

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

№ 6 (55) ИЮНЬ 2006

КОМПЛЕКТ В 8 ГБ DVD
В СЛОЙНОМ DVD-ДИСКЕ

The Elder Scrolls IV OBLIVION



ПО ИТОГАМ
КРИ - 2006

ПЕРСПЕКТИВЫ
ФИЗИЧЕСКИХ УСКОРИТЕЛЕЙ

КРУПНЫМ ПЛАНОМ

- CALL OF CTHULHU
- FULL SPECTRUM WARRIOR:
TEN HAMMERS
- GALACTIC CIVILIZATIONS II:
DREAD LORDS
- SCRATCHES
- SPELLFORCE II:
SHADOW WARS
- THE ELDER SCROLLS IV:
OBLIVION
- TOMB RAIDER: LEGEND

СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

- КРЕСТОНОСЦЫ
Из грязи в князи,
из князей в короли
- ASTRAL MASTERS
Путь адепта
- МЕХАНОИДЫ 2
По дорогам мирным
- WARCRAFT DOTA
Ловкачи
- X³: REUNION
Космическое
программирование



DISCIPLES III
Революция в жанре



ВИДЕОТУРЫ
25 ИНТЕРВЬЮ
С РАЗРАБОТЧИКАМИ
ПРЕЗЕНТАЦИИ С КРИ-2006
THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
WORLD OF WARCRAFT
WORMS 4: MAYHEM

• ЛЕГЕНДЫ И СКАЗАНИЯ
WARHAMMER 40.000

• ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ
В ОЖИДАНИИ РЕВОЛЮЦИЙ
WORLD OF WARCRAFT
КОЛДУН
WORLD OF WARCRAFT
ПАСХАЛЬНЫЕ ЯЙЦА-II

• ДУЭЛЬНЫЙ КЛУБ
WARCRAFT III:
FROZEN THRONE
ВОКРУГ ИГРЫ
ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ
HALF-LIFE 2
РЕАКТИВНОЕ
ПРОТИВОТАНКОВОЕ ОРУЖИЕ

• ФАНТАСТИЧЕСКИЙ
РАССКАЗ
БЕТА-ТЕСТЕРЫ
ДОПОЛНЕНИЯ
ART OF WAR:
HIGH TREASON

ВИДЕОИНТЕРВЬЮ
А. ЗОРИЧ
С. ЛУКЬЯНЕНКО



ЛУЧШИЕ
ИГРЫ

www.lki.ru

ТЕХНО
МИР



№6(55), июнь 2006

ЧЕТКОСТЬ В ДВИЖЕНИИ

Lif's Good  LG



ДВИЖУЩИЕСЯ
ОБЪЕКТЫ
ОТОБРАЖАЮТСЯ
ЕЩЕ ЧЕТЧЕ С
НОВОЙ
ТЕХНОЛОГИЕЙ, В
КОТОРОЙ ВРЕМЯ
ОТКЛИКА



LG 1732S

Время отклика: 8мс
Контраст: 700:1
Экран: технология F-Engine
Количество цветов: 16.2млн



ТЕХНОТРЕЙД

(095) 970-13-83

WWW.TECHNOTRADE.RU

МОСКВА: Акситек (495) 784-72-24; Аркис (495) 980-54-07; Белый Ветер (495) 730-30-30; Делайн (495) 969-22-22; Инлайн (495) 941-61-61; Компания Мир (495) 780-00-00; М.Видео (495) 777-77-75; НеоТорг (495) 363-38-25; Никс (495) 216-70-01; Олди (495) 284-02-38; Радиоконкомплект-компьютер (495) 953-81-78; Сетевая Лаборатория (495) 784-64-90; СтартМастер (495) 967-15-15; Ф-Центр (495) 105-64-47; Desten Computers (495) 970-00-07; NT-Computer (495) 970-15-30; Polaris (495) 755-55-57; ULTRA Electronics (495) 775-75-66; USN-Computers (495) 221-72-68; БАРНАУЛ: Компания Майн (3852) 24-45-57; К-Трейд (3852) 66-69-00; БЛАГОВЕЩЕНСК: GST (4162) 37-56-56; ВЛАДИВОСТОК: DNS (4232) 30-04-54; ВОЛЖСКИЙ: Кибер (8443) 31-35-60; ЕКАТЕРИНБУРГ: Белый Ветер (343) 377-65-18; ИРКУТСК: Компек-Компьютерс (3952) 25-83-38; КАЗАНЬ: Алгоритм (8432) 73-77-32; КИРОВ: ТехПром (8332) 35-13-26; КРАСНОДАР: Владос (8612) 10-10-01; Окей Компьютер (8612) 15-11-44; КРАСНОЯРСК: Аверс (3912) 560-561; Компания Старком (3912) 62-33-99; НИЖНИЙ НОВГОРОД: ЮСТ (8312) 78-55-78; НОВОСИБИРСК: Диадема (3832) 35-62-73; Зет НСК (3832) 12-51-42; Компания Готти (3832) 11-00-12; Левел (3832) 20-96-45; ОМСК: Бизнес Техника (3812) 23-33-77; Инсист (3832) 53-16-17; ПЕРМЬ: ГАСКОМ (3422) 36-37-75; Матрица (3422) 108-108; ПЕНЗА: Формоза (8412) 54-40-42; РОСТОВ-НА-ДОНУ: Зенит (8632) 72-66-50; Технополис (8632) 90-31-11; UniTrade (8632) 97-30-14; САРАНСК: ООО «Навигатор ТК» (8342) 32-82-82; Тест (8342) 24-05-91; САРАТОВ: АТТО (8452) 44-41-11; КомпьюМаркет (8452) 26-13-14; САМАРА: Аксус (8462) 70-98-11; ГЕОС (8462) 70-65-65; Прагма (8462) 70-17-01; ТОЛЬЯТТИ: Оливко (8482) 25-00-00; Прагма (8462) 70-17-01; ТОМСК: Интант (3822) 56-00-56; ТЮМЕНЬ: Арсенал (3452) 46-47-74; УЛАН-УДЭ: Снежный Барс (3012) 43-00-00; Фракс (3012) 55-19-18; УЛЬЯНОВСК: ООО «Раздолье» (8422) 41-28-82; УФА: Кламас (3472) 91-21-12; ЧЕЛЯБИНСК: Дайвер (3512) 34-46-93; Найфл (3512) 61-22-91; Никс-ЭВМ (3512) 32-63-50

