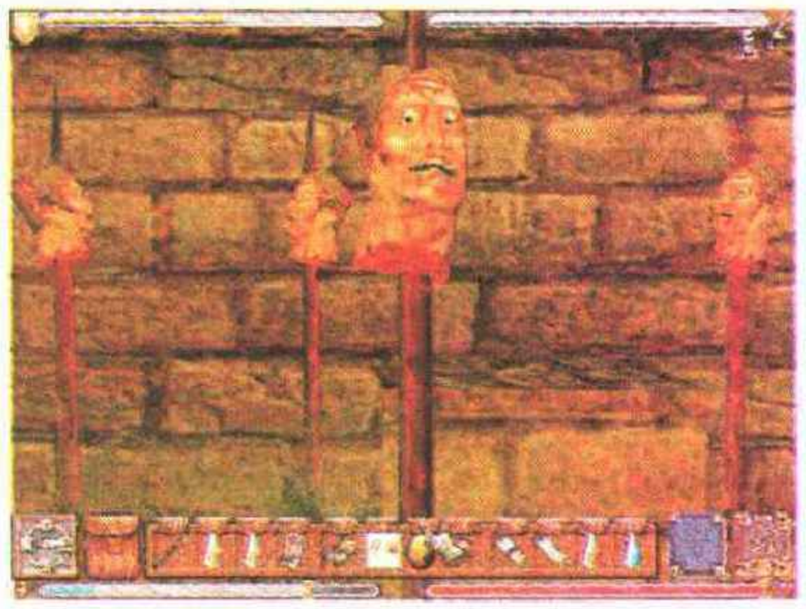
Сделав пару шагов вперед, ты заметишь три статуи, освещающие дыру в полу. Доберись туда и прыгай вниз.

Развернись и беги налево. Ты попадешь в комнату, набитую сокровищами. Правда, вскоре все они исчезнут, останется лишь один шутник-бехолдер. Заруби его и нажми на кирпич в стене.

Вернись к началу, но на этот раз беги направо. Периодически в тебя будут лететь черные шары, и нужно добиться, чтобы они попали в центр комнаты, туда, где нарисована морда. После этого возьми черную орбу и войди в телепортатор.

Картина будет примерно той же, что и вначале. Беги по коридору налево и убей пару адских псов. Нажми на выделяющийся из стены кирпич и на обе кнопки. В центре комнаты появится постамент с красной орбой. Вернись к началу, но теперь беги направо. Потуши огонь в камине и прыгай в телепортатор.

Как всегда, от входа налево. Беги на север и оставь что-нибудь на нажимной плите, затем поднимись по появившейся лестнице. Наверху коснись золотого Анкха и нажми на кирпич в стене (он находится над входом в комнату с гробом и нажимной плитой). Вернись к гробу и возьми из него



все. Теперь вернись к началу и иди в правый проход. Быстро пробеги, схвати зеленую орбу и прыгни в телепортатор.

Снова поворачивай налево. Глуши рыбу магией, а затем прыгай на лестницу у западной стены, далее на север. Там вновь нажми на кирпич и вернись ко входу. Теперь беги направо. Fireball'ом расплавь кристалл, возьми синюю орбу и телепортируйся.

Помести по очереди все орбы на пьедестал. Когда последняя исчезнет, зайди в телепортатор.

План воздуха

Беги направо, заберись по лестнице и войди в ворота в стене. Теперь беги (в смысле, прыгай) в направлении, ведущем к горе. Затем заберись на гору (путь идет вокруг нее серпантином) и победи дракона. Когда он умрет, можно будет вернуться обратно (выход появится там, откуда ты начинал свой путь). Прыгай в телепортер в комнате с лестницей.

План огня

Беги налево и, постояв на нажимной плите, дождись, когда появится проход в стене. Запрыгни в ворота. Тебе нужно попасть на юг, а добраться туда можно множеством способов. В итоге ты окажешься на острове с пентаграммой. Тут тебе предстоит выдержать сложную битву с демоном. После его смерти рядом с пентаграммой появится телепортатор, прыгай в него.

План земли

Беги направо к воротам. Когда окажешься в элементарном плане земли, беги на юг и, победив каменного голема, прыгай в телепортер. Затем, как и в прошлый раз, быстро пробеги к тому телепортатору, с которого ты раньше брал зеленую орбу.

План воды

Тебе нужно добраться до озера на севере. Там заруби змеюку и запрыгни в открывшийся сзади телепортатор.

Поединок

Теперь проход дальше открыт. Прыгни в него, спустись вниз и понаблюдай, как лорд Британ разделывает не в меру настырного мага Блектора.

Похоже, тебя собираются списать на берег. Возьми из башни Глиф, поговори с лордом, и он телепортирует тебя обратно на остров. Теперь твоя задача — найти пещеру в восточной части острова. В ней помести кодекс безмерной мудрости на тумбочку, линзы — на постаменты и читай, читай, читай... авось, умным станешь. После этого вернись в Британь и пообщайся с Британом, ждущим тебя рядом с лабиринтом. Он остановит луны и перенесет вас в мир душ.

В свое время США понадобилось несколько лет работы десятков тысяч людей только для того, чтобы двух с половиной человек забросить на Луну и обратно (и то многие сомневаются, произошло ли это событие на самом деле). А в Британии одному человеку потребовалась одна минута, чтобы заставить луны застыть в неподвижности. Как же мы от них отстали, просто подумать страшно...

Мир душ

Поговори со всеми, кого встретишь здесь, затем найди телепортатор (он окружен множеством орб) и восстанови последнюю часовню, часовню душевности (знаком является с трудом добытый Анкх, мантра «Om»). После этого отправляйся к лунным вратам и, применив на них камень, перенесись в Британь (мантра «Mu»).

В Британи иди во дворец. Попрощайся со всеми, сядь на корабль и плыви на Терфин.

Терфин

Поговори с Равеной... и попрощайся с ней. На первом перекрестке сверни налево и беги по тропинке, пока не войдешь в пещеру. Силовое поле при твоем приближении пропадет, и ты сможешь пройти внутрь.

В западной части первой комнаты нажми на кнопку. Решетка поднимется, забегай внутрь.

В первой комнате слева нажми кнопку, справа — убей гаргулью

и забери все зелья. Затем беги вперед, в комнате в дальнем углу нажми на кнопку на полу. Затем вернись к последнему повороту и дотронься до камня рядом с запертыми воротами. Иди в проход. Справа будет комната с большом количеством зелий, слева — ключ. Возьми его и вернись к воротам, отопри их и иди дальше на юг.

На перекрестке беги прямо, затем сверни в ответвление налево. Ты окажешься в комнате, заполненной водой. Колесо справа откроет проход в следующую комнату, в которой ты сможешь заполучить золотой ключ. Вернись к повороту и беги оттуда на юг.

На первой развилке — направо (на запад), на второй — налево (на юг). Потуши факел на южной стене и возьми ключ. Теперь вернись на последнюю развилку и беги на запад. Пробежав мимо камер (они открываются рычагами на стенах, в них также можно разжиться полезными вещами), отворяй дверь на юг.

Пробежав через комнату, найди секретку справа в стене, войди внутрь комнатки и осмотри южную стену. Пробежав по коридору, ты станешь счастливым обладателем еще одного стеклянного меча (для этого положи что-нибудь на нажимные плиты). Вернись обратно и беги на юг. Проход вскоре повернет налево, а еще через некоторое время ты попадешь в большой зал. Порубив демона, нажми кнопку на стуле на юге и возьми зеленый силовой куб с постамента на севере. Беги дальше в проход на юго-востоке. Спустись вниз, затем поверни рычаг в комнате на севере, поднимись в открывшийся проход и зайди в телепортер на северо-востоке.

Кликни на картине на южной стене и выйди в дверь. На первом перекрестке поверни направо, возьми синий куб, затем встань на телепортатор (пентаграмма).

Иди в единственный выход. На перекрестке — сначала на восток (возьми красный куб), а затем на юг (прыгай в телепортатор).

ХИНТБЛОК → Как начать игру с полным комплектом черных доспехов

Тут придется немного ее поломать... Во-первых, в файле **default.kmp** добавь строчку:

alt+shift+f = toggle_avatar_fly

Начни игру заново и иди к гадалке, чтобы выбрать свой класс. Затем подойди к большим воротам перед домом Аватара рядом с тренировочной площадкой. Пересечь их можно либо при помощи чит-кодов (нажми alt-shift-f), либо перепрыгнув с деревянной куклы (говорят, прецеденты были), либо построив лесенку из подручного материала (например, из хлеба). Оказавшись там, повернись к правому дереву и за ним поверни рычаг. Появится ряд телепортаторов. Самые ближние к воротам позволяют вам одеться в определенный вид брони. Найди тот, который выдает черную броню, и, записавшись, прыгни в один из дальних телепортаторов.

Твоя задача — попасть к той башне, с которой начинаешь свое путешествие по Британии при нормальной игре. Зайди внутрь и с помощью кода пролети в комнату, где берешь почти все свое снаряжение. Оставь все вещи там (броню, меч, лук), а затем выходи на улицу (обязательно через дверь). Лети наверх башни и входи в телепортатор.

Альпинизм — это просто

Периодически возникает необходимость куда-либо запрыгнуть или залезть, а сделать это очень сложно. В этом случае имеет смысл положить на землю какое-либо оружие (например, посох). Как правило, оно ставится вертикально. Залезай на него («C»).

В случае с холмами очень удобно пользоваться парой бутылок с зельями. Размести одну на высоте, на которую можешь запрыгнуть, и заберись на него. Затем помести второе зелье еще выше и залезь уже на него. Первое перенеси еще выше, и т. д.

Как получить много-много мешков

Мешки — это весьма полезная вещь, позволяющая персонажу хранить намного больше предметов. Поскольку вес вещей не учитывается, наличие большого количества мешков становится особенно важным.

Когда Равена будет возвращать тебе твой рюкзак, ты уже увидишь, что количество мешков в нем увеличилось (в них будет сложено то, что ты носил на поясе и держал в руках). В будущем подобный глюк будет наблюдаться в тюрьме Вронг: выбравшись из камеры и найдя свои вещи, можно обнаружить, что мешков стало на один-два больше. Но тут можно схитрить, выйдя в коридор и сдавшись охраннику. Вернувшись в кладовку, получишь еще лишний мешок, а потом (если повторять этот трюк) еще и еще...

В следующем номере в рубрике «Хинтблок» мы расскажем, как можно без особых усилий стать невидимым для монстров и как заносить заклинания в книгу, не расходуя при этом свитки и реагенты.

Поместив красный куб в пирамиду, ты сможешь выйти из этой комнаты. Иди на запад, затем, после того, как проход повернет на север, на развилке — на восток. Возьми со стола желтый куб и нажми на кирпич в стене. Вернись к перекрестку рядом с комнатой, в которой ты брал синий куб, и иди на север. Нажми на кнопку рядом с решеткой (это тюрьма), зайди внутрь, поверни рычаг и возьми ключ. Чтобы выбраться отсюда, иди дальше на север, доберись до колеса и поверни его. Вернись ко входу.

Иди на запад. Вскоре ты вновь упрешься в решетку, рядом с которой лежат два свитка телекинезиса. Прочитав один из них, нажми на кнопку за решеткой. На перекрестке сверни направо, убей человека (он думает, что ты — Блекторн, и разубедить его ты не сможешь) и нажми на кнопку за картиной на восточной стене. Возьми ключ Циары.

Вернись ко входу в тюрьму и иди на восток. На первом повороте сверни направо и, поговорив с девушкой два раза, получи очередной куб. В комнате на востоке поверни рычаг, после чего вернись в коридор и иди на север (используй только что добытый куб). Перепрыгни через дыру и, когда сможешь, сверни в проход на западе. Там на стуле нажми на кнопку, выйди из комнаты и иди на юг. В открывшейся комнате поверни рычаг и отправляйся на юг к алтарю. Помести каждый куб в соответствующий ему постамент и перетащи появившийся кусок метеорита на алтарь.

Теперь иди к комнате, в которой тебя, приняв за Блекторна, атаковал человек. Если с перекрестка рядом с ней пойти на север, то ты попадешь к телепортатору, который приведет тебя прямо в логово Гвардиана.

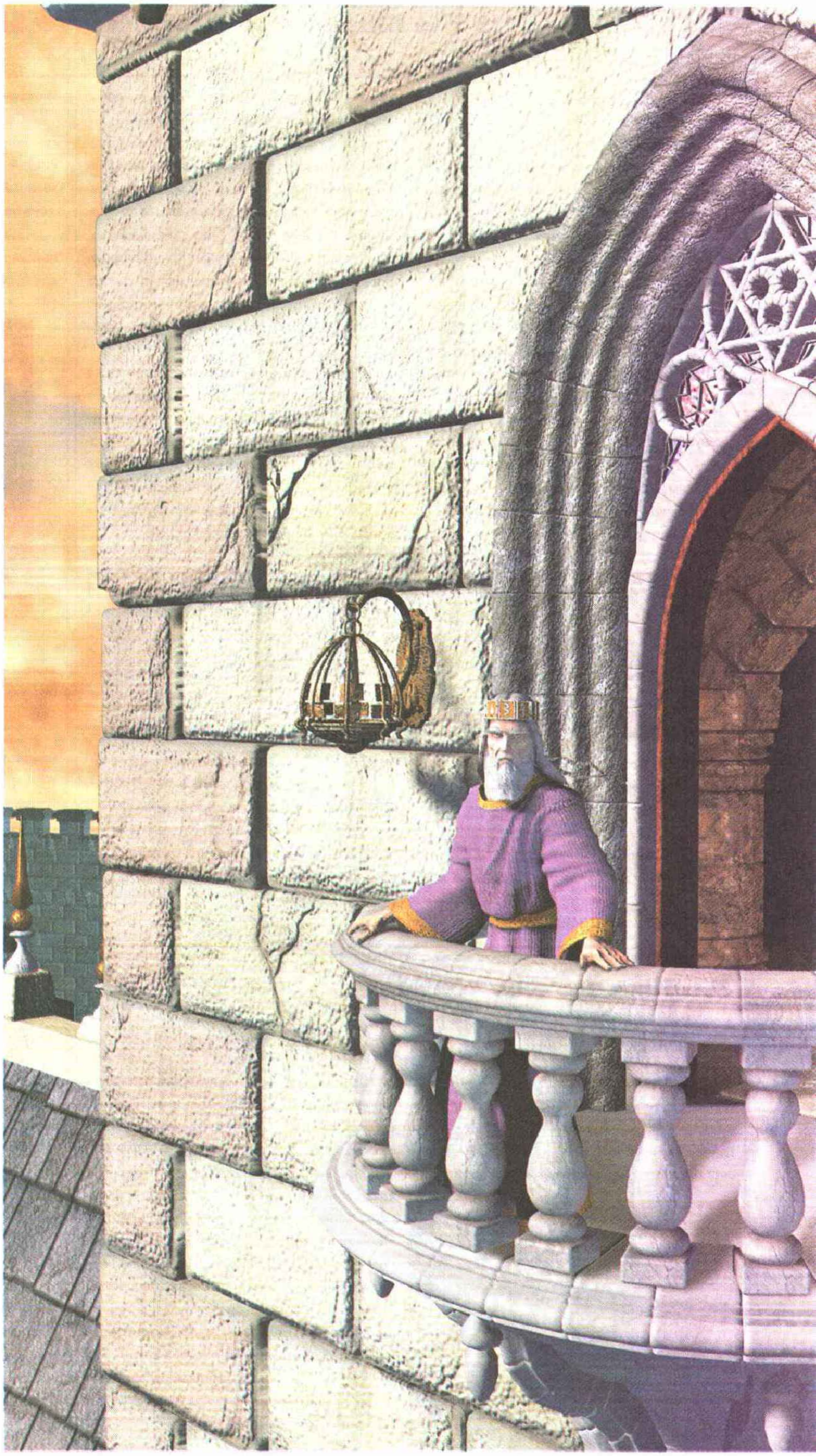
Неторопливо размести все знаки на постаменты, затем войди в круг и произнеси «Sanct Vas Grav In Mani An Corp» (Создать великий энергетический барьер жизни, останавливающий смерть).

А затем, когда появится твоя вторая сущность (хе-хе), перетащи валяющиеся вокруг камни в центр, размещая их по кругу. Не торопись! Поставив камень, подожди секунд десять! Когда три из них будут установлены, произнеси свое последнее заклинание: «Vas Kal An Mani In Corp Hur Tym» (Создать великую энергию смерти, убивающую жизнь).

Призванный как пример для остальных, как идеальный человек, состоящий из одних добродетелей, ты принес великую угрозу, приведя в этот мир свою полную противоположность, состоящую из одних недостатков: ведь добро не может существовать без зла. Вдобавок ты стал идеальным солдатом, вечно приходящим и выручающих людей из всех неприятностей, привел все к тому, что остальные стали во всем зависеть от тебя.

Теперь люди Британнии научились решать свои проблемы самостоятельно. Ты им больше не нужен. У тебя другая судьба.

P. S. «Аватар (удовлетворенно): «Зато теперь меня видно со всей Британнии!».



Юрий Бушин
yurg@soc.pu.ru

The Kingdom of Winds

Издатель: Nexon
Тип: MUD
www.nexon.net

Среди достойных, красивых и продуманных MUD очень мало таких, в которые можно поиграть просто так. Эта игра не исключение — вообще-то она платная. Но компания Nexon, в отличие от других, дает всем желающим возможность поиграть в эту игру бесплатно в течение 10 дней и за этот срок развить своего героя максимум до 10 уровня. Впрочем, это не совсем простая задача — мир WoF таит в себе множество опасностей.

Подход к организации игры нестандартен. В начале игры тебе дают возможность указать город, в котором родится твой герой, и выбрать те божественные силы, которые будут ему покровительствовать. Необычность заключается в том, что выбор профессии осуществляется не заранее, а непосредственно во время игры. Так же, как и карма, твой «путь» зависит от твоих действий.



Основные профессии типичны для MUD: маг, воин и поэт (бард). Система скиллов и специальных навыков очень сложна. При определенных условиях герой сможет сам создавать предметы, продавать их, меняться с другими участниками игры. Можно рубить деревья, добывать руду, шить одежду и ковать оружие. Люди могут объединяться в кланы, создавать свои гильдии.

Как и любой MUD, игра строится на развитии персонажа в процессе битв и выполнения квестов. Но и тут WoF отличается от рядовых MUD. Квесты выполняются не по «накатанной» схеме «пойди туда — принеси то». Более того — не всегда можно точно определить, что конкретно является целью квеста. Обычно для завершения квеста необходимо соблюсти несколько разнообразных условий.

Игровая графика неплохо смотрится не только в статичных картинках на сайте, но и в самой игре. Как ты можешь заметить, используется изометрическая проекция а-ля, скажем, «Ультима 7». Основные требования же MUD сводятся не столько к железкам (P90, 16 Mb RAM), сколько к софту: Win95/98/NT и DirectX 6.0/Windows Service Pack 4.

На данный момент доступна версия 4.0 размером 8.4 Мб. С наступлением 2000-го года Nexon обещает выпустить новую версию клиента 5.0. Будут добавлены новые заклинания (их и сейчас несколько сотен), новые предметы, графические спецэффекты и устранен ряд багов

Ultima все еще «online»

Издатель: Origin
Тип: RPG Online
www.uo.com

Мир UO живет и процветает. Пожалуй, самым ярким показателем живучести online игры является активность службы поддержки проекта. За прошедший месяц появилось несколько новых версий клиента. Все их можно найти на сайте разработчиков. Клиент «.37f» позволяет установить в игре разрешение 800x600. Оптимизированы спецэффекты освещения. Изменена система управления навыками (skill management). Исправлены баги скилла Carpenter, ошибки, связанные с опознаванием кораблей, изменены правила действия скиллов Veterinary и Healing. Пожалуй, самым полезным изменением стало устранение ограничения по весу содержимого для банковских сундуков (хотя лимит в 125 предметов остался, но теперь это могут быть абсолютно любые предметы). Еще одно козырное нововведение — это Rune Books. Они были специально созданы, чтобы уменьшить общее количество рун и облегчить их собирание.

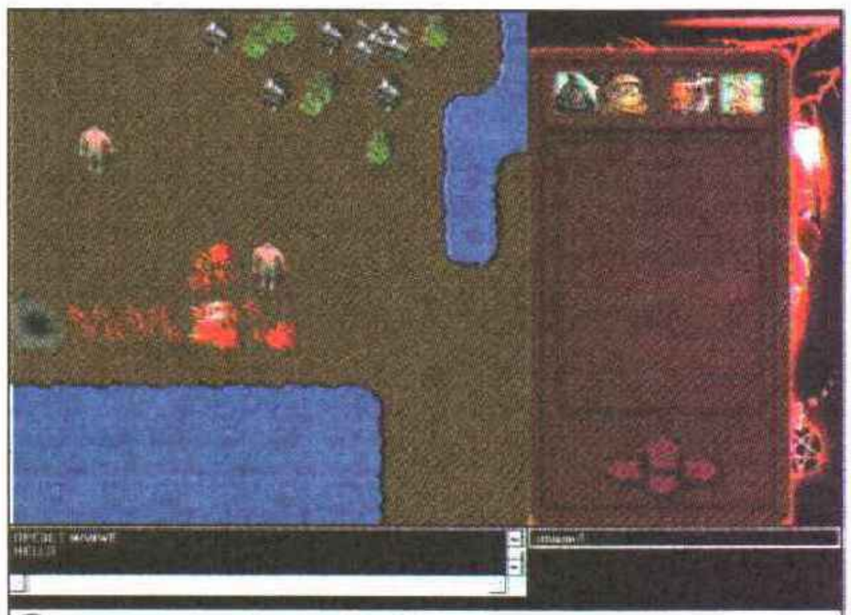


Shadow World

Издатель: не объявлен
Тип: MUD
www.august.spb.ru

Отдельного разговора заслуживает разрабатываемая российской группой энтузиастов (ITX Software) графическая Online RPG — Shadow World. На сегодняшний день прототип игры уже живет на сервере. В существующей демоверсии клиента вы можете блуждать по картам мира и общаться с другими игроками.

SW представляет собой довольно традиционный фэнтезийный мир, строящийся на противоборстве добра и зла. В борьбе, как водится, принимают участие эльфы, гномы, орки и другие мифические существа. Сюжетная линия пока не особенно проработана, поскольку еще не реализованы многие ключевые особенности будущего engine (система генерации персонажа).



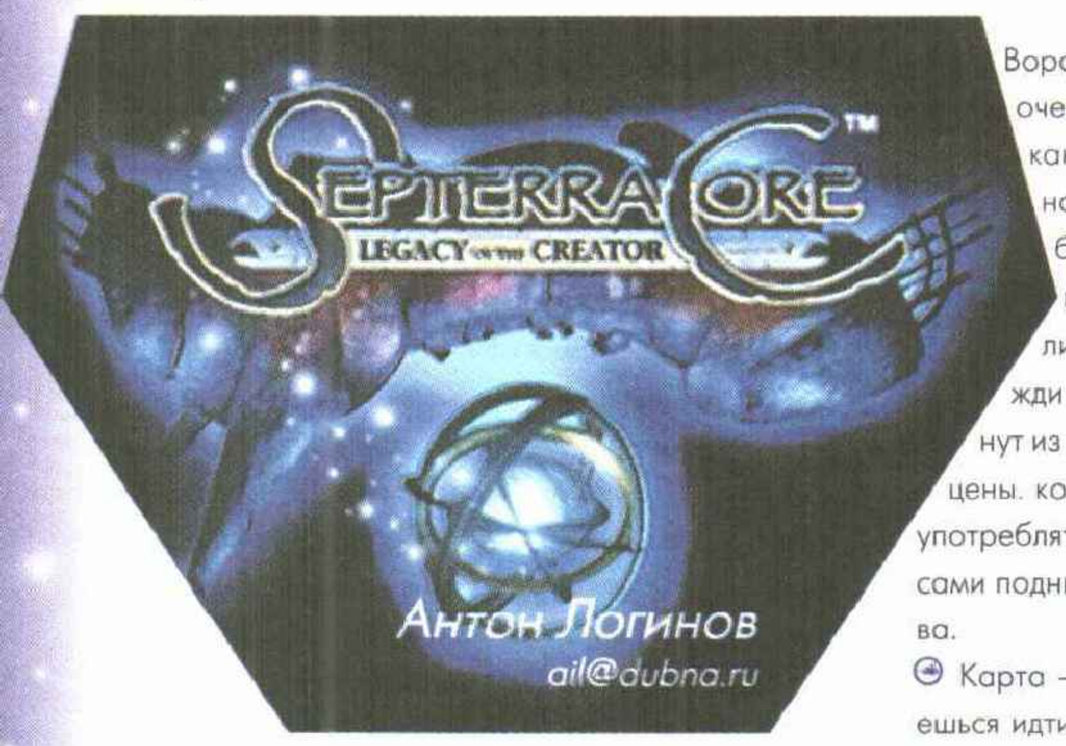
Так выглядит Shadow World сейчас

Судя по скринам, с «графической точки зрения» Shadow World будет выглядеть довольно презентабельно для онлайновой игры. Вид — сверху, ландшафт — обычный, битмэповый, персонажи — спрайтовые, а вот модели построек сделаны в 3D. Насчет спецэффектов говорить пока рано, однако применяемые заклинания будут отображаться на экране. Сейчас авторы игры работают над созданием клиента под Win9x, действующего в полноэкранном режиме.



...а так, возможно, будет выглядеть в будущем,

ITX Software не отказывается от посторонней помощи. И если вы чувствуете в себе силы и интерес к подобного рода проектам, обращайтесь к авторам. Не исключено, что общими усилиями появится очень интересная игра. Остается лишь пожелать удачи миру Shadow World.



Долго я думал, как уложиться в отведенные рамки и при этом сообщить тебе как можно больше информации. Мир Septerra Core слишком огромен, и полноценный гайд занял бы не меньше половины журнала, а написать короткое прохождение, без объяснений, рука не поднялась, да и ты бы не понял. В конце концов я решил просто ограничиться рассказом об основных положениях игры, дать некоторые советы, кратко пробежаться по сюжету (для полноты картины) и описать наиболее трудные участки путешествия. Хочешь заполучить полное прохождение игры на русском языке — лезь на отечественный сайт Septerra Core — The Outer Core (*http://septerra.cjb.net*).

Итак, приступим. Для начала несколько общих положений.

- Типичный закон на ранних стадиях всех CRPG — чем чаще сохраняешься, тем дольше живешь — действует здесь на протяжении всей игры. Постоянно встречаются сражения, где герои едва остаются живыми.
- Путешественнику всегда нужен отдых. Майя здесь не исключение, но она — девушка, а посему считает ниже своего достоинства плюхнуться на землю и отдохнуть денек-другой, как, например, любой наемник из Jagged Alliance 2 — ей отель подавай, с мягкой кроватью и всеми удобствами! При отдыхе она целиком восстанавливает HP (hit points) и CE (core energy). Отель является быстрым, а главное — дешевым (всего 50 монет) восстановителем HP и CE, причем действует он на всех героев партии сразу.



- То же самое можно получить бесплатно (и автоматически), когда возвращаешься на свой корабль, который доступен с середины игры.
- Привычная заповедь квестовика — тыкай во все, что есть на экране — пригодится и в Septerra Core. Так что имей ввиду.
- Не украсть у продавца — грех. Воровать в Септерре не только легко, но и очень выгодно. Почти всегда герои крадут какую-нибудь очень полезную вещицу, цена которой варьируется от 500 до 2500 и более монет. Правда, красть могут только два персонажа — Арайм и Раннер. Если же тебя заловят при воровстве, то не жди рукоприкладства — героев просто выкинут из магазина и персонально для них повысят цены. конечно, могут и не поймать, но если злоупотреблять кражами в одном городе, то продавцы сами поднимут цены из-за частых случаев воровства.
- Карта — лучший навигатор. Ты только собираешься идти куда-то, а она уже все знает заранее. арта всегда поможет в обнаружении секретных помещений и проходов.
- Трепаться хоть и нудно, но очень полезно. Часто могут рассказать что-нибудь важное или дать какую-нибудь ценную вещицу в обмен на мелкую помощь. NPC особенно охотно отдают вещи Граббу (за познания в технике), Лед (за красивые глазки) и Селине (тоже за глазки и тому подобное).



- Денег в Септерре много не бывает — их почти всегда столько, сколько нужно. Если у тебя вдруг появилось большое количество местной валюты, то можешь не сомневаться — тут же ее с успехом спустишь в ближайшем магазине.

Прежде чем рассказывать об основных затруднениях, возникающих в процессе прохождения, следует оговорить условное разделение игры на главы, принятое всеми сайтами, посвященными Septerra Core. Для чего? Просто на многих Shell'ах придется побывать не один раз, и каждый раз — с разной целью. Всего глав пятнадцать, и каждая из них включает в себя какое-нибудь круп-

Тактика боя

- Помни, самый мощный удар — не всегда самый сильный и удачный. Хорошим примером служат Armored Crabs, которые вне зависимости от силы удара получают только —1 повреждений.
- Грамотно распределяй оружие между членами команды. Например, сначала в магазине ты сможешь купить подствольный гранатомет для автомата Майи, а затем напалм. Гранатомет она может применять по достижении второго уровня удара, а напалм — только третьего. Разница по удару между ними небольшая, поэтому стоит отдать напалм Runner'у, который может применять его уже при достижении второго уровня.
- Часто бывает так, что противники стоят далеко друг от друга, но это не всегда означает, что гранатомет или напалм заденет только одного из них.
- Не забывай грамотно стрелять beam-оружием (как у Runner'а) — оно бьет по прямой и задевает всех врагов на линии огня.
- Сила мага — серьезная вещь. Чем больше CE у персонажа, тем сильнее он будет бить определенным видом магии. Иногда герой может при достижении первого уровня нанести удар магией такой силы, что даже удар обычным оружием третьего уровня будет существенно слабее его. Разумеется, удар магией третьего уровня еще сильнее удара первого уровня, но в большинстве случаев лучше ударить три раза первым уровнем, чем один раз — третьим.



Все тут так аккуратно – даже трупы по полкам разложили.

Все десять волшебных птиц

На Shell 3 есть высокая башня. Для доступа в нее нужно накормить 10 фиолетовых птиц, которые разбросаны по всей игре. Перед поисками нужно взять корм у бабушки в South Farm, починив ей CD Player Grubb'ом (старушка — бывший панк). Теперь играй и не пропусти местонахождение всех 10 птиц.

- Первая находится на Graveyard, но ее расположение не так просто заметить. Посмотри по карте — там увидишь проход между зданиями, где и будет первая птица.
- Вторая птица разместилась на юго-востоке от начальной точки третьей главы.
- Третья птица ждет кормежки в Mesa Canyons (глава 3) — перед выходом из зоны на север.
- Четвертая птица находится в Bounty Hunter District (глава 4) в здании около штаба Bounty Hunters.
- Пятая птица проживает на Shell 7 (глава 4) в Dark Lake.
- Шестая птица расположилась в Mountain Caves (глава 6) на улице возле бара.
- Седьмая птица почему-то оказалась на болоте в Green Mire Swamp (глава 6).
- Восьмая, «фиолетовая», будет доступна в Selina/Corgan Quest в Outlaw Canyon в том месте, где мы нашли Tori в первой главе.
- Девятая птица находится в Chosen Ruins (глава 11).
- Последняя, десятая птица ожидает нас на Shell 4 в Marduk's City (глава 14).



ное сюжетное событие. Идем по порядку, с описанием.

Глава 1

Начало путешествия. Пока мы даже не подозреваем о том, что с нами случится в ближайшем будущем, и просто с друзьями ищем своего брата Тори (Tori), который, как оказалось, организовал собственный бизнес по продаже оружия прислужникам Лорда Доскиаса. Найдя его в Outlaw Canyon и узнав о подготовке нападения на Wind City, наши герои отправляются на Мировую Оболочку 3 (Shell 3), чтобы предупредить жителей города.

Глава 2

Попав на Shell 3, Майя, Грабб и Раннер через катакомбы на Graveyard пробираются в Cathedral в Wind City. Опоздав с новостями и спасаясь бегством от наемников, нанятых Селиной (генерал Доскиаса и его же любовница по совместительству), наши герои с новыми союзниками в лице Holy Guards летят на Shell 5.

Глава 3

После катастрофы Майя находит своих друзей и вместе они пытаются остановить Doomsday Device, но, как всегда, опаздывают.

Глава 4

Обретя нового союзника — Селину (любовница Доскиаса), герои ищут выход из сложившейся ситуации. Они освобождают Арайма (Araym) из лап наемников и летят на Shell 7, где получают Баду (Badu) в Bone Circle Village и перебивают добычу корита (corite) Избранными.

Глава 5

Майя & Co останавливают искусственное соединение.

Глава 6

Герои выбираются с шестой Мировой Оболочки и спасают экипаж Лобо, заполучив тем самым в свое распоряжение корабль и возможность путешествовать между Мировыми Оболочками.

Глава 7

На полученном корабле Майя с друзьями отправляется на первую Мировую Оболочку (оболочку Избранных), где в Chosen Palace с боем заполучает один из двух ключей от Ядра Септерры.

Глава 8

На Shell 3 Майя находит Hell God Claw и с ее помощью трансформирует ключ от Ядра, который она «позаимствовала» у Избранных, в настоящий ключ от Ядра, после чего спускается на Shell 7 и убивает самого Hell God.

Глава 9

Освобождение Wind City от оккупантов.

Глава 10

Майя снова пытается остановить применение Doomsday Device, на этот раз Лордом Доскиасом.

Глава 11

Оживление Лайлы на Shell 4.

Глава 12

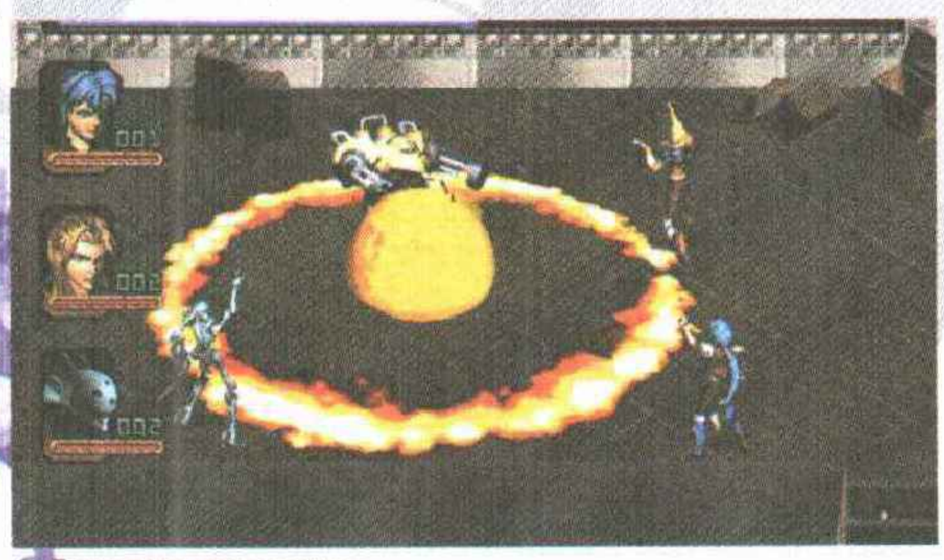
Тут герои снова столкнутся с Проклятьем Дракса (Curse of Draxx) и еще раз попытаются остановить Doomsday Device.

Глава 13

Майя пытается найти корабли, чтобы эвакуировать Shell 4, и использовать секретное оружие, чтобы спасти людей от Doomsday Device.

Глава 14

Герои путешествуют по Затерянному городу Мардука (The Lost City of Marduk), где находят два меча Мардука, которые помогут им убить Доскиаса.



Групповое кастование.

Глава 15

Финальная битва с самим Лордом Доскиасом и как результат — спасение Septerra Core.

Как видишь, глав много и они довольно длинные (игровое время составляет более 60 часов), соответственно, полноценное прохождение опубликовать не представляется возможным. Далее я опишу некоторые моменты, с которыми обычно возникают трудности.



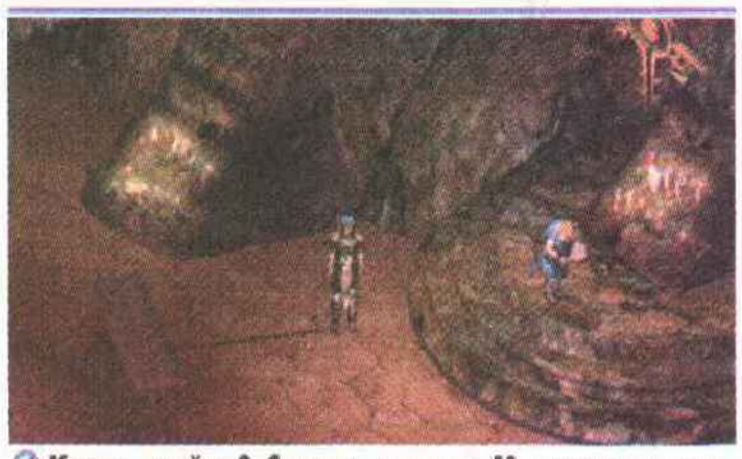
- Первое затруднение в игре возникает во второй главе, когда убиваешь Zombie на Graveyard. После его смерти на земле образуется зеленое вещество — кровь. Теперь нужно просто пойти в South Farm и купить там колбу для кислоты (Acid Vial), после чего вернуться на кладбище и использовать колбу на кровь. Далее нужно пройти в библиотеку в Wind City и использовать сосуд с кровью на голову статуи, после чего взять ее. Теперь вновь иди на кладбище и ставь голову на место (статуя Draxx'a). Убить монстра не составит большого труда. Все, путь в катакомбы свободен!
- В четвертой главе может возникнуть несколько заминок. Первая будет в World Bazar с ключом от входа в штаб Bounty Hunters. Достать его можно в



Перефразирую: в аниме как в аниме! Куча ракет, лазерных лучей, взрывов, а главное — все это только для фона.