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

№ 06 (55) 2006 ИЮНЬ

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор

Андрей Ленский

Зам. главного редактора

Светлана Фаддеева

Редакторы

Анатолий Малин, Нина Белявская

Алексей Шуньков, Тимур Хорев

Дизайнерская группа

Сергей Лянге (ведущий дизайнер), Николай

Никашин (дизайнер-верстальщик)

Программирование сайта и диска

Денис Валеев, Ирина Сидорова,

Ирина Овсянникова

Технический координатор

Изабелла Шахова

Корректоры

Евгения Якимова, Анна Полянская

Почта

Татьяна Оболенская

ИЗДАТЕЛЬ

Издательский дом «ТехноМир»

Генеральный директор

Азам Данияров

Редакционный директор

Денис Давыдов

Руководитель дизайнерской группы

Роман Грыныха

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «ИГРОМЕДИА»

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Тел./факс: (495) 730-40-14

Руководитель отдела рекламы

Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)

Менеджеры по рекламе

Ярославна Михайлова (ya@igromedia.ru)

Светлана Лозовая (svetlana@igromedia.ru)

ОТДЕЛ МАРКЕТИНГА И PR

Тел./факс (495) 730-6694

Руководитель отдела

Юлия Курбатова (kurbatova@igromania.ru)

Менеджеры по маркетингу и PR

Ирина Шахова (irina@lki.ru)

Милан Вучинич (milan@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «АВИТОН-ПРЕСС»

Контактный e-mail: sales@aviton-press.ru

109052, г. Москва, Рязанский проспект, д.2,

стр.49. Офис 206 Тел. (495) 642-87-80

Юлия Воробьева, Ирина Ефимова

Дмитрий Емельянов, Серьян Смакаев

Надежда Галиева, Дина Ситдикова

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 стр. 6

(ЛКИ) Тел./факс (495) 231-4370,

(495) 231-2365, (495) 730-4014

e-mail журнала: post@lki.ru

сайт: <http://www.lki.ru>



Здравствуйте,
уважаемые читатели!

Главная новость этого номера — появление видеолaborатории ЛКИ. С этого месяца все видеоматериалы журнала делаются с ее помощью, и разницу, я полагаю, вы заметите без труда. На диске этого номера работа видеолaborатории заняла почти половину всего пространства: это потому, что только что прошла КРИ-2006, где наши корреспонденты ознакомились со всеми перспективными проектами отечественной игровой индустрии — а авторов некоторых проектов позже посетили у них «на дому», чтобы как следует изучить готовящуюся игру.

Результаты вы можете увидеть на страницах раздела «Игры будущего», ну а видеointerview с разработчиками и фрагменты будущих шедевров ждут вас на диске. Видеотуров в этот раз там нет — им пришлось уступить место интервью, но в следующем номере они появятся снова, и уже на новом уровне — обработанные видеолaborаторией.

Тема игр будущего этим не исчерпывается; на постере вас ожидает полный набор войск долгожданных пятых «Героев» со всеми их характеристиками. Игры еще нет, но эту информацию мы уже добыли и спешим поделиться ею с вами. А из следующего номера, если планы «Нивала» не изменятся и игра выйдет в срок, вы узнаете о NoMM 5 все — подробную оценку игры, руководство по ней, судьбу серии в целом и многое другое.

А в разделе «Виртуальные миры» опубликована статья о том, какие нерешенные проблемы стоят сегодня пе-

ред онлайн-играми — и как их могут и будут решать. Об одной из попыток решения рассказано в «Играх будущего», данные по второй мы пока не вправе публиковать, но через месяц-другой вы первыми получите сведения о ней.

Итоги КРИ вы найдете и в рубрике оборудования: дело в том, что на КРИ демонстрировалось устройство, которое не далее как через пару лет станет необходимой деталью для большинства игровых компьютеров — сейчас это можно утверждать с очень большой вероятностью. Подробности расскажет вам Алексей Шуньков.

Среди материалов номера не могу не отметить долгожданную вторую часть статьи Александра Тараканова об истории создания Half-Life 2. На этот раз речь пойдет о сценах и монстрах, которые не появились в итоговой версии, но, вполне вероятно, ждут нас в дополнении.

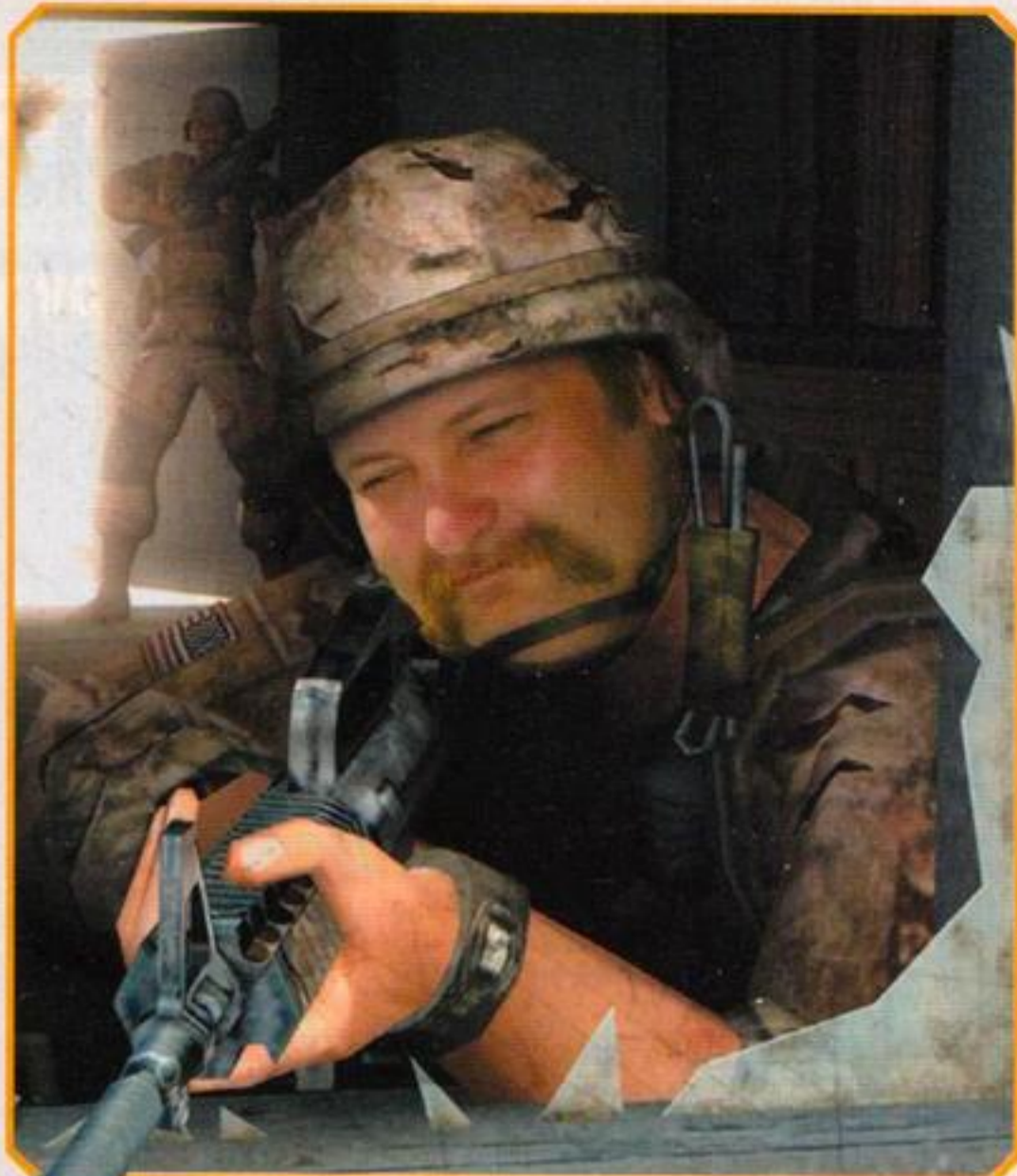
Ну и, конечно, Oblivion... Самая, вероятно, долгожданная ролевая игра года вызвала совершенно противоречивые реакции. Тимур Хорев в своей подробнейшей статье рассказывает нам, как полюбить игру за ее достоинства и не возненавидеть за недостатки — что, на мой взгляд, куда важнее перечисления тех и других и вынесения приговора.

А тем временем арт-отдел журнала приступил к изменению внешнего облика журнала. Не буду перечислять разделы, которые подверглись перемене — вы легко заметите их и сами. А «Бета-тестеров» с этого номера оформляет новый художник — надеюсь, результат понравится вам не меньше, чем самому автору рассказов.