Сейчас будут грузить. Я предупреждаю.



Культ квейка? Символ веры в Мардука сильно напоминает эмблему Q2, получается, что в Septerra Core ему все поклоняются :)



ящике на пристани, но это не так просто, как кажется. Сначала нужно Лед опустить его на землю, а затем подняться на второй этаж отеля и нарваться на одного из **Bounty Hunters**, который развлекается с девочками. Во время боя нужно просто разбить ящик и достать ключ. Вторая и основная проблема будет в прохождении **Shell 7**. Для начала нужно подобрать взрывчатку (**Explosives**) и пробирку (**Lantern**) в **Mining Ruins** (туда можно попасть через пещеры). Далее иди к **Dark Lake** и используй там взрывчатку, после чего на **Helgak Graveyard** возьми кость и лети к **Shell 3**. Там иди в **South Farm**, где в магазине используй кость на мужике. За нее он даст флейту (**flute**). Теперь нужно купить три затычки для ушей (Earplugs) и снова лететь на **Shell 7**, где отправиться в **Mold Forest**. В **Mold Forest** нужно найти красный цветок и на него поочередно использовать флейту и колбу. После этого двигай в пещеры (**Caverns**), где вставь всем героям (хм-м...) затычки в уши и сразись с монстром. Дальше все очевидно и расписывать это уже не нужно.

Еще одна проблема может возникнуть в 7-й главе в **Chosen Palace** с волхвами (**Magi**). Ты будешь сражаться с тремя из них сначала по очереди, а затем с тремя сразу. Перед боем нужно иметь запас еды под завязку. Итак, по порядку.

Первый волхв: тут главное — дождаться, пока он накастует три шара вокруг себя, после чего сдвинуть эти шары атаками первого уровня и затем взорвать их также атаками первого уровня. Затем продолжай таким образом убивать его, пока он не откинет копыта.

Второй волхв: здесь помимо предыдущей тактики нужно еще и постоянно использовать магию (желательно Bowman'ом). Шары можно убивать вместе с волхвом.

Третий волхв: просто мочи его магией. Где найдешь, там и мочи.

Все волхвы: в принципе, тут все легко. Постоянно бей магией только одного волхва, и тогда остальные будут стоять в стороне. Лохи.

На этом, пожалуй, закончу. Разумеется, это не все затруднения, которые ты можешь встретить по ходу прохождения, однако большинство из них все же решаемые, да и особой сложности они не вызывают.

АРК СИСТЕМ

ПРОИЗВОДСТВО CD,
CD-ROM, Video CD

Москва, ул.Новослободская, д.14/19, стр.7, оф. 311
E-mail: matimex@morbank.com
(095) 978-2878 / 978-5644



Дмитрий Бурковский,
dmitri@igromania.ru

Ты — райдер, ты — трюкач. Freestyle — вот твое призвание. Забудь этих безумных гонщиков с их длинными досками и убийственными скоростями. Твое оружие — ловкость, ловкость и мастерство. Только став профессионалом на рампе, ты сможешь хоть что-то ИМ доказать. Ставь на технику, учи трюки и ищи СВОЕ. Сделай этот текст настольной книгой, Библией Райдера. Все, что идет ниже, (это база, необходимый минимум. За ним — обещанные 400 комбинаций. Запомни, ОНИ врут — всегда ЕСТЬ предел совершенству.

Да, и добро пожаловать в TrickStyle...

Ollie — все с этого начинали, всем предстояло это пройти. Ты будешь смеяться, но это всего лишь прыжок.

360Spin — обыкновенная вертушка.

360Air — то же самое, но проделанное в воздухе. Увеличивает высоту и дальность прыжка, за что и любимо в народе.

Speedluge — ускорение. Будучи зафиксированным (Stall), превращается в перманентное.

Boogiedrill — вращение вокруг своей оси по ходу движения, сверло. Идеально для разбивания стекол и оппонентов.

Boogieluge — фиксируешь позицию, исполняя сверло. Говорят, помогает лучше вписываться в повороты...

Backflip — в воздухе; жми два раза на прыжок (получишь кувырок через себя.

720Spin — простая вертушка, только выполненная два раза.

720Air — попробуй еще одно вращение после обыкновенной вертушки в воздухе.

Method — эффективный и простой в исполнении граб, всего лишь прыжок + влево в воздухе.

Mute — еще один не особо техничный граб. Фиксация + прыжок в полете.

Bone — как и все грабы, исполняется в воздухе. Прыжок + резкий поворот (Tight turn).

Frontside — фронтсайд, классика жанра. Находясь в полете, выполняете прыжок + вправо.

Lugespin — перейдя в фиксированное ускорение, соверши вертушку.

Boogiespin — лежа на животе в boogieluge, крутишь вертушку.

Hammerdrill — **суперсверло** — для супербизонов! Искр и шуму много, а исполняется просто: еще один **drill** после уже совершенного.

Kickflip — еще одна классика, теперь уж скейтерская. Находясь в воздухе, очень быстро выдаешь **прыжок + вертушка**, и доска мелькает под ногами...

1080Spin — двойная вертушка 720, за которой следует еще одна.

1080Air — как несложно догадаться, все то же самое, только в воздухе — продленная 720Air.

Handswitch — странный трюк: стойка на руках. Выполняется двойным нажатием ускорения после boogieluge или сверла после speedluge.

Lugeflip — находясь в воздухе в фиксированном ускорении, для остроты ощущений нажми два раза на прыжок.

Boogieflip — практически то же самое, что и предыдущем варианте, только двойной **прыжок** в воздухе делаешь из положения **boogieluge**.

Gyro — любимый трюк смертников, прыжок через себя в отрыве от доски. Совершается в воздухе последовательным нажатием **вертушки** и **прыжка**.

Handspin — вращение наоборот. Достигается активным применением **вертушки** в **ручной стойке**.

Handflip — будь героем — сделай двойной **прыжок** в воздухе, находясь в **стойке на руках**...

Doubleflip — специально для неуравновешенных личностей, т. е. для нас с тобой — **прыжок** после **backflip**.

Tripleflip — новый, улучшенный вкус для тех, кому не хватает double... Жмешь на прыжок во время двойного кувырка.

Velocity Luge — нужен бонус. Подобранный или отнятый — не суть. Просто, когда тебе необходима ОЧЕНЬ большая скорость, используй (Activate) его заодно с клавишей ускорения.

Reaper Drill — убийственная вещь против не в меру наглых оппонентов. Хватай бонус, **активизируй** параллельно со **сверлом**.

Revolution — просто очень красивый и эффективный трюк, приносящий много очков. Проверив, что в комнате нет младших братьев и родителей, активизируй бонус одновременно с вертушкой.

Теперь о том, без чего не достичь популярности. Это основа основ, средство и метод выживания. Я мог бы распространяться больше, но скажу лишь о том, что действительно критично и необходимо.

Итак, приучи себя отталкиваться на рампе и вообще на любом краю трека. Как? Клавишей прыжка. Почти наверняка тебе встретятся участки, которые невозможно преодолеть обычным способом. В таких случаях, находясь в воздухе, начинай крутить вертушку, и чем больше (тем лучше. Если совсем dead, то поищи глазами ускоряющее кольцо — вполне возможно, что ты просто не обратил на него внимания. После того как освоишь этот нехитрый прием, отработай приземление. Учти, что очень часто придется прыгать на износ, вытягивая из доски все возможное и одновременно не снижая скорости при касании трассы. Единственный способ хоть как-то смягчить падение — в сам момент приземления выжимать полный газ. Овладев этой простой техникой, можно вообще избегать серьезных повреждений.

Напоследок небольшой совет для процветания на рампе. Если твоя задача — заработать побольше денег (ну, очков — не важно), все красивые приемы и прочие излишества посылаются к черту. Только Backflip и вертушка. Поступай просто: разгоняйся к борту, одновременно вращаясь вокруг своей оси, отталкивайся от края рампы и совершай несколько кувырков в воздухе. Смыть водой, повторить. Не будь пижоном, не используй ничего другого. Можно, конечно, попробовать Gyro, но это уже изврат. Как только станут доступны двойные и тройные обратные флипы и продвинутые развороты, хватайся за них. Тактика элементарна и позволяет набить любое количество очков на любом уровне сложности. Это твой стиль, это твоя жизнь, райдер. Переходим к водным процедурам.



В реанимацию?


Method, бордерская классика

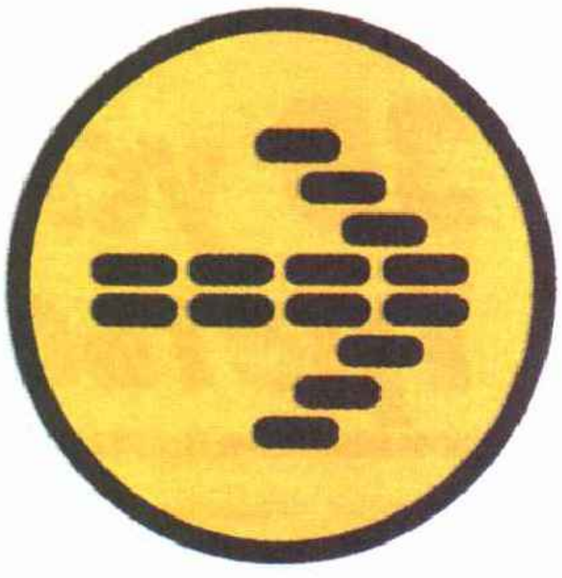

Лара, родная моя... Больно, черт побери!



"Горец-52"



Граффити. Что характерно, британские



ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

ПАУТИНА

ВСКРЫТИЕ

КОДЕКС МЕРФИ

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

ПАУТИНА

ВСКРЫТИЕ

КОДЕКС МЕРФИ

Имхо

Горячая линия

Имхо

3D ускорители Третьего Тысячелетия



ViV
viv@ok.ru

Раньше определенно было легче. Если игра на компакте, значит, чудо как хороша! Значит, и музыка великолепная, и роликов в изобилии. Если 3D ускоритель — то 3ДэФэХа, и ничего другого. Другого просто не было. Был Voodoo первый, был Quake второй, было пиво "Балтика-3", и все это в классическом сочетании 1:1:1 (2, 3, 4...) смотрелось на славу. Купил игру с поддержкой 3D акселератора, вставил в CD-ROM, нажал одну-две кнопочки — и тащишься. Никаких тебе настроек, никаких проблем с совместимостью — лепота!

А сейчас? Куча непонятных аббревиатур, нелепых терминов и мудреных названий. Графических чипсетов развелось как мух... много, в общем. Разработчики с завидным постоянством изобретают новые "3D велосипеды", отличающиеся исключительно количеством стильных наклеек и цветом рамы. Вот придешь ты в магазин и попросишь самый навороченный и новомодный 3D ускоритель. Что получишь в ответ? Правильно — вагон ничего тебе не говорящих названий и исключительно ценный, от души, совет купить что подороже. А через год оторванная за кровные 300+ грина железка впадает в старческий маразм. Морально, так сказать, устаревает. Узрев в системе такую железяку, каждая порядочная игра считает своим долгом обозвать ее "ископаемым типа что-то как бы вроде ускорителем". Дурят нас, брат, ой как дурят... Никому верить нельзя — даже любимая контора 3dfx, и та лишь обещает да обещает... И все никак не дает.

Все кому не лень сулят фотореалистичную графику и высокие разрешения, десятки тысяч полигонов на одну модель и в два раза больше кадров в секунду, чем может переварить твоя усталая сетчатка. В унисон говорят, что, мол, стоим мы на пороге новой эры в эпохе трехмерной графики. Что еще совсем чуть-чуть, и игры станут с ума сойти какими красивыми и реалистичными. Надо только купить самую новую 3D карточку и дождаться выхода игры, поддерживающей хотя бы треть возможностей приобретенной железки. И карточек таких прогрессивных не одна и не две, а целых четыре. Как минимум. Вот сегодня мы их все и разберем на запчасти и каждой заглянем глубоко в душу. Тогда сразу станет ясно, где и чего кузнецы-железоклепатели напутали в анонсах.

NVIDIA GeForce 256

Ты в курсе, что двадцать первый век — эра 3D акселераторов со встроенными графическими сопроцессорами?! Вот фирма nVidia в курсе, и давно. И делает все, чтоб эта эра наступила на твои шершавые пятки как можно скорее.

Для чего же нужен графический сопроцессор (GPU)? Дело в том, что изобретенные до сих пор акселераторы (вплоть до Riva TnT2, Voodoo3, Savage 4 и ATI Rage Fury) ускоряют лишь вторую стадию рендеринга. То есть занимаются непосредственно наложением текстур и просчетом спецэффектов, сгружая всю работу по начальному построению полигонной модели и просчету освещения на проц. Нехорошо как-то получается, а, господа ускорители? Несерьезно. Назвался акселератором — полезай в корпус и там будь добр заниматься 3D графикой от и до. Вероятно, именно так подумали инженеры nVidia. И создали графический сопроцессор, на который было возложено преобразование координат из 3D в 2D, обсчитывающий освещение. Так и появился GeForce 256 — 3D ускоритель, реализующий абсолютно все функции конвейера 3D рендеринга. Будут выпускаться платы для шины PCI и AGP 2x.

Резонный вопрос: что нам с этого будет? Процессор центральный наконец-то сможет отдохнуть от вычислений, связанных с обработкой 3D графики, переложив львиную долю работы на видеокарту. А значит, будет много игрушек новых и красивых, с более детализированными полигональными моделями. Только не сейчас. Потом. Примерно через полгода полезут.

КАК РАБОТАЕТ 3D УСКОРИТЕЛЬ

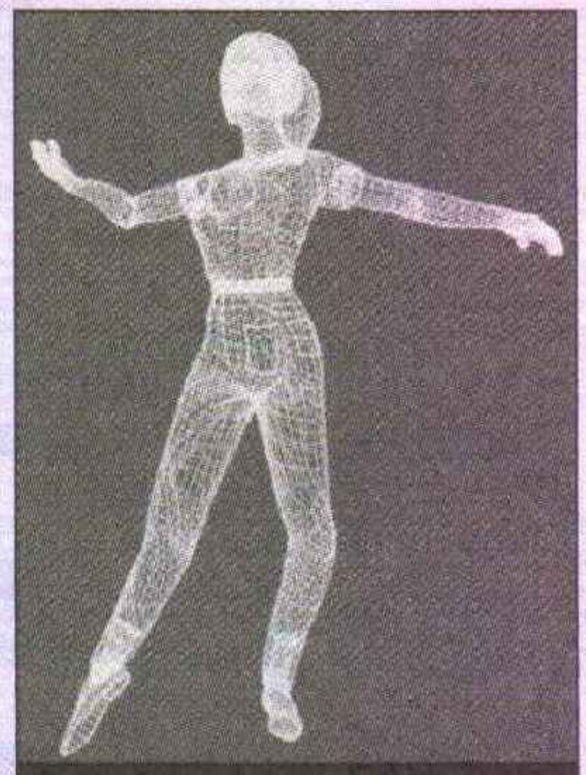
На экране монитора Quake 3 или Unreal Tournament выглядят просто сногсшибательно. А ты никогда не задавал себе вопрос, что именно должен сделать ускоритель, дабы игрок узрел все это великолепие? Так вот, сделать он должен немало. Недаром процесс просчета 3D графики (рендеринга) считается наиболее ресурсоемким. Недаром говорят, что больше всего требований к железу предъявляют именно новенькие 3D Action игры.

Процесс получения финального 3D изображения (конвейер 3D рендеринга) можно условно разделить на два больших этапа: стадия построения геометрической фигуры и стадия собственно рендеринга. Теперь обрати внимание на пририсованную рядом схему.



Возьмем для примера модель монстра. Даже нет: лучше пусть это будет симпатичная девушка, которая вроде как учится танцевать в балете. И тебе приятнее, и мне легче объяснять. Что есть в самом начале? Есть пустой экран монитора и желание лицезреть на нем нашу балерину. Есть также ее модель, представленная в виде множества полигонов, координаты которых нам известны. Мы пытаемся выстроить полигоны в нужном порядке и тут же сталкиваемся с непреодолимой — на первый взгляд — проблемой.

Мир-то у нас трехмерный, а монитор самый что ни на есть плоский. Работает по двум осям, X и Y, а третьей для него попросту не существует. Экран — всего лишь окошко в иной мир, но никак ни дверь. И посмотреть, как выглядит виртуальная девица сбоку, оценить объем ее груди, засунув голову в монитор, тебе никто не позволит. Приходится довольствоваться высотой и шириной, забыв о глубине. Значит, перед демонстрацией нашей модели нужно будет преобразовать ее из 3D (как она лежит в памяти компьютера) в 2D (как ее, в сущности, увидишь ты), выбрав наиболее выгодный ракурс обзора. Теперь ты глядишь на скрин (экран) и видишь там нечто прозрачное, слабо



И для ЭТОГО у Адама оттяпали ребро?

Чип GeForce 256 работает на тактовой частоте 120 MHz, обрабатывая по четыре пикселя за раз. Соответственно, скорость текстурирования составляет 480 миллионов пикселей в секунду, либо же 240 миллионов в режиме мультитекстурирования. Это почти в два раза больше, нежели, скажем, у Riva TnT2. И более чем достаточно для любого существующего 3D Action, включая Q3. GPU обязуется обрабатывать до 15 миллионов полигонов в секунду, что позволит использовать не по 1-2 тысячи полигонов на модель, а по 6-10. Монстры станут более пластичными, гибкими и стра-а-ашно красивыми.

Достоинства: На данный момент карты на GeForce 256 работают быстрее всех прочих и являются признанными лидерами рынка среди ускорителей четвертого поколения.

Недостатки: Единственным узким местом GeForce 256 является шина памяти. На высоких разрешениях (1024*768*32bit и выше) 3D ускоритель уже не успевает получать нужные текстуры из локальной памяти и, как следствие, простаивает. Ситуация должна измениться с появлением плат на GeForce 256, использующих более быстрый тип памяти — DDR DRAM. Ну, а для нас с тобой основным недостатком является высокая цена — 250-300$. Если принять во внимание тот факт, что игры с поддержкой нового GPU появятся лишь весной 2000 года, то я бы советовал повременить с приобретением GeForce 256.

Существующие платы: Creative 3D Blaster Annihilator, Leadtek WinFast GeForce 256, ASUS AGP-V6600/Pure.

S3 Savage 2000

Savage 2000 была *первой анонсированной* видеокартой с графическим сопроцессором. Представителям S3 удалось на один день обогнать конкурентов из nVidia и аккурат 30 августа объявить продолжателя линейки Savage — Savage 2000. И если до этого продукция S3 в основном была рассчитана на рынок дешевых комплектующих, то Savage 2000 предназначен для фанатов быстрой и качественной графики.



Геометрический сопроцессор Savage 2000 получил незаурядное имечко S3TL (S3 Transformation& Lighting). Тактовая частота чипа — до 200 MHz, что позволит S3TL обрабатывать от 10 до 15 миллионов треугольников в секунду. Не так уж и много по сравнению с той же GeForce 256, но более чем достаточно для нынешних программ. Фирменная технология сжатия текстур S3TC* позволяет уместить в 32 мегабайтах локальной памяти (столько несет на борту эта карта) около 100 мегабайт текстур. Я тоже не верил, пока не увидел. Представь себе специальную версию Unreal с настолько детализированными текстурами, что, подойдя к стене вплотную, можно разглядеть мельчайшие трещинки, прочитать надписи на фресках... И все благодаря S3TC! Недаром Microsoft лицензировала данную технологию и включила ее в комплект поставки DirectX 7. Билли веников не вяжет!

Savage 2000 обладает одной уникальной особенностью: чип может накладывать четыре текстуры на пиксель за проход, либо же обрабатывать по два пикселя за такт в режиме мультитекстурирования. В теории данная особенность может вывести Savage 2000 в фавориты. Но это только в теории. Что будет на практике — неизвестно.

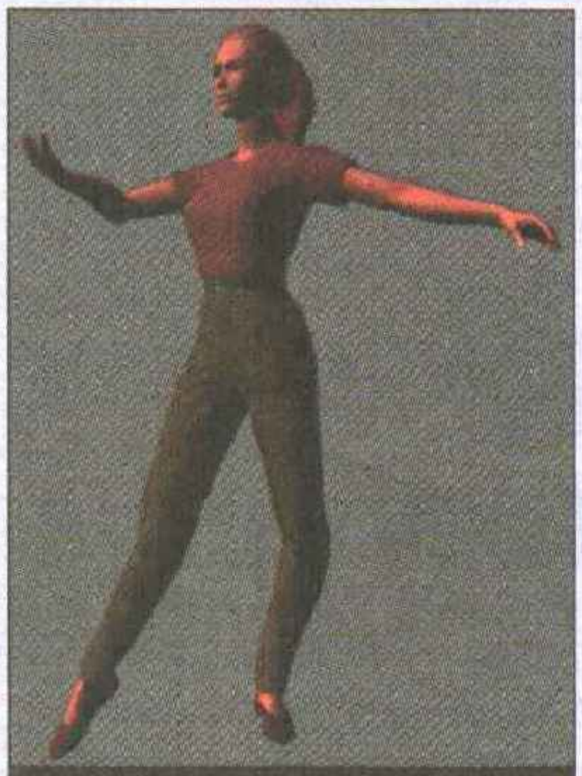


■ Франкенштейн. Часть первая.

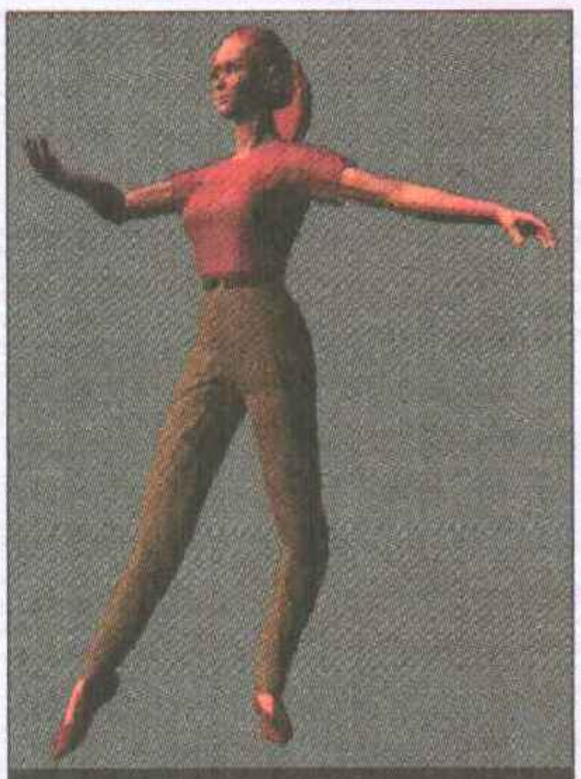
Чтобы избежать этого недоразумения, берем текстуру покрасивше и приклеиваем ее к модели. Ну вот, в ней появились человеческие черты.

Только угловата она все же. Как будто и не балерина. Ну, это не беда. Сейчас будет балерина. На что у нас, спрашивается, 3D ускоритель? Перед выводом модели на экран он сглаживает все неровности (anti-aliasing) и, используя затенение по Гуро, делает более мягкими переходы цветов. Конфетка, а не девочка!

Теперь еще раз смотри на схему. Но уже не глазами китайца, читающего Толстого в оригинале, а понимающим взглядом продвинутого игроманьяка. И когда твои друзья спросят: "А откуда это 3dfx таких красивых монстров берет?", ты с легкостью можешь ответить: "Ну, мужики, что вы, как бакланы, в самом деле?! Тут все очень просто! Сначала формируем объемную полигональную модель, расставляем источники освещения, затем преобразуем ее в 2D изображение, накладываем текстуры, сглаживаем неровности и выводим на экран. Вуаля! И так 30 раз в секунду..." ■



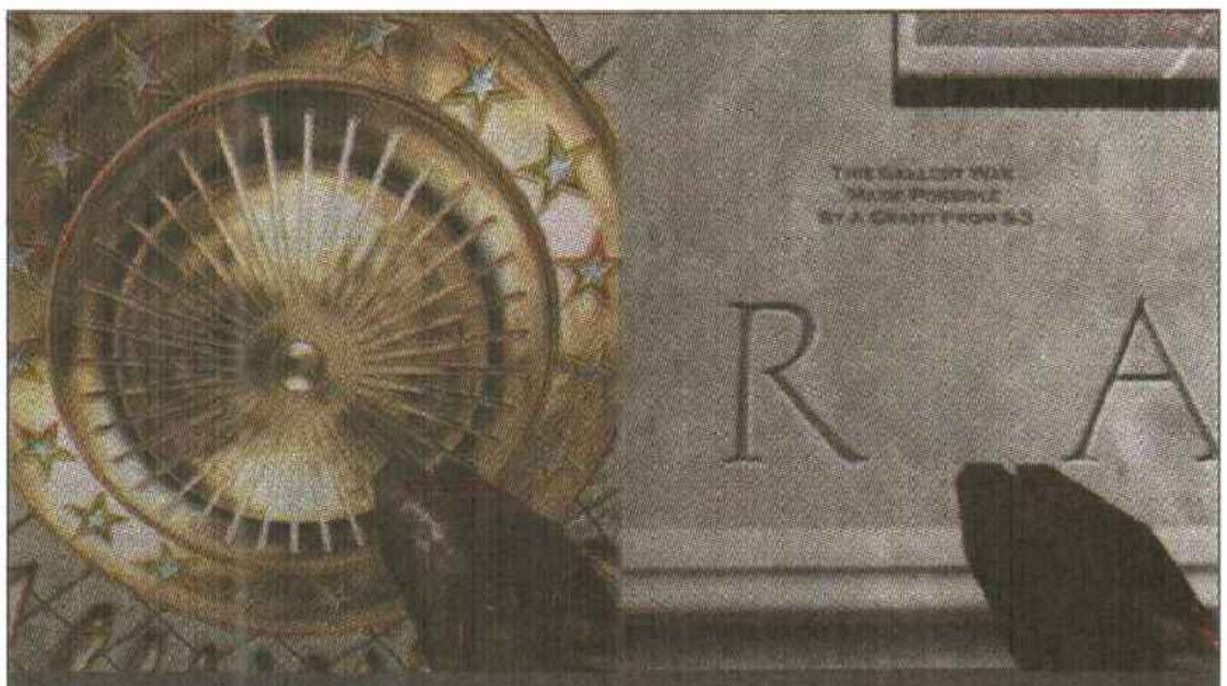
■ В натуре, балерина!



■ Девушка с в.о, без в.п., Гуро и антиальясинга...

напоминающее человека и сильно похожее на сетку от комаров.

Это потому, что у полигонов нет ни цвета, ни окраски, ни запаха, да и самих их не видно. Ведь там, где репетирует наша Майя Плисецкая, темно, как в... в общем, весьма темно. Ни одного источника света в радиусе ста световых лет не наблюдается. На правах Всевышнего бормочем "Да будет свет!" и добавляем его направленный источник. Проще говоря — прожектор. Смотрим... ой, кто здесь?! Увидев такую девушку, можно быстро поседеть, начать заикаться и даже стать поклонником Лары Крофт.



S3TC в действии. Текстуры 2048x2048x24 бит.



Так выглядят эти же текстуры (но уже 256x256x8 bit) на Voodoo2 SLI.

Достоинства: "Мы были первыми! Мы были первыми! ПЕРВЫМИ!"

Недостатки: Не работает с некоторыми весьма известными и хорошими материнскими платами. Глючит на системах с K6-2. Несовместим с массой периферийных устройств. При рендеринге S3TL лепит ошибку за ошибкой, и поэтому непонятно толком, ускоряет ли он хоть что-нибудь?!

Существующие платы: Пока что ни одной. Вроде как разработчики вовремя за головы схватились и доводят свое детище до ума.



Пример действия Transformation&Lighting.

3dfx Voodoo4 (Napalm)

Фирма 3dfx, подарившая нам первый настоящий 3D ускоритель и Quake в OpenGL, за последнее время сильно сдала свои позиции. Voodoo3 оказалась самой провальной картой в линейке Voodoo — и в 1999 году фирма-производитель понесла большие убытки. Ведь говорил же народ, что надоел ему 16-битный цвет... 3dfx сделала ставку на скорость, nVidia — на качество изображения. Последнее оказалось важнее. И проигравший отправился в уголок зализывать раны и готовиться к атаке на бастионы конкурентов. Технология VSA 100 — первый предвестник возвращения 3dfx в тройку лидеров.

Кто-то предлагает "самые быстрые" 3D ускорители, кто-то, наоборот, приносит скорость работы в жертву качеству. 3dfx, не мелочась, решила реализовать и то, и другое. Здесь надобно произнести два магических слова: VSA100 и T-Buffer. Тебе уже страшно? А теперь попытаюсь объяснить.

Технология VSA100 позволяет устанавливать на плату от одного до 32 графических процессоров. Каждый чип работает на частоте 166-183 MHz и позволяет текстурировать до 337-367 миллионов пикселей в секунду. Если чипов два или больше, то они могут работать параллельно, при этом каждый обрабатывает свою часть кадра — в этом отношении VSA100 чем-то похож на Voodoo2 в SLI. Только действует он гораздо быстрее и качественнее. Быстрее за счет того, что все чипы размещены на одной плате и обмениваются информацией по внутренней шине памяти вместо сравнительно медленной PCI. В результате наблюдается линейный прирост производительности (при установке двух чипов система начинает работать вдвое быстрее, при установке четырех — вчетверо, и т. д.). И все это в 32-битном цвете, с поддержкой больших текстур размером 2048*2048 и возможностью использования системной памяти и прокачки текстур по AGP шине. Здорово? А я еще не сказал про...

...T-Buffer. При наличии на плате двух и более чипов VSA100 можно использовать новую технологию, кардинально улучающую качество картинки на мониторе. Оба чипа параллельно обрабатывают один и тот же кадр и могут при этом добиваться нескольких полезных эффектов. Прежде всего отмечу Full Scene Anti-Aliasing (FSAA — полноэкранное сглаживание). Прощайте, кривые углы полигональных монстров и зубчатые края стен, прощайте, дефекты масштабирования текстур... Все, короче, прощайте. Ты не встретишь такого у конкурентов. Это есть только у 3dfx. Также стоит сказать о таких эффектах, как DOF (Depth of field), Motion Blur, Soft Shadows, до нынешнего момента применявшихся только на голливудских фабриках. DOV эмулирует размывание заднего фона при фокусировке зрения на объекте переднего плана. Motion Blur позволяет создать полноценную иллюзию движущегося объекта, "размазывая" его границы. A Soft Shadows — это настоящие мягкие тени, а не те грубые темные силуэты, к которым ты привык. Вкупе все это создает на экране монитора практически идеальную картинку, грозящую заткнуть за пояс виды реального мира.

3dfx намерена атаковать рынок с центра и обоих флангов. Весной 2000 года нам предложат, что называется, "широкий диапазон" ускорителей различной мощности для кошельков различной габаритности. Начнут со "слабеньких" Voodoo4 4500 (один VSA100, без T-Buffer) и закончат титаном Voodoo5 6000 (4 чипа VSA100, 128 мегабайт памяти). Ты получишь возможность выбора: либо играть с качественной графикой в разрешении 1024*768, либо отключить T-Buffer и получить те же 60 fps в 1600*1200. Геометрического сопроцессора для просчета Transformation&Lighting (T&L) не будет. "Он нам пока не нужен", — говорят в 3dfx.

Достоинства: Картинка отличнейшего качества. "Широкий диапазон".

Недостатки: Цены ростом с Шакила О'Нила. Опять же, к моменту выхода ситуация может в корне измениться.

Существующие платы: Пока нет. Но скоро будет.

ATI Rage Fury MAXX (Aurora)

Пока конкуренты придумывают новые технологии и вынашивают планы захвата твоего кошелька, канадская фирма ATI решила всех обхитрить. И у нее это, по всей видимости, получилось. Резонный вопрос: зачем, спрашивается, тратить деньги на разработку новых чипов, которые через год одряхлеют и будут стоить гроши, когда можно просто взять готовый графический процессор Rage 128 и использовать его еще раз? Суть новой технологии MAXX от ATI в следующем: на одну плату устанавливаются два чипа Rage 128, имеющих раздельные кадровые буферы и общую память для хранения текстур. При просчете 3D графики процессоры работают по очереди — пока один занимается формированием текущего кадра на экране монитора, другой в это время уже готовит следующий в своем собственном кадровом буфере. Ре-

зультат? Вдвое большая производительность без всяких затрат на разработку нового чипа.

Технология MAXX не является новаторской — ведь еще два года назад фирма 3dfx предложила своим пользователям возможность подключать две платы Voodoo2 параллельно. Тем не менее, MAXX имеет ряд преимуществ перед SLI. Так, например, если карты 3dfx при работе в паре делили кадр на строки, что могло породить дефекты изображения из-за различия плат, то в случае с MAXX каждый чипсет рендерит свой кадр полностью. Опять же, многим, вероятно, понравится возможность Rage Fury работать с двумя мониторами в 2D режиме. Остается только похвалить ATI за умную мысль, воплощенную в жизнь, и признать, что их новый 3D ускоритель практически не отстает от фаворита рынка GeForce 256.

Достоинства: Хорошие и дешевые 3D ускорители, вполне способные конкурировать с продукций от nVidia, S3 и 3dfx.

Недостатки: У разработки нет будущего. Пока не выпущено ни одной платы. И уже летом 2000 года о Rage Fury MAXX останутся одни воспоминания. Хотя сама технология MAXX, возможно, будет использоваться и в будущих продуктах ATI.

Существующие платы: Буквально на следующей неделе.

Типа, будем ждать?

А куда мы денемся, с подводной-то лодки?! Конечно, будем! Даешь ускоритель четвертого поколения каждому четвертому геймеру, а? Одну лишь вещь тебе посоветую, о читатель: ежели ты, пробежав глазами статью, задумал вдруг прикупить себе GeForce 256 и выбросить на помойку верную TNT2 или Voodoo3, забей на эту идею большой болт. Рано еще. Через полгода цены рухнут вниз, как подорванные, да и игры с поддержкой геометрических ускорителей появятся. А пока — не больше чем баловство и пустая трата денег.

На адрес редакции каждый месяц приходит огромное количество писем с вопросами самого различного характера, начиная с просьб рассказать что-нибудь этакое из жизни мышкопитающихся и заканчивая банальными "где купить дисковод, читающий виниловые пластинки?". Катерина, прочно обосновавшаяся на мешке с почтой, решительно отказалась удовлетворять ненасытное любопытство читателей. А если уж эт приняла решение, то заставить ее пойти на попятную гораздо труднее, нежели убедить микрокалькулятор в том, что он никакой не калькулятор, а самый что ни на есть PII-300.

Посему было решено внедрить два FAQa — один игровой, другой железячный. Первый ты отыщешь (если постараешься) на просторах рубрики "R&S". А второй ты сейчас читаешь. Составляется он на основе присылаемых нашими читателями вопросов, так что если какая-то проблема не дает покоя, смело можешь обращаться.

Ускоряет ли DirectX мой звук?

Не всегда. Direct Sound проявляет чудеса производительности, если у тебя стоит новомодная аудиокарта вроде Diamond MX300 или Sound Blaster Live! Тогда — да, разница заметна невооруженным ухом. Воткнешь компакт с Unreal или Heavy Gear 2, врубишь в опциях поддержку 3D звуков и тащишься по полной программе. На тебя работают целых восемь звуковых каналов. Это, например, помогает прочувствовать всю прелесть воя раненого Скаарджа, делающего ноги на северо-запад. Если не понял, посмотри на стрелочки управления курсором, совмещенные с циферками, в правой части клавиатуры (NumPad). Если предположить, что пятерка — это ты, то все остальные восемь цифирей символизируют стороны света. И ежели монстр бегает слева-спереди (на семерке), его рев надо помещать в один канал, а если оный монстр круто тебя наколол и спрыгнул с потолка справа-сзади (тройка), то это уже совсем другой звуковой канал. Direct Sound 3D занимается именно распределением аудиопотоков и, несомненно, делает процесс более интересным. Без него же пространственный звук просто не работает.

Что такое текстура?

Текстура — обычная картинка, накладываемая на стену или полигонную модель (стену, кстати, тоже можно обозвать моделью, и это не будет неверно). Скажем, монстры в 3D шутерах остро осознают, что если явиться пред ясные игроковские очи в чем мать родила, то разработчиков игры будут очень часто по этой самой матери поминать. Поэтому тактичные чудища влезают в игру не иначе как в "костюмчиках от Версаче", и получается — где сумрачный огр, а где и цветастый Скаардж.

Будет ли Internet Explorer в будущем вмонтирован в 3Dfx?

Глупый вопрос! Вмонтировать браузер в мозги каждому из работников компании 3Dfx Interactive — плевое дело. Буквально через пару месяцев любой сотрудник 3Dfx поимеет возможность пользоваться Вебом без всяких ненужных приспособлений типа компьютера.

Если же говорить о выпускаемых 3Dfx видеочипах, то ответ, слава Вуду, пока что отрицательный (или ты предполагал иное?..). Зато, судя по анонсам Microsoft, для использования всех прелестей Windows 2000 и Word 3D неплохо бы обзавестись хоть каким-нибудь, ну хоть самым никудышным 3D-акселератором. Вполне подойдет такая малость, как Voodoo3. Никаких приколов, дружище. Все так и есть. В общем, готовься: будут у тебя менюшки прозрачные, курсор весь в полигончиках... Но только, парень, если твоя видеоподсистема состоит из одной ET6000, не видать тебе этих прелестей, как Биллу — безглючного Windows.

Где мне купить PC'99?