До встречи через месяц!
Андрей Ленский,
главный редактор

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Лучшие компьютерные игры» строго обязательна. 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 Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ № 77-14793 от 3 марта 2003 г.
Цена свободная. Отпечатано в УАВ «SPAUDOS KONTURAI» Ltd, Литва. Печать компакт-диска: «CD Art».
Упакован: ООО «Пак-Пресс», тел.: (095) 967-1285 (склад), 8-916-241-5548
© «Лучшие компьютерные игры», 2003-2005 год. Тираж 54.500.



ред онлайн-играми — и как их могут и будут решать. Об одной из попыток решения рассказано в «Играх будущего», данные по второй мы пока не вправе публиковать, но через месяц-другой вы первыми получите сведения о ней.

Итоги КРИ вы найдете и в рубрике оборудования: дело в том, что на КРИ демонстрировалось устройство, которое не далее как через пару лет станет необходимой деталью для большинства игровых компьютеров — сейчас это можно утверждать с очень большой вероятностью. Подробности расскажет вам Алексей Шуньков.

Среди материалов номера не могу не отметить долгожданную вторую часть статьи Александра Тараканова об истории создания Half-Life 2. На этот раз речь пойдет о сценах и монстрах, которые не появились в итоговой версии, но, вполне вероятно, ждут нас в дополнении.

Ну и, конечно, Oblivion... Самая, вероятно, долгожданная ролевая игра года вызвала совершенно противоречивые реакции. Тимур Хорев в своей подробнейшей статье рассказывает нам, как полюбить игру за ее достоинства и не возненавидеть за недостатки — что, на мой взгляд, куда важнее перечисления тех и других и вынесения приговора.

А тем временем арт-отдел журнала приступил к изменению внешнего облика журнала. Не буду перечислять разделы, которые подверглись перемене — вы легко заметите их и сами. А «Бета-тестеров» с этого номера оформляет новый художник — надеюсь, результат понравится вам не меньше, чем самому автору рассказов.

До встречи через месяц!
Андрей Ленский,
главный редактор

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Лучшие компьютерные игры» строго обязательна. 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 Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ № 77-14793 от 3 марта 2003 г.
Цена свободная. Отпечатано в УАВ «SPAUDOS KONTURAI» Ltd, Литва. Печать компакт-диска: «CD Art».
Упакован: ООО «Пак-Пресс», тел.: (095) 967-1285 (склад), 8-916-241-5548
© «Лучшие компьютерные игры», 2003-2005 год. Тираж 54.500.

ПОДПИСКА

НА «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» 2006

Объединенный каталог «Пресса России» 2005/2

Каталог российской прессы «Почта России» 2005

Каталог агентства «Роспечать»: «Газеты Журналы»

ЛКИ 10306
ЛКИ + CD 10307
ЛКИ + DVD 13001



10861
10862
24584



82926
82928
46765



ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ №6 (55) 2006

ДИСК ЛКИ 4

4 СОДЕРЖАНИЕ
Алексей Шуньков

ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ 12

12 CIVILIZATION IV
The Ancient Mediterranean
Александр Стайкин
13 MAX PAYNE 2
7th Serpent: Crossfire
Данила Новиков
13 NEVERWINTER NIGHTS
The Wanderer
Анатолий Малин

НОВОСТИ 14

Тимур Хорев 14

ИГРЫ БУДУЩЕГО 24

20 DISCIPLES 3
Псмит
22 FALLEN LORDS: ДРУГОЙ МИР
Сергей Штепа
24 ГЕРОИ УНИЧТОЖЕННЫХ ИМПЕРИЙ
Сергей Штепа
26 ЗАВТРА ВОЙНА
Андрей Чаплюк
26 В ТЫЛУ ВРАГА 2
Андрей Чаплюк
26 ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ: ЧУЖОЙ СРЕДИ ЧУЖИХ
Андрей Чаплюк
27 HEAVY DUTY
Андрей Чаплюк
28 ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ: ПОСЛЕСЛОВИЕ
Андрей Чаплюк
28 ПИРАТЫ XXI ВЕКА
Андрей Чаплюк
28 ЛИНИЯ ГРЕЗ: ИМПЕРИЯ ИЛЛЮЗИЙ
Андрей Чаплюк
30 TWO WORLDS
Кирилл Орешкин (Agrippa)
31 ИМПЕРИЯ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО
Тимур Хорев
31 SHOWDOWN: SCORPION
Тимур Хорев
31 ТАНКИ ВТОРОЙ МИРОВОЙ: Т-34 ПРОТИВ «ТИГРА»
Тимур Хорев
32 ПАРАГРАФ 78
Андрей Чаплюк
34 СФЕРА 2
Тимур Хорев
34 ТРУДНО БЫТЬ БОГОМ
Тимур Хорев
34 ИСХОД С ЗЕМЛИ
Андрей Чаплюк
35 RAGNESIS ONLINE
Псмит
36 ЖЮЛЬ ВЕРН: ВОЙНЫ ИЗОБРЕТАТЕЛЕЙ
Андрей Чаплюк
36 EX MACHINA — MERIDIAN 113
Андрей Чаплюк
36 P.N.A.S.E. OF RESURGENCE
Андрей Чаплюк
37 СТАЛЬНЫЕ МОНСТРЫ: СОЮЗНИКИ
Тимур Хорев
37 DIVER: DEEP WATER ADVENTURES
Тимур Хорев
37 ТАНИТА, ИЛИ МОРСКОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ
Тимур Хорев

РЕЦЕНЗИИ 38

38 THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
Тимур Хорев
40 SPELLFORCE 2: SHADOW WARS
Александр Яковенко
42 LARA CROFT TOMB RAIDER: LEGEND
Александр Бабулин, Дмитрий Тэлэри
46 THE GODFATHER: THE GAME
Александр Тараканов
48 GALACTIC CIVILIZATION II: DREAD LORDS
Константин Закаблуковский
49 ЖЕСТЬ
Dash
50 SCRATCHES
Андрей Егоров
51 FORD STREET RACING
Андрей Чаплюк
51 ДОМ 2. ПАПАРАЦЦИ
Андрей Чаплюк
51 CSI: 3 DIMENSIONS OF MURDER
Андрей Чаплюк
52 АТАКА БРАКА (REFUZE)
Дмитрий Тэлэри
54 FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS
Александр Тараканов
56 BLADE & SWORD 2: ANCIENT LEGEND
Андрей Чаплюк

КРУПНЫМ ПЛАНОМ



58

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Тимур Хорев

- Атрибуты
- Умения
- Расы
- Созвездия
- Главная проблема игры
- Тактика боя
- По ту сторону закона



76

GALACTIC CIVILIZATION II: DREAD LORDS

Константин Закаблуковский

- Выбор правил игры
- Управление цивилизацией
- Дерево технологий
- Конструирование кораблей
- Дипломатия
- Военные действия

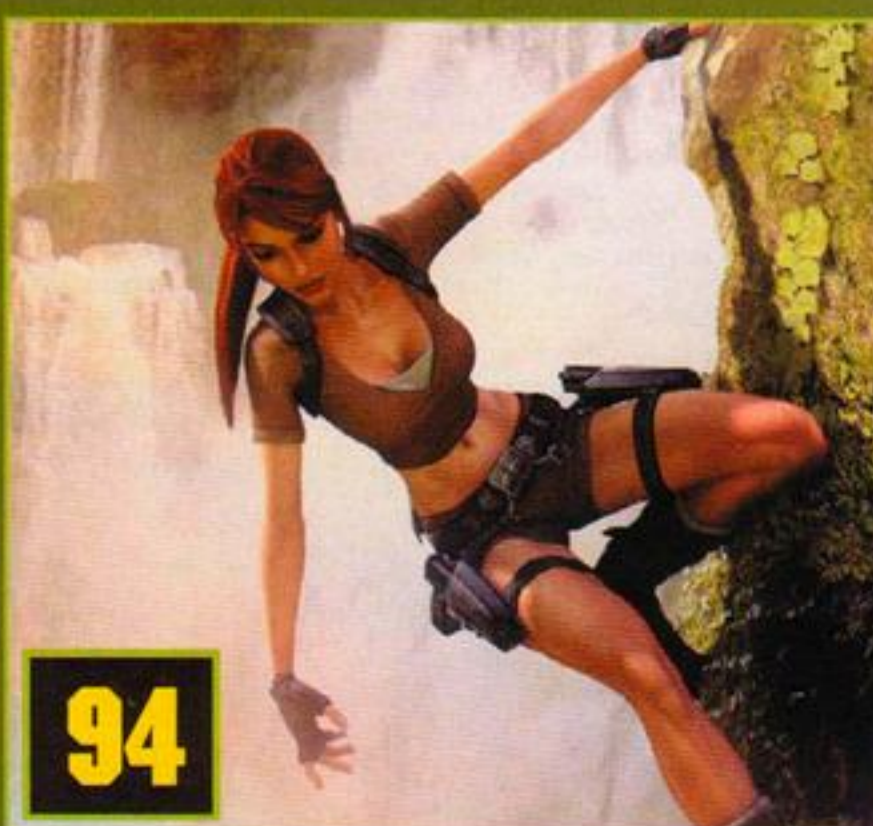


82

CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

Александр Тараканов

- Как правильно прятаться от противников
- Физические и умственные раны
- Полное прохождение
- 0 Лавкрафте



94

LARA CROFT TOMB RAIDER: LEGEND

Александр Бабулин, Дмитрий Тэлэри

- Описание мира и сюжета
- Все персонажи
- Снаряжение и оружие главной героини
- Все противники
- Тактические советы
- Полное прохождение

КРУПНЫМ ПЛАНОМ



106

SPELLFORCE 2: SHADOW WARS

Александр Яковенко

- История мира
- Описание принципов игры
- Стратегический режим
- Ролевая система
- Тонкости интерфейса
- Основы феодализма