Э-э-э... нигде. Ни сейчас, ни раньше. Объясняю, почему. PC'99 — это спецификация, разработанная лучшими умами Microsoft и Intel (ее первый вариант, PC'97, был создан, очевидно, в 1997 году). В ней, например, записано, что "игровая тачка обязана иметь 64 мегабайта памяти, большой винт и 3D-ускоритель с аудиокартой". Или же: "офисный компьютер должен регулярно иметь монитор на 15 дюймов, клавиатуру и мышку, остальное опционально". Естественно, фирмы, собирающие компьютеры, все это к сведению приняли и немедленно на спецификацию поклали. У них вообще один закон: продается все, что покупается. Зато Microsoft и Intel сам процесс чрезвычайно понравился, и с тех пор каждый год они штампуют свои спецификации: PC'97, PC'98, PC'99, PC'99a и т. д.

Как мне удвоить свой DDR?

Доктор советует «Виагру». Но не переусердствуйте, иначе попытка выйдет боком. А далекие предки, к примеру, верили, что женьшень весьма способствует... Только что-то я не пойму, зачем ты это дело DDR обозвал? Есть вполне конкретное медицинское обозначение...

Или, может, ты имел в виду DDR DRAM, который расшифровывается как Double Data Rate DRAM? Тогда в чем-то да, это память с двойной скоростью чтения и записи (но удваивать DDR не надо — все уже давно сделано за тебя). Это новый вид памяти, который только начинает использоваться в новейших 3D-ускорителях, например, на базе GeoForce 256. Так как при работе с качественной графикой нужны текстуры большого размера, то и быстрая память никоим образом не помешает. Даже наоборот: видеокарты, использующие DDR DRAM, вкалывают эффективнее аналогичных плат с SDRAM.

Что такое технология TRUE-X?

Технология чтения CD-ROM дисков, придуманная фирмой Kenwood. Ведь в наш век прогресса, когда вставленный в CD-ROM компакт, того и гляди, выйдет на орбиту на второй космической скорости, взрастить скорость считывания информации за счет повышения числа об/мин стало практически невозможно. Вот и придумали поставить в ряд несколько головок, что дало следующий эффект: информация считывается сразу с пяти-десяти дорожек большими блоками; это обусловливает совершенно заоблачную скорость обмена данными. Теперь Kenwood, как

самая умная, продает 72-скоростные драйвы и стращает, что это далеко не предел.

Как измерить разрешение монитора?

Нет ничего проще! Смотришь в техпаспорт монитора и узнаешь там размер зерна у твоего ящика. Берешь большой папин циркуль. Втыкаешь его в центр экрана, прикладывая как можно больше усилий, чтобы иголка прочно держалась на месте. Рисуешь окружность максимального размера и получаешь радиус монитора. Дальше действуешь по формуле: пи-эр-квадрат разделить на размер зерна.

Вообще говоря, разрешение монитора — величина переменная и зависит от программы, которая в данный момент овладела видеокартой и рисует на экран все, что ей заблагорассудится. Так, например, старичок DOOM работает в 320*240, а Quake под 3ДэФэХой бегает в 640*480. Тот же Unreal может выдавать и 1600*1200. У монитора есть разве что максимальное разрешение (скажем, у 14-дюймового, как правило, 1024*768, у 17-дюймового — 1600*1200). Меньше может, больше — ну никак. Максимальное разрешение как раз и определяется размером зерна и диагональю экрана. Обе циферки указаны в техпаспорте к твоему ящику.

Что такое "затенение по Гуро"?

Затенение по Гуро (оно же Gouraud Shading) — это хитрый алгоритм, используемый для улучшения качества отображения трехмерной модели. Позволяет добиться плавных



без затенения

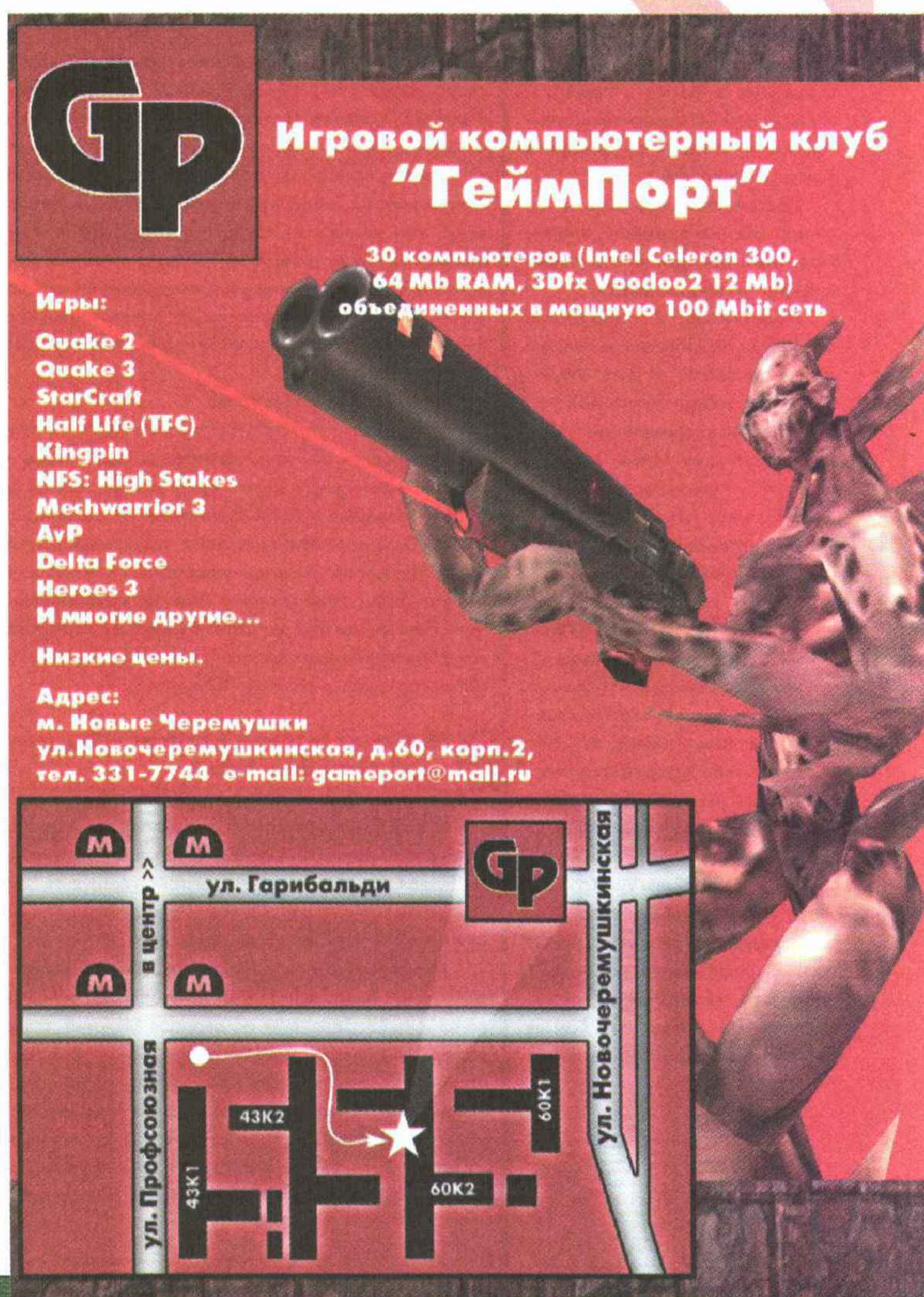
с использованием затенения по Гуро

цветовых переходов, обрабатывая три соседних пикселя и как бы усредняя их цвет. В результате получается пиксель с "усредненным" цветом, который и выводится на экран. Посмотри на картинки — сам все поймешь. Уясни лишь одно: Gouraud Shading — хорошо, если нет — плохо.

Чем PS/2 мышь лучше мыши для COM-порта?

Всем! PS/2 порт гораздо быстрее COM-порта (стометровку, например, может осилить всего за пару секунд). Состояние мыши, подключенной к PS/2 порту, проверяется гораздо чаще, нежели у COM'овской — 40-200 раз в секунду. Поэтому передвижение "полуписьных" мышков обсчитывается более плавно и они лучше реагируют на судорожные подергивания твоей конечности. Скорость опроса PS/2 порта может регулироваться специальной утилитой — ps2rate. Если ты ценишь добротный кваковский мультиплеер и предпочитаешь играть не с ботами, а с себе подобными хомо, то немедленно перерабатывай COM'овскую мышь на колбасу и покупай нормальную PS/2. Впрочем, если отстрел фрагов в мультиплеере не является твоим любимым времяпрепровождением, можешь оставить COMышь в живых.

Все вопросы шлите мне,
Дмитрию Горячеву,
на адрес hot-line@igromania.ru



Дениска Киселев

Терминатор 3: Intel Inside!

"Знание, конечно, сила, но умение пудрить мозги — вот настоящая ценность!"

Любопытство — естественная черта человеческого характера. И поэтому прогнозы и предсказания всегда были в цене. Во все времена находилось n-ное количество личностей, готовых поверить в любой несусветный бред и приложить максимум усилий, дабы сделать оный бред реальностью. Оракулов ценили и уважали, за ними бегали толпы страждущих, жадно впитывавших каждое слово "великих пророков". Оракулы, со своей стороны, старались не огорчать сдвинувшихся на поиске истины последователей, преподнося любой ясный как божий пень факт с такими заморочками, что сам черт ногу сломит. Плох тот оракул, который все знает. Настоящих пророков не любят, ведь куда удобнее общаться с пророками покладистыми, которые по мере надобности предскажут все, что заблагорассудится. Знание, конечно, сила, но умение пудрить мозги — вот настоящая ценность!

Начало третьего тысячелетия — идеальное время для прогнозов. Так как всемирный потоп, апокалипсис, глобальное потепление уже сто раз до меня предсказали, придется взять за основу тему нашествия взбесившихся компьютеров. В качестве отправной точки рассмотрим фильм "Терминатор 2: Судный день", а прикладным пособием послужит прогноз газеты Toshiba Visions о развитии компьютерной индустрии в течение ближайших десяти лет. И, знаешь ли, при детальном рассмотрении выясняется, что первый терминатор должен был родиться уж никак не в 2020-х годах, а гораздо раньше. Впрочем, суди сам.

Для создания нормального кибернетического мозга потребуется хороший процессор. Здесь все более-менее понятно. Закон Мура, который в последнее время уже устали то закрывать, то открывать, похоже, все-таки "проживет" еще лет пять-десять. А значит, количество транзисторов на квадратный сантиметр кремниевой пластины будет ежегодно удваиваться. Следовательно, будет у нас и один гигагерц, и два, и три, и так далее... Причем процессоры известных производителей, AMD и Intel, перешагнут порог в 1 ГГц уже в 2000 году.

Небольшая революция ожидает индустрию средств ввода и вывода. В 2001 году обещают-таки довести до ума технологию распознавания речи и наплодить кучу управляемых голосом пылесосов, кофеварок, телевизоров и магнитофонов. Акцент сознательно сделан на бытовые приборы, потому как развитие индустрии недорогих интегрированных чипов приведет к тому, что любая электробритва перед началом работы станет загружать Microsoft (tm) Britva-CE Consumer Edition, измерять температуру пены, информировать о тупости лезвия, а перед выключением ненавязчиво так предлагать проапгрейдиться до Britva-CE Professional.

Процесс компьютеризации доберется и до святая святых человеческой культуры — книг. Терминаторам, сам понимаешь, чрезвычайно интересна людская литература. Уже сейчас возможно создание плоского LCD экрана с таким же коэффициентом отражения, как и у листа бумаги. И если в 2000 году начать массовое производство таких устройств, то в самом ближайшем будущем газеты и книги будут выглядеть как обычные смарт-карты. Купил карточку "МК", вставил в персональную электронную книжку, и вот уже на экране привычный лист бумаги, правда, с возможностью масштабирования, цветными фотографиями и видеороликами. Единственная проблема — придумать интерфейс, способный по простоте и понятности конкурировать с обычным бумажным журналом.

С приходом Dyn@Sheet карманный компьютер станет не роскошью, а повседневным атрибутом нашей жизни. Устройство размером с пачку бумажных листов формата A4 призвано заменить обычную записную книжку. По функциональности находится где-то посередине между домашним PC и обычным листом бумаги. Надо тебе написать письмо? Пожалуйста! Записать телефонный разговор? Без проблем! И есть ли необходимость говорить о таких возможностях, как чтение электронной почты, посылка сообщений плюс сотовый телефон и устройство для проведения видеоконференций в одном флаконе? И все это в том же 2000 году!

Быстрее всего будет расти объем винчестеров. Уже в 2000-2001 году сто гигабайт на жестком диске станут обычной вещью. В 2002 году появятся первые голографические устройства хранения информации. Пять баллов каждому, кто представил в уме большую голографическую картинку из политехнического музея. На самом деле, не так уж и далеко от истины. Представь себе эдакий винчестер, хранящий картинки в виде голограмм, построенных лазерным лучом в специальном веществе. Плотность записи информации — до 12 с половиной гигабайт на см^2! Прототипы голографических дисков существуют уже сейчас... впрочем, если у тебя нет лишних ста тысяч буказоидов, рекомендую не беспокоиться и потерпеть до 2004 года.

Трехмерное отображение происходящего на экране — голубая мечта любого компьютерщика. Первым шагом в этом направлении станут 2,5D экраны. Ведь уже сейчас есть LCD экраны, одинаково четко показывающие картинку под любым углом зрения. Дело за малым — заставить монитор отслеживать угол зрения сидящего за компьютером и делать выводы: если пользователь изогнул шею аки удав и смотрит на монитор искоса, неплохо бы ему, болезному, показать иконки сбоку, а то ведь шею себе свернет. Такие "умные" экраны при наличии толстого кошелька можно купить хоть сейчас, а в массовой продаже они появятся в начале 2004 года.

Первые полноценные 3D мониторы, способные демонстрировать свободно висящие в воздухе элементы изображения, появятся не раньше 2008 года. Иными словами, Бог его знает, появятся ли они вообще. Опыты с использованием голографии, либо же с изменением плотности среды, начались сравнительно недавно, и о каких либо результатах пока можно только мечтать. Если нечем заняться, то можешь представить себе на досуге телевизор, превращающий стену дома в портал в другой мир. Ждать лет десять-пятнадцать — как минимум!

На этой оптимистичной ноте прервемся и вернемся в настоящее. Как видишь, основная проблема всех фантастов и прочих предсказателей заключается в том, что они не понимают одного простого каламбура: *прогресс развивается отнюдь не в арифметической, а в геометрической прогрессии. То, что десять лет назад казалось абсурдом, сейчас является реальностью, а лет через пять станет достоянием истории.* Уже очевидно, что нашествие терминаторов должно было бы произойти не через тридцать и не через двадцать, а максимум через десять лет. И, вероятнее всего, в 2029 году подростки будут думать о фильме Камерона, что это кинолента о древней истории. И какой-нибудь там "Вася-D5-X7", досмотрев сцену погружения Арни в кипящую лаву и прервав телепатическую связь с местным киноизлучателем, подумает: "Вот ведь дураки раньше жили! Наснимали всякой чепухи! Надо будет спросить у учительницы, что такое "кока-кола" и "доллар"!..»



Ведущий рубрики
Святослав Торик
torick@zmail.ru

3D Ultra RC Racers

Дабы нормально и без проблем поиграть в эту замечательную игру на тему Re-Volt, пользуйся кодами. Вводить их надо прямо во время игры, точнее, в паузе (нажать P). Поехали!

Bouncy — Прыг-скок, прыг-скок...
Ghost — Машинки не сталкиваются друг с другом.
Heavy — Повышенная гравитация.
Hitme — Компьютерные игроки становятся агрессивнее.
Money — $200. Твоим именем должно быть «I cheat». Вводить надо в меню Upgrade.
Moon — Уменьшенная гравитация.
Slippery — Сцепление почти нулевое.
Sticky — Улучшается сцепление с трассой.
Turbo — Удваивает скорость машины.
War — Бесконечное количество Bottle Rockets для всех!

Half-Life: Opposing Force

Ну что, сложно забить расу X? Ладно, пожалею я тебя, лови читы. Для начала запусти файл **hl.exe** с ключами **-dev -console -game gearbox**. У тебя должна появиться консоль со всеми причиндалами типа читов.

IMPULSE 101 — Получить на халяву все возможное оружие и боезапас.
/GOD — Режим... правильно, Бога!
/NOCLIP — Режим полета и прохождения сквозь стены.
/NO TARGET — Враги тебя не замечают. Чем-то заняты, наверное...
/MAP xxxx — Перейти на карту xxxx.
/GIVE xxxx — Получить предмет xxxx.
/GIVE WEAPON_X — Получить оружие X.
Местное оружие:
GRAPPLE; KNIFE; PIPEWRENCH; EAGLE; M249; SNIPERRIFLE; DISPLACER; SHOCKRIFLE; SPORELAUNCHER.
/GIVE AMMO_556 — Получить полный боезапас для M249.
/GIVE AMMO_762 — Получить полный боезапас для Sniper Rifle.

Indiana Jones and the Infernal Machine

Не мудрствуя лукаво, вводи коды прямо во время игры.

azerim_sophia — Здоровье в упаковке.
nub_willie — Бесплатные подсказки.
taklit_marion on — Режим бога.
urgon_elsa — Все оружие.

Nerf Arena Blast

Поскольку игра построена на движке «Анрыла», то и коды, введенные в консоли, действовать будут примерно так же.

Allammo — 999 патронов для каждого оружия.
God — Режим бога.
Fly — Режим полета.
Ghost — Прохождение сквозь стены.
Walk — Отключить две предыдущие опции.

Quake 3: Arena

Дабы открыть все анимации, запускай «КуТри» из командной строки следующим образом:

quake3.exe +seta g_spVideos «\tier1\1\tier2\2\tier3\3\tier4\4\tier5\5\tier6\6\tier7\7\tier8\8»

Дабы открыть все уровни, как будто бы ты прошел их все на минимальной сложности, вызови консоль и введи **/iamacheater**.
Дабы открыть все уровни, как будто бы ты прошел их на самой крутой сложности, вызови консоль и введи **/iamamonkey**.
Дабы открыть скин Sarge, вызови консоль и введи **/model sarge/krusade**.
Следующие читы работают только в мультиплеере и только в том случае, если на машине-сервака включена опция читов. Для этого сервер запускается через консоль: **/devmap +map имя_карты**.
Коды запускаются как консольные команды:
/god — Режим Кармака (то есть бога).
/give all — Все оружие.
/give — Дать предмет или несколько предметов.
Список предметов:
Allammo — Весь боезапас.
Armor — Желтая броня.
battle suit — Красная броня.
bfg10k — Хех, а то ты не знаешь!..
flight — Руна полета.
gauntlet — Кастет.
grappling hook — Крюк (CTF).
grenade launcher — Гранатомет.
haste — Руна скорости.
health — Здоровье.
invisibility — Руна невидимости.
lightning gun — Он самый, собственной персоной!
machinegun — Пулемет.
medkit — Аптечка.
personal teleporter — Персональный телепортер.
plasma gun — Плазмаган.
quad damage — Угадай с трех раз.
Railgun — Рэйлган.
Regeneration — Руна регенерации.
rocket launcher — Ракетница.
shotgun — Шотган.

Star Trek: Hidden Evil

Даже самые отстойные аркадные квесты имеют право на читерство. Вводишь коды прямо во время игры.

Bones — Добавить Hypospray в инвенторию.
Kirk — Вагон здоровья.
Scotty — Дает все ключи и карточки.
Spock — Пропустить уровень.

SWAT 3: Close Quarters Battle

Во время миссии нажми **Shift + ~** (тильда) и смело вводи то, что ускорит твой путь к победе!

Biggerpockets — Бесконечный боезапас (то, чего так часто не хватает в некоторых миссиях).
Casual — Анечка-а-а просила снять маечки...
Doubleshot — Оружие стреляет намного быстрее.
hotstuff — Преступников становится сложнее убить.
Iamleet — Выполнить все задания и получить очередную медальку на шею. Естественно, закончить миссию с победой.
Johnwoo — Во-о-о-о-о-обще-то эт-т-т-тот чи-и-и-ит тормоз-з-з-зит игру-у-у-у.!.!.!
justin — Преступники никогда не сдаются (наручники можно выкинуть).
nc17 — Раненые дольше и активнее истекают кровью!
noshades — Легким движением руки ночные миссии превращаются... превращаются... в дневные!!!
Swatlord — Бессмертие для всех, даром — и чтоб никто не ушел!..
Whosyourboss — Хм... введи и возрадуйся!

The Wheel of Time

Поскольку The Wheel of Time был создан на движке Unreal Tournament, читы местами совпадают. Так что открывай консоль и — вперед да с песней!

Allammo — Все оружие. Весь боезапас. Весь рулез...
behindview 1 — Вид от третьего лица.
behindview 0 — Соответственно, не от третьего.
Fly — Режим полета.
Ghost — Сквозь стены.
God — Режим Фрэнка Герберта... Тьфу!!! То есть — Роберта Джордана.
invisible 1 — Делает тебя невидимым.
invisible 0 — Делает тебя видимым.
killall [class] — Убить всех персон данного класса.
killpawns — Убить всех монстров.
playersonly — Тормозит время. Введи снова, чтобы время снова шло (и да будет вовеки тик-так, тик-так, тик-так... сорри, глючит).
slomo # — Установить скорость игры (1.0 — по умолчанию).
switchcooplevel X — Сервер включает карту X с установками CoOp Style Weapon Carrying.

Все коды проверены и неоднократно протестированы на компьютерах редакции. У нас они работают. Если ты пользуешься нормальными версиями, а не всякими бетами-недоделками или перевранными руобсификациями, и если у тебя руки из нужного места заточены, то все это богатство гарантированно будет действовать.

switchlevel X — Просто перейти на уровень X.
Walk с Режим ходьбы.

Tomb Raider: The Last Revelation

По традиции, Лара занимается читерством с помощью особых телодвижений. Ну, кесарю — кесарево, оно и понятно. Итак, секретные заклинания а-ля телодвижения а-ля легкая ненавязчивая эротика для просвещенных читоманьяков!

Пропустить уровень:
Повернись лицом на север
И включай рюкзак скорее.
Посмотри сейчас же компас,
Убедись, что он в порядке.
Мчись немедля в Лоад Гаме,
HELP зажми и, отпуская,
Инвентарий закрывай —
Следующий предстанет левел.
Бесконечное количество предметов:
Повернись опять на север,
Инвенторию открыл ты?
Посмотри опять же компас
И курсор ставь на аптечку
Зажимай на клаве GUNS'ы.
Отпуская — получаешь
Всех предметов бесконечно.
Это типа очень круто!
Все оружие:
Сделай то же, что и выше:
Открывая инвентори,
Ставь курсор ты на аптечку,
Ту, что очень large зовется,
Зажимай большое слово
Вот из этих литер — WEAPONS,
Отпускай. И арсенал твой
Пополняется конкретно.

P.S. Как легко сделать равнение на север? Просто подойди к любому блоку, что смотрит на север, вскарабкайся на него, и твоя Лара будет смотреть аккурат в нужном тебе направлении.

Ultima IX

Приятель-читатель! Разработчики и ответственные дезигнеры из далекой Origin Systems честно предупреждают, что если ты вдруг решил поюзать читы типа «режим полета» или «абсолютный аватар», то ты можешь сильно пролететь (в прямом смысле) мимо основной сюжетной линии. Дело в том, что в «Ультиме» имеются сюжетные триггеры, которые, летая аки птица, можно миновать — потому как, чтоб они сработали, на них ножкой наступить нужно. И без них весь сюжет летит в тартарары и там остается лежать, поруганный и обесчещенный. Так что будь осторожен, не перехитри сам себя!

Чтобы врубить читы, нужно зайти в директорию «Ультимы 9» и найти файлик с названием **default.kmp**. Теперь нужно открыть его любым текстовым редактором — от Norton Editor до Notepad. И вставить туда следующие строки:

[Cheat Commands]
alt+shift+i = toggle_avatar_invulnerable
alt+shift+l = toggle_avatar_fly

Теперь прямо в игре нажми **alt+shift+i**, дабы превратиться в аватара абсолютного и неуязвимого, или **alt+shift+l** для превращения в аватара летающего и сквозь стены проходящего. Можно еще забиндить пару-тройку клавиш для других функций (их тоже надо вставить под строкой **[Cheat Commands]**), предварительно назначив им сочетание клавиш на примере первых двух читов:

pass_one_hour — Пройдет один час.
unpass_one_hour — Стрелки часов — на час назад.
pass_one_minute — Пройдет минута.
unpass_one_minute — Стрелки часов — на минуту назад.
toggle_sun — Включить/отключить солнце.
toggle_wind — Включить/отключить ветер.
toggle_storms — Включить/отключить штормы.
toggle_avatar_fast — Включить/отключить «скоростного» аватара.

И есть еще один **ХИНТ**, до кучи и во славу аватарскую. Когда у тебя открыт рюкзак, то монстры почему-то тебя не атакуют. А в режиме рюкзака оружие все еще дееспособно. Так что перетаскиваешь рюкзачок подальше к краю экрана — и давай крошить монстров в кровавую капусту!

А еще за домом Аватара есть повешенная кукла, на которой все нормальные игроки тренируют свое мастерство. Ты же, если хочешь, можешь не тренировать. А вместо этого влезть на виселицу и оттуда перепрыгнуть через забор. За забором в кустах есть рычаг. Нажав его, ты откроешь различные телепортеры, которые либо дадут тебе крутую броню, либо приведут тебя в один из регионов Британнии. Вот только назад пути уже, хе-хе, не будет...

Как вариант: взять крутую броню из секретного телепортера, затем уже идти к гадалке и оттуда обычным ходом в Британнию.

Unreal Tournament

Девочки и мальчики, если вы нацелились на нечестный мультиплеер, то вам вовсе не сюда. Сегодня у меня в рубрике читы только для сингловых сражений. Вот если очень хочется поскорее увидеть outro, то — пожалуйста, к вашим услугам. Для начала нажми тильду (~). Теперь вводи следующие читы:

Iamtheone — Врубить режим читов и кодов.
Allammo — И абсолютно все боеприпасы.
behindview 1 — Вид от третьего лица.
behindview 0 — Вид отнюдь не от третьего лица.
Fly — Режим полета.
Ghost — Прохождение сквозь стены.
God — Режим Бога.
killall [class] — Убить всех врагов определенного класса.
Loaded — Абсолютно все оружие.
open [mapname] — Перейти на карту [mapname].
playersonly — Замораживает таймлимит. Дабы заработал, нужно ввести снова.
Walk — Режим ходьбы (отменяет полет).
summon [item] — Получить предмет.
Список предметов:
WarHeadLauncher; Enforcer; DoubleEnforcer; Minigun2; PulseGun; ShockRifle; SniperRifle; UT_BioRifle; UT_Eightball; UT_FlackCannon; Chainsaw.

ViV
viv@igromania.ru

Про это

Если игры ломают, то это кому-нибудь нужно. Тебе, мне и твоему другу Васе, который на прошлой неделе носился по подъезду и орал благим матом, что, мол, кибердемон на низшем уровне сложности играет нечестно и вообще всячески жульничает, убивая его, Васю, с трех попаданий. Что бы делал этот Вася, не будь на свете добрых людей, сломавших DOOM и открывших коды... Для кого-то взлом игр — это хобби, для кого-то — профессия. Только все сходятся во мнении, что взламывать игры хоть и трудно, но чертовски интересно. Докопаться до сути программы, развинтить ее на составляющие и одержать верх над игрой, получить полную неуязвимость, все оружие и вдогонку звание почетного героя всех времен и народов — не это ли цель желанная? Про это мы и будем сегодня говорить. И не страшно, если весь твой опыт копания в программном коде приводил лишь к одному неутешительному результату: вскрытая программа просто переставала работать. Однако не так страшен зверь, как его малюют злые программеры. Читай рубрику «Вскрытие» — как-нибудь прорвемся.

Как это работает

Для начала давай условимся, что именно мы будем понимать под «взломом игры». Итак, взлом программы — это изменение какого-либо кода в ней либо изменение значения различных показателей в программе (в нашем, «игровом», случае речь пойдет об изменении количества здоровья, патронов, заклинаний и вообще всего, что можно изменить). Частным случаем взлома также можно считать русификацию игры — в этом случае ты переписываешь текст, зашитый в программу, или же перерисовываешь графику. Например, пишешь на текстуре «Вася — ламер!» и наблюдаешь результат своих трудов непосредственно в виде настенной живописи (впрочем, это очень относительная русификация). Однако оставим русификацию на потом и побеседуем о том, что можно вытворять с игрой.

И сразу оговоримся, во избежание проблем с морализаторами и им подобными блюстителями законности, частенько встречающими всюду, где надо и где не надо. Сообщаю: любые измывательства, творимые над игрой в целях личного самоудовлетворения, противозаконными не являются. Вот если ты свой худо-бедно русифицированный вариант продавать начнешь — тогда да, это ни в какие ворота не лезет. А для личных нужд — развлекайся, сколько душе угодно. ;)

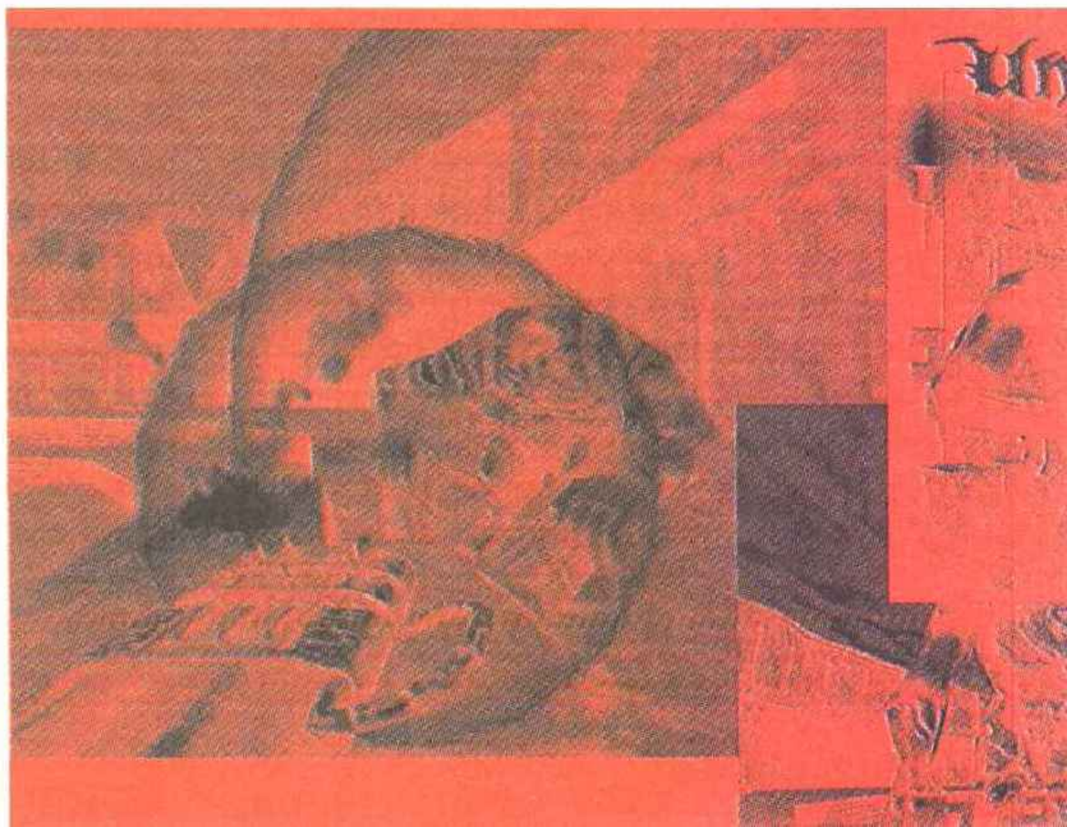
Итак, определимся, что, по сути своей, представляет собой программный код? Набор закорючек и одному лишь компьютеру понятных символов. Тебе в них разбираться совсем не обязательно, порой достаточно лишь поверхностного знания того, как все это работает. Любая игрушка состоит из исполняемого файла и кучи дополнительных, в которых хранится графика, видео и звук. Дополнительные файлы могут быть слиты заботливыми разработчиками в один большой архив, чтобы осложнить жизнь тебе и прочим любителям копаться во внутренностях программы (так, например, поступила Blizzard со своим StarCraft'ом или Westwood с Tiberian Sun).

После запуска игрушки основной исполняемый модуль загружает в память всю необходимую графику (текстуры, модели монстров, фейс игрока и модели его оружия), звуки (выстрелы, крики и вой противников) и начинает цикл исполнения (программисты, как правило, называют его game loop, или же engine — движок). Движок работает по кругу, раз за разом повторяя следующую последовательность действий: получить информацию от игрока (обработать нажатие на клавиатуру и передвижение мышки), выполнить все обязательные процедуры (переместить модель игрока в нужном направлении и передвинуть монстров) и донести результат работы до пользователя (изобразить на экране картинку). Закончив цикл и показав на экране кадр, компьютер вновь обрабатывает команды пользователя и т. д. — по кругу. Теперь давай посмотрим, как это все работает, на примере Unreal.

Представь себе длинный узкий коридор, в одном конце которого, любовно поглаживая ракетницу, стоишь ты, а на другом скалит зубки толстенький Скаарджик. В начале цикла движок опросит клавиатуру и мышку, чтобы узнать, что именно ты от него хочешь. Предположим, ты пытаешься стрейфиться влево и одновременно стреляешь из RL в монстра на другом конце коридора. Узнав, что нажата клавиша «влево» и клавиша «выстрел», программа перехо-



Еще немного, и все на свете циклы закончатся...



дит ко второй стадии цикла и передвигает твою модель влево на несколько сантиметров (на самом деле ты двигаешь всего лишь на сотые доли миллиметра, ведь цикл идет каких-то 30-40 миллисекунд; но для простоты позволю себе небольшое преувеличение). Вместе с тем программа создает новый объект «ракета», запоминает его начальные координаты, направление и скорость движения. Еще у нас остался Скаардж. Предположим, что близкая добыча вскружила ему голову, посему он просто двигается к тебе с максимально возможной скоростью. Переместив модель монстра и осознав, что в этом цикле больше вроде двигать некого, программа переходит к третьей стадии: выводит на экран картинку и начинает цикл сначала.

В следующей серии (действующие лица те же) нашей мыльной оперы игрок продолжает двигаться влево и упирается в стену. Программа сравнивает его координаты с координатами стены и прекращает перемещать модель. Ракета продвинулась на метр вперед. Скаардж, в свою очередь, приблизился к своему завтраку еще на полметра.

В третьей серии может наступить happy end: координаты ракетного снаряда и Скаарджа совпадают и программа обрабатывает сначала процедуру «большой бум» (выводя на экран взрыв и проигрывая соответствующий звук), а затем почетную процедуру «похорон» (заменяет модель Скаарджа на несколько кровавых ошметков в свободном полете). Далее стирает объект «монстр», объект «снаряд» и все их характеристики из памяти, забыв о них, как о страшном сне. С другой стороны, Скаардж все-таки не настолько туп, и, пораскинув мозгами, может стрейфануться вправо и освободить ракете дорогу. Что будет дальше и чем набьет себе желудок Скаардж через два-три такта, если игрок будет продолжать тупо бодать лбом стенку, ты и сам поймешь.



10000 лучников — скромненько так...



На бегущую девушку можно вешать ярлык «Завтрак Скаарджа»

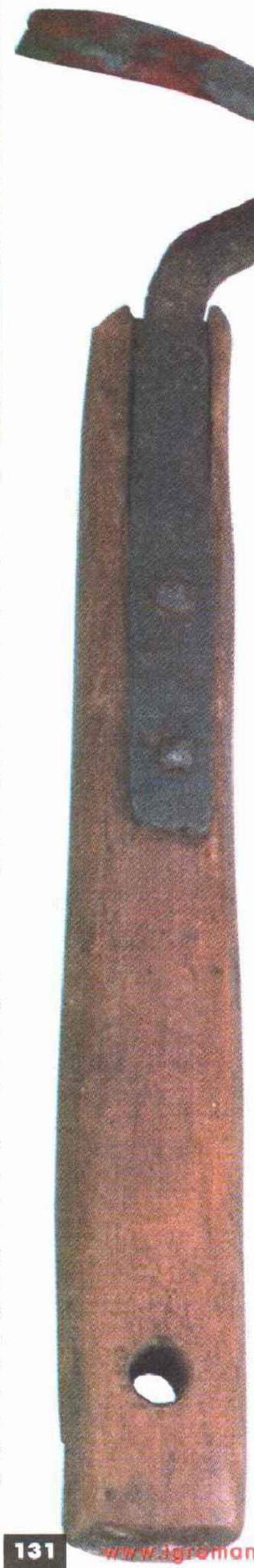


А теперь представь: обрабатывая на втором цикле объект «снаряд», программа неожиданно обнаружит, что показатели «скорость» и «убойная сила» взлетели до запредельных высот. И ракетница теперь стреляет быстрее АКМ, а каждая ракета при попадании устраивает маленькую Хиросиму (не без твоего вмешательства, естественно). Монстра разнесет на куски уже на втором ходу, а ты познаешь скрытый смысл взлома игры.

Как это ломать

Для начала неплохо было бы обзавестись хорошей смотрелкой, которая превращала бы все эти непонятные закорючки в обычные шестнадцатеричные числа. Подойдет любая, но я бы все же порекомендовал HView или Hex Workshop. Итак, все нужное у нас есть, да и цель тоже как бы имеется — влезть в программу и изменить нужные значения. Для выполнения этой задачи есть три способа.