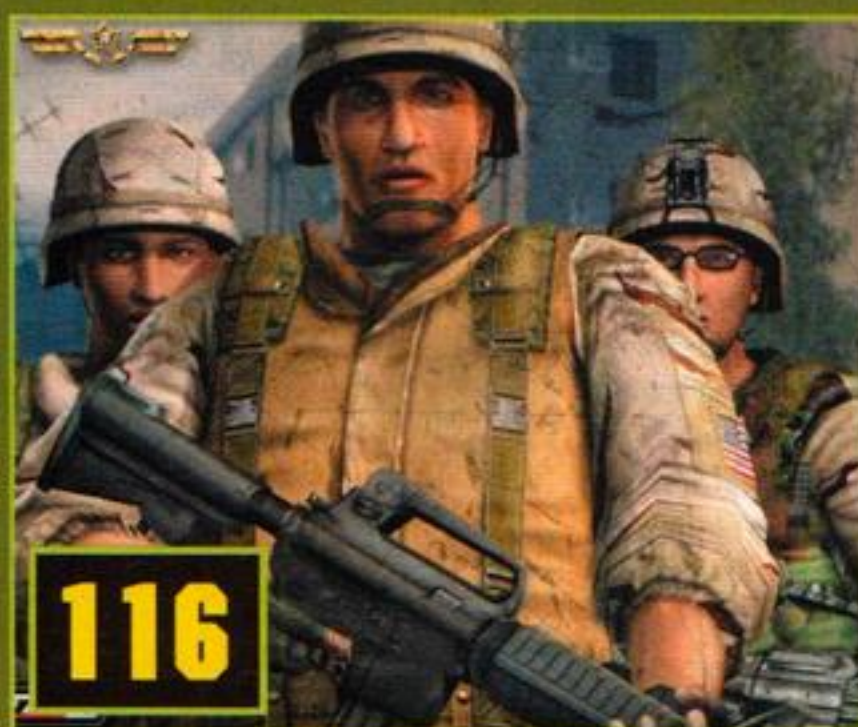


112

SCRATCHES

Андрей Егоров

- Управление в игре
- Полное прохождение
- Кто сделал игру



116

FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

Александр Тараканов

- Основа сюжета
- Управление
- Стратегия
- Оружие и снаряжение
- Новые умения
- Приемы бойцов
- Как управлять техникой
- Прохождение

СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

Abyss Lights: Frozen Systems	5	Half-Life	198	Tycoon City: New York	213
Act of War: High Treason	126	Half-Life 2	9	Unreal Tournament 2004	10
Age of Empires III	6	Hearts of Iron 2: Doomsday	6	Warcraft III: The Frozen Throne	7, 138, 176
Alexey's Dvice	5	Heavy Duty	27	Warhammer 40000	
Astral Masters	142	Heroes of Might and Magic V	5	Warhammer 40000: Dawn of War	7
Baldur's Gate 2	8	Ice Age 2: The Meltdown	56	World of Warcraft	4, 5, 6, 156, 166, 214
Battlefield 2	6, 29	Keepsake	6	X3: Reunion	132
Black & White 2	6, 214	Lara Croft Tomb Raider: Legend	6, 42, 94	Атака брака (Refuze)	52
Blade & Sword 2: Ancient Legend	56	Little Fighter 2	4	В тылу врага 2	26
Bone: The Great Cow Race	5	Matrix: Path of Neo	214	Герои уничтоженных империй	24
Cabela's Outdoor Adventures 2006	56	Max Payne 2	12	Готика 2: Ночь Ворона	217
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	82	Mobility	4	Дом 2. Паларацци	51
Call of Duty 2	6, 214	Need for Speed: Most Wanted	214	Жест	49
Call of Duty: Finest Hour	214	Neverwinter Nights	8, 13	Жюль Верн: войны изобретателей	36
Civilization IV	6, 12	Neverwinter Nights: Hordes of Underdark	217	Завтра война	26
Command & Conquer: Generals Zero Hour	214	P.H.A.S.E. of Resurgence	36	Звездное Наследие 1: Черная Кобра	5
Commandos Strike Force	6, 214	Pro Evolution Soccer 5	10	Империя превыше всего	31
Counter-Strike: Source	9	Quake 4	6, 9	Исход с Земли	34
Crashday	6	Ragnesis Online	35	Код Доступа: Рай	217
CSI: 3 Dimensions of Murder	51	Rat Hunter	5	Корсары 3	6
Diablo 2: Lord of Destruction	7	Refuse: Атака брака	5	Крестоносцы	146
Disciples 3	20	Scratches	50, 112	Линия грез: Империя иллюзий	28
Diver: Deep Water Adventures	37	ShadowFlare Episode	41	Механоиды 2: Война кланов	6, 149
Earth 2160	7	Showdown: Scorpion	31	Обитаемый остров: После словие	28
Emergency 4	5	Space Corps 2 Star Wars	4	Обитаемый остров: Чужой среди чужих	26
Etrom - The Astral Essence	57	SpellForce 2: Shadow Wars	106	Параграф 78	32
Ex Machina - Meridian 113	36	Star Wars: Empire at War	6	Периметр: Завет Императора	5
Fable: The lost chapters	214	Star Wars: Knights of the Old Republic 2	217	Пираты XXI века	217
Fallen Lords. Другой мир	5, 22	The Sith Lords	214	Спецназ: Штурмовая бригада 121	6
Fallout 2	8	Stronghold 2	8	Стальные монстры: союзники	37
FIFA 06	10	The Elder Scrolls III: Morrowind	8	Сфера 2	34
Football Manager 2006	10	The Elder Scrolls IV: Oblivion	5, 8, 38, 58, 212, 213, 214	Танита, или морское приключение	37
Ford Street Racing	51	The Godfather: The Game	46, 213	Танки Второй мировой: Т-34 против "Тигра"	31
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	54, 116	TrackMania Sunrise	10	Трудно быть богом	34
Galactic Civilization II: Dread Lords	48, 76	Two Worlds	30		
GTA San-Andreas	9, 214				

- 56 ICE AGE 2: THE MELTDOWN
Андрей Чаплюк
- 56 CABELA'S OUTDOOR ADVENTURES 2006
Андрей Чаплюк
- 57 ETROM — THE ASTRAL ESSENCE
Сергей Штепа

ЛУЧШИЕ ДОПОЛНЕНИЯ 126

- 126 ACT OF WAR: HIGH TREASON
Dash

СОВЕТЫ МАСТЕРОВ 132

- 132 X3: REUNION
Космическое программирование
Кирюшин Артем (Sigurd)
- 138 WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE
DOTA 2.9.b -ar -sm -pros: Ловкачи
Феликс Морозовский
- 142 ASTRAL MASTERS
Путь адепта
Эктор (Илья Гинзбург)
- 146 КРЕСТОНОСЦЫ
Из грязи в князи. Из князей в короли
Александр Стоянов
- 149 МЕХАНОИДЫ 2: ВОЙНА КЛАНОВ
По дорогам мирным
Кристобаль Хунта

ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ 152

- 152 В ОЖИДАНИИ РЕВОЛЮЦИИ
Псмит
- 156 WORLD OF WARCRAFT
Колдун
Псмит, Колобус
- 166 WORLD OF WARCRAFT: ПАСХАЛЬНЫЕ ЯЙЦА-II
Тимур Хорев

ЛЕГЕНДЫ И СКАЗАНИЯ 170

- 170 WARHAMMER 40000
Сквозь тьму к звездам. Часть вторая
Олег Казанцев

ДУЗЛЬНЫЙ КЛУБ 176

- 176 WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE
Псмит, Алексей Шуньков

ВОКРУГ ИГРЫ 184

- 184 РАССКАЗ «БЕТА-ТЕСТЕРЫ»
Эпизод 11. «Переполох в городе»
Призрак
- 190 РЕАКТИВНОЕ ПРОТИВОТАНКОВОЕ ОРУЖИЕ
Dominges
- 198 ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ HALF-LIFE:
ДИЗАЙН УРОВНЕЙ И МОНСТРОВ
Александр Тараканов

ЛУЧШЕЕ ОБОРУДОВАНИЕ 202

- 202 НОВОСТИ: В ДВУХ СЛОВАХ
Павел Шубский
- 202 ПРОЦЕССОРЫ ДЛЯ ЭКСТРЕМАЛОВ
Дмитрий Чеканов
- 206 ЛУЧШИЕ НОВИНКИ
Павел Шубский
- 211 НА ВСЕМ ГОТОВОМ
Николай Арсеньев

КОДЫ 212

Александр Яковенко

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ 216

- 216 ПОЧТА
Татьяна Оболенская
- 221 КЛУБНАЯ СТРАНИЦА
Dominges

ЮМОР 222

- 222 ГЛУБОКАЯ ЗАМОРОЗКА
Адвокат
- 222 САКРАЛЬНЫЙ СМЫСЛ
Адвокат
- 222 МЕНЯ ИНТЕРЕСУЮТ ТОЛЬКО МЫШИ...
Dominges
- 223 МАРКИРОВКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР
Алексей Шуньков

ТАБЛИЦА ИГР 224

РЕКЛАМА

Technotrade	вторая обложка
Dina Victoria	третья обложка
Акелла	четвертая обложка, страницы 23, 29, 33, 41
ТехноМир	страницы 11, 43, 223
Бука	страницы 45, 81, 93, 105
1С	страницы 75, 125
Mail.ru	страница 169
Nikita	страница 183
Ф-Центр	страница 197
Информ-мобил	страница 215

Этот диск без преувеличения стал самым необычным за историю ЛКИ. А виной всему — недавно завершившаяся четвертая конференция разработчиков компьютерных игр, КРИ-2006. Разумеется, издательский дом был представлен красивым стендом, где на плазменном экране крутились лучшие видеотуры «Лучших компьютерных игр» и ролики от журнала «Игромания». Для освещения событий на выставку прибыли наши журналисты: Тимур Хорев и Алексей Шуньков, а также главный редактор Андрей Ленский в сопровождении очаровательной Татьяны Оболенской. Устоять перед таким напором не смог никто, и разработчики наперебой делились своими планами...

В итоге на диске вас ждет огромная подборка свежих интервью с отечественными и зарубежными разработчиками, иллюстрируемых видеофрагментами из игр, уникальными снимками и набросками будущих шедевров. А раздел видеотрейлеров в этот раз оккупировали ролики, демонстрировавшиеся на нашем стенде всем посетителям выставки.