Первый — отредактировать непосредственно программу. То есть открыть в редакторе exe'шник и изменить нужные значения. Скажем, герою дается в начале игры 3 жизни. Лезешь в файл и пытаешься отыскать то место, где явным образом прописано это значение. Ставишь там FF (256), сохраняешься и даришь облегченный вариант игрушки своим друзьям. В давние времена это был практически единственный способ взломать программу, причем наиболее простой — тогда игрушки умещались на одну дискетку и работали под DOS. Основная сложность заключалась в отыскании нужного значения. Без базовых знаний ассемблера было не обойтись. Теперь же, когда один лишь исполняемый файл может занимать мегабайт и больше, копание в коде стало занятием неблагодарным. Без дебаггера и трейсера можешь даже и не пытаться. Посему оставим



www.igromania.ru

первый способ ученым хакерам и обратимся ко второму.

Каждая первая игра в наше время предоставляет пользователю возможность сохраниться. Что происходит при нажатии на кнопку Save? Программа создает на диске файл и записывает туда все изменяемые значения из памяти. В 3D action это может быть информация о здоровье героя и монстров, их оружии и расположении на карте уровня. В пошаговых стратегиях и RPG — хитпойнты и характеристики персонажей, содержимое их карманов и расположение предметов на уровне. А нам остается лишь изучить файл с сохраненной игрой, понять, что и куда распихала программа, и изменить нужные значения. Если ты вспомнил, что save-файл к игре может занимать от 100 килобайт до 4 мегабайт и теперь лихорадочно подсчитываешь в уме, сколько времени тебе придется грохнуть на поиск одного значения, то это ты зря. Есть один очень простой способ «поиска по изменениям», позволяющий за пять-десять минут взломать сохраненку, если только она не запакована или не закодирована.



...Шестеро уже слегка погибли. Посчитай, сколько раз по 6 в 10000...

Для примера возьмем HoMM 3. Допустим у твоего героя в отряде есть 10 лучников и ты хочешь слегка, раз в пятьсот, увеличить их количество. Запускаешь игру, выходишь героем во чисто поле и выкидываешь, для чистоты эксперимента, всех воинов из отряда, кроме десяти лучников. Сохраняешься, выходишь и копируешь файл в отдельный каталог. Снова загружаешь игру и отделяешь от отряда одного лучника, которого тут же посылаешь в отпуск. Снова сохраняешься. Теперь открываешь два полученных save-файла в редакторе и сравниваешь их. Умная программа тут же показывает тебе отличия. Если в файле обнаружится больше двух измененных значений, то снова загружай «Героев», делай из девяти лучников восемь, сохраняйся и сравнивай третий файл с первым и со вторым. Совпадений станет меньше. Если в конечном итоге у тебя все равно получилось больше одного измененного значения (скажем, два) — не беда, меняй оба. Только помни, что цифровые значения программа хранит в шестнадцатеричной системе счисления. Так что прежде, чем писать в файл цифру 10000, надеясь получить соответствующее количество новобранцев, открой виндовый калькулятор и переведи число из десятеричной (DEC) системы в шестнадцатеричную (HEX). Теперь загружай «Героев» и иди мочить неверных.

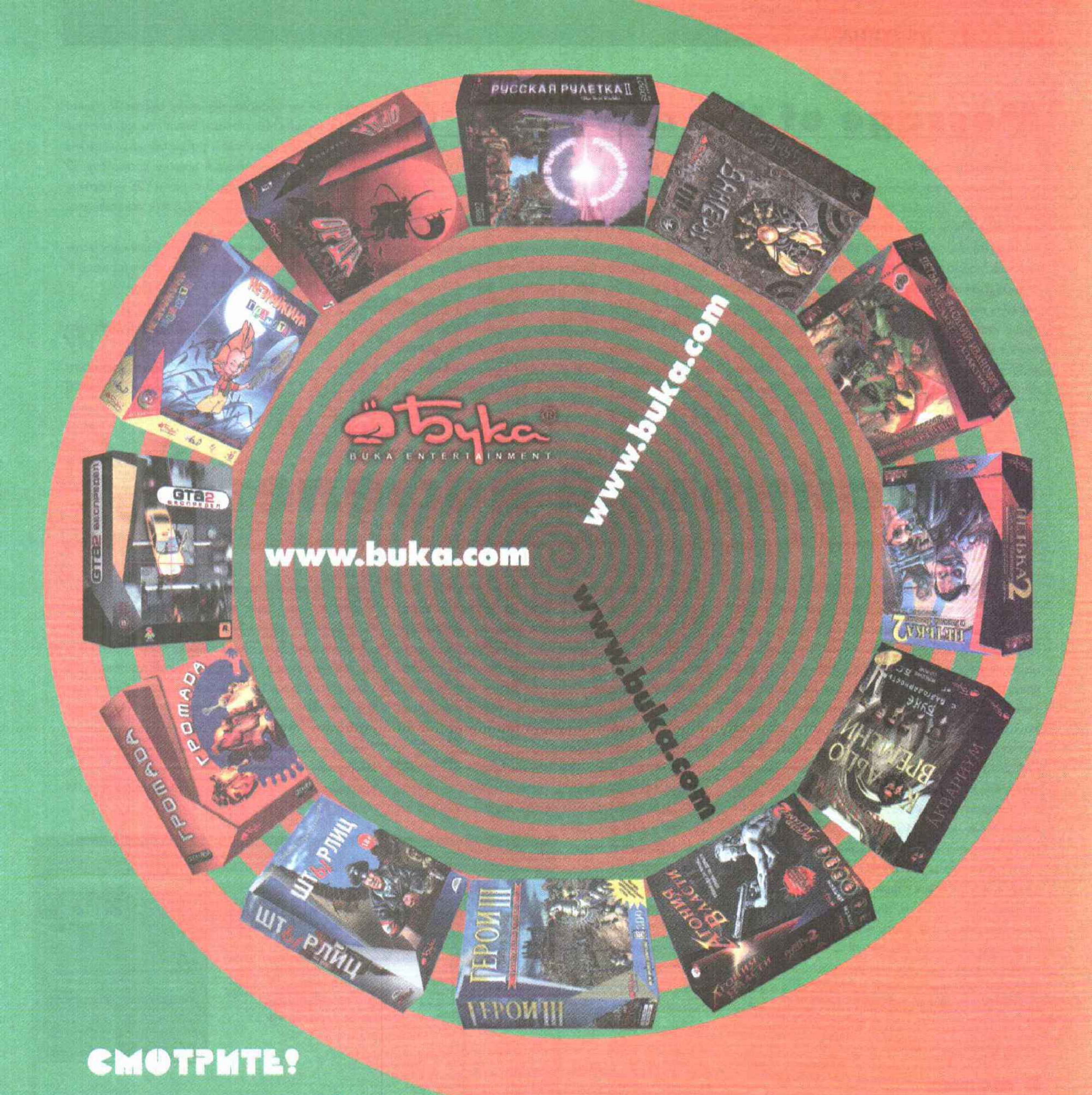
Второй способ действует практически безотказно на большинстве save-файлов. Но некоторые игры хранят информацию в таком виде, что сам черт ногу сломит, пытаясь в них разобраться. Тогда можно прибегнуть к третьему способу и попытаться модифицировать данные непосредственно в памяти машины — в тот момент, когда игра не ожидает никакого подвоха. Для этого потребуется скачать программку, позволяющую просматривать содержимое RAM и изменять отдельные значения. Для DOS рекомендую Game Wizard 32, в Windows лучше всего работает Magic Trainer Creator. Принцип действия практически тот же самый, что и в случае с сохраненной игрой. Вернемся, допустим, к HoMM3. Оставь у героя всего один отряд и поищи в памяти число воинов в этом отряде (если у тебя десять лучников, то и ищешь в десятеричном режиме цифру 10). Программа почти наверняка найдет больше одного значения. Выкидываем одного воина и тем самым сужаем круг поиска. Потом еще одного, и еще, и еще... И так до тех пор, пока не отыщем тот самый единственный адрес в памяти, по которому хранится нужная информация. Далее исправляешь циферку, скажем, на 10000 и радуешься своей собственной гениальности. Если циферок все же несколько (а такое бывает), придется немного поэкспериментировать, пока не выяснишь нужный адрес.

В MTC также есть кнопочка «Freeze». Указав адрес ячейки в памяти и «заморозив» ее, ты тем самым делаешь содержимое ячейки постоянным. Функция freeze весьма полезна в action-играх и в аркадах, когда требуется сделать героя бессмертным. Только учти — в мультиплеере этот способ не пройдет. Изменив значение ячейки, ты нарушишь синхронизацию между своей машиной и сервером. Последний будет считать, что у тебя все еще 100 жизни, и когда ты поймаешь ракету, сервер переведет тебя в разряд трупов. Короче, либо игра повиснет, либо одно из двух.

Как это использовать

Масса способов, поверь мне. Можешь делать с помощью MTC трейнеры и раздавать их своим друзьям. Можешь с невероятной скоростью проходить одну игру за другой, и знакомые станут считать тебя gamegod'ом. Как хочешь, так и используй. Или, скажем, проведи такой эксперимент. Попробуй разобрать игру до винтиков, взломать все, что можно взломать. А потом пройди ее, взломанную, на высшем уровне сложности, не используя ни единого чита. И преисполнишься тогда ты сознанием собственной крутости и классности. А если и не преисполнишься, то и черт с ним, зато игру пройдешь. ;)

www.igromania.ru



СМОТРИТЕ!

ПОКУПАЙТЕ

СПРАШИВАЙТЕ!

-дерзкие,

-добрые,

-умные,

-веселые

По вопросам оптовых закупок обращайтесь:

E-mail: market@buka.com

телефон: 111 5156; 111 5440

Доставка по Москве - бесплатно

ИГРЫ РОССИЙСКОГО ИЗДАТЕЛЯ - компании "БУКА"!

Message of the day...

Вечер. Добрый.

Первое января наступило. И почему-то ничего не случилось. Лопнул большой мыльный пузырь проблемы Y2K, и даже как-то обидно стало — ждали, понимаешь, ждали, и вот вам! Компьютеры, не моргнув глазом, промотали где-то глубоко у себя в недрах три нолика и, как ни в чем не бывало, продолжили мирно считать байты и биты. Редкие отголоски ошибки программистов 70-х проявились лишь в виде смешных глюков на сервере посольства Новой Зеландии, где всех посетителей поздравляли с новым 1999999 (и девять в периоде) годом. А где же обещанный фейерверк ядерных боеголовок? Где же метеоритный дождь сорвавшихся с орбиты спутников? Почему даже доисторическое московское метро, где ходят поезда, построенные еще во времена татаро-монгольского ига, перескочило злосчастную дату без единой неполадки (могу подтвердить, так как Y2K встречал в вагоне поезда). Опять обманули, да?

А в общем, не будем о грустном! Что было, то прошло, и все уже позади. Хотя, как тонко подметил один телеведущий, комментируя фразу Уильяма Генри Гейтса III о том, что все ошибки еще впереди, — «кому, как не первому человеку Microsoft, точно знать о количестве глюков». Билли, ты же читаешь этот журнал (!), признайся, расскажи нам о своем гениальном плане, который должен сработать 32 мартобря и под прикрытием ошибки Y2K испортить все программы конкурентов! Шутка, естественно, но вы меня поняли :-).

Несмотря ни на что, с Новым Годом вас всех. Ну и что, что он прошел, ну и что, что повторяюсь — просто с Новым Годом. На всякий случай ;-).

Ведущий рубрики
ViV
viv@igromania.ru
ICQ UIN: 1872840

Онлайновый нофелет

Свыше девяноста процентов российских пользователей Сети сидят там исключительно через модем. Ночь и (часто) день занимают телефонную линию и посылают в магазин всех родственников, которым пришла в голову бессмысленная идея куда-нибудь позвонить. Телефон, по нашим, заядлых интернетчиков, понятиям, имеет право на жизнь только потому, что специально для него строители проводят кабель. Который, само собой, любой разумный человек немедленно втыкает в модем, а саму трубку с кнопочками зашвыривает на антресоли, дабы всякие вредные личности не могли прервать радость утреннего (а также дневного и вечернего) коннекта.

И вот когда родственники в очередной раз начинают подступаться к твоему коннекту с целью порвать его на грелки, ты, гордо эдак откинув голову, им и говоришь: «Ну, типа, черепа, телефон — это придуманный способ обмана. Я тут про такое дело прочитал в «Игромании» — интернет-телефония называется... Короче, я сейчас запущу прогу, а вы говорите вот сюда, в микрофон». И черепа, забыв про свой дурацкий телефон, с энтузиазмом начнут использовать достижения прогресса.

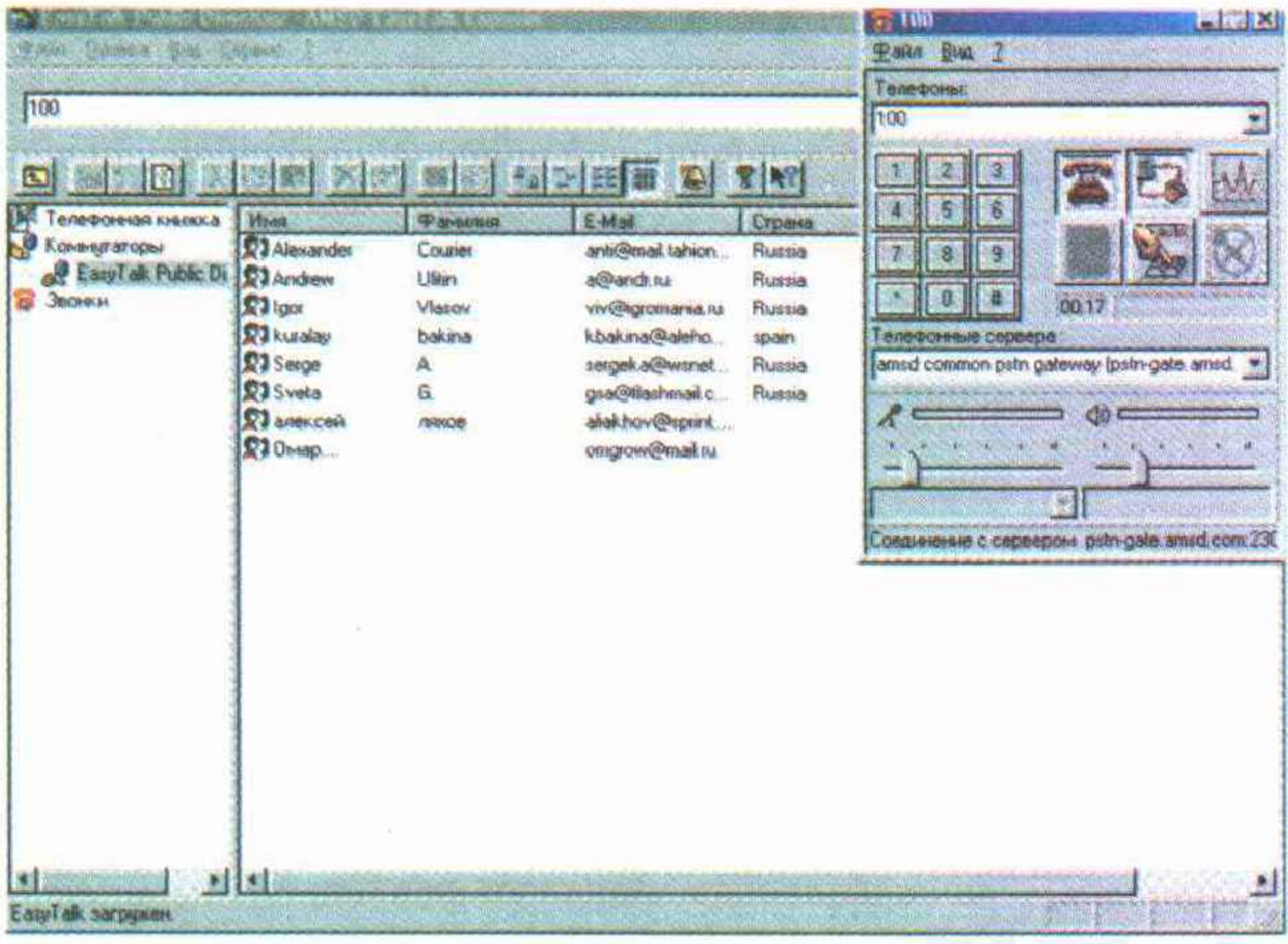
В теории

IP протоколу — ему, собственно, абсолютно безразлично, что, куда и зачем передавать. Поэтому, если установить на двух подключенных к сети компьютерах программу, которая будет преобразовывать голос пользователя в последовательность байтов и пересылать все это другому юзеру, а программа другого пользователя будет выполнять обратную операцию, то получим частный случай Интернет-телефона. Который будет глючить, тормозить и всяческими другими способами отличаться от своего коллеги с антресолей.

Причин тому несколько. Первая — несоответствие скорости передачи информации модемом и скорости человеческой речи. Язык работает раз этак в десять быстрее, и чтобы за ним угнаться, надо обзавестись выделенной линией. Приходится звуковую информацию сжимать и кодировать. Если применить один из новеньких алгоритмов паковки аудио-информации, то с передачей полученного потока данных справится даже старенький модем на 14.400. Вернее, справился бы, если не был бы подключен к Интернету.

Ибо Интернет, особенно в нашем отечестве, заслуживает почетное звание «Тормоз с дипломом», и ряд наград «За пересылку e-mail всего за 10 часов», и «За самую устойчивую и качественную связь (в кавычках)». Кто-то может возразить: «Как же так?! Я со своим «Курьером» сливаю по 100 мегабайт за ночь, и связь у меня ни разу не рвется!». Но файлы и голосовые данные — это небо и земля. Если какой-нибудь сервер задержит на пару секунд кусочек твоей «Любимой_песенки.mp3», то ничего критичного не случится. А вот если твой разговор по интернет-телефону будет состоять преимущественно из пауз, а собеседник вместо «Юля! Я тебя люблю» услышит «.ля! ..еб! ...блю!», то у тебя появятся все шансы укрепить отношения с собеседником(цей).

Задержки при пересылке, потеря пакетов информации и прочие мелкие радости в случае голосового общения становятся крупным паскудством. Бороться с ним можно по-разному (здесь все способы хороши), например, сменить провайдера либо же звонить по нофелету в ночные часы, когда Сеть не так загружена. Тем паче, новый протокол IP6 уже не за горами. И если все действительно будет так, как обещают разработчики IP6, то Сеть наконец-то научится выделять в потоке информации те пакеты, которые надо доставить как можно скорее (голосовая информация, telnet-соединение), и те, которые могут еще секунду-другую подождать. И тогда...



А пока можно, любопытства ради, познакомиться с программками голосового общения и, если есть микрофон, даже попробовать их в действии. Если ты и твой собеседник подключены через одного и того же провайдера и сидите на хороших АТС'ках, то телефон можно отправить в отпуск.



Z-Surf Z-Mail Z-Site Z-News

ВЫ ПЛАТИТЕ ТОЛЬКО ЗА ТО, ЧТО ВАМ НЕОБХОДИМО!

Z-Surf - Dial-Up $1 в час (ночью - $0.5!)
Новый тарифный план Z-Surf идеально сочетает в себе надежность и безопасность со свободным "плаванием" по сети Интернет, и при этом позволяет рационально расходовать денежные средства.

Z-Mail - платный почтовый сервис ($12 в год)
Ваш почтовый ящик никто не сотрет, сервер, хранящий почту, будет всегда доступен. А какая техподдержка!
Вы платите деньги не за электронную почту, а за ее качество!

Z-Site - мини-сайт 5 Mb ($12 в год)
Ваша домашняя страничка достойна большего!
Приобретая Z-Site, Вы получаете не только достаточное дисковое пространство, но и домен третьего уровня на доменах zmail.ru, ok.ru, ru.ru, id.ru, quake.ru

Z-News - доступ к news-серверу ($12 в год)

Для самых бережливых - экономичные комплексные пакеты услуг Z-Pack и Z-Tiny!

Линия продуктов Z-Line - для тех, кто экономит время и деньги!
Техническая поддержка для всех видов сервиса - круглосуточно!

ZENONN.S.P.
http://www.zmail.ru
E-mailinfo@zmail.ru
Лъ.: (095)2504629

На практике

Все программы, как известно, бывают двух типов: одни работают, другие нет. Нас будут интересовать преимущественно вторые. Среди них, опять же, можно выделить три класса: «чистые» программы коммуникации юзер-юзер (у тебя есть программа, у Васи есть программа, а как вы друг друга найдете, это уже не ее, программы, дело); программы, оперирующие через сервер, координирующий все соединения и исполняющий роль мини-АТС; наконец, программы, представляющие собой надстройки для какого-нибудь распространенного коммуникационного клиента (ICQ, AOL Messenger), добавляющие возможности голосового общения.

Из простых программ клиент-клиент наиболее известны **Internet Phone** (*www.vocaltec.com*), **Media Ring Talk** (*www.mediaring.com*) и **WebPhone** (*www.mikesell.net/webphone/index.html*). Все они обладают схожим кругом возможностей, требуют соединения с Сетью на скорости 14.400 и выше (это в Штатах, а при наших провайдерах и линиях хорошо, если на 28.800 справится), используют множество продвинутых алгоритмов кодирования аудио-сигнала, компенсирующих потерю отдельных пакетов (чтобы слова не обрывались на полуслове) и поддерживают не только голосовое общение, но и видеоконференции. Все три программы нетребовательны к ресурсам компьютера; распространяются по «шароварному» принципу.



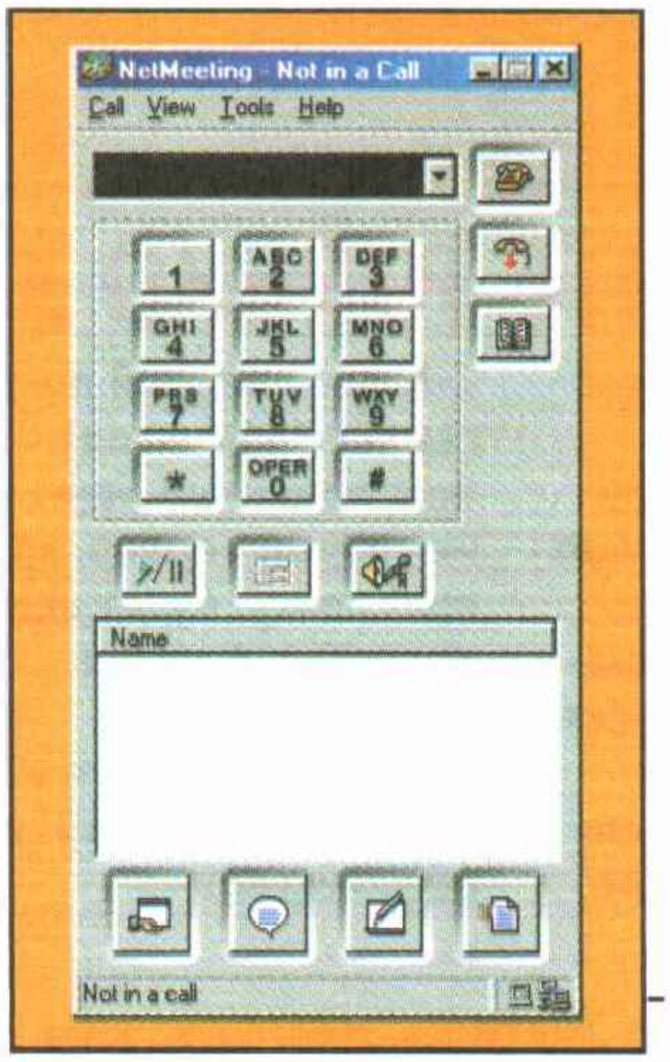
Софт для проведения Интернет-конференций и просто для общения в онлайне есть у каждого пользователя Windows 98. Это **Microsoft NetMeeting**. Поставив программу и зарегистрировавшись на сервере, пользователь получает свой уникальный номер, а вместе с ним и доступ к списку других пользователей. Выбрав собеседника и пингнув его для проверки связи (если пакеты не ходят, то хоть обкричись в микрофон — все равно тебя никто не услышит), пользователь «звонит» собеседнику, и если тому настолько нечего делать, что можно даже и потрепаться, то начинается диалог. В процессе диалога участники могут печатать в общем окошке чата и рисовать друг другу картинки. Сразу оговорюсь: для всякого рода пикантных знакомств NetMeeting не подходит — здесь не так уж и много пользователей, а русских и того меньше.

Если ставить и разбираться с дополнительным софтом лень, можно просто скачать **ICQ IpTalk** (*www.cybermall.co.nz/cantasoft/*) или **Rave 2** (*www.ravevar.com*); убедить всех в своем контакт-листе аськи, чтобы они тоже скачали и поставили себе одну из этих утилит; и простым нажатием кнопочки начать «звонить» всем своим ICQ'шным знакомым. Ночью, или в другое время, когда качество коннекта ощутимо вырастает, можно вполне неплохо потрепаться.

Чукча — модем — Интернет — телефон — чукча

Напористый читатель в этом месте может смело меня пнуть, задав резонный вопрос: «А где, собственно, рассказ о том, как заменить модемом телефон? Можно ли позвонить через Интернет человеку, у которого ни то что компьютера — модема нету?!». Не пинайте. Да, можно. Интернет-телефония как раз и есть ни что иное, как способ объединения телефонной сети и Интернет в одно целое.

Принцип работы телефонный сети — коммутаторный, то есть при соединении двух абонентов им предоставляется выделенный канал, передающий исключительно речь этих двух человек. Интернет, наоборот, организован по пакетному принципу работы, то бишь вся передаваемая информация бьется на кусочки (пакеты) определенного размера, и каждый кусок может передаваться различными путями. Одним пакетам везет, и они доходят до получателя за долю секунды, другие могут толпиться на различных роутерах и серверах по две-пять секунд, третьи вообще теряются. И все эти задержки в пути никоим образом не влияют на целостность информации. Драйвер сети получателя собирает кусочки в единое целое, посылает запросы на перепосылку какого-нибудь заблудившегося пакета, и пусть даже на секунду позже, но предоставляет пользователю нормальный файл. У коммутационного и пакетного способов передачи данных есть свои достоинства, но есть и недостатки. Основным достоинством коммутационного способа является выделенный канал, предоставляемый тебе и только тебе на все время пользования. В твой телефонный разговор не влезет неизвестный дядя и не станет материться в ушки твоей девушки, на линии находитесь только ты и она. Основной недостаток — высокая стоимость передачи данных. Ведь каждому пользователю приходится выделять отдельный «провод», даже если оный пользователь только и делает, что дышит в трубку.



Интернет-телефонию придумали в качестве замены телефонной сети. Ведь при использовании пакетной записи значительно увеличивается пропускная способность Сети и уменьшаются затраты на использование (1 минута разговора с Нью-Йорком стоит доллар, 1 час работы в Сети тоже стоит доллар — чувствуешь разницу?). Принцип работы Интернет-телефонии следующий: человек дозванивается до цифровой АТС; там стоит сервер, подключенный к Интернет, преобразовывающий голос абонента в цифровой звук и передающий его по Сети на другой край Земли, где его принимает точно такой же сервер и, преобразовав в нормальный звук, пересылает на местную телефонную АТС. Выделенной линии на 64к вполне хватает, чтобы одновременно обслужить четырех абонентов. И платить уже приходится не МГТС за международное соединение, а провайдеру Интернет-телефонии за доступ в Сеть.

В Москве сейчас не так уж и много фирм, предоставляющих услуги Интернет-телефонии. Как правило, этим занимаются те провайдеры, у которых уже есть работающий канал в Интернет. Им остается лишь поставить у себя гейт-сервер, выполняющий роль связующего звена между телефонной сетью и просто сетью. Например, **Zenon** ***(www.aha.ru)*** предоставляет пользователям весьма интересную услугу: когда ты сидишь в Сети, то можешь оставить своим знакомым телефон провайдера. Позвонив по нему и набрав тоновым набором твой идентификационный номер, они могут позвонить тебе через Microsoft NetMeeting и пообщаться с тобой голосом. Тебе даже не придется выходить из Сети!

Весьма интересную программку выпустила российская фирма **ASMD**. Обязательно скачай и поставь себе **EasyTalk** (*www.easytalk.ru*), и вместе с неплохой альтернативой NetMeeting'у ты получишь возможность звонить на любой телефон в Москве. Правда, гейт-сервер работает в тестовом режиме (читай — через пень-колоду) и скорее лежит, нежели обрабатывает запросы. Но представление об Интернет-телефонии ты получишь.

Пока еще рано говорить о перспективах Интернет-телефонии в России (телефонные линии у нас далеко не цифровые, АТС'ки старые), но то, что в мире эта технология приживется — факт! Недаром большинство телефонных компаний, почуяв мощного конкурента, всячески пытались засудить фирмы, начавшие предоставлять новый вид телефонных услуг. Им это, естественно, не удалось. И кто знает, может быть, наши правнуки уже и не вспомнят, что такое телефонный аппарат.

ViV
viv@igromania.ru



The Internet Service Provider .net

WWW.INTERNET

ViV
viv@igromania.ru

Самооборона



Сеть дырява, как старая калоша, и все давно с этим смирились, потому что не в наших силах это исправить. Кто-то молится на IP6 в тщетной надежде, что переход на новый протокол одним махом решит все проблемы. Кто-то уже окончательно разуверился и подумывает о надобности Сети как таковой: ведь гораздо проще поддерживать небольшой рабочий network, нежели постоянно думать об опасности вторжения непрошеных гостей извне. Мы же изберем промежуточный вариант, руководствуясь народной мудростью «на Сеть надейся, но и сам не плошай», и поговорим о защите своего PC от всех напастей сразу.

Специально для новичков и всех остальных

...а также для ведущего рубрики «Паутина». Закон Мерфи, аксиома или постулат — называй как хочешь, но лучше просто запомни: 90% вирусов, троянских программ и прочих незваных гостей попадают на компьютер с твоего разрешения и полного одобрения. Мы их сами туда заносим. Иногда по глупости, чаще по невнимательности и нежеланию соблюдать некоторые простые правила. Вот, например, ежели пришел EXE файл от таинственного незнакомца — что с ним надо сделать? Правильно, протестировать на вирус. А если тот же самый файл пришел из службы тех-поддержки провайдера или от твоего старого приятеля? Нет, сначала все-таки надо проверить. Подделать адрес отправителя сможет любой пятиклассник, и лучше уже доверять, проверяя, чем форматировать, горюя, винт. Лучше сидеть на The BAT!, чем переустанавливать Windows после одного-единственного HTTP-письма, открытого в Outlook. И неплохо также поставить какой-нибудь резидентный сканер, вроде AVP или Mcaffee, прописать ему в настройках слежение за какой-нибудь одной папкой (скажем, c:\download) и складывать туда все скачиваемые файлы. Пусть уж полежат чуть-чуть в резервации — не стухнут.

Этого абзаца, вероятнее всего, не было бы, если б не бессонная ночь, проведенная в обществе конфигурационной программы болезных Виндов. И только осознав, что даже опытные люди делают ошибки (потому что они *люди*), я решил еще раз напомнить тебе несколько простых, но крайне эффективных правил:

- не запускать исполняемые файлы, присланные по e-mail, не прогнав их антивирусом;

- с опаской относиться к письмам из службы поддержки провайдера, в которых просят выслать логин и/или пароль;

- проверять все скачиваемые программы антивирусом и хотя бы раз в неделю проводить полное сканирование компьютера (как известно, в полной безопасности пребывает лишь персоналка с выдернутым из розетки шнуром);

- по малознакомым сайтам (особенно *нелегальным*) ходить лучше с выключенными в настройках браузера Cookie, JAVA и VBScript апплетами. Спросишь, зачем? Всем желающим могу выслать кусочек HTML-файла, создающего в папке start-up любой исполняемый .pif-файл. Нетрудно догадаться, что при следующей перезагрузке компьютер выполнит на одну команду больше. И эта команда может быть, скажем, вызовом *трояна*.

DOS атаки

К безобидной и весьма, кстати, стабильной операционной системе от Microsoft данный параграф не имеет никакого отношения. DOS (Denial Of Service) атаки пришли к нам с платформы Unix, где весьма довольно долго и успешно применялись хакерами всех мастей и сословий. Успешная DOS-атака наглухо вешает сервер, да так, что он даже не отвечает на запросы администратора; единственным спасительным средством остается кнопка питания. DOS-атака весьма безобидна и никоим образом не влияет на машину (то есть, перегрузившись, ты спокойно можешь продолжить работу). Но, согласись, не очень-то приятно наблюдать синий экран с сообщением об ошибке Windows и тратить от одной до пяти минут на соединение с провайдером.

Принцип работы DOS-атаки весьма прост — атакуемая машина забрасывается огромным количеством пакетов информации с нестандартным заголовком и ненормативным содержанием. Наиболее уязвимой для DOS-атак операционной системой остается Windows 95 в его, так сказать, девственной инсталляции (то бишь без багфиксов, сервисных модулей и прочих add-on'ов). Год или два назад наиболее популярной DOS-атакой была программка WinNuke. Желающие опробовать ее на себе могли зайти на сайт разработчика и, указав свой ip адрес, получить в морду несколькими Out-of-band пакетами, приводящими к полному зависанию машины. Впоследствии появился отдельный исполняемый файл. Скачав его, обиженный баклан преклонных годов мог указать адрес своего недруга и ввести какое-нибудь злобное ругательство. Оное ругательство было последним осмысленным набором букв, наблюдаемым хозяином машины за несколько секунд до ее перезагрузки.

С выходом Win95 Service Edition текущая версия WinNuke стала настолько же безобидной, насколько и простой ping — операционная система с аппетитом кушала пакеты и тут же посылала их куда подальше, категорически отказываясь зависать. Любителям поиздеваться над ближним своим пришлось изыскивать новые способы хулиганства. Создать атакующую программу общего характера, которая бы гарантированно отправляла тачку на перезагрузку, не получалось, зато появилось множество DOS-атак, рассчитанных на определенные приложения (например, на ICQ, IRC-клиент или Web-сервер). Любое из Интернет-приложений, как известно, использует для соединения с Сетью какой-либо определенный порт (или даже несколько). Скажем, ICQ общается с основным сервером Mirabilis через 4000 порт. То есть, если сервер отправляет тебе сообщение, то адрес получателя выглядит как 192.168.0.1:4000 (твой ip-адрес плюс номер порта). DOS атака, ориентированная на ICQ, начинает планомерную бомбардировку 4000 порта и в результате добивается в лучшем случае обрыва связи с сервером, а в худшем — подвисания ICQ на твоем компьютере. Таким же образом действует большинство IRC атак.

Бороться с DOS атаками достаточно просто. Начнем с того, что если у тебя стоит Windows 98, то про WinNuke можешь забыть, как про страшный сон. В 98 году Microsoft довела-таки драйвер связи (Winsock) до ума, и он не падает лапками кверху, получив последовательность Out-of-Band пакетов.

Есть и другие средства, предупреждающие проникновение чужеродных пакетов к тебе на компьютер. Программы вроде Nuke Nabber'а вклиниваются между драйвером Winsock и непосредственно протоколом TCP/IP и пристально наблюдают за всеми входящими и выходящими пакетами на всех портах. И если, скажем, на 80 порт (протокол HTTP) пытается проникнуть какой-то невесть откуда взявшийся пакет, то программа вытаскивает его за уши из общего потока, допрашивает с пристрастием, пока тот не сознается, кто его послал, и показывает тебе ip-адрес твоего недоброжелателя. А дальше уже сам решишь: либо поступить благородно и написать провайдеру этого «хакера», чтобы они там разобрались между собой, либо, мерзко хихикая, запустить излюбленную нюкалку и долбануть по хулигану всеми доступными средствами. Как говорится, кто к нам с плохим пакетом придет, тот с ним и уйдет.

Nuke Nabber можно установить с нашего компакта или же найти в Сети, на что ты потратишь целую минуту.

Троянский Эпос

Если бы я, допустим, был митьком, то обязательно стравил бы байку о том, как кульный митек Парис увел за собой чувиху Елену и как они десять лет без роздыху мочили греческих фраеров, но потом купились на злостную наколку с деревянным конем и все померли. Но поскольку я не митек, то просто расскажу тебе о троянах.

Вероятно, ты уже слышал о том, что такое

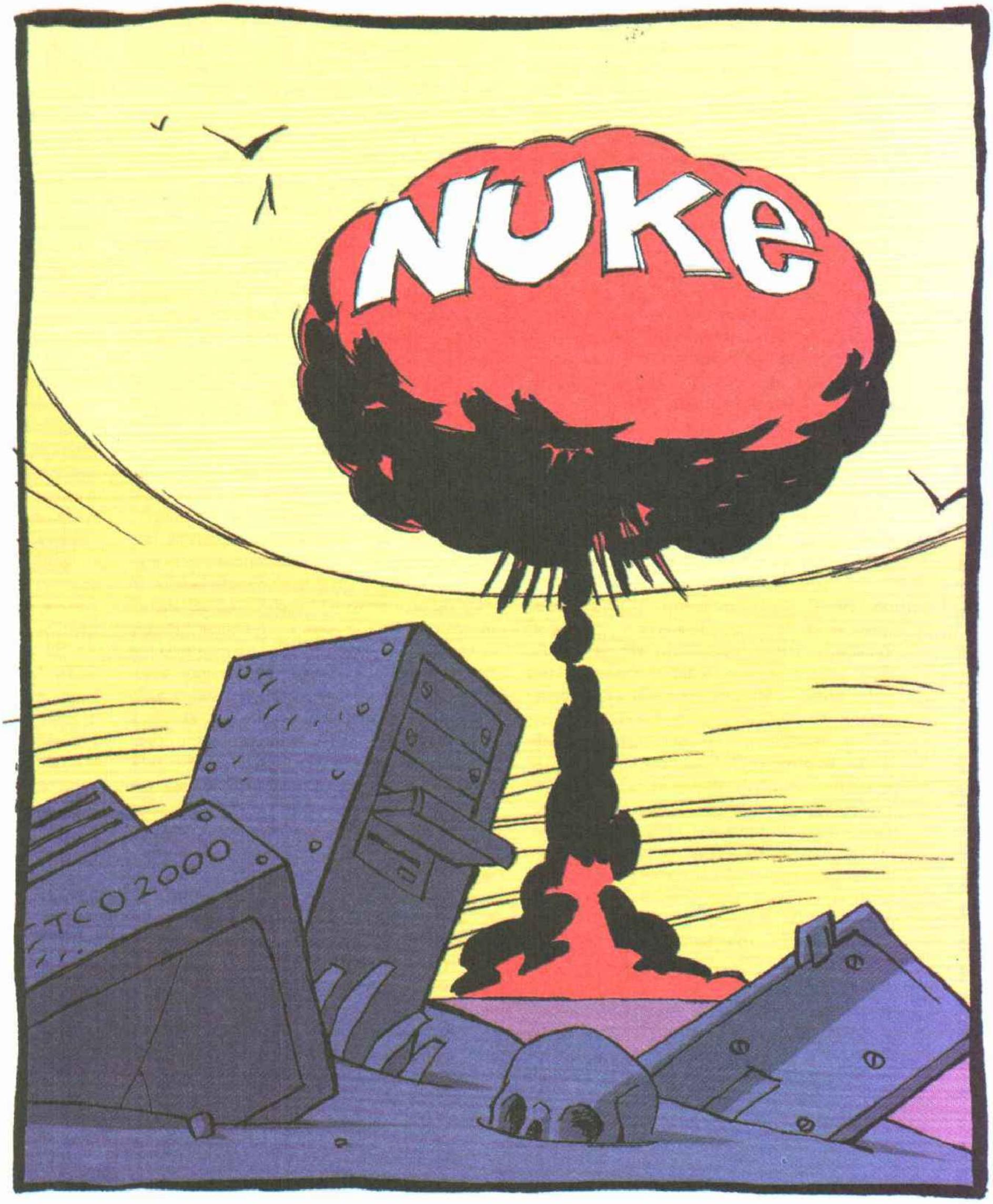
Back Orifice или Netbus. Первая программа, созданная хакерско-кодерской группой Cult of the Dead Cow (Объединение Мертвой Коровы) в исключительно демонстрационных целях, позволяла администрировать удаленный компьютер через Сеть и вытворять с ним все, что угодно. Естественно, подавляющее большинство из раздобывших Back Orifice немедленно начали использовать его в целях оказания помощи ближнему. Запустив на машине жертвы серверный вариант BO, «кул-хацкеры» получали полный доступ ко всем дискам и даже могли запускать различные программы и перезагружать компьютер, не спрашиваясь владельца. Было время, когда на каждой второй «типа хакерской» страничке тебе впаривали всевозможные add-on'ы к ICQ, новейшие crack'и и еще кучу полезного софта. И вся эта куча на поверку оказывалась тем или иным вариантом серверного модуля BO. Или, скажем, случайный знакомый мог выслать тебе свою фотку в самораспаковывающемся архиве (архив, естественно, инфицирован все тем же BO). В конце концов, хакер мог просто прийти к своей жертве в гости и, пока та блаженно допивала халявную бутылку пива, достать из кармана дискетку и сделать свое черное дело.

На самом деле программ для удаленного администрирования — море. Они не являются запретным плодом, и найти их сравнительно просто. На *tucows.rinet.ru* и в разделе Remote Administration расположено множество утилит с весьма схожим набором функций: прячется от пользователя, ничем не выдает своего присутствия и позволяет выполнять все те операции, которые может выполнить человек, сидящий непосредственно за компьютером. И ведь никому и в голову не придет использовать предоставляемое программное обеспечение, скажем, для регулярного «заимствования» свежего пароля доступа в Сеть либо же для чтения личной переписки пользователя и изучения его сетевых знакомых. BO выехал, в первую очередь, из-за своей хакерской направленности. Его сделали хакеры, его продвигали хакерские сайты, его запрещали, потому что им пользовались «хакеры». А на самом деле — ничего в нем особенного нет. Все дело в том, что он появился в нужное время и в нужном месте.

Защищаться от троянов очень просто — надо всего лишь не быть идиотом. Чтобы троян заработал, ты сам должен запустить у себя на машине серверную часть. А если с мозгами у тебя в порядке, то ты этого, скорее всего, не сделаешь. Если же машина время от времени ускользает от твоего неусыпного надзора (например, маленький братишка, который верит всему, что ему говорят сетевые знакомые, вполне может натворить за время твоего отсутствия массу глупостей), то просто поставь себе сетевой сканер AVP. Наиболее известные трояны уже давно занесены в его антивирусную базу, и любой уважающий тебя антивирус, обнаружив серверную часть BO, заорет благим матом и стремительно предложит отформатировать винт, типа на всякий случай. ;-)

Определить присутствие трояна на компьютере достаточно просто: если вдруг Windows скажет тебе, что неплохо бы ширинку застегнуть, либо же нецензурно выругается, то это значит одно из двух — или тебе уже пора добровольно звонить по 03, или тачка завшивела и надо бы ее полечить. Попробуй ввести в командной строке (Start/Run) «**netstat -a**». На экране появится список открытых портов на твоей системе. Если туда вдруг «случайно» затесался 31337 порт, то знай — ты приютил Back Orifice. Кстати, команду «**netstat -a**» можно использовать и в других целях. Например, если очень хочется узнать ip-адрес твоего собеседника в ICQ, то пошли ему мессагу и посмотри, какая строчка появилась в списке. Как правило, icq открывает порты от 2000 и выше. Обнаружив строчку вроде «UDP viv:2104 192.168.0.5:2138 LISTENING», ты найдешь в ней искомый ip адрес, как бы ни старался скрыть его твой собеседник.

Да, и напоследок один совет: по возможности не пользуйся всевозможными утилитами, обещающими очистить твой компьютер от всех троянов. Они частенько и являются самими троянами.



Игорь Власов
viv@igromania.ru

Найди то, не знаю что

«Из всех искусств важнейшим для нас является кино». Он так считал. Кто? Ну! Товарищ Ильич, разумеется. Он заблуждался. Даже если взять современное кино. Ведь Ильичу в связи с преждевременной смертью не удалось посмотреть боевики со Шварцем, оценить сюжетную канву творений Куросавы и приколоться чумовым перестрелкам в пентах Джона Ву. Но все равно он заблуждался. Увы, объединитель пролетариев не был знаком с И-нетом. Иначе он стремительно изменил бы свое мнение. И, быть может, предпочел бы ночное общение на IRC холодному шалашу на берегах Финского залива.

В Мировой Сети есть все!!! Да, так считают многие. Например, Митч Мэддокс. Кто такой? Ну! Американец. 26 лет. Свой дом в Далласе. С 1 января 2000 года это крутой чувак. Почему?

С 1 января 2000 года по 31 декабря аналогичного года он намерен не выходить из дома и пробыть в онлайне, заказывая через Сеть еду, одежду и прочее необходимое; черпая из Сети новости; развлекаясь и общаясь в Сети; работая в Сети; живя в Сети. По всему дому установлены видеокамеры, транслирующие происходящее у него в квартире в Сеть. Зайди на www.dotcomguy.com, и ты станешь свидетелем его отшельничества. Зачем он это делает? Ну! Доказать всему миру, что в И-нете возможно все. Абсолютно все!!! Он прав?

Сеть. WWW. Паутина. Информация, разложенная по полочкам, с бирочками и указателями, со справочными книгами и системами поиска. Принеси мне то, не знаю что. Митч Мэддокс наверняка уверен, что ты сможешь. Я смогу. Любой сможет. Так ли это?

Она напоминает город. Мегаполис. Если ходить с картой по центральным проспектам, то заблудиться невозможно. Вон то большое здание — кинотеатр «Пушкинский». Там, за углом, под знаком задницы стоит «McDonalds». Метро? Топаешь до перекрестка и направо по ссылке. Нажмешь — доедешь. Захотел поесть? Здесь прорва общепитов. Картинки? Любые. Есть халявные точки, есть платные. Новости? Ну! Лишь бы уши не треснули, это широкий поток. Музыка? После появления формата MP3 фонотеки лопаются от избытка музыкальных мегабайтов. Входишь на ближайший поисковик, вводишь строчку запроса «ХОЧУ+ВСЕГО+МНОГО». И получаешь. Что? Хех!

Мегаполис, говоришь? Иди, поищи дом №5/строение 12/корпус 8 по улице акад. Чичигагадзе в районе Чертокуличковский. Не можешь? Послушай, как старательно дышат в трубку девушки по «09». Приколись, как беспомощно разводят руками таксисты. Обратись к постовым — и они пошлют тебя, но не туда. А именно туда. И надолго.

Метро не повезет тебя на загородную дачу. Супермаркеты не продадут тебе, даже за большие деньги, тот самый редкий товар, который тебе нужен и которого у них нет. В Мировой Сети есть все? Не смеши меня. Эй, Митч, который Мэддокс! Да, ты можешь там жить. Попсовую музыку тоже можно слушать — ее в Сети навалом. Но недавно искал я композицию команды Oomph! (кстати, одна из любимейших команд нашей Катьки). Что я получил? Баннеры с надписью «Oo! 100 Mph! Real Speed!». Я тоскливо листал список из 4000 совершенно бессмысленных ссылок, осознавая, что ни черта здесь нет. А еще я поискал Crest of Darkness — наугад из того, что главред слушает. Это было смешно... грустно... трагично... Так, значит, в Мировой Сети есть все??? Бред — ни фига там нет. Или, может, таки есть?

Есть или нет?

Да есть, конечно. Но у прохожих надо спрашивать, а не по карте ходить.

В Сети навалом обыденной и востребованной информации.

Редкой и этим ценной — ничтожные граммы.

Навалом дешевой попсы, но попробуй сыскать любые андеграундные музыкальные направления. Найдешь — этикетку от бутылки вместо глотка живительной огненной влаги.

И тем не менее, на любой интересующий тебя вопрос в 99,9[9] случаев можно найти ответ в Сети.

Знаешь, почему?

Потому что в Сети общаются люди. Сервера содержат — люди. И всевозможные странички ваяют — люди! Они — ответ и ключ. Размышляй логически: раз есть ты, которому надо что-то редкое, значит, есть кто-то еще, которому это тоже понадобилось. И этот кто-то, обладая бОльшими средствами и возможностями, пошел и приобрел (нашел, отнял) то, что надо ему и — по счастливому совпадению — требуется тебе. Теперь задача упростилась: надо искать не какую-либо редкую информацию, а человека, который этой информацией располагает и готов поделиться. Что, думаешь, не поделится? А куды ж он денется... Не один, так другой, не другой, так третий. Людей много. Так что ищем либо страничку человека, располагающего *нужной* информацией (не факт, что таковая страничка существует), либо пишем в электронную конференцию, которую, вероятнее всего, этот человек прочтет, либо пытаемся связаться с ним напрямую — через IRC.

Ты понял: их три. Кого? Дедов Пихто. Вариантов, разумеется. И варианты эти неравнозначны. Проще всего классифицировать их по двум признакам: а) количество затраченных тобой усилий; б) количество усилий, затраченных искомым человеком. И в том, и в другом случае играет роль одна и та же составляющая — человеческая лень. Для того, чтобы ты *нашел* страничку с нужной информацией, ее кто-то сначала должен *сделать*. Чтобы найти сайт в Сети, особых усилий прикладывать не надо — достаточно добраться до любого крупного поисковика и ввести правильный набор слов. Чтобы сделать страничку, усилия, наоборот, требуются, причем немалые. Надо оторвать пятую точку от стула, достать из котелка идею и реализовать ее в виде HTML-кода. Подытожим: ты отдыхаешь, а он работает. Причем *он никому этого делать не обязан*. А раз не обязан, значит, скорее всего, не сделает. Вероятность успеха близка к нулю.

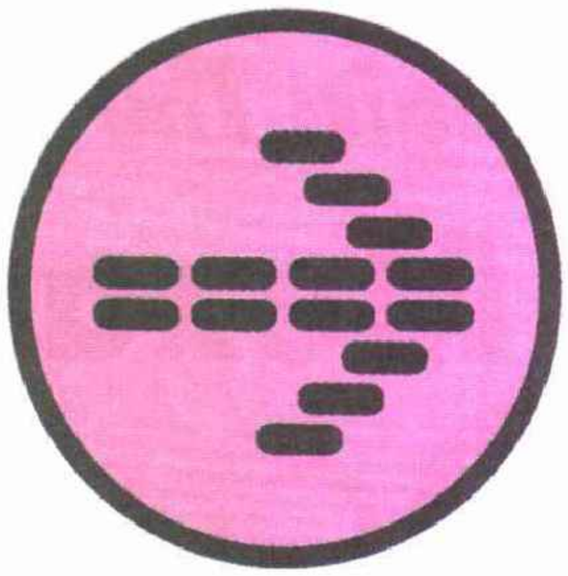
Во втором варианте я предложил тебе отправиться на конференцию и вывесить сообщение с просьбой посодействовать в поиске нужной информации. То есть теперь уже тебе придется стучать пальцами по клавиатуре и подыскивать нужные слова, складывая их в понятную и вежливую просьбу. А тому человеку это надо всего лишь прочитать. Всего лишь быть в хорошем настроении. И всего лишь выслать файл. Ты ему — сообщение-просьбу, он тебе — файл. Оба «работаете». Вероятность не так уж мала. Но ему все равно может быть просто в лом, и ничего с этим не поделаешь.

И, наконец, третий вариант: отправляешься на IRC и выискиваешь там канал, где обсуждают тему, близкую к тому, что ты ищешь. Здороваешься и *вежливо* интересуешься, а не поможет ли кто? Нужному человеку, прочитавшему твою жалостливую *мессагу*, остается лишь нажать на кнопочку и переслать тебе искомый файл. Одну-единственную кнопочку. Ну что ему, в конце концов, стоит! Может, правда, попросить что-нибудь взамен или просто продемонстрировать тебе свое остроумие, но и в том и в другом случае файл будет у тебя. Вероятность успеха — 95%.

К чему я все это? К тому, что В СЕТИ ЕСТЬ ВСЕ. Но редкую информацию, друг мой, лучше всего спрашивать у прохожих, т. е. на всевозможных IRC. Проверял на собственном горбу тысячи раз. Даже если в Сети этого нет, даже если в Сети этого и не будет, даже если это запрещено законом, всегда, повторяю, *всегда* найдутся люди, у которых *это* есть. И среди них *всегда* найдется человек, готовый *этим* поделиться.

Спрашиваешь, что я думаю насчет Митча Мэддокса и его крестового похода? А ничего не думаю. Нравится ему — ну и пусть развлекается, нас потешит... Мы и так знаем, что в Сети можно жить (у армянского радио спрашивают: можно ли спать с открытой форточкой; армянское радио отвечает: спите, если больше не с кем), и знаем, что в Сети есть все. Другой вопрос, что искать уметь надо, и это не так просто...

ЗНАЧОК

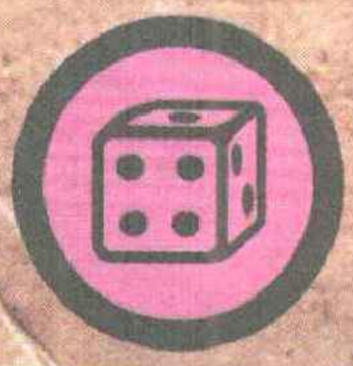


КАРТЫ, КУБИК,
ДВА СТОЛА

ПАУЧЬИ ЗАНАЧКИ

ХВОЙ БЕРЕЗОВЫЙ

ЛИНИЯ ОТРЫВА



КАРТЫ, КУБИК,
ДВА СТОЛА



ПАУЧЬИ ЗАНАЧКИ



ХВОЙ БЕРЕЗОВЫЙ



ЛИНИЯ ОТРЫВА

DeD-21 /editor@igromania.ru/, Торик /torick@softhome.net/

Magic: The Gathering

Механика карточного боя











С чего начинается Magic: The Gathering? Игровые журналы взахлеб рассказывают про эту фэнтезийную настольную карточную игру, наперебой превозносят ее достоинства (факт: немалые) и спеша поведать своим возлюбленным читателям, что какие карты делают, в каком порядке какие действия совершаются и как вообще надо играть. Видимо, надеются изложить инструкцию по освоению игры на более доступном для простого смертного уровне. Похвально, похвально (когда фантазии больше ни на что не хватает...). Однако никто еще не пробовал проанализировать, как же работает Magic: The Gathering. Что собою эта игра представляет, если отрешиться от фэнтезевости и глянуть в корень вещей?..

Статьи, подобной этой, ты не найдешь больше нигде. То, что здесь рассматривается, — это глубинная механика MtG.

С чего начиналась Магия

Как известно, MtG была придумана одним человеком (это уже потом целая толпа засела новые карты ваять и правила видоизмучивать). Звали его Ричард Гарфилд, и был он математиком. Никто не знает, какими завихрениями и водоворотами шел его мыслительный процессинг и как так получилось, что он изобрел MtG, первую в своем роде и гениальную своей абсолютнейшей новизной. А если какие мемуары, где все описывается, даже и существуют, то я их не читал, в глаза не видел и слухом о них не слыхивал. Более того: меня совершенно не волнует, что в них написано, если они все-таки существуют.

Потому что сейчас я попытаюсь, на пару с тобой, любезный мой читатель, все представить сам. Основываясь исключительно на логике.

Предположим, что Гарфилд был заядлым картежником. И однажды, пару суток проведя за подкидным дураком и проиграв ползарплаты (кстати, любопытно, а много ли забугорные математики зарабатывают?..), он подумал:

«А с какой это радости карта бьет карту и потом уходит из игры? Получается, что валет побил семерку и потом оба они как бы умерли. Непорядок! И почему две семерки в сумме не могут вынести одного валета? И что, если сильная карта будет лежать на поле, пока ее не завалят две еще более сильные карты?»

И, опять же предположим, вообразил себе Гарфилд этакий карточный бой. Другой бы на этом этапе и сдох, не придумав ничего дельного. Или напрочь ушел бы от карт, забредя в область ворхаммеров и воргеймов, где и погряз бы среди громадных масс уже сто раз придуманного. Но Гарфилд был талантливым математиком, способным мыслить на языке цифр. Как сделать так, чтобы карты дрались друг с дружкой? Ввести характеристики атаки и защиты. Ну, например, 1/1 для шестерки, 2/2 для семерки, 6/6 для валета... Не, маловато вариантов. Пусть лучше будет куча всего: 1/3, 6/2 и так далее.

Вслед за этим наш с тобой Гарфилд, воодушевившись, рисует две одинаковые пробные колоды и... обнаруживает, что бред получается. Типа игры в царя горы. Один из игроков, в самом начале получив сильную карту, выкладывает ее на стол, на котором она и пребывает, пока другой игрок ее не выбьет. Цель игры — видимо, чья карта дольше на столе пролежит, прежде чем ее замочат.

Но это было лишь начало. Основа новой механики уже работала. Со скрипом, но...

Пробная партия выявила, что нужны следующие вещи:

1. Бой должен происходить не между картами, а между игроками. У каждого — своя жизнь, например, 20. И выложенные на стол карты атакуют тогда не друг друга (иначе странновато получается), а другого игрока. Один бросает свои карты в атаку, другой своими картами обороняется (сам решая, кого он кем блокирует). Потом ход переходит, и процесс повторяется с точностью до наоборот.

2. Возникла необходимость в ограничении выкладывания карт на стол. А то глупо получается: кому в самом начале крутые карты пришли, тот их сразу на стол выложил и за пару ходов победил. Выходило, что все напропалую зависит от расклада, а это не есть интересно. Чем ограничить выкладку карт? Гарфилд решил, что нужен некий ресурс. Как, например, в реалтаймовой стратегии Dune 2 или еще где. Чтобы, значит, бойцовые карты выкладывались на стол не на халяву, а в зависимости от количества этого самого ресурса в наличии. Причем, так как игра была все-таки карточная, Гарфилд решил сделать карты ресурса. Более того: ему стукнула в голову идея сделать пять разновидностей ресурса, дабы ограничить игрока одной-двумя мастями. Например, один играет только в черви и бубны, другой — в трефы и пики, а третий — только в трефы.

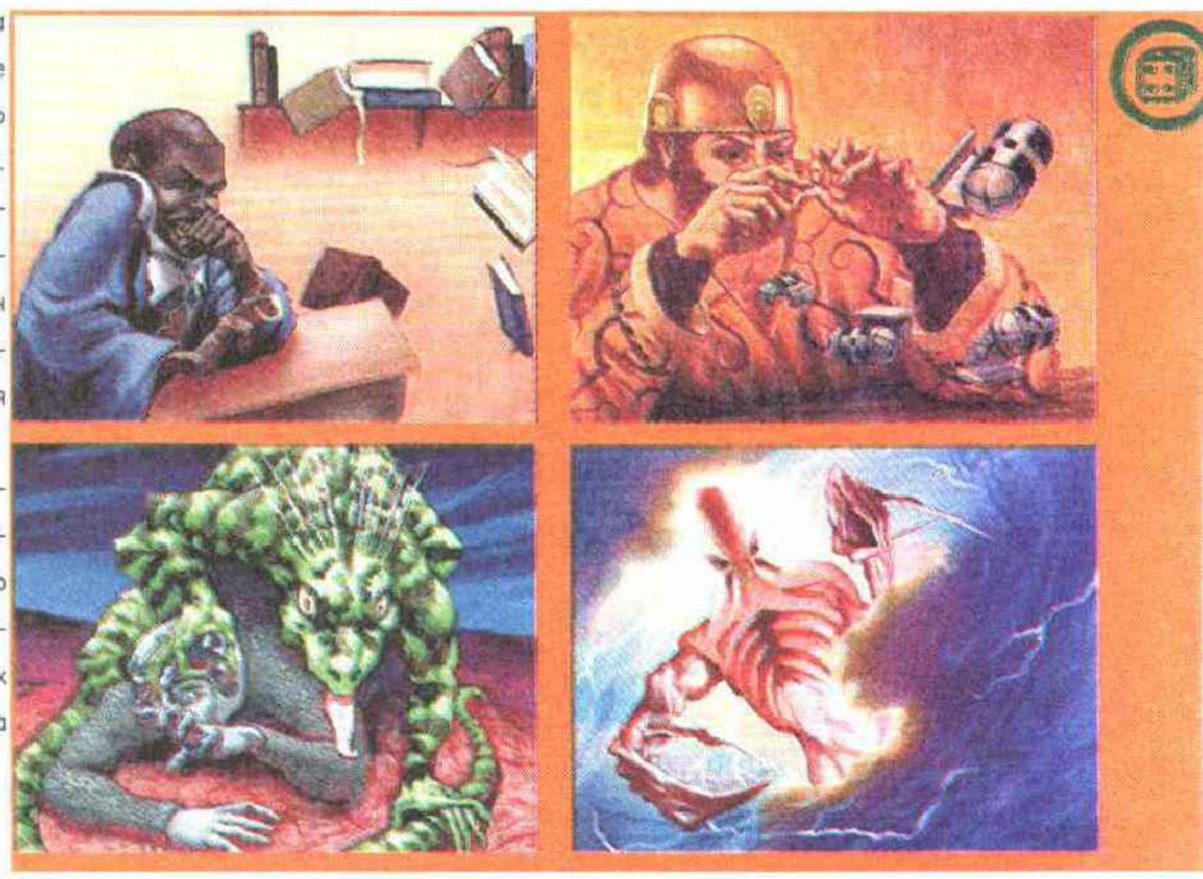
3. То, что у каждого одинаковые колоды, показалось Гарфилду скучным. Ведь куда интереснее играть, когда у каждого свой собственный набор карт и набор карт противника неизвестен! Математически это было возможно. Как следствие, это было реализовано.

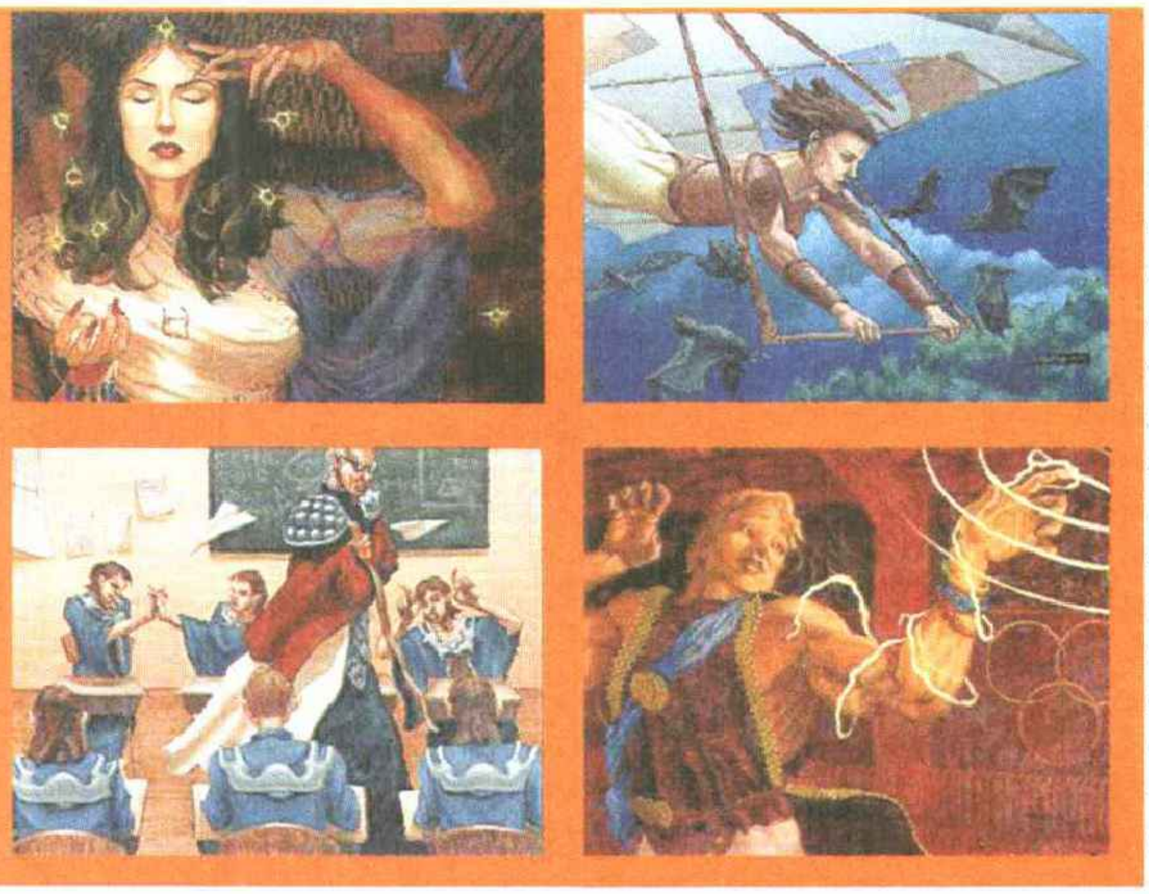
4. Плюс к тому Гарфилду на этом этапе уже пришлось задумываться над сюжетной оболочкой нарождающейся игровой механики. Он выбрал фэнтези. Быть может, потому, что с детства зачитывался Толкиеном. Быть может, потому, что счел фэнтези коммерчески выгодной темой. Кто знает?.. Никто не знает. Да и не важно это.

Итак, что в итоге? Смотрим... Бойцовые карты превращаются в карты существ, дерущихся клыками, зубами и прочими роговыми образованиями (плюс еще люди с мечами да секирами и вообще всевозможнейшие извращения). У каждой карты — характеристики атаки, защиты и стоимости ввода в игру. Стоимость двойная: например, 2 единицы все равно какого ресурса и одна единица ресурса конкретного типа.

Помимо карт существ, в колоду намешиваются карты ресурса, названные картами земель. Они выкладываются забесплатно — ведь не могут же







Материализовано

они оплачивать сами себя! Карты земель бывают пяти типов (то, что пришло на замену мастям): равнины, горы, болота, леса, острова. А поскольку карты существ требуют каждая своего вида ресурса (так как тоже распределены по мастям), то получается, что любой игрок вынужден играть на одном-двух, максимум трех цветах. Ведь иначе получится так, что выпали карты равнин и гор, а существа — лесные да болотные. Ну и как ты этих существ будешь в игру вводить?..

Руководствуясь всем этим, вероятно, Гарфилд сделал вторую свою пробную колоду, из существ и земель. Поиграл. Уже получше, но все равно бред. Игра была простенькой и очень ограниченной по возможностям. Как быть дальше?!

Да элементарно: вводить ОПЕРАЦИИ НАД КАРТАМИ. У каждого игрока есть: а) карты существ, б) карты земель, в) колода, г) сброс (позже названный «кладбищем»), д) карты в руке (позже — просто «рука»), е) ну и жизнь, собственно. Что можно делать с картами существ? Убивать, воскрешать, наносить им повреждения и так далее. А с землями? Опять же уничтожать и всячески над ними издеваться. Колода? Например, достать любую карту из колоды. Сброс, он же «кладбище»? Забирать оттуда убитых существ и вводить обратно в игру. Рука? Например, заглянуть в руку противника и выкинуть оттуда пару карт. Жизнь? Уменьшать, увеличивать, производить за ее счет различные операции (в конце концов, она ведь тоже по-своему ресурс). Знаешь, что это такое в сумме? Это Magic: The Gathering, приятель. Но не будем останавливаться — смотрим, что получалось дальше. Смотрим? Смотрим.

Операции над картами

Очевидно, что операции над картами, совершаемые в мире фэнтези, сюжетно напрямую ассоциировались с магией. Соответственно, для овеществления этих операций появились заклинания. Они получились трех типов. Почему именно трех? А типа голая математика, приятель. Смотри: 1) Sorcery — карты одноразовых заклинаний, применяемые только в свой ход; 2) Instant — тоже одноразовые заклинания, но применяемые и в свой ход, и в ход противника; 3) Enchantment — заклинания постоянного действия, применяемые в свой ход. Ну что еще можно придумать? Видимо, постоянно действующие заклинания, применяемые в любое время. Да, можно. А зачем? Они и так никуда не денутся, они постоянные, так зачем спешить их применить? И потом, существа да земли ведь тоже только в свой ход выкладываются, во избежание чехарды да сумятицы. Так что все четко — три вида заклинаний.

Тут небольшая оговорка. Кое-что из того, что в статье описывается, в первой редакции MtG отсутствовало либо было по-другому. Но поскольку нас это не волнует и только усложнит дело, то договоримся, что Гарфилд как бы придумывал игру именно в том виде, как она есть в настоящее время.

Оговорка сделана, продолжим о заклинаниях. Не забывай: вся магия — это операции над картами! Как работает инстант (или похожий на него сорсери)? Он производит некие действия по отношению к существу, земле, колоде и т. п. А как работает энчантмент? Аналогично, но...

Допустим, мы хотим сделать постоянного действия карту заклинания (энчантмент), которая, пока ее чем-нибудь не выбьют (например, уничтожающим энчантменты сорсери), на 2 единицы увеличивает характеристику защиты всем нашим существам, лежащим на столе. Типа кто был 2/2, стал 2/4, и так далее. Однако на что это заклинание накладывается, к чему оно принадлежит?

Автоматически вводится понятие игрального стола. То есть — поля боя. Или, выражаясь чуть покрасивше, «мира». И все энчантменты, действующие не на конкретную карту, будут называться «Enchant World» (поначалу так и было — потом упростили и назвали просто Enchantment). Очевидно, что всемировой энчант может быть локальным (только свои существа; только существа определенного типа), а может носить всеохватывающий характер (т. е. вообще для всех игроков).

Как итог, энчанты получаются нескольких типов: на мир, на существо (Enchant Creature), на землю (Enchant Land), ну и еще одна вариация. Таким образом, энчанты обретают четкую привязку.

С заклинаниями разобрались. Разве что надо добавить, что заклинания тоже применяются с использованием ресурса, даваемого землями, соответственно, тоже распределяются по пяти магическим мастям. Т. е. «цветам» — так говорить правильнее. Да, и чуть не забыл! У существ появились способности. Суть — те же заклинания, только являющиеся для существ врожденными. Например, существо, которое единожды за ход может выстрелить и нанести урон противнику на единичку. Причем, если человек собирает сильную колоду, то все существа, которых он туда затащит, будут со своими спецспособностями. Почему? А потому что, по идее, такие существа круче.

Итог. Есть земли, дающие ресурс. Есть четыре вида карт, выкладываемых/применяемых за этот ресурс: существа, инстанты, сорсери, энчанты. Они, в свою очередь, разбиты на пять цветов, сообразно землям. Откуда выкладываются карты? Из руки, само собой. А откуда берутся карты в руку? Типа, из колоды. А куда уходят уничтоженные/израсходованные карты? Ну ясен пень, на «кладбище», т. е. в стопку сброса. Что будет, когда у игрока жизнь закончится? Догадайся. Правильно — окочурится, то бишь проиграет. А что будет, если колода кончится? Да на ноль делить нельзя — если колода кончится, то проиграешь. Математика, понимаешь ли. А как происходит ход? Отстань — это несложно, но объяснять долго, сейчас не буду. В порядке очередности происходит! Сначала ты картами кидаешься, потом противник, потом снова ты и так далее, пока «there can be only one!» не свершится (типа «Горец»). А пять названных — это все карты, которые существуют в игре?







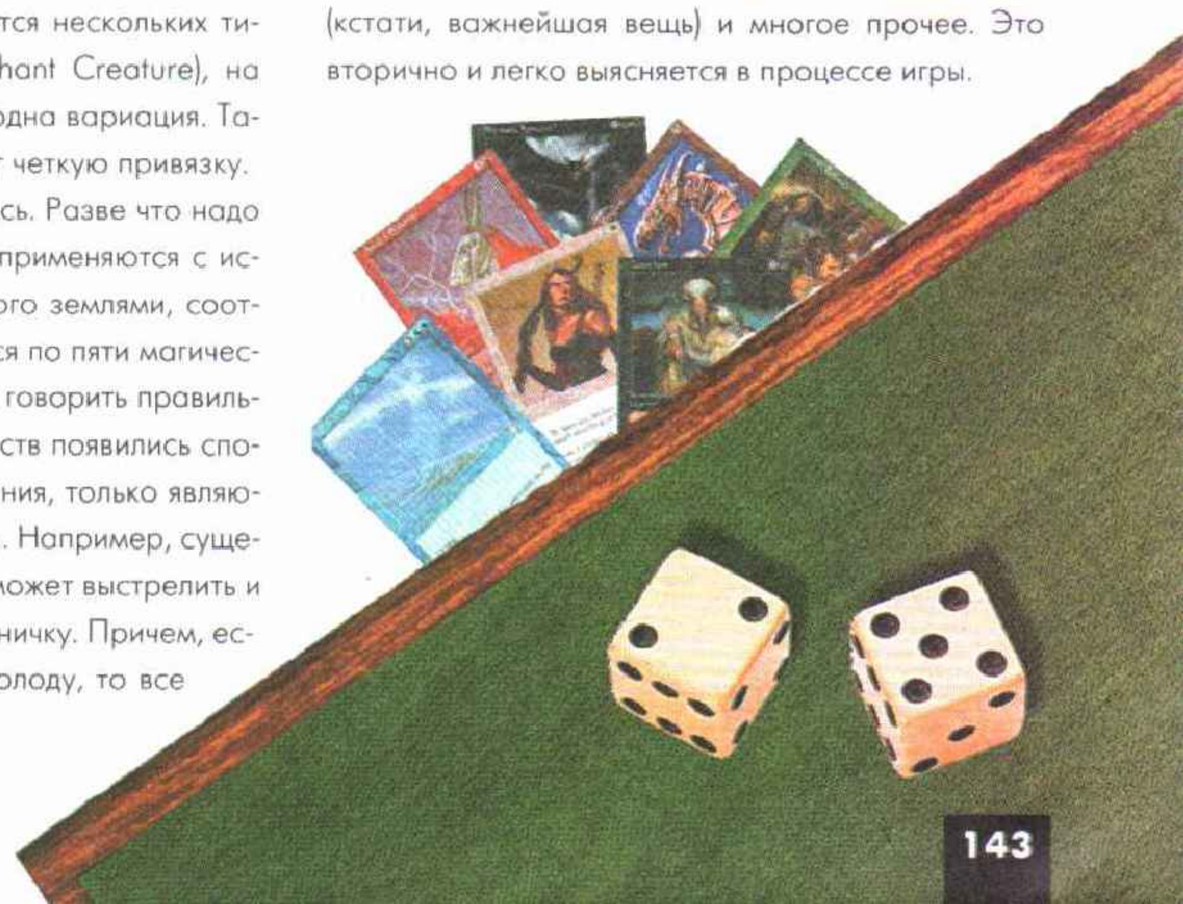






Нет, не все. Есть еще шестой и последний вид карт. Артефакты. Они выкладываются за ману все равно какого цвета (чем и отличаются от всех прочих) и объединяют в себе немного измененные существа и энчантменты (хотя это напрямую нигде не указывается). Сюжетно — это машины, оставшиеся от сгинувших цивилизаций, и т. д. и т. п. Все.

Что смотришь? Конец. Только что в доступной и легкоусвояемой форме тебе была объяснена вся игровая механика Magic: The Gathering. Совершенно не вдаваясь в подробности и даже не пытаясь тебя загрузить мелкими деталями. Отринув в сторону виды колод и вообще количество карт в колоде, фазы хода, систему просчета последовательности одного за другим примененных заклинаний, поворот карт (кстати, важнейшая вещь) и многое прочее. Это вторично и легко выясняется в процессе игры.



Остался, собственно, один лишь момент. Самый сложный. Как это все сбалансировано? Ведь, сам понимаешь, теоретически разработчики могут придумывать любые операции над картами, облекая их в жуткие по навороченности заклинания, способности существ и артефакты. Например, на столе в углу левой страницы лежит красная карта «Crimson Hellkitten». Это знатная зверюга. Стоит максимум: 6 любой маны и три красной. «Золотая» карта — т. е. встречается очень редко. Летает (т. е. в случае атаки наземные существа ее заблокировать не смогут). Силища огроменная — 6/6. И страшенная способность: за любое количество красной маны она единожды за ход может нанести адекватный урон любому существу. Т. е., например, платим 5 огненной маны и убиваем существо с защитой 5. И это далеко не самая навороченная карта. Хотя и очень сильная. Но, правда, нафиг не нужная, т. к. очень дорогая.









Как сбалансировать то, что можно придумывать любые карты, в сущности, без ограничений? Ведь любые операции над картами возможны (ну, со скидкой на здравый смысл: конечно, не может быть такой карты, как убить другого игрока!). И, при наличии фантазии, легко придумать кучу зверей типа Crimson Hellkitten, так что игра превратится в жуткую мешанину и катавасию. Как построить баланс?! Думаю, это самое сложное, с чем столкнулся Гарфилд.

Баланс карточного боя

Баланс — это одинаковые условия игры для всех игроков. Баланс — это когда карта стоит соответственно своим характеристикам. То есть если существо 1/1 стоит однуману — это нормально. Если существо 2/2 с хэйстом (оно может сразу при вводе в игру пойти в атаку, а так по правилам только на следующий ход) стоит три маны — тоже нормально. Но если существо 3/3 с хэйстом и полетом стоит три маны — это перебор (иначе говоря — overpower). Для такой крутизны три маны — это очень маленькая стоимость. Вот если бы на нем эхо было (карта пропла-чивается дважды: в момент ввода в игру и еще столько же на следующий ход), тогда да, для баланса самое оно.

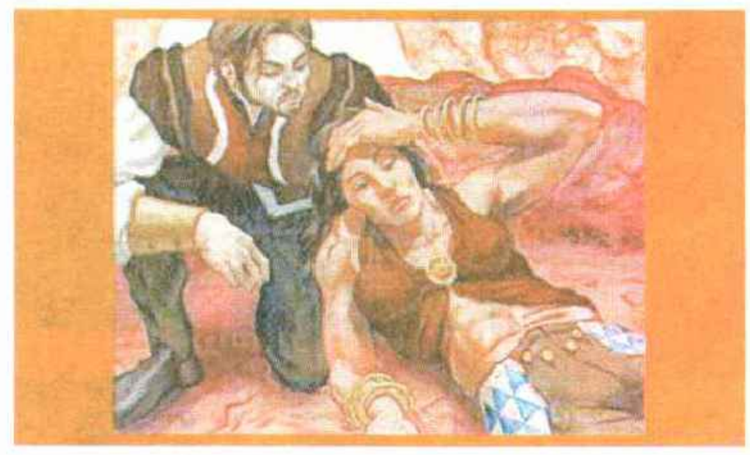
Таким образом, нет сильных (по крайней мере, по параметрам сила/защита) существ за низкую стоимость. Зато есть куча существ с разными способностями. Способности условно можно разделить на положительные и отрицательные. Последние тоже служат для установления баланса: если карта получается слишком сильной, то ее можно ухудшить, внедрив ей некую пакостную способность. Например, Viashino Bey (4/3, стоит две любые маны и две красные, способность — «Когда Viashino Bey атакует, все ваши существа также должны атаковать, если могут»). За четыре маны получить 4/3 — это слишком жирно. А вот заставлять всех своих существ бежать в атаку вместе с Viashino Bey — это относительно отрицательная способность (на самом деле зависит от ситуации на поле).



Еще вариант — существа, обладающие как отрицательными способностями, так и положительными одновременно. Скажем, такой экзотичный вариант, как Scandalmonger. 3/3 за четыре маны — это нормально. Но у него есть способность (за 2 маны выбранный игрок скидывает карту), которую может играть ЛЮБОЙ игрок (то есть не только хозяин Scandalmonger'а). Это палка о двух концах, которую ты можешь играть в отдельных колодах, но никак не в тех, где каждая карта в твоей руке очень важна, так как способность может повернуться против тебя.

Само собой, балансирование по стоимости затрагивает не только существа, но и все прочие карты. А рассказывалось на примере существ, так как в их случае имеется больше сложностей и наворотов.

Второй метод баланса — теория вероятности. Примерно прикидывается, насколько велик шанс того, что эта карта тебе выпадет (минимальный размер колоды — 60 карт; одинаковых карт в колоде может быть не более четырех). И может быть сделан такой финт ушами, что в колоду разрешено класть не четыре одинаковых карты соответствующего типа, а только одну (тогда вероятность ее выпадения резко снижается и с ней уже бессмысленно планировать сложные комбинации с другими картами). Или: поскольку карты бывают обычные, необычные и редкие, а последние на то и редкие, что собрать их очень сложно, то крутые карты можно балансировать их редкостью — типа, не так-то просто четыре штуки одинаковых редких собрать, тут бы хоть одну найти... Это самые простые примеры применения теории вероятностей. Глубже вдаваться не будем — а то, глядишь, формулы вырисовывать придется (еще чего не хватало...).



Третий метод баланса — комбинаторика. А именно — отсмотр связок. Например, на существо, которое не блокируется (т. е. его атаку вообще нельзя остановить другими существами), накидывается энчант, который заставляет противника скидывать карту каждый раз, когда заэнчантенное существо наносит прямой урон его жизни. Уловил? Это существо неблокируемое, а значит, каждый ход его удар будет доходить до цели и твой противник под действием энчанта будет скидывать по карте. Типичная связка. Сильная, но не смертельная. А бывают и такие, которые способны на раз выиграть партию. И тогда спасает лишь одно: убрать или изменить карты, чтобы их связки не имели такой разрушительной силы. Как следствие, когда для следующего набора MtG придумывается очередная новая карта, она рассчитывается еще и в соотнесении со всеми прочими существующими (и не запрещенными) картами.

Плюс к тому — все новые карты и колоды тщательнейшим образом тестируются. Но и все равно ошибки иногда проскальзывают — их вскорости выявляют, и такие карты запрещаются для использования на турнирах, постоянно ведущихся по MtG. Ну и так далее — тут можно долго говорить. А незачем — общее представление о том, как строится баланс, ты уже получил.

Дальше по рубрике

Вот, собственно, и все куплеты. В дальнейшем мы не будем страдать ерундой и учить тебя играть в MtG (заинтересовался — купишь и разберешься, не заинтересовался — тем более тебе это нафиг не надо), зато периодически будем рассказывать о чемпионатах и о других интересных событиях, завязанных на MtG. Нам эта тема интересна — сами играем ;). Даже Катька — и та давно уж как подсела.

И еще: из номера в номер у нас будет идти новостная страничка по MtG. Это — для профессионалов. Тех, кто разбирается, и тех, кто начинает играть.

До будущих встреч в мире Magic: The Gathering!



*В оформлении статьи использованы работы художника **Рэнди Галлегоса**, представленные на картах Magic: The Gathering.*



Новости мира MtG

Константин Инин
k_inin@ok.ru



Во-первых, уважаемые, позвольте поздравить вас с тем, что в «Игромании» появился спецраздел, посвященный настольным играм. Во-вторых, с тем, что одной из постоянных рубрик раздела станут новости «из мира MTG». К сожалению, если ты не знаком с этим миром достаточно плотно, то читать эти новости тебе будет так же интересно, как и трактаты на санскрите. Зато если ты по сто раз на дню произносишь слова «энчантмент» и «шейпер», да к тому же, скажем, тебе известно «географическое значение» слова «Саргона», ты немедленно почувствуешь себя как голодный аллигатор в общественном бассейне стадиона «Динамо». Тут, в новостях, тебе будет чем поживиться. Ни одно значащее MTG-событие не избегнет нашего пристального внимания, и инфа о нем будет подана тебе буквально на блюдечке. А для начала — прочти нижеследующее.

Очевидно, самое значительное из предстоящих событий — выход сета Nemesis, второго в цикле «Масок» (третьим ожидается таинственный Imagines). Пререлизы состоятся 5 и 6 февраля, а играть набор начнет 1 марта. В преддверии этих радостных событий послушаем слухи о Nemesis, появившиеся к моменту сдачи номера.

Не будем затрагивать предысторию — интересующиеся получат в одном из следующих номеров статью, посвященную бэкграундам каждого блока. Существенно более интересна новая ability — fading.

Fading X, написанное на карте, будет означать, что карта входит в игру с X каунтерами на ней, и в каждый Upkeep нужно либо снимать с нее каунтер либо жертвовать ею. Иными словами, карта «живет» X ходов. Или меньше, поскольку в некоторых случаях каунтеры можно будет снимать за что-нибудь (но это будет уже другая ability). Посмотрим на примеры, но напоминаю, что вся нижеприведенная информация — пока только слухи, которые, впрочем, исходят из весьма авторитетных источников.

Parallax Wave. Enchantment, 2✱✱. Входит в игру с пятью каунтерами, далее — как описано выше. За внеочередное изымание каунтера удаляет из игры кричу. Любую. Ability у него такое. Удаленные кричи возвращаются владельцам в момент ухода Parallax Wave'а из игры. Надо сказать, что тут что-то странное с балансом — можно удалить 4 кричей на 2 хода. Или 3 на 3. И уже неважно, сколько потом этот enchantment будет жить — за три хода при минус трех кричах с той стороны можно столько... Страшно подумать. Но в общем концептуальная мысль понятна: либо убрать всех сразу, либо одного, но надолго. И за это время что-нибудь сделать. Пока enchantment еще жив.

Defender ev-Vec. Creature — Cleric 2/4, 3✱. Имеет при себе 4 каунтера. Может просто блокировать, а может пожертвовать ходом жизни — то есть снять каунтер — и за это предотвратить урон в 2. Чисто теоретически, ценные вещи может спасти, и платить ничего не надо — только меньше проживет.

Blastoderm. Creature — Beast 5/5, 2🌳🌳. Носит 3 каунтера. «Не может являться мишенью для заклинаний и способностей» (хорошая штука, на моей памяти только Zephid имел такое классное ability). Ничего больше не умеет, да ему и не надо — 3 хода на столе будет царить исключительный террор.

Skyshroud Ridgeback. Младший брат предыдущего. Creature — Bear 2/3, 🌳. То есть совсем одна 🌳. И два каунтера. И 2/3. Green Fast Weenie — эта карта станет необходимым ингредиентом.

Синие вариации — Cloudskate. Creature — Illusion 2/2, flying, 1💧. Живет 3 хода.

Наконец, черный enchantment — Parallax Dementia — живет вообще 1 ход, что дает ему массу применений. «Заэнчантеннное существо получает +3/+2. Когда Parallax Dementia уходит из игры, уничтожить заэнчантенное существо. Оно не может быть регенерировано». За 1💀 мы можем убить какое-нибудь неопасное (даже с этим энчантом) существо у врага. Можем развить идею суицида с примесью Giant Growth. Много чего можем.

Как именно все это комбится, обсуждать здесь не будем (это новости, а не обзоры). Ну, абсолютно очевиден Flicker — особенно с кричами. 2 маны — и медведь как новенький. Очевидны разнообразные полезные жертвования перед смертью, и в их числе — особенно милый моему сердцу Reckless Abandon. В общем, много всего очевидно. Подождем выхода.

Развитие получает тема Spellshaper'ов. Напомню: это монстры, которые умеют кидаться разнообразными заклинаниями. Стоимость, как правило, та же, что и «обычно», то есть шейпер, разрушающий enchantment'ы, берет за это как за обычный Disenchant — 1✱ (одну белую, одну любую); плюс к этому нужно тэпнуть самого шейпера и скинуть с руки карту — по своему выбору. Существуют шейперы, кидающие Disenchant, Fog, Stone Rain, Howl from Beyond, Dark Ritual и массу всего прочего; существуют шейперы уникальные, кидающие что-то свое (например, Overtaker захватывает существо противника на один ход). В Nemesis'е должен выйти набор «базовых» шейперов — за 1 ману, 1/1, по штуке для каждого цвета. Каждый делает свое дело, опять-таки за одну ману — и, очевидно, tap и discard.

Красный — «Целевое существо не может блокировать в этот ход». Белый — «Целевое существо не может атаковать в этот ход». Синий — «Тэпнуть или антэпнуть целевой артефакт, существо либо землю». Черный — естественно, «Целевое существо получает -1/-1 до конца хода». Зеленый — «До конца хода, если ты тэпнешь землю для получения маны, она произведет одну ману любого цвета вместо своих обычных типов маны и ее количества» (то есть, иными словами, любая твоя земля дает одну — и не больше — ману любого цвета).



Кроме супового набора, ожидается как минимум еще один спеллшейпер — убийца тэпнутых существ. Уничтожать он их будет за 1🌳🌳, тэпается, требует скидывания карты. Возможно, именно эта карта — Rathi Assassin — будет подарком каждому участнику февральского пререлиза. Другой вариант — Complex Automation: artifact creature 4/4, умирает, если у тебя 7 или больше карт в игре (лэнды не считаются).



Наконец, ходят слухи о новой серии существ — Iaccolith'ах. Оба имеющихся экземпляра могут в момент блокирования их выстрелить своим power'ом по любой криче; в этом случае combat damage'а они не наносят. По-моему, клево. Очень клево. И уж клевее first strike'а — это факт. Хотя, помнится мне, были волки, которые могли при блоке нанести урон игроку, а не блокируемому существу... впрочем, и они здесь не катят по сравнению с Лакколитами.





Жди дальнейших новостей, морально и физически готовься к пререлизам. Помни, что в этом году выпустят не только «Немезис», но и Седьмую редакцию, и заключительную часть трилогии «Масок». В ноябре отменят всю «Урзу» и останется на нашу долю один лишь цикл «Masques».

Захаживай в клубы. Удачи!



Запомни эти адреса!
Российские новости и колоды — *www.mtg.ag.ru*, *www.mtg.ru*. Новости вообще — *www.mtgnews.com*.
Стратегия, приколы, вообще все — Avault Magic'а — *www.thedojo.com*.

Wardancer
mykko@mail.ru

Подземелья и Драконы



В последнее время редко выпадает возможность помахать мечом и покататься верхом на драконах. Те, для кого это дело обычное, сидят в изолированных от общества местах, трясутся на вибростенде, глотают транквилизаторы и прогуливаются по бетонным площадкам размером два на два. Остальные же, кому недоступны такие продвинутые глюки, находят утешение в Игре. В Ролевой Игре. И если ты считаешь, что речь сейчас пойдет о компьютерных RPG, то безнадежно заблуждаешься. Никакой компьютер не способен симулировать то, что происходит в головах у Игроков и Ведущего. Потенциал гремучей смеси "человеческая фантазия + правила AD&D" многократно превышает возможности альянса "компьютер + сценарист игры". Эта смесь, принятая на сытый желудок, дает ошеломляющий эффект, который на буржуйском языке называется "having fun".









Откуда есть пошла ролевая игра

Самой уважаемой RPG-системой, прабабушкой всех современных настольных ролевок, является Advanced Dungeons&Dragons, созданная фирмой TSR Inc. Эта система развилась из небольшого набора правил CHAINMAIL для тактических игр со средневековым сюжетом и была первой в своем роде. Доподлинно не известно, кто первым решил расписать каждого воина отдельно, но этот человек совершил революцию в мире настольных игр. Для ведущего было придумано пафосное название Dungeon Master — Повелитель Подземелий, для игроков — Player Character, или PC. Новая система из нескольких скромных книжек с правилами быстро выросла в целую вселенную игровых миров. Западная праздношатающаяся молодежь стала сутками засиживаться за игрой в D&D ("Advanced" она стала позже), с фанатизмом уничтожая принцесс и самоотверженно спасая драконов. А с некоторых пор подобная возможность появилась у нашей молодежи. И у тебя — в частности.

Весь мир — театр, а люди в нем — PC

Едва ли не самая важная часть игры — создание персонажа. На начальной стадии этого процесса игрок (часто вместе с DM'ом) раскидывает на кубиках шесть основных характеристик (stats): Strength (сила), Dexterity (ловкость), Constitution (телосложение), Intelligence (интеллект), Wisdom (мудрость) и Charisma (харизма). Для каждого класса/расы существуют особые требования ко всем шести характеристикам. После выбора расы эти цифры меняются: например, эльфы получают бонусы на ловкость, гномы — минус к харизме и т. д.

Что касается классов, любой индивидуум найдет подходящую профессию: здесь и барды, и маги, и воры с паладинами. На текущий момент появились даже такие классы, как Ninja и Psionic. После выяснения физических и профессиональных навыков персонажа нужно одеть, обуть и вооружить его. Некоторые игроки заботятся только о последнем пункте. Вот и ходят по свету воины в кольчугах на голое тело, держа в руках и зубах пучки стрел и связки мечей. Не стоит также забывать о мелочах жизни: мыло и запасные носки карман не отяготят.

И вот, наконец, твой персонаж создан. Вроде бы можно начинать играть... ан нет, еще не все. Здесь мы подошли к самому главному — отыгрываемой тобой роли. Без этого элемента игра носила бы иное название, что-нибудь вроде hack'n'slash deathmatch arena super-battle. Твой герой должен обладать *душой*, а не только мускулами. В этом и состоит смысл ролевой игры. Чтобы добиться цельности персонажа, необходимо сесть и написать "легенду": хотя бы краткую автобиографию, по которой можно сделать вывод о твоем характере и мировоззрении. В соответствии с этими данными ты и должен себя вести. Отыгрывание персонажа проявляется в поведении и поступках в процессе игры: вполне возможно, что драться не придется вовсе — все проблемы можно решить мирным путем. Можно честно. Можно обманом и интригами... Хороший отыгрыш и оригинальные идеи вознаграждаются "экспой" (experience points), за счет которой персонаж развивается.

Как все это происходит? С драками ясно — подошел, кинул кубик, попал-промазал и т. д. А остальное? Очень просто: игра состоит преимущественно в диалоге между игроками и Мастером. Попробую проиллюстрировать этот тезис следующим отрывком из собственного DM'ского опыта. Для справки: трое приключенцев пытаются захватить город (в мирное время) с гарнизоном в 300 человек; в городе регистрационный режим проживания.

DM: *Вы находитесь на центральной площади города. Время — около полудня. Прямо перед вами — городская ратуша.*

1-й игрок (Бард 5-го уровня, эльф): *Стража у ратуши есть?*

DM: *Нет, вход свободен.*

1-й: *Я захожу внутрь.*

DM: *Остальные?*

2-й и 3-й (Вор 5-го уровня, эльф; Воин 5-го уровня, человек): *Мы подождем снаружи...*

1-й: *Что я вижу?*

DM: *Небольшой стол, за ним сидит старичок-консьерж — лысый и, скорее всего, с геморроем. Вверх уходит лестница.*

1-й: *Спрашиваю у старичка: "Где тут можно найти бургомистра?"*

DM (Старичок): *"На втором этаже, первая*

















дверь налево".

В кабинете у бургомистра

DM: *Ты видишь толстого мужика, сидящего за большим письменным столом у окна. Лицо не обезображено интеллектом.*

1-й: *"Господин бургомистр! Ваше благородие! Как бы мне получить вид на жительство в вашем городе?.."*

> Потенциал гремучей смеси "человеческая фантазия + правила AD&D" многократно превышает возможности альянса "компьютер + сценарист игры".

DM (Бургомистр): *"А ты кто такой будешь? У нас намедни двух шпиенов повесили, почем я знаю, что ты не шпиен?"*

1-й: *"Да что вы! Я артист, музыкант". Достаю банджо и исполняю песню "Полюбилась мяснику блондинка..."*

DM (кидая двадцатигранный кубик): *Бургомистру нравится, он даже начинает слегка подпевать, перевирая ноты.*

1-й: *"Ну так как же, ваше преосвященство, насчет вида на жительство? А то бы и прописочку сразу..."*

DM (Бургомистр): *"Артисты нам нужны. Я подумаю, пожалуй. Ты пока обожди в приемной".*

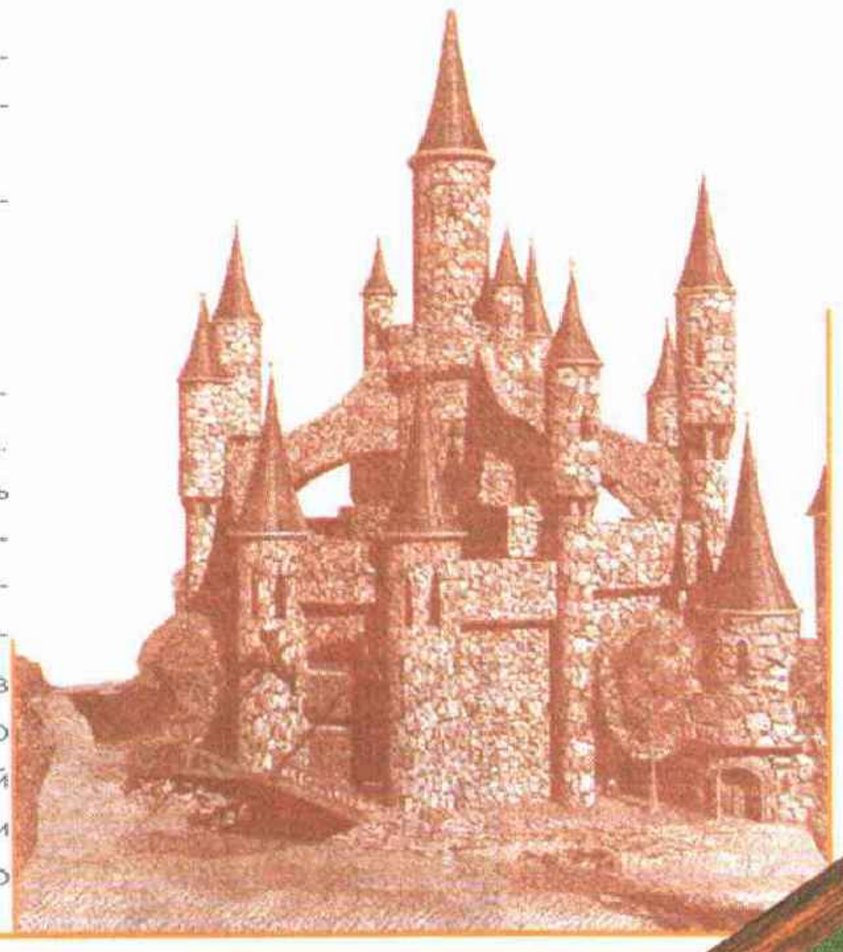
Трудно быть Богом

Распространенное мнение. Ни один Бог и не представляет себе, каково быть Dungeon Master'ом. Этот человек в одиночку должен обеспечивать функционирование целого мира: следить за изменениями погоды, регулировать демографию и содержать в чистоте и порядке многочисленное поголовье монстров. А задумайся, сколько жителей в небольшом средневековом поселке. Человек сто или около того. И каждый из них — это отдельный персонаж-NPC. Свой характер, свои проблемы и увлечения. И за каждого из них играет Мастер. Сто различных ролей! Притом каждый игрок-PC отыгрывает только сам себя. Единственной головной болью игрока является генерация персонажа и последующая забота о том, чтобы его не убили. DM'у же нужно подготовить в среднем сотню таких персонажей; расставить их по местам и суметь разрешить все вопросы, которые игроки могут задать его NPC. Мастер должен заранее создать большой блок информации по своему миру. Скажем, для меня большой проблемой было отвечать на вопросы игрока, персонаж которого пришел в библиотеку — пришлось вкратце рассказывать ему содержание полусотни томов по истории и естественным наукам. Некоторые игроки любят таким образом издеваться над DM'ом, но на этот случай всегда есть "отряд мастерского гнева" — фаланга минотавров с двуручными топорами. Хе-хе.

Какой же интерес во всем этом самому ведущему? Лично мне это непонятно. Но что-то, наверное, в этом есть; хороший DM ценится на вес золота, за ним охотятся и уже не отпустят, если смогут поймать. Работенка у Мастера не из легких, но "кто-то должен это делать".

Свобода творчества

Правила AD&D отличаются особой простотой и удобоваримостью, чего не скажешь о других системах. Причем эта простота не сказывается на реалистичности игровой действительности. А самое главное — никогда не требуется знать и использовать все имеющиеся в наличии правила. Если что-то не нравится или просто недоступно, не используй это! Игра не станет от этого хуже, а может, даже и улучшится. Для игры тебе необходима только одна книга — Player's Handbook. В пределах этой книги ты можешь играть до конца жизни, довольствуясь готовыми правилами или придумывая свои собственные. Свободы для творчества здесь достаточно. Создатели AD&D десятилетиями работают над тем, чтобы улучшить и усовершенствовать правила, но... всегда остаются моменты "на усмотрение DM'а".







Над рубрикой работали
ViV и Миша Виноградов
Для связи: viv@igromania.ru

I. Полезные утилиты

ZMUD v.5.55

www.zuggsoft.com/zmud/zmudinfo.htm
Размер: 2.8 Mb

Тебе в кайф бродить по подземельям и копить экспу? Убивать монстров и заводить новых знакомых? В конце концов, ты любишь играться в Telnet-MUD? Если да, то ты, вероятно, слышал о такой программе, как Zugg's MUD клиент. А если и не слышал, то, прочитав еще пару строк, тут же вознамеришься скачать zMUD, поставить zMUD и никогда с ним больше не расставаться. И правильно, между прочим, сделаешь. Ведь эта нехитрая программка не только существенно ускоряет набор команд, упрощает ведение боя на плохом коннекте, но и позволяет удобно чатиться с другими пользователями сервера, обеспечивает звуковое сопровождение (при условии поддержки оного со стороны сервера) и даже делает карту уровня: кликнул на нужную комнату, и в течение 3 секунд ты уже там! Так что если ты действительно любишь копить экспу и все такое, но не знаешь о существовании zMUD - бегом его скачивать и "изменять жизнь к лучшему"!

Zipmany v.6.01

www.zipmany.com
Размер: 1.2 Mb

Если тебе часто приходится таскать многотомные архивы на дискетках, могу лишь посочувствовать и - посоветовать купить ZIP-драйв. Или обзавестись одной полезной утилитой. Zipmany. Эта маленькая программка умеет делать то, чего не умел даже всеми любимый WinZip, а именно: бить один большой архив с кучей файлов на множество маленьких архивов. Тебе лишь надо указать каталог с файлами и количество файлов в архиве - все остальное программа сделает сама. Она наплодит необходимое количество архивов или даже зазипует каждый файл в отдельный архив. Само собой, возможен и обратный процесс, то бишь когда есть куча ZIP'ов и нужно их все разом распаковать. Полезная вещь, даром что shareware!



PSXPlay v.1.36

www.geocities.co.jp/SiliconValley/3114
Размер: 150 Kb

Программка для счастливых обладателей PSX (либо же для поганых приставочников - на твой вкус, что называется). Позволяет просматривать видеоролики из PlayStation игр, закодированные по алгоритму Motion JPEG и хранящиеся в файлах с расширением .str. Интерфейс и описание на японском, но основные пункты меню на родном английском. Программка нетребовательна к ресурсам, правда, хорошая видеокарта не помешает.

VIRC 97 v.1.0

www.megalith.co.uk/virc/
Размер: 1.1 Mb

Сравнительно новый (гм... ну и что, что 97 год!?) клиент для общения на IRC серверах. В чем достоинство? В простоте и понятности интерфейса! Как будто у тебя перед глазами очередное окно эксплорера: кидаешь файлы на ники мышой, и сразу открывается DCC-сессия. Поддержка видео-

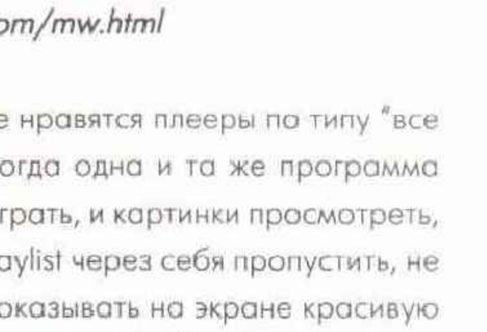


конференций и голосового общения, возможность писать свои собственные скрипты либо же использовать уже написанные (поддерживается даже JAVA). Тебе кто больше нравится, mIRC или Pirch? Ну, я и не навязываю, а всего лишь предлагаю попробовать.

Media Wizard v.4.12

www.cdhnow.com/mw.html
Размер: 8 Mb

Кому как, а мне нравятся плееры по типу "все в одном". То есть когда одна и та же программа может и видео проиграть, и картинки просмотреть, и Winamp'овский playlist через себя пропустить, не забывая при этом показывать на экране красивую картинку. Что-нибудь вроде Media Wizard'а. Понимает практически все существующие аудио и видео форматы: Audio CD / Video CD, MPEG Audio (MP3, MP2), Windows Media 4 (WMA, WMV), Vivo Digital Video, Active Streaming Format (ASF), RealAudio / RealVideo, Windows Video (AVI), MPEG Video (MPG, MPEG, MPE), Apple QuickTime (MOV, QT), Standard Windows Audio (WAV), Playlists (ASX, WAX, M3U, WVX), MIDI, AIFF, AU, SND. Обладает встроенным эквалайзером и системой визуализации (aka светомузыки). В конце концов, просто симпатично выглядит!



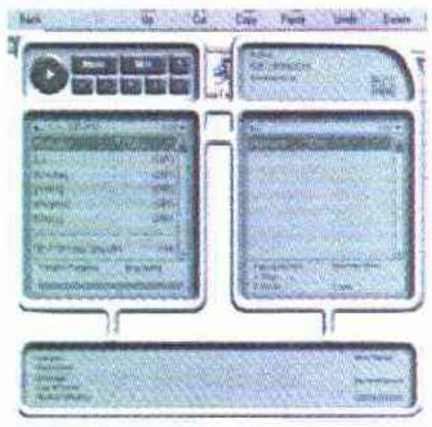
GameSpy 3D v.2.18

www.gamespy.com
Размер: 1.4 Mb

Как порой трудно бывает найти быстрый и удобный кваковский сервер! Одни то ли закрыты, то ли повисли; на других карты не те; третьи чуть дышат. Но это проблема возникает лишь у тех, кто ничегошеньки не знает о такой программе, как GameSpy 3D. Запустил, обновил список серверов, и вот уже у тебя на экране более сотни работающих ссылок. Выбирай тот сервер, который поближе, и вперед. Причем в последней версии программы поддерживается не только Quake и производные, но более шестнадцати игр, включая BG и StarSiege Tribes. GameSpy 3D - незаменимый спутник любителя онлайновых игр в сети. Ты себя таковым считаешь?

3D FTP v.3.0

www.3dftp.com
Размер: 1.1 Mb

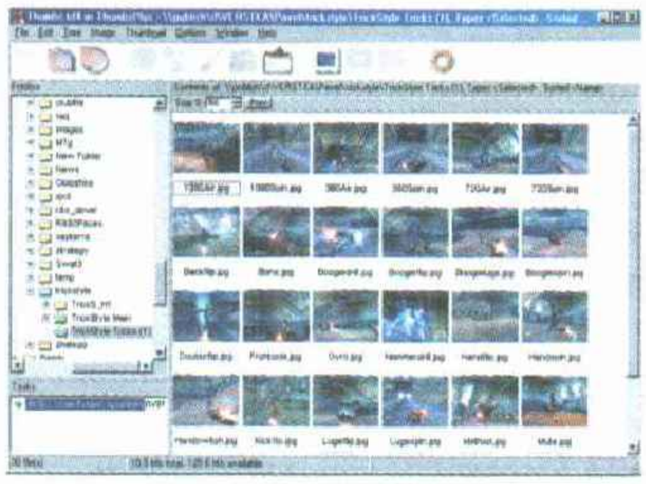


Знаешь, каким девизом руководствовались создатели 3D FTP? "Процесс скачивания файлов должен приносить не только моральное, но и эстетическое удовольствие". И знаешь, что у них получилось? Многофункциональный FTP клиент с *очень* стильным интерфейсом, кучей всяких пимпочек и рогулечек (которые так нравятся девушкам и прочим личностям с эстетским вкусом) и даже поддержкой скинов, наподобие winamp'овских. Тебе еще не надоела твоя GO!Zilla или BpFTP? Намозолил глаза ReGet? Так чего же ты сидишь?! - иди и скачивай!

ThumbsPlus! v.4.02

http://www.cerious.com
Размер: 8.0 Mb

Идеальный просмотрщик картинок! И все из-за какой-то одной фичи, до которой не смогли додуматься конкуренты. Представь: хранится у тебя на винчестере или даже на компакт-диске коллекция твоих любимых фоток. Каждый раз, когда тебе надо найти ту



или иную фотку, ты загружаешь свою программу просмотра картинок и начинаешь рыскать по каталогу. А у тебя ведь целый компакт файлов. Их там очень много. И CD-ROM крутится ме-едленно... ThumbsPlus при первом обращении к каталогу с картинками исследует его содержимое и создает своеобразное содержание твоей коллекции, делая для каждой фотки маленькую превьюшку (размер указываешь сам). И в следующий раз при обращении к диску компьютер моментально покажет тебе ВСЕ находящиеся на нем картинки. Удобно? А ведь она еще и преобразовывает из одного формата в другой, показывает информацию о разрешении и размере файла, и много чего умеет...



Chroma v.1.02

www.thematic.com/chroma/index.html

Размер: 500 Kb

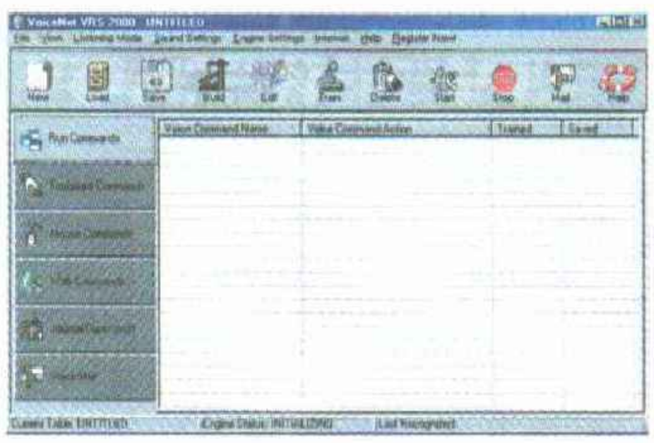
Идеальный способ придать своему компьютеру собственное лицо - воспользоваться возможностями данной программки. Она интегрируется в Windows 98 и позволяет изменять практически любые экранные настройки. Тебе не нравится зеленый цвет десктопа? Поставь серо-буро-малиновый. Не по вкусу размеры окна и его форма? Нарисуй свои собственные элементы дизайна либо используй одну из тем, и все преобразится. Что, кнопка START тоже достала? Повесь вместо нее свою миниатюрную фотографию! На сайте разработчика также можно скачать кучу сдизайнеренных тем и *так* изменить Windows, что его ма... папа родной не узнает.



VoiceNET VRS 2000 v.1.01

http://tucows.rinet.ru/files2/evalvn20.exe

Размер: 2 Mb



Еще одна обучалка компьютера человеческому языку. Правда, как и в большинстве подобных программ, непонятно, то ли ты учишь компьютер отзываться на твои команды, то ли он тебя дрессирует, заставляя по 12 раз произносить одно и то же слово. Правда, надо отдать должное - процесс распознавания речи стал более успешным: машина понимает тебя практически с полуслова. В общем-то, баловство это все, разве что захочешь произвести впечатление на друзей, крикнув: "А ну-ка, ты! Открой этот долбанный Word прям *ЩАС!!!*".

Jerboa v.0.8

www.saunalahti.fi/~mips/jerboa/

Размер: 900 Kb

Воистину, богатство для любителей поприкалываться над окружающими. Полезность и целесообразность использования весьма туманны, зато на непосвященных производит неизгладимое впечатление. Представь картину: садится человек за компьютер, делает мышкой какие-то пассы, и у него тут же запускаются Microsoft Word, Internet Explorer и Winamp. Ты бы офигел? И я то-

Размещение веб-серверов

начальный пакет услуг
Микро-сервер

$10 в месяц

с учетом НДС и налога с продаж

самый популярный пакет, включающий
наиболее полный набор функций
«Стандартный» сервер

$25 в месяц

с учетом НДС и налога с продаж

включает: 50Мб дискового пространства для файлов, до 32х почтовых ящиков (POP3, IMAP, SMTP/ETRN), неограниченное количество e-mail адресов, стандартные CGI-скрипты, возможность размещать свои CGI-скрипты, базу данных MySQL, DBM, перекодировку русских букв, возможность выбора любого доменного имени, unlimited FTP

а также:
• Размещение WinNT-серверов
• Co-location • FTP-сервера
• Разработка и обновление веб-страниц

ДОСТУП В ИНТЕРНЕТ
по выделенному каналу
от $100 в месяц за 64К

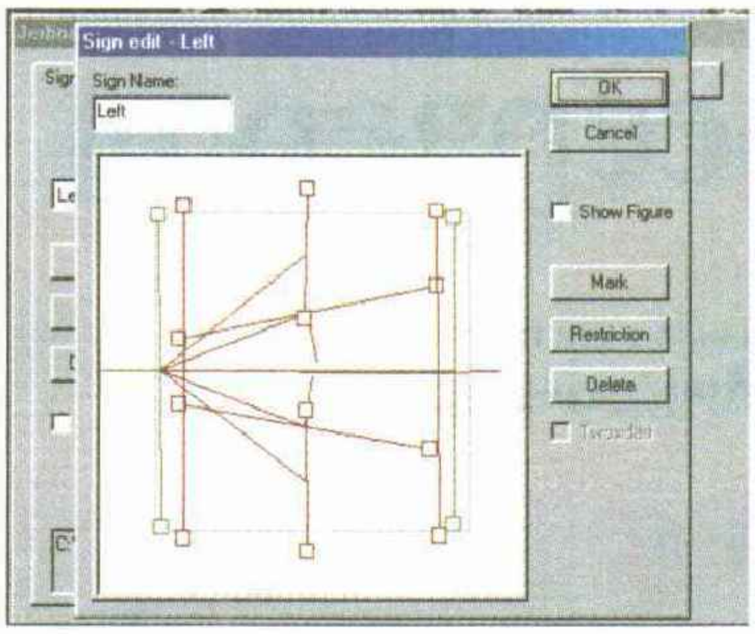


РусскийЭкспресс
E-mail: info@express.ru http://www.express.ru/

Звоните (095) 743-36-97
778-16-64

СКИДКА
$10 у.е

Предъявитель данного объявления получает скидку в $10 при оплате инсталляционного взноса за виртуальный сервер. Скидка не может быть использована при оплате подключения «Псевдо-сервера». О дополнительных условиях узнавайте по тел. (095) 743-3697 и 778-1664.
ДЕЙСТВИТЕЛЬНА ДО 01.02.2000



же. А большого секрета здесь нет - программка всего лишь запоминает несколько траекторий движения курсора и выполняет назначенную команду. Например, нарисовал в "воздухе" букву "е" - запустился проводник, нарисовал Y в браузере - загрузился сайт *www.yahoo.com*. Магия чистой воды. И абсолютно бесплатно, то есть freeware.

Mouse-o-meeter v.3.03

www2.vo.lu/homepages/lato/mouse.exe

Размер: 100 Kb

Ну и напоследок - самая полезная, самая интересная и самая нужная всем утилита. Называется «Мышометр». Меряет пробег твоей хвостатой подруги. Может мерить в милях, в ярдах, в километрах, сантиметрах, дециметрах и даже цэ-дебелах. Ох, чтобы наш Главред без нее делал! Он по ней верстальщиков контролирует. Выставляет норму на день - семь километров пробега в Фотошопе, и как хочешь, так и крутись. Сейчас вот все пытается найти «Буквометр» и поставить всем редакторам норму по полкилометру отредактированного текста в час :-(

II. Игровые ссылки

www.emux.com

Самая что ни на есть игровая ссылка номера, хотя и слегка не в тему. На этом сервере ты найдешь более тысячи игр для различных приставок и аркадных автоматов. Куда пихать картриджи? Можешь в CD-ROM, а те, что помельче, в дисковод. Впрочем, здесь тебе картриджей не дадут. Здесь тебя ROM'ами нагрузят. Можешь прямо по названию игры искать: умный скрипт выведет тебе список всех платформ, на которых портировали твою "ненаглядную". А заодно и посоветует, где скачать необходимый эмулятор. Еще и бесплатный почтовый ящик впихнет, так, на всякий случай. Спрашиваешь, что такое эмулятор? Не-е... это не ко мне, это к нашему спецу Горячеву в его "Горячую линию"! ;)



www.vgmusic.com

Любишь ли ты музыку так, как ее люблю я? Правильно, *так* ее любить и не надо. Зато можно просто посетить архив игровой музыки и скачать одну из понравившихся тебе тем. Подборка удалась на славу: кроме PC'шных композиций, на сервере также собрано около 10.000 MIDI файлов из различных приставочных игрушек. На сайте работает система поиска, значительно облегчающая нахождение нужного файла: просто вводишь название игры и, скрестив пальцы, ждешь секунд пять. Чаще всего везет, и архив выплевывает нужный мидюк прямо тебе на винт.



www.betareview.da.ru

Мы, "единственные и неповторимые" игровые журналисты, являемся своего рода истиной в предпоследней инстанции (последняя инстанция - ты сам). Но нас ведь тоже надо оценивать и критиковать, точно таким же образом, как мы критикуем выходящие игры. Вот этой самой критикой и занимается сайт "Бета-ревью". Его ведущий время от времени, в зависимости от наличия свободного времени и отсутствия лени, выкладывает на страничке критический анализ свежих номеров выходящих журналов. Мнение ведущего тоже не есть истина - его можно оспорить в примкнувших к сайту форумах.

www.planetquake.com

Если кто вдруг вознамерился целью написать полноценный адд-он для первого, второго или даже третьего Quake, сделать своего бота, ну или хотя бы просто узнать, что новенького слышно от КуТришной публике, пусть этот кто-то сходит на сайт "Планета Quake". Правда, после прочтения документации у него тут же отпадет желание делать адд-он. Вероятнее всего, ознакомившись с исходниками QuakeC, он отложит идею создать своего собственного бота до лучших времен. Зато он прочтет все свежие новости и не будет впредь задавать глупых вопросов.

http://unreal.ag.ru

Что же это я, фанатам КуТрики советом помог, а анрыльцев обидел? Нехорошо получается. Сходите-ка вы, анрыльцы, вот по этой ссылочке. Скорее всего (хотя - кто его знает?), попадете на сайт сети AG, посвященный Unreal Tournament. Здесь есть и полное описание консольных команд, и FAQ, и даже советы весьма продвинутых игроков. Но главное - здесь есть форум, где вы, гордые анрыльцы, можете излить весь свой гнев, всю свою желчь на Quake 3, и даже обругать id нехорошими словами.



www.westwood.com/games/cc universe/firestorm/index.html

Не успел еще продаться тираж C&C: Tiberian Sun, а Westwood уже объявила адд-он. И первым делом открыла сайт для своего нового детища - TS: Firestorm. Коль ты фанат всего, где бегают коммандосы и ездят харвестеры, то здесь найдешь картинки, информацию и даже рисунки новых юнитов. Впрочем, малое количество рисунков объясняется малочисленностью новых юнитов как таковых. Но мы то с тобой по сайтам ходим, а не Westwood ругаем, не так ли?

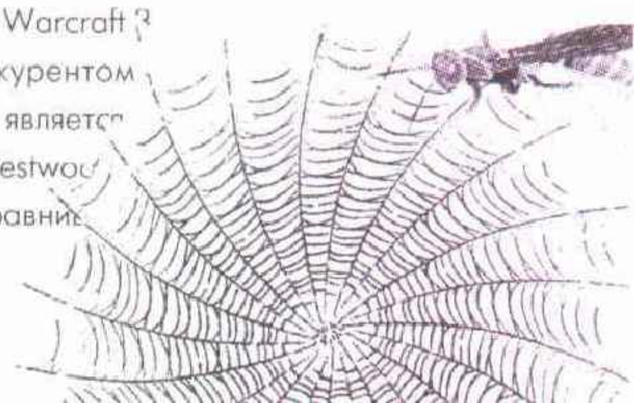


www.russo.ag.ru

Новый проект сети AG - «РусЕфЕкации». Ведущий сайта регулярно освещает новинки пиратского рынка - нелегальные русификации игр. В каждом обзоре тебе доходчиво и ясно объяснят и покажут, каким образом на этот раз облажались пираты. Ведется своеобразный хит-парад участников, определяющий самую тупую, кондовую и глюкавую русификацию. Настоятельно рекомендую почитать всем тем, кто любит покупать русифицированные пиратами игры. Дабы потом не писали в редакцию, что не могут пройти дальше менюшки "нОвАЙ ИгрУ".

www.blizzard.com/war3

А вот это сайт основного конкурента Westwood - фирмы Blizzard. Здесь можно почитать, посмотреть и утянуть себе текста, картинки и wallpaper'ы для новой близзардовской стратегии - Warcraft 3. Основным конкурентом серии Warcraft является серия C&C от Westwood. Правда, если сравнить



сайты TS: Firestorm и WC3, то последний явно не на высоте. А ведь WC3 явно окажется лучше очередного адд-она к Tiberian Sun! Халтурит Blizzard, халтурит...



www.freennntp.com

Что такое ФИДО, слышал? Если нет, то поправимо. Посетив эту страничку, ты узнаешь, как читать и писать сообщения в новостные группы на сервера по всему миру, в том числе и в fido7.*. Здесь собрано множество ссылок на nntp-сервера, позволяющие абсолютно безвозмездно читать содержащуюся на них информацию и отправлять сообщения в любую электронную конференцию. Все необходимые программы и документацию также можешь скачать на этой страничке.

www.javagames.com

Динамический и легко исполняемый на любой платформе язык Java позволяет даже писать маленькие игрушки. На этом сайте их всего три - и все три представляют собой вариации стандартной словарной виселицы: тебе задают вопрос и дают четыре варианта ответа. Правильный, само собой, всего один. Вопросы на английском. Тематика весьма обширная: например, могут спросить, кто победил на прошедших в России выборах ;-). Если наберешь больше 2500 очков, то попросят ввести имя, e-mail, и у тебя появится реальный шанс выиграть 250$. Розыгрыш проводится каждую неделю.

http://mysiteinc.com/dymovka/

Так уж устроен русский человек, что без халявы ему жизнь не в кайф. Многие думают, что это из-за плохой жизни, кто-то находит иные объяснения, но, скорее всего, все это - особенности нашего менталитета. Ну и привычка, передающаяся из поколения в поколение. Страничка содержит описание многих распространенных способов заработывания денег в Сети, повествует о спонсорских компаниях и содержит ссылки на виртуальную (веб-пространство, почта, счетчики, гостевые книги) и материальную халяву.

www.russian-casino.net

Ты когда-нибудь был в казино или делал ставки на спортивных соревнованиях? В любом случае, тебе стоит попытать счастья в одном из самых крупных казино И-нета. Казино предлагает более 25 игр на любой вкус: блэкджек, видеопокер, слот-машины, рулетка и многое другое! Все онлайновые варианты реальных азартных игр оформлены весьма недурственно. Если боишься проиграться в пух и прах - можешь выбрать вариант игры на "просто так". На сайте также присутствует раздел "Спорт", где можно сделать ставку на любом крупном мировом спортивном турнире.

http://tod.alpha.ru/Arda/

Сейчас развелось множество людей - поклонников творчества Джона Рональда Руэла Толкиена. Автор сайта приглашает всех набредших на его страничку в мир, созданный по мотивам произведений известного писателя. Если тебе нравятся книги «Властелин колец», «Хоббит», «Сильмариллион», то здесь ты будешь чувствовать себя как дома. От тебя не потребуется знание английского языка - игра сделана полностью на русском. Но уж коли привык пользоваться английской раскладкой или лишен возможности печатать кириллицей - можешь присоединиться к одной из англоязычных команд. Чтобы попасть в мир «Арды» (а именно так называется игра), надо всего лишь скачать клиент типа ZMUD или Jaba Mud Client.

III. Интересное в Сети

www.blin.com.ua

В наше время не стоит удивляться, если твой друг неожиданно покажет тебе фотографию, на которой он по-простецки и эдак непринужденно пожимает руку Биллу Клинтону. Вместе с возросшими возможностями компьютера каждый желающий может сделать со своим изображением все, что душе угодно - при помощи графического редактора и мышки. На этом сайте ты найдешь кучу разнообразных графических приколов для веб-мастеров и дизайнеров, а также немало забавных фотографий и карикатур.

http://kach.alfainter.net/menu1.htm

И какая же девица на пляже не взглянет с вожделением на парня с фигурой, как у Арнольда Шварцнеггера? Ты, видать, уже раскатал губу в надежде на то, что я отправлю тебя на сайт, где они рассказывают о том, как без особого труда накачать мускулы? А вот и отнюдь - по этой ссылке обитает подборка анекдотов про тех, кто занимается бодибилдингом, да и просто про спортсменов.

http://vw.vinchi.ru:8101/

Что, по-твоему, есть "экстремальный вид спорта"? В первую очередь - это спорт, связанный с повышенной опасностью и требующий от человека предельной концентрации. Мы смотрим телевизор и, глядя на парашютистов или горнолыжников, про себя думаем: "И что в этом такого страшного? Я бы и сам так смог без особой подготовки!" Но не тутто было. Оказываешься на каком-нибудь местном эвересте, и сразу забываешь всю свою смелость. Но раз уж не получается заниматься, так ведь посмотреть никто не запрещает. На этом сайте тебя ждет знакомство с самыми популярными видами "экстремального спорта"!

ИНФОРМАЦИЯ ПОД ЗАЩИТОЙ. АНТИВИРУС КАСПЕРСКОГО



МОЩНАЯ АНТИВИРУСНАЯ ЗАЩИТА РАБОЧИХ СТАНЦИЙ, ФАЙЛОВЫХ СЕРВЕРОВ, WEB-СЕРВЕРОВ, ПОЧТОВЫХ СИСТЕМ, МЕЖСЕТЕВЫХ ЭКРАНОВ

НАДЕЖНАЯ ЗАЩИТА ОТ ВСЕХ СУЩЕСТВУЮЩИХ ТИПОВ ВИРУСОВ
ЕЖЕНЕДЕЛЬНЫЕ ОБНОВЛЕНИЯ АНТИВИРУСНОЙ БАЗЫ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ
КРУГЛОСУТОЧНАЯ ПОДДЕРЖКА ПО ТЕЛЕФОНУ И ЭЛЕКТРОННОЙ ПОЧТЕ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ СЕРТИФИКАТ СООТВЕТСТВИЯ ТРЕБОВАНИЯМ К РАБОТЕ ПОСЛЕ 2000 ГОДА

«ЛАБОРАТОРИЯ КАСПЕРСКОГО»
предлагает Вам подписаться на бесплатную электронную рассылку новостей о наиболее опасных вирусах.
Подробности на нашем сайте
http://www.avp.ru

AVP
Антивирус Касперского

www.avp.ru

КАСПЕРСКОГО
123363, МОСКВА, УЛ. ГЕРОЕВ ПАНФИЛОВЦЕВ, 10/ТЕЛ./ФАКС: +7 (095) 949 43 31/E-MAIL: SALES@AVP.RU; INFO@AVP.RU
ВИРУСНАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ AVP HTTP:// WWW.VIRUSLIST.COM

линия отрыва



Привет! Вы уже отошли от первоначального шока, рассмотрели новый состав редколлегии, дизайн и содержание журнала, ознакомились со всем новеньким и вкусненьким, что мы вам обещали месяц назад? Теперь вы полны энтузиазма и вновь готовы внимать своей "старой знакомой"? Тогда вперед — буду выполнять свои прямые почтовые обязанности.

Для начала расскажу, как мы дошли до такой жизни. В прошлом номере я уже немного приоткрыла завесу тайны и постаралась морально подготовить вас к грядущим переменам. Вы уже знаете, что изменения вызваны нашим неудержимым желанием стать не только самым нужным и полезным, но и самым интересным журналом по компьютерным играм. Мы хотим, чтобы вы доверяли нам во всем — при выборе и покупке новой игры, при ее прохождении, в счастливый момент апгрейда или при работе с Интернетом. А также на первом (или втором) свидании, во время сдачи экзамена, в уличной потасовке, на разборке с предками и потомками, при распитии слабоалкогольных напитков, в лесу во время сбора мухоморов, при прохождении службы в армии и в тюремном заключении (условно), на дискотеке, на операционном столе в момент удаления аппендицита или грыжи, на новогодних празднествах и в психиатрической клинике, среди ньютонов и цезарей. С «Игроманией» по жизни, так сказать.

За минувшее время мы успели счастливо встретить Новый год, а также все сопутствующие праздники. Долгого отдыха не получилось, так как торопились сделать номер и удивить вас своими журналистскими изысками. Теперь, как водится, ваша очередь — пишите, в какой именно шок (инсулиновый, ожоговый...) повергла вас обновленная «Игромания» и что особенно понравилось и запомнилось. Все ругательства и недовольства приписывайте внизу письма маленькими буквами, а потом тщательно заливайте чернилами.

Ах да, чуть не забыла. На прошлой неделе запинали меня ногами, рогами и копытами некоторые злобные вавилоняне. Глупая, говорят, Катя — «Вавилон» не смотрит. Все смотрят, а она нет. Значит, ей соображалки не хватает, чтоб «Вавилон» смотреть. А то бы смотрела. Вот будет «Вавилон» смотреть — будет умная. А пока не смотрит, умная не будет — будет глупая... И кто меня тогда за язык тянул? Сказала бы, что с удовольствием смотрю «Вавилон», глядишь, стала бы умной. Только теперь уже поздно исправляться — пока очередной межпланетный сериал по телеку гонять не станут, мне перед любителями инопланетян не оправдаться. Только все равно я считаю ненормальной ситуацию, когда человек покупает журнал «Игромания», абсолютно не интересуясь компьютерными играми и играми вообще... И все из-за шести страниц про сериалы. Это все равно, что покупать «Плейбой» из-за рекламы.

А нам интереснее писать про игры — к этому единодушному мнению пришла вся редакция, причем очень быстро, почти бегом. И я (только ногами по лицу не бейте!) абсолютно с ними солидарна. Поэтому, начиная с нынешнего момента и до неопределенного времени, рубрика Sci-Fi почетно отправляется на заслуженную пенсию. Пенсионные и отпускные выплачены аплодисментами в ее адрес.

В прошлом месяце огромный интерес вызвало мое неосторожное обещание рассказать вам о нашей команде. Что ж, хочешь — не хочешь, а слово держать надо. Итак, история первая:

Про грозное начальство и игроМАНЬЯКОВ

Он пришел в тот момент, когда мы его меньше всего ждали. Говорят, он всегда приходит в подобные моменты. Высокий, худой, с двумя серьгами в одном ухе. Критическим взглядом оглядел редакцию, увидел меня. "Это что — Катя? Мила, только юбочку покороче надо, а то коленки не видно". Я от такой наглости даже чаем поперхнулась! "Ты тоже — говорю — ничего, если джинсы до колена отрежешь. Сверху". Так и познакомились. А потом оказалось, что нам вместе работать, причем ему — в качестве главного редактора. Выяснилось, что зовут его Денис Давыдов и это его настоящее имя, а вовсе не псевдоним; что, несмотря на свой не столь уж и почтенный возраст, он является одним из самых известных людей в компьютерно-игровой журналистике. А еще у Дена оказалось весьма интересное хобби. В свободное от сна и еды время он предпочитает создавать журналы по компьютерным играм. Первым был «Навигатор Игрового Мира» — его Денис сделал почти что случайно, а потом бессменно возглавлял в течение полутора лет. Кстати, читателям НИМа он больше запомнился под кодовым именем «Геймер» (причем, что интересно, фотки были не его). Потом был «Игрополис» — замечательный проект, который так и не родился по причине августовского кризиса. Третьим пунктом стал «Хакер» — игровая часть этого журнала придумана и реализована именно тов. Давыдовым. Теперь этот сверхчеловек принялся за «Игроманию»... Кажется, чего тут можно придумать — все уже давно придумано и проверено. Оказалось, не все.

Реформа началась с того, что он обозвал нас не игроманами, а игроМаньяками и поведал, что только игровые маньяки способны с таким удовольствием ру-биться во все игры и оставаться при этом нормальными людьми. Все остальные просто свихнутся на пятом уровне десятой подряд игры и уйдут от компа, тихо подвывая по-шамблерски. И, что самое удивительное, он сумел заразить нас энтузиазмом, так что мы начали вдохновенно что-то придумывать и реализовывать. Так родилась идея перевернуть журнал с ног на голову и сделать его более насыщенным и полезным.

Несколько личных черточек нашего ГлавВреда. Из музыки Ден предпочитает металл, из игр — пошаговые стратегии, из развлечений — дружеские компании и красивых девушек. И, наконец, небольшой секрет: говорят, у него дома живет какая-то совершенно странная зверюга. По слухам — сильно мутировавшая компьютерная мышка. Если получится, обязательно напрошусь к нему в гости и все лично проверю!

Ну, а теперь — поглядим, что у нас есть на сегодня новенького.

Разбор полетов

Не могли бы вы помещать веселые картинки из игр или вашей новой сотрудницы на компакт-диск в смысле отдельных файлов. Чтобы поставить на рабочий стол в Windows'e.

Alex

Я так поняла, что ты предлагаешь наделать из новой сотрудницы веселых картинок (желательно пи-

кантного содержания) и поместить их на диск? Вот уж чего не надо! Особенно в смысле отдельных файлов. Мы уж лучше своими силами, потихоньку... сделаем несколько заставок для рабочего стола и выложим их на диск. Договорились? Не из сотрудницы, а с ее непосредственным участием.

Привет тебе, о высокодостопочтимая Катя! Поздравляю с получением этого места и надеюсь, что тебе не будет сложно с нами, посиневшими от PC. У меня пара вопросов. Скажи, а этот брелок у тебя — в виде красно-синей кошачьей башки, он правда существует? Твое рабочее место — оно правда такое, как на рисунке? Можешь послать мне потрет со стены (копию)? И самый главный вопрос — на джойстике правда такая мышь?

Крол

Какая-то странная у тебя реакция на компьютер, надо сказать... Все зеленеют, а ты синеешь. Непорядок — проверься у врача при случае. Посинение от ПиСи может быть признаком серьезного, возможно, еще не известного науке заболевания!

Брелок действительно существует — он был мне верным соратником долгие годы, пока не начал надоедать. Так что, возможно, в скором времени я от него избавлюсь. Как вариант — подарю кому-нибудь из читателей «Игромании» в качестве приза на самое лучшее письмо. Помните мультик: "Кто похвалит меня лучше всех, тот получит большую, вкусную конфету!"?

Рабочее место выглядит совсем не так. Видишь ли, художник Кузьмичев заставил меня его убрать перед рисованием. И зачем, спрашивается? Я теперь до сих пор не могу отойти от последствий уборки и найти свои вещи.

Нет уж, никаких плакатов я присылать не намерена — ни копий, ни оригиналов. А то вам дай волю — до нитки разденете! Одному плакат, другому компьютер, третьему стол, четвертому еще чего-нибудь... Если тебе так приспичило обзавестись подобным плакатом, отсканируй «Игроманию», увеличь изображение до желаемого и вешай на стену. Правда, я не уверена, что получится, — мое дело глупые советы давать, а не о последствиях думать.

И, наконец, ответ на самый главный вопрос. На джойстике действительно висит мышь. А появилась она там вот как. Однажды в редакцию кто-то притащил белую крысу, а она сбежала. Пока все ее ловили вручную, я намазала джойстик клеем. Естественно, крыса накрепко приклеилась — с тех пор так и живет в обнимку с джойстиком. Все хорошо, только кормить ее неудобно. А будешь много вопросов задавать, и с тобой такое же сделаем!



За идею, высказанную Евгением (насчет фоток авторов статей), я голосую обоими манипуляторами. Никто не заставляет публиковать хмурые физиономии из паспортов. Ведь все можно сделать с юмором. Ну, а вашей редакции что-что, а юмора не занимать. И тогда у любого игромана будет возможность взглянуть на того или иного автора и высказать ему в глаза все, что он о нем думает. Вот только существует одна маленькая проблемка. Развелось сейчас всяких магистров серо-буро-малиновой магии, которые кодируют, зомбируют по фотографиям. Да и культ Voodoo процветает (говорят, уже четвертое поколение скоро появится). Так что есть опасность, что какой-нибудь недоброжелатель по фотографии отформатирует кому-нибудь жесткий диск или нашлет порчу на Autoexec.bat. В общем, с фотками это дело сугубо добровольное.

CyberLynx

Тьфу, тьфу через левое плечо! Наговорил ужасов, аж страшно стало. Ну подумай, кто из наших читателей захочет форматировать мне винт! Да я его сама отформатирую лучше всякого Вуду — быстро и безболезненно, как всегда. Просто фотки — это неинтересно, слишком реально. Многие сейчас просят, чтобы я свою физиономию в фотографическом виде представила. Мол, на картинках мы тебя видели, хотим теперь в жизни посмотреть. Нет уж, голубчики, перебьетесь! Во-первых, на фото я точно такая же, как и на картинках, а во-вторых, мне совершенно не хочется превращаться ради ваших прекрасных глаз в фотомодель. Я ненавижу фото-

линия отрыва

графироваться, достаточно того, что надо мной каждый месяц Данька Кузьмичев измывается.

А вот взглянуть на остальных наших авторов — дело хорошее. Ведь не одна я такая у нас тут замечательная! Смотрите на здоровье. Шлите письма, высылайте деньги, подарки и ценные бандероли. Кстати, если вы хотите написать письмо какому-то конкретному автору, то напишите на конверте его имя, и письмо будет передано лично в руки под расписку.

Умоляю, пишите "играбельные" системные требования. У меня нет ускорителя, но "Хищник" и "Соул реавер" хорошо идут. И не только у меня.

Кирилл

Ха! Так их написать объективно практически невозможно! Разработчики сообщают одно, на игре написано другое, а мы выжимаем из своих компов третье и четвертое. Это зависит и от конкретной игры, и от конкретной машины. Некоторые игры на маломощном компьютере будут притормаживать, а некоторые вообще не запустятся. И от комплектующих многое зависит. Помнится, в позапрошлой жизни мне никак не удавалось поставить Red Alert на свою четверочку, хотя у моих друзей она великолепно шла. А все почему? Потому что потратилась на шоколадки и решила сэкономить на железе.

Так что мы будем продолжать писать те требования, которые объявляют разработчики. И стоит ли вообще придираться, если игра пошла? Я понимаю: мы бы написали требования, а их бы не хватило... А так — радуйся!

Не нужно печатать много скриншотов по стратегиям типа C&C, лучше поменьше числом, но побольше форматом.

Киров В. А.

Очередное оформительское предложение брошено на ваше коллективное обсуждение. Какие скрины вы хотели бы видеть? Что для вас удобнее — большие или маленькие, с подписями или без? Пишите, все пожелания постараемся учесть и воплотить в последующих номерах.

Уважаемая «Игромания». Может, это и глупый вопрос, но нельзя ли на сервере http://www.igromania.ru/ писать больше информации об игрушках? А то читаешь обозрение и не знаешь, покупать журнал или нет, то же и об играх. Сейчас все както привыкли, что описываемые в вашем Журнале игрушки хороши, но хочется поподробней о них. (Хоть жанр напишите.)

Spawn (Денис)

На самом деле в последнее время до сайта просто руки не доходили: сами понимаете, перелопатить весь журнал — дело непростое. Так что в ближайшее время, как только доразберемся с текущими делами, вплотную займемся сайтом. В принципе, все, что от него требуется, это сообщать, когда выйдет журнал и что там будет интересного. А почему мы не хотим делать что-то более глобальное, смотрите в ответе на следующее письмо.

Что-то сайт у вас какой-то блеклый, тусклый. Там ничего полезного, кроме архива, нету. Может, доверите создание сайта другому человеку? Кому? На мой взгляд, Кэт прекрасно с этим справится, и сайт получится отменный.

Anton

Конечно, я прекрасно с этим справлюсь! Правда, тогда на письма, видимо, тебе будет отвечать мутировавшая мышь Дениса. А я свое время буду с удовольствием тратить на создание сайта. Только, чует мое сердце, найдется несколько читателей, которым я больше нравлюсь в должности заведующей почтой, а не вебмастера. Ведь нельзя их мнение не учитывать, как ты считаешь?

Поэтому мы решим проблему следующим образом. Дело в том, что совсем недавно мы заключили соглашение о дружбе и сотрудничестве между «Игроманией» и лучшим российским сайтом по компьютерным играм — Absolute Games (*www.ag.ru*). И, следовательно, мы будем рекомендовать именно этот сайт всем желающим почитать про игры раньше, чем выйдет журнал. Более того, где-то с января на AG начнет работать форум «Игромании», на котором ты наверняка найдешь других поклонников журнала. Может быть, среди прочих имен там окажется и мое...

Katy

kat@igromania.ru

КОМПЬЮТЕРНЫЙ КЛУБ

SIN, UNREAL
Quake I, Quake II
CARMAGEDDON II
Need For Speed III
Heroes III, FIFA 99
WarCraft II, StarCraft II
Blood II, SHOGO
Diablo, Delta Force,

Эти игры Вам знакомы? Все уровни пройдены?
Электронный соперник Вас уже не устраивает?
Тогда скорее к нам! Достойные соперники
встретят Вас. Для этого есть все
необходимые условия! Большая 100 M/bit Сеть
для выяснения отношений, мощные компьютеры,
ПИВО, ЕДА. Все для Вашего удовольствия.

35
КОМПЬЮТЕРОВ
в сети (100 M/bit)
от PII-300/32/voodoo2 8Mb/15"
до PII-450/64/voodoo2 12Mb/17"

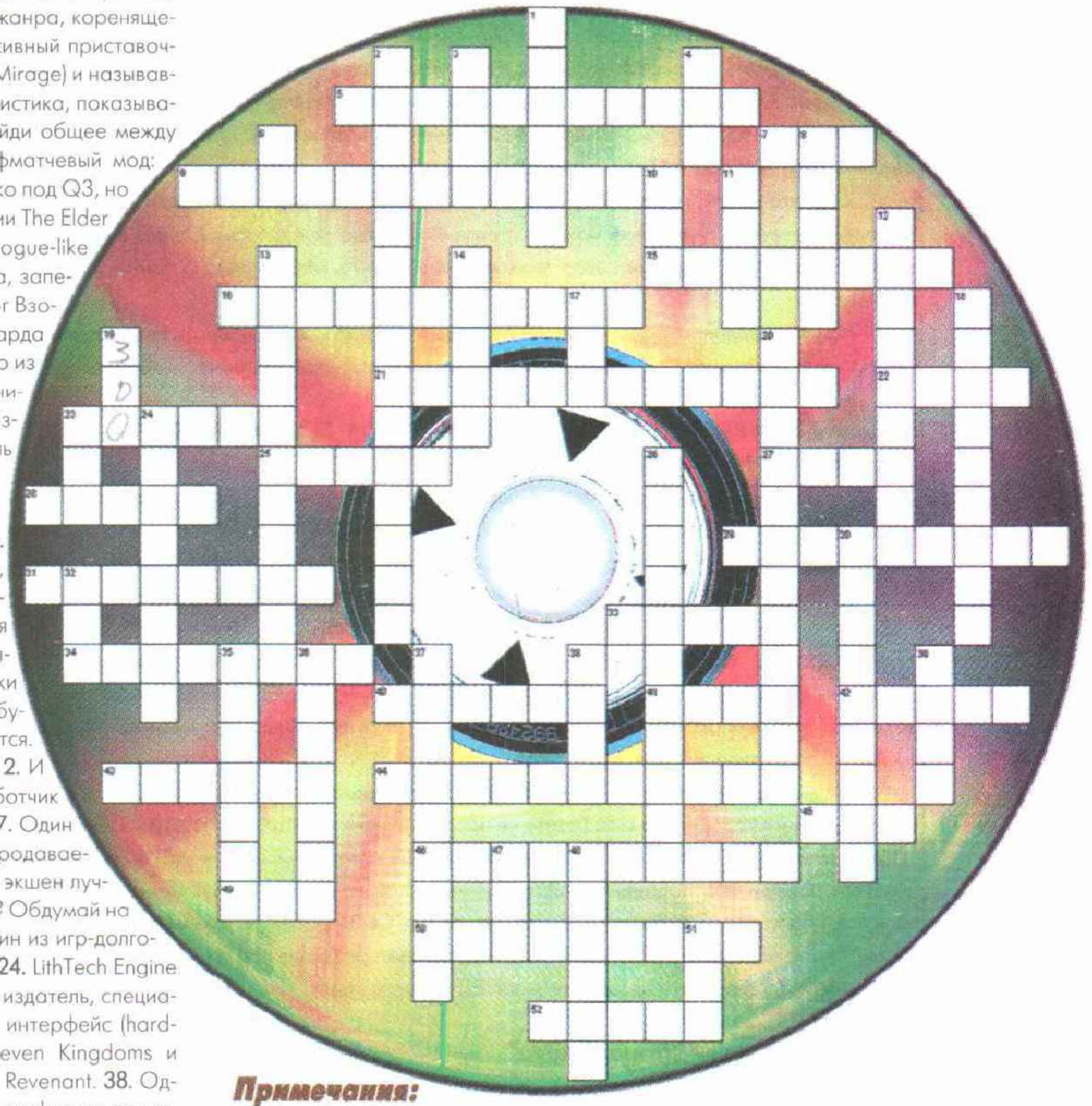
СКОЛЬКО ЭТО СТОИТ
20 р. За 1 час днем
от 50 р. За ночь (00.00-10.00)

тел: 265 6762
Нижняя Красносельская
д. 32/29

КРУГЛЫЕ СУТКИ



Компакт-Кроссворд



По горизонтали:

5. Истребитель в Homeworld. 7. Экстрасенсорная характеристика. 9. Космический долгострой Дерека Смарта. 15. Недавно вышедший приключенческий экшен от Terminal Reality, ошеломивший народ потрясной графикой и убойными запросами к тачке. 16. Неудачный преемник гениального Capitalism. 21. Игра всех времен и народов. 22. Ключевое слово из названия игрового жанра, кореняющегося в AD&D. 23. Разработчик SpecOps. 25. Страшный агрессивный приставочный еж. 27. Файтинг, появившийся в 1997 году (разработчик — Mirage) и называвшийся Theatre of ****. 28. ***** Theft Auto. 29. Ролевая характеристика, показывающая уровень проворности и координации движений. 31. Найди общее между Populous и Dungeon Keeper. 33. Популярный кваковский дефматчевый мод: Rocket *****. Между прочим, сейчас он модифицируется не только под Q3, но и для UT. 34. Создатели незабвенного Daggerfall и вообще серии The Elder Scrolls. 40. Та самая игра, после которой ты узнал понятие «rogue-like games». 41. Деталь самолета, звездолета и любого иного лета, запечатленная в названии одного из лучших космосимов. 42. «Герцог Взорви Их» (копирайт — Stylus). 43. С какой игрой связано имя Ричарда Гэрриота? 44. Если не учитывать адд-оны, то каждую следующую из трех частей этого симулятора делала новая студия разработчиков. Первую, например, Dynamix. 45. Второй лик X-COM. 46. Издатель SiN. 49. По фамилии Murphy, по имени ***. 50. Издатель Fallout. 52. Возможно, вскорости они купят ION Storm...

По вертикали:

1. Один из немногих существующих танковых экшенов. 2. Bullfrog заявляют, что доделают и выпустят эту игру не раньше, чем компьютеры дорастут до требующегося ей уровня. 3. Охотничья дичь номер один. 4. Кинокомпания, финансировавшая создание игры Aliens vs. Predator. 6. Едва ли не наиболее крупный игровой издатель в мире. 8. Немецкий 3D экшен, графически подражавший «Анрылу», а интеллектуальностью геймплея — табуретке. 10. Опция в «Кваке», которая обычно всеми включается. Подсказка: «Always». 11. Необычный скилл в System Shock 2. 12. И еще характеристика, оттуда же — из System Shock 2! 13. Разработчик серии Caesar. 14. Разработчик игры, зашифрованной в п.18. 17. Один из создателей Carmageddon (компания). 18. Один из самых продаваемых в мире игровых журналов, «PC Gamer», назвал данный 3D экшен лучшей игрой уходящего тысячелетия. Ты согласен с такой оценкой? Обдумай на досуге. 19. Издатель, чье название начинается с числа. 20. Один из игр-долгостроев ION Storm. 23. Отечественная игра от Maddox Games. 24. LithTech Engine — он чей? 26. Компания — главный оленевод. 30. Европейский издатель, специализирующийся на воргеймах. 32. Высокоскоростной внешний интерфейс (hardware). 35. Разработчик, стоящий за такими играми, как Seven Kingdoms и Capitalism. 36. Разработчик серии EarthSiege. 37. Разработчик Revenant. 38. Одно из слов, написанных на майках како-демонов, снявшихся в кинофильме по мотивам компьютерной игры DOOM. 39. Австралийский RTS. 47. Взрывчатка в Jagged Alliance 2. 48. Мощная издательская компания, в ноябре 1998 года переставшая существовать. Среди прочего, это привело к продаже Westwood. 51. Одно из часто употребляемых слов в многоэтажных ругательствах, звучащих в игре Kingpin. Ты знаешь это слово.

Примечания:

1. Все слова, зашифрованные в Кроссворде, даны на английском языке. 2. В Кроссворде могут встречаться слова, содержащие знаки <->, <'> и так далее. Двух и более слов с пробелами в Кроссворде нет. 3. Ответы на Кроссворд будут опубликованы в следующем номере. 4. Кроссворд составил *DeD-21 (editor@igromania.ru)*.

NCPORT
NewComm Port ISP
Доступ в Интернет по модемным линиям.
Ньюком Порт
Unlimited 60
Night Surf 20
Mail Only 5
Подключение по Dial-Up , почтовый ящик (E-mail адрес) и место под страницу -
БЕСПЛАТНО !
Ньюком Порт
Домашние сети и выделенные каналы. Подключение домов к Интернету.
Ньюком Порт
Наш телефон:
(095) 152-9221
E-mail:
info@ncport.ru



Здравствуй, приятель. Мы как раз думали, чем бы удивить тебя в рубрике «Хвой Березовый», когда к нам в руки попало это письмо. Написано оно было вовсе не в редакцию, как ты мог бы подумать, а вовсе даже наоборот — главе администрации Юго-Западного округа. Написано взрослым человеком, в здравом, возможно, уме и трезвой, вероятно, памяти. Чтоб адекватно воспринять этот текст, тебе, конечно, надо хотя бы приблизительно представлять себе, что такое MtG и с чем его сервируют на стол. Надеюсь, ты уже представляешь?.. Если это не так, немедленно беги в рубрику «Карты, кубик, два стола» и приступай к самообразованию. А уж потом можешь с чистой совестью приступать к чтению письма. Думаю, по окончании этого процесса твое желание сделать MtG частью своей жизни возрастет многократно. ;-)

Письмо приводится с оригинальными синтаксисом и орфографией. Иллюстрации, которыми мы оформили это потрясающее письмо, были выполнены художником Брайаном Снодди для карт MtG.

Магия в редакции или духовная токсикомания

Прилетела к нам из дальних стран новая карточная игрушка "Magic", придуманная в дополнение к компьютерным играм с нечистой силой. Приодном взгляде на эти карты тошнит: адские чудовища отвратительнее чем у Босха. Это не просто мерзость, а какое-то духовное извращение. Каждая "тварь" помимо изуверского оружия снабжена еще заклинанием. Которое должно изувечить другую "тварь".

Играть в эту "Магию" нужно долго, чтобы хорошо усвоить (и перенять?) повадки всех "духов". Детишки, как больные, дергают карты из колоды и бормочут наизусть заклинания. Карточные "хари" и их лексика уже выцарапываются на столах и стенах. Игрушка обещает превратиться в массовый психоз для мало читающих ныне подростков.

И тут молодежная газета "Свои ребята", которую разносят бесплатно по 200 экземпляров в каждую школу Юго-Западного округа, начала кампанию по "Магизации" учащихся. Газета не просто разжигает интерес к этой антиэстетичной игре, она подготовила специальных инстурторов по обучению заклинаниям, дарит набор карт для начинающих, назначила конкурсы и призы.

Если раньше к созерцанию нечисти привыкали только фанаты компьютерных игр, то теперь дурным вкусом заражают прямо в стенах школы. Неужели редакция "Своих ребят" не понимает всю отравность такого "просвещения"? Напрашиваются только два ответа: либо сама редакция поражена духовной токсикоманией, либо она стала дилером по распространению "магической" продукции.

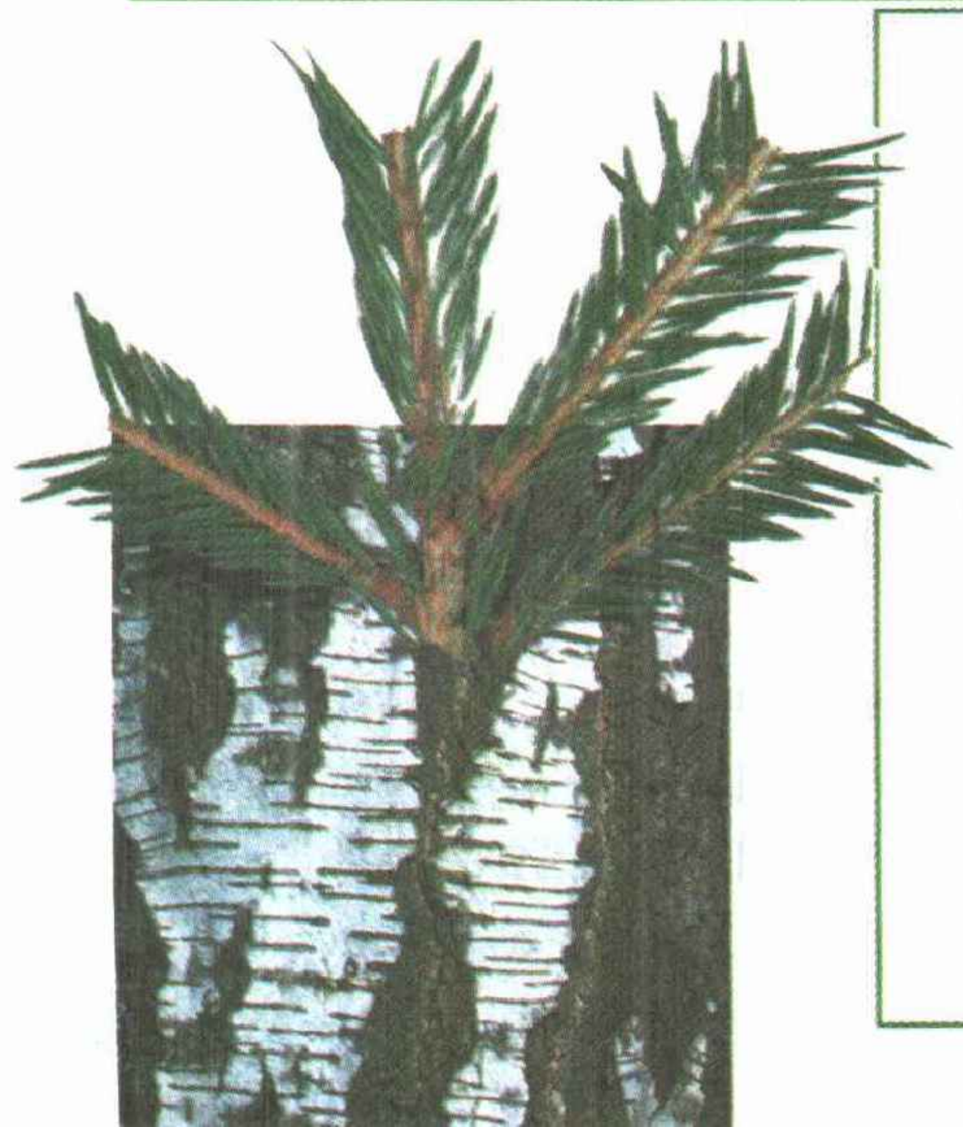


Директор лицея "Вторая школа"
Ковальчук А.К.

Какая боль

Здесь ты можешь увидеть песню, на мотив которой широко известная группа «ЧайФ» сочинила хитовый сингл про футбольный матч между Аргентиной и Ямайкой. К сожалению, «ЧайФ» отошла от исполнения оригинала и поет именно про этот самый матч, а не про IE 5.0, как планировалось поначалу. Но мы не допустим, чтобы ты лишился возможности услышать, как звучит эта замечательная песня на самом деле! Поэтому бери в руки гитару и с помощью вокально-инструментального метода начинай открывать своим друзьям глаза на прелести лучшего из броузеров. ;-)





Fm#
Сегодня я не читал свою почту
Fm#
Сегодня модем пищит так больно
Hm
Я видел, как стартовал инсталлятор
Fm#
Моя душа плачет

Зачем ты включаешь мне Active Desktop
Зачем ты ставишь мне свой Outlook
Зачем ты изгадил весь Windows
Мне и так больно

A Hm
Какая боль, какая боль — Internet Explorer 5.0
E Fm#
Какая боль, какая боль — Internet Explorer 5.0

Мне больно смотреть в окно на небо
На белые облака на голубом
Как стартовый логотип Windows
Я закрываю глаза
Я закрываю глаза и вижу Netscape Navigator
Я вижу в нем свои любимые сайты
Я вижу JPEG'и прекрасных женщин
Их лица печальны

Какая боль, какая боль — Internet Explorer 5.0
Какая боль, какая боль — Internet Explorer 5.0

Я прощаю ему толстый инсталлятор
Я прощаю ему все его баги
Я прощаю всему миру смех и веселье
Даже тем, кто под Linux

Так включай же, включай мне Active Desktop
Так ставь же, ставь мне свой Outlook
Места на диске хватит на все
Пока еще хватит

Какая боль, какая боль — Internet Explorer 5.0
Какая боль, какая страшная боль — Internet Explorer 5.0

Источник: выложено на ФИДО
Андреем Новоселовым

Программа телепередач

4.00 POWERхностные явления.
4.05 Wincиканский сериал — «Loading in progress» 10-11 проценты.
8.30 Игра на мониторе — «Угадай меLOADию» Yes, No, Cancel.
9.00 Программа «Доброе утро, Mastdай».
9.30 «Сам себе Панель Microsoft Office».
10.00 Веселые STARTы.
11.00 Мультик «Кто сказал БИЗИ?».
11.10 «Connect с первого взгляда».
11.30 «Утренняя почта» с Г. Олдедом.
12.00 NoCarrierчко.
12.30 Adobe MozгoEb. В перерывах — СкринSaverы.
14.00 Самая криминальная программа на мониторе:
«Недопустимая операция. Закрыть. Сведения».
14.30 Юмор на мониторе — клуб «Белый Reset».
15.00-19.00 Профилактические работы. Сериал «ScanDisk».
19.45 Для самых маленьких — «Unable Error, малыши!».
20.00 Документальные данные о реестре
«ИеRARхическая поDLLость».
20.30 Юмористический мониторожурнал — «Назло DirectX».
22.00 Ночной сеанс — «Установка и удаление программ».
В главной роли — UnInstall Windows 98.
23.00 Как это было. «Windows 3.11», 1990 год.
00.00 Контра, Альт, Дель.

Автор неизвестен

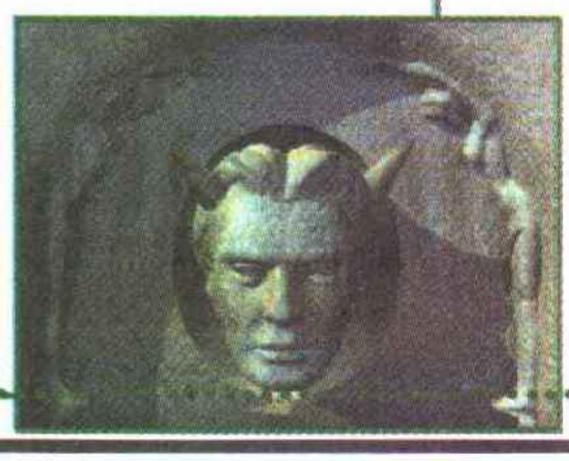


Демоническая история

Общая численность ангелов то ли вообще неизмерима и бесконечна велика, то ли измерима, но исключительно в теории (согласно Иоанну Златоусту — «тысячи тысяч»). Однако высших ангелов, которые архангелы, существует трое: Михаил (он же Микаэль — небесный архистратиг, то есть полководец), Гавриил (Габриэль) и Рафаил (Рафаэль — целитель). И еще есть падший ангел-архангел — Люцифер, со всеми вытекающими отсюда полномочиями.

Так вот, в Ватикане, как известно, стоят три мощных сервера, которые обеспечивают поддержку сайта www.vatican.va со всеми его многочисленными ответвлениями, плюс чего-то там делают для ватиканского радио, телевидения и так далее. Названы серверы по именам архангелов. А история в том, что в некий момент мощности серверов стало не хватать, и техслужба предложила поставить четвертый... Реакцию духовенства и вообще всю сложность ситуации, думаю, ты без проблем домыслишь сам. ;)

Источник: Jolaf ad Arkaron



Распространители журнала «Игромания»

Москва
ООО ТД «Паблик пресс», т. 253-44-34
ООО «АП «Ода», т. 974-21-32
ООО «Логос-М», т. 974 -21-31
ЗАО «АРИА — АиФ», т. 928-49-30
ООО «Пресса М», т. 195-69-61
ООО «ДМ-пресс» , т. 178-97-18, 92-44
ЗАО «Центр прессы», т. 261-05-08
ООО «Книга-сервис», т. 129-29-09
ООО «Холдинговая компания Сегодня-пресс», т. 219-74-70
ЗАО «Сейлз», т. 962-93-12
ЗАО КММП «Метрополитеновец», т. 277-90-57
ИИФ «Спрос-Конфоп», т. 298-59-74

Владимир
ООО «Агентство КП-Владимир», т. 34-25-38

Екатеринбург
«Агентство КП. Газеты в розницу», т. 55-13-95
ТОО «Предприятие Роспечать»

Мурманск
ООО Агентство «КП Арктика», т. 47-39-98

Нижний Новгород
ООО «Шанс Пресс», т. 40-85-80
ООО «ТД Пресс», т. 36-60-05

Новосибирск
ЗАО Сибирское агентство «Экспресс», т. 23-15-13
ООО «Топ-книга», т. 36-10-28

Оренбург
«КП в Оренбурге» , т. 77-06-80

Санкт-Петербург
ООО «Метропресс», т. 275-38-86

Челябинск
ЧП Федоринин К. Е., т. 66-62-21

Чита
ООО «Компьютер и мы», т. 32-56-08

ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛ «ИГРОМАНИЯ»

Вы можете подписаться на журнал «Игромания» на три (с марта 2000 г. по май 2000 г.) или на шесть месяцев (с марта 2000 г. по август 2000 г. включительно) с CD-ROM или без по редакционным (невысоким!) ценам. Для этого необходимо сначала сходить в отделение Сбербанка или любого другого внушающего вам доверие банка и оплатить стоимость подписки **до 3 марта**. Требуйте, 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 в Отделении № 1 АКБ «Металлинвестбанк», корр./сч. 30101810100000000163, БИК 044585163

На квитанции об оплате напишите, на сколько месяцев вы подписываетесь, например: «Редакционная подписка на журнал «Игромания» на 6 месяцев (март –август)» и обязательно укажите свой адрес. Получив в подтверждение оплаты квитанцию, положите ее (или ксерокопию) в конверт вместе с подписным купоном (сам купон заполните на обороте этой страницы) и отошлите **до 6 марта** в редакцию по адресу: 109316, Москва, Волгоградский пр-т, д. 2, офис 510, «Игромания». Также принимаются отправления по факсу.

Со всеми вопросами обращайтесь по тел./факс: (095) 274-9618, тел.: 274-9619.

Руководства и прохождения

ACE VENTURA	№11'98
AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS	№11, 12'99
ALIEN EARTH	№5'98; ЛКИ-1
ALIENS VERSUS PREDATOR	№7'99
AMERZONE	№10'99
ANCIENT EVIL	№11'98
APACHE-HAVOC	№3'99
ARMOR COMMAND	№5, 6'98; ЛКИ-2
ARMORED FIST 3	№12'99
BALDUR'S GATE	№3'99; ЛКИ-4
BALDUR'S GATE : TALES OF THE SWORD COAST	№6'99; ЛКИ-5
BATTLEZONE	№8'98; ЛКИ-2
BEAVIS & BUTT-HEAD DO U	№4'99; ЛКИ-4
BLOBJOB, The	№4'99
BLOOD 2: THE CHOSEN	№3'99; ЛКИ-4
BRAVEHEART	№9'99; ЛКИ-6
CAESAR 3	№12'98
CARMAGEDDON	№1'97
CART PRECISION RACING	№5'98
CITY OF LOST CHILDREN, The	№1'97
CIVILIZATION: CALL TO POWER	№5'99; ЛКИ-5
CIVILIZATION: TEST OF TIME	№9'99
COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN	№10, 11'99; ЛКИ-6
COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES	№9'98; ЛКИ-2
CUTTHROATS: TERROR ON THE HIGH SEAS	№11'99
DARK COLONY	№3'97
DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT	№3'97; ЛКИ-1
DARKSTONE	№9'99; ЛКИ-6
DEATHTRAP DUNGEON	№8'98; ЛКИ-2
DESCENT 3	№9'99; ЛКИ-6
DESCENT FREESPACE 2	№11'99
DINK SMALLWOOD	№7'98; ЛКИ-2
DISCWORLD: NOIR	№9'99; ЛКИ-6
DOMINION: STORM OVER GIFT 3	№11'98
DRAKAN: ORDER OF THE FLAME	№9'99; ЛКИ-6
DREAMS TO REALITY	№9'98; ЛКИ-2
DUNGEON KEEPER 2	№7, 8'99; ЛКИ-6
DUNGEON KEEPER	№3'97; ЛКИ-1
ENEMY INFESTATION	№12'98
ENEMY NATIONS	№1'97
EUROPEAN AIR WAR	№4'99
F1 RACING SIMULATION	№6'98
F-16: AGGRESSOR	№4'99
F-22 LIGHTING 3	№7'99; ЛКИ-5
FAIRY TALE ADVENTURE 2	№7'98; ЛКИ-2
FIFTH ELEMENT, The	№11'98
FIGHTER SQUADRON: SCREAMIN DEMONS	№4'99
FIGHTING FORCE	№6'98; ЛКИ-2
FINAL FANTASY VII	№5'99; ЛКИ-4
FLIGHT SIMULATOR 2000	№11'99
FLIGHT UNLIMITED III	№10'99
FLY!	№9'99
FLYING CORPS GOLD	№5'98
FORCE 21	№9'99
GRIM FANDANGO	№12'98
GROMADA	№6'99; ЛКИ-6
GT RACING'97	№3'97
HEART OF DARKNESS	№9'98; ЛКИ-2
HEAVY GEAR 2	№8'99; ЛКИ-6
HEROES OF MIGHT AND MAGIC III	№4'99
HIDDEN & DANGEROUS	№8'99; ЛКИ-5
HOMEWORLD	№12'99
IMPERIALISM II: AGE OF EXPLORATION	№6'99
IMPERIALISM	№6'98; ЛКИ-2
INCUBATION: THE WILDERNESS MISSIONS	№11, 12'98
INTERSTATE' 76	№1'97
JAGGED ALLIANCE 2	№8'99; ЛКИ-5
JANE'S FLEET COMMAND	№6'99; ЛКИ-5
KINGPIN: LIFE OF CRIME	№8'99; ЛКИ-5
KKnD (Krush, Kill 'n' Destroy)	№1'97
KKnD 2: KROSSFIRE	№9, 11'98
LAMENTATION SWORD	№6'99
LANDS OF LORE III	№5'99
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	№11'99
LIATH	№3'99
LITTLE BIG ADVENTURE 2: TWINSEN'S ODYSSEY	№3'97; ЛКИ-1
MAGIC: THE GATHERING	№3'97
MALKARI	№6'99; ЛКИ-5
MDK (Murder, Death, Kill)	№1'97
MECH COMMANDER	№11, 12'98
MECHWARRIOR 3	№7'99; ЛКИ-6
MIDTOWN MADNESS	№7'99
MIG ALLEY	№9'99
MIGHT & MAGIC VI	№7, 8'98; ЛКИ-2
MIGHT& MAGIC VII	№7, 8'99; ЛКИ-5
MORPHEUS	№12'98
MORTAL COMBAT 4	№8'98; ЛКИ-2
MOTO RACER	№1'97
NASCAR REVOLUTION	№4'99
NEED FOR SPEED 2	№1'97
NEED FOR SPEED: HIGH STAKES	№7'99
NHL 2000	№10'99
NITRO PACK FOR INTERSTATE '76	№5'98
OF LIGHT AND DARKNESS	№9'98; ЛКИ-2
OMICRON: THE NOMAD SOUL	№12'99
OUTCAST	№8'99
OUTLAWS	№1'97
OUTWARS	№6'98; ЛКИ-2
PANZER COMMANDER	№9'98; ЛКИ-2
PANZER GENERAL 2	№3'97
PHARAOH	№12'99
PRINCE OF PERSIA 3D	№10, 11'99
QUAKE II MISSION PACK: GROUND ZERO	№11'98
QUEST FOR GLORY: DRAGON FIRE	№3'99
REAH: THE FACE UNKNOWN	№3'99
RED BARON 2	№5'98
REDGUARD	№2, 3'99
REDLINE: GUNG WARFARE 2066	№6'99; ЛКИ-5
REDNECK RAMPAGE	№1'97
REMEMBER TOMORROW	№7'98; ЛКИ-2
REQUIEM: AVENGING ANGEL	№5'99; ЛКИ-5
RESIDENT EVIL 2	№4'99; ЛКИ-4
REVENANT	№12'99
RE-VOLT	№9'99
RIANA ROUGE	№6'98
ROLLERCOASTER TYCOON	№4'99; ЛКИ-4
SANITARIUM	№7'98; ЛКИ-2
SEVEN KINGDOMS 2	№10'99
SHADOW COMPANY	№11'99
SHADOWMAN	№11'99
SID MEIER'S ALPHA CENTAURI	№3'99; ЛКИ-4
SILVER: THE EPIC ADVENTURE	№6'99
SIMCITY 3000	№4'99; ЛКИ-4
SINISTAR: UNLEASHED	№10'99
SPEC OPS: RANGERS LEAD THE WAY	№5'98; ЛКИ-1
SPORT CARS GT	№6'99
STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION	№7'99
STAR TREK: STARFLEET COMMAND	№10'99
STAR WARS EP. I: THE GUNGAN FRONTIER	№7'99
STAR WARS EP. I: THE PHANTOM MENACE	№6'99; ЛКИ-5
STAR WARS: REBELLION	№5'98
STAR WARS: X-WING ALLIANCE	№5'99; ЛКИ-5
STARCRAFT	№5'98; ЛКИ-1
STARCRAFT: BROOD WAR	№3'99; ЛКИ-4
STEEL PANTERS 3: BRIGADE COMMAND	№6'98
STREET WARS: CONSTRUCTOR UNDERWORLD	№10'99
SU-27 FLANKER 2.0	№12'99
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP	№4'99
SYMBIOCOM	№4'99
SYSTEM SHOCK 2	№10'99; ЛКИ-6
TEX MURPHY: OVERSEER	№7'98; ЛКИ-2
THEME HOSPITAL	№1'97; ЛКИ-1
TOCA 2 TOURING CARS	№6'99
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	№12'99
TOMB RAIDER III	№4'99; ЛКИ-4
TOTAL AIR WAR	№12'98
TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS	№8'99; ЛКИ-6
TRAITORS GATE	№12'99
TRESPASSER	№12'98
TUROK: DINOSAUR HUNTER	№7'98; ЛКИ-2
U.F.O.s	№5'98; ЛКИ-1
UBIK	№7'98; ЛКИ-2
UNREAL	№7, 8'98; ЛКИ-2
WAR INC.	№3'97
WARHAMMER 40K : RITES OF WAR	№9'99; ЛКИ-6
WARHAMMER 40K: CHAOS GATE	№4'99; ЛКИ-4
WARHAMMER: DARK OMEN	№6'98; ЛКИ-2
WARZONE 2100	№5'99; ЛКИ-5
WET: THE SEXY EMPIRE	№6'98; ЛКИ-2
WILD METAL COUNTRY	№6'99
WING COMMANDER: SECRET OPS	№11'98
WORLD WAR II FIGHTERS	№3'99
WORMS: ARMAGEDDON	№4'99
X-COM: INTERCEPTOR	№9'98; ЛКИ-2
X-WING vs. TIE FIGHTER	№1'97
ZORK: NEMESIS	№5'98
АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ	№5'99; ЛКИ-5
АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ	№6'98; ЛКИ-2
АЦТЕКИ: БИТВЫ ИМПЕРИЙ	№10, 11'99
БАШНЯ ЗНАНИЙ 2: ОСТРОВ ДРАКОНОВ	№9'99
БРАТЬЯ ПИЛОТЫ: ПО СЛЕДАМ ПОЛОСАТОГО СЛОНА	№5'98; ЛКИ-1
В ПОИСКАХ УТРАЧЕННЫХ СЛОВ	№4'99
ГОРЬКИЙ-17	№12'99
ДАЧА КОТА ЛЕОПОЛЬДА	№12'98
КНЯЗЬ: ЛЕГЕНДЫ ЛЕСНОЙ СТРАНЫ	№10'99; ЛКИ-6
НЕ ТОРМОЗИ	№4'99
НЕВЕРОЯТНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ГОЛЛИВУДЕ	№3'99
НЕЗНАЙКИНА ГРАМОТА	№7'99
ПЕТЬКА И ВАСИЛИЙ ИВАНОВИЧ 2: СУДНЫЙ ДЕНЬ	№12'99
ПРИЗРАК СТАРОГО ПАРКА	№9'98; ЛКИ-2
ПРОВИНЦИАЛЬНЫЙ ИГРОК	№5'99
РОЗОВАЯ ПАНТЕРА: ФОКУС-ПОКУС	№4'99; ЛКИ-4
СКАЗАНИЕ О ДРАКОНЕ 2	№6'98; ЛКИ-2
ШИЗАРИУМ	№5'99; ЛКИ-5

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Я хочу подписаться на журнал «Игромания»

❑ на 3 месяца (март – май включительно) — 90 руб.
❑ на 3 месяца (март – май включительно) с CD-ROM — 165 руб.
❑ на 6 месяцев (март – август включительно) — 180 руб.
❑ на 6 месяцев (март – август включительно) с CD-ROM — 330 руб.

Фамилия, имя, отчество _____

Точный адрес: индекс _____

область (край, район) _____

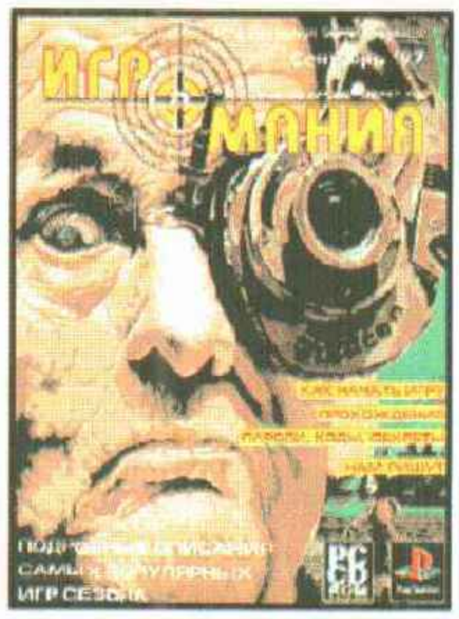
город _____

улица _____

дом/квартира _____

Без квитанции об оплате недействителен!
Получение журналов, оплаченных почтовым переводом, не гарантируем!

Цены указаны без учета стоимости доставки!



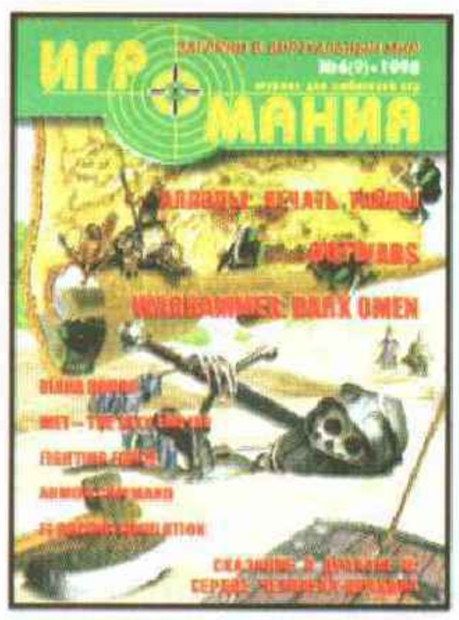
1 `97 – 10 р.



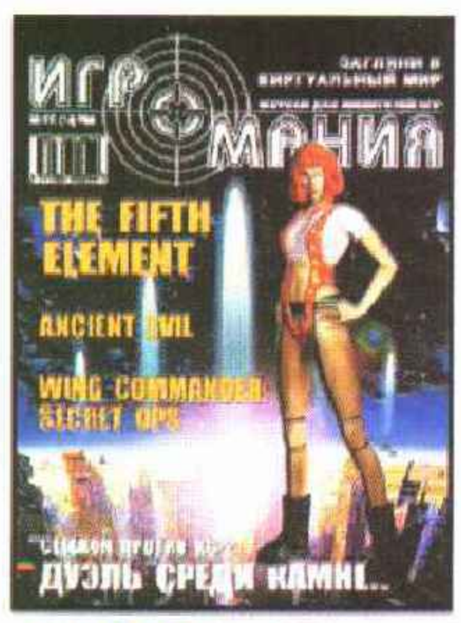
3 `97 – 10 р.



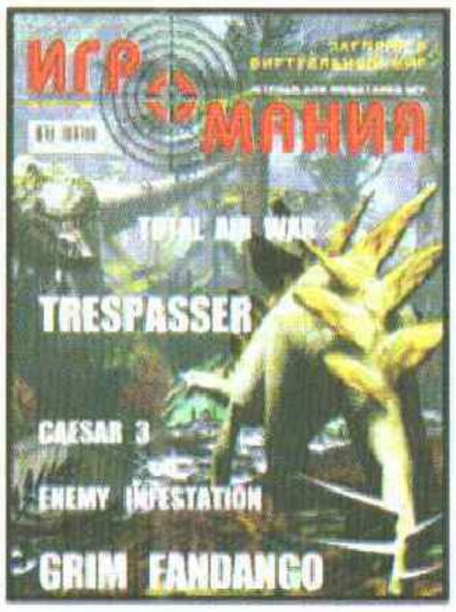
5 `98 – 15 р.



6 `98 – 15 р.



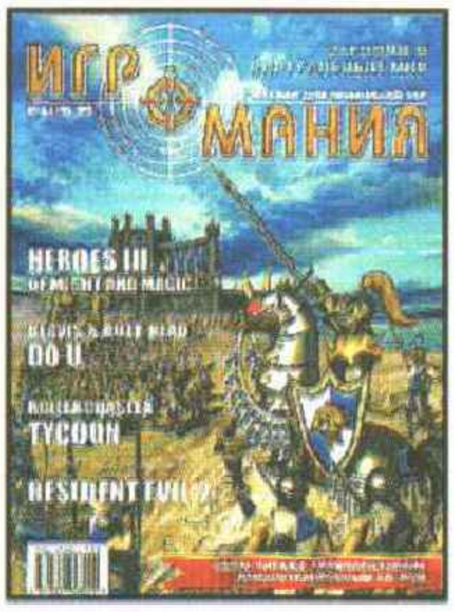
11 `98 – 20 р.



12 `98 – 20 р.



3 `99 – 25 р.
с CD–ROM – 37 р.



4 `99 – 25 р.
с CD–ROM – 37 р.



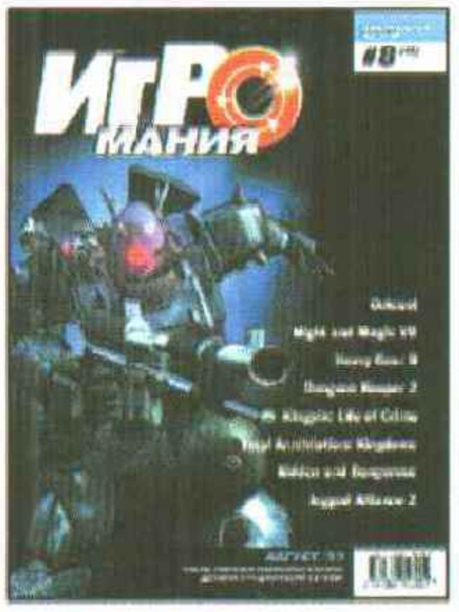
5 `99 – 25 р.
с CD–ROM – 37 р.



6 `99 – 25 р.
с CD–ROM – 37 р.



7 `99 – 30 р.
с CD–ROM – 42 р.



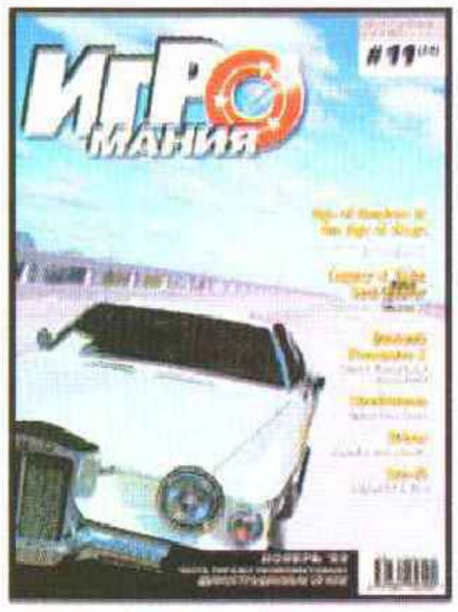
8 `99 – 30 р.
с CD–ROM – 42 р.



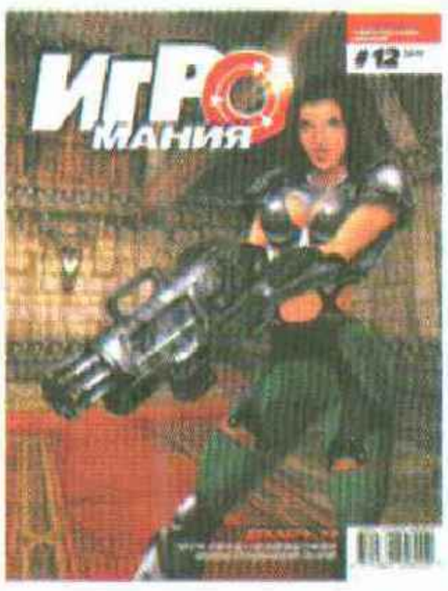
9 `99 – 30 р.
с CD–ROM – 42 р.



10 `99 – 35 р.
с CD–ROM – 47 р.



11 `99 – 35 р.
с CD–ROM – 47 р.



12 `99 – 35 р.
с CD–ROM – 47 р.



Выпуск №2 – 45 р.



Выпуск №5 – 45 р.



Выпуск №6 – 45 р.



«Место действия: «Вавилон–5» – 40 р.

Внимание!

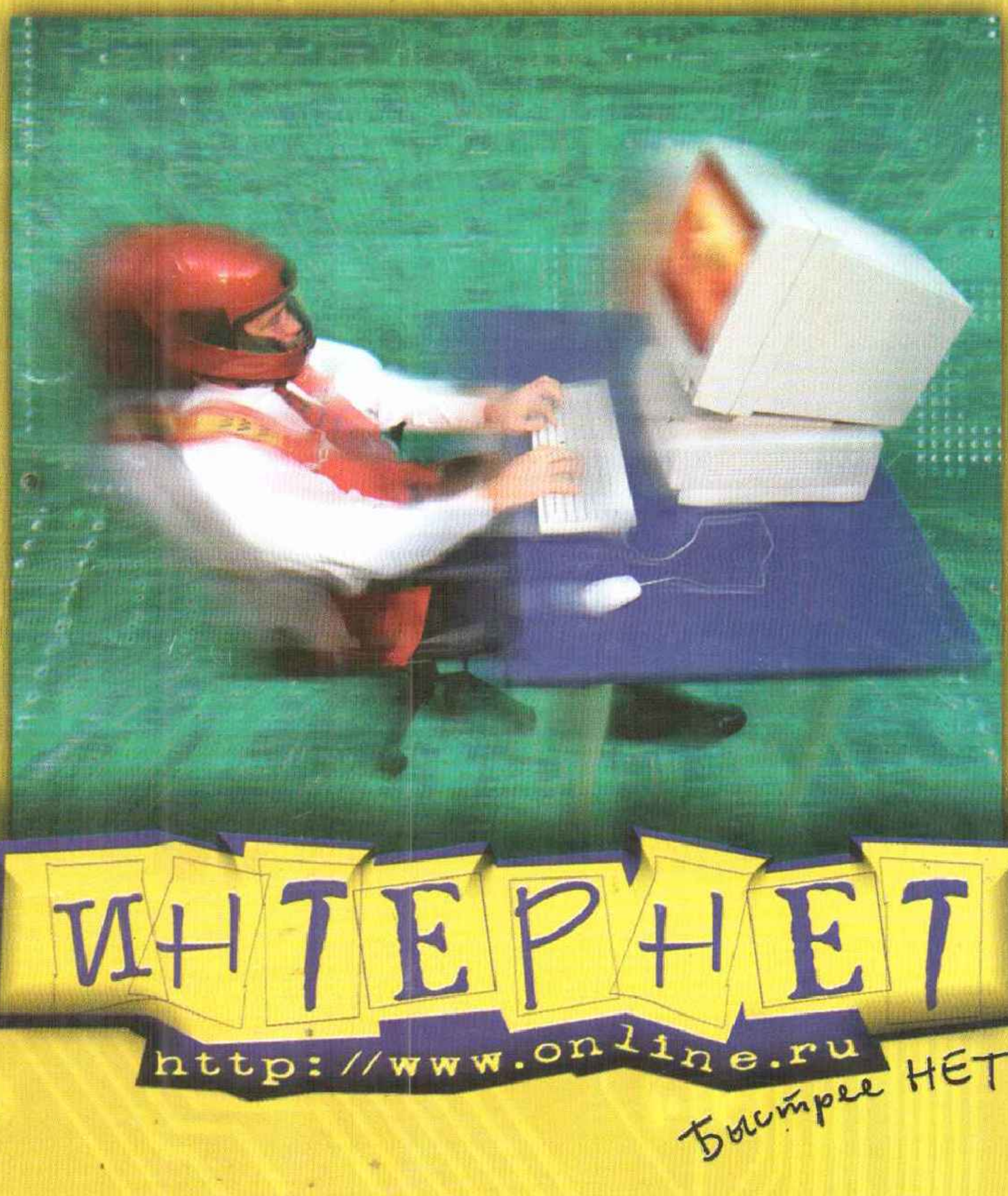
Книги «Место действия: «Вавилон-5», «Лучшие компьютерные игры» и старые номера «Игромании» можно купить в редакции (в двух минутах ходьбы от м. Пролетарская), предварительно сделав заказ с 10.00 до 17.00 по тел. **(095) 274-9618** или **274-9619** или приобрести наложенным платежом (вы будете платить на почте при получении).

Заявки направляйте по адресу: **105043, г. Москва, Е-43, а/я 55, Коломийцу Д. В.** Или электронной почтой: **kolo@igromania.ru**.

Стоимость пересылки около **20 р.**

Москвичи могут оформить заказ на доставку книги и журналов на дом. Стоимость доставки от **20 р.**

I'm online.RU?



ИНТЕРНЕТ

http://www.online.ru

Быстрее НЕТ!

- Полный доступ к Интернет
- Персональный адрес электронной почты
- Доступ к десяткам тысяч телеконференций USENET
- Базы данных
- Собственный Chat-сервер
- Бесплатная подписка на популярные издания
- Личная домашняя страница
- Локальный доступ более чем из 30 городов СНГ
- Различные конкурсы и призы для пользователей

Качество и надежность

Высокая скорость

Выгодные условия.

Региональный Роуминг™

Глобальный Роуминг™

Решение для малого и среднего бизнеса

Intranet-версия РОЛ

Комплексные решения для организаций

Варианты оплаты
на любой вкус,
в том числе
специальное предложение:
ночью и в выходные

0,40

у.е. за час работы



NEW! **Интернет-карта**

Для удобства оплаты услуг выпускаются Интернет-карты номиналом 10 и 20 ru (resource unit), приобрести которые можно в любом магазине фирмы "Партия", а также у других партнеров РОЛ.

Цены указаны без учета НДС.

Россия-Он-Лайн™

info@online.ru (095)258-4161 www.online.ru

© 1995-1998 СОВАМ ТЕЛЕПОРТ