Конечно, соседним разделам пришлось изрядно потесниться: особенно это коснулось демо-версий. Впрочем, это не помешало выложить на диск демо-версию *Heroes of Might and Magic V*.

Не устаю повторять, что в анонсе представлен не полный список материалов, так как формирование диска идет полным ходом именно тогда, когда уходит в печать этот анонс.

ИНТЕРВЬЮ И ПРЕЗЕНТАЦИИ



Именно этот раздел и заявил права на львиную долю дискового пространства: ведь на КРИ было взято более 20 содержательных интервью, которые сохранял для настоящих и будущих поколений наш оператор.

Сейчас, когда сдается в печать этот анонс, всю кипит работа в видеолaborатории ЛКИ. Готовьтесь — вас ждут материалы, не имевшие аналогов в истории журнала. Это и презентация проекта *Paradise* от Бенуа Сокала, создателя обеих частей *Syberia*, и огромный материал по пятым «Героям»: презентация, интервью с руководителем проекта... нет, так это не перечислить. Попробуем иначе: *Disciples III*, *P.N.A.S.E.*, *Сфера II*, *Tomb Raider: Legend*, «В тылу врага 2», «Завтра война», «Линия грез: Императоры иллюзий», «Стальные монстры: Союзники», «ExMachina: Меридиан 113»... и это далеко не полный список.

Попробуем зайти с третьей стороны и вспомнить о людях. От всевидящего объектива не удалось укрыться ни Сергею Лукьяненко, ни Александру Зоричу. Последний, кстати, на поверку оказался милейшей парой.

Наконец, не остались в стороне и технологии, представленные студией *Mocap* (Motion Capture) и компанией *Ageia*, представлявшей на конференции свой физический ускоритель *PhysX*.

Помимо интервью мы постараемся поделиться своими соображениями о представляемых играх, выставить им рейтинги надежд (традиционные «корона», «орден» и «медаль»), а также вынести вердикт. То есть — ответить на вопрос: «Чем станет эта игра?» с нашей точки зрения. Если, конечно, ей не помешают добраться до релиза какие-нибудь непреодолимые обстоятельства.

РОЛИКИ ЛКИ



WORLD OF WARCRAFT ОХОТНИК

Первый ролик из демонстрировавшихся на КРИ-2006. Наиболее наглядный пример «советов мастеров» в видеоформате, пожалуй, больше других привлекал внимание посетителей.



ИГРЫ

ПОЛНЫЕ ВЕРСИИ ИГР

LITTLE FIGHTER 2



Игры-поединки — редкие гости на PC. Из-за особенностей управления большинство разработчиков предпочитают обходить этот жанр стороной. В итоге зачастую приходится довольствоваться кривыми портами с приставок или же уповать на энтузиастов.

Как раз такие люди, Мартин Вонг и Старски Вонг, выпустили абсолютно бесплатный *Little Fighter 2*. Игра позволяет играть вчетвером за одним компьютером, а сетевой режим поддерживает восемь бойцов. Стоит упомянуть и разнообразные режимы игры, часть из которых до сих пор не появилась в коммерческих проектах.

SHADOWFLARE EPISODE 1



ShadowFlare — это полукоммерческий проект, который мог бы на равных соперничать с *Diablo 2* и *Sacred*. Игра состоит из четырех независимых эпизодов, первый из которых

разработчики согласны отдать бесплатно.

Мир *ShadowFlare* разрывает война между демоном по имени *Dignosis* и его соперником — ангелом *Altecia*. На каждом новом уровне игрок может поменять класс персонажа, превратившись, например, из воина в колдуна или охотника. Помогать в истреблении противников будет верный спутник, которым станет одно из нескольких животных.

MOBILITY



Игра во многом напоминает серию *SimCity*, даже в интерфейсе можно найти знакомые детали. Но суть *Mobility* несколько иная. Главная задача игрока — грамотное управление транспортными потоками и предотвращение возникновения пробок на дорогах. Для этого придется тщательно планировать застройку городских кварталов, прокладывать новые дороги, не забывая об экологии. Ведь вряд ли горожане будут довольны, если рядом с жилыми домами возникнет шестиполосное шоссе.

SPACE CORPS 2 STAR WARS

Раз *LucasArts* спустя рукава относится к выпуску новых космических симуляторов, придется летать на *X-Wing* в совершенно бесплатном *Space Corps 2 Star Wars*.

Действие игры разворачивается во вселенной «Звездных войн», где игроку предложат выполнить не-



WORMS 4: MAYHEM ВИДЕООБЗОР

Второй ролик со стенда «ТехноМира» на КРИ. Наглядный и динамичный.

THE ELDER SCROLLS: OBLIVION

ВИДЕООБЗОР

Последний ролик нашей видеопрезентации самих себя. Обзор по свежей игре, срежиссированный лично Тимуром Хоревым. Кое-где диктор, правда, запутался в слишком сложных словах, но зрители дружно его простили.



МУЗЫКА ОТ РАЗРАБОТЧИКОВ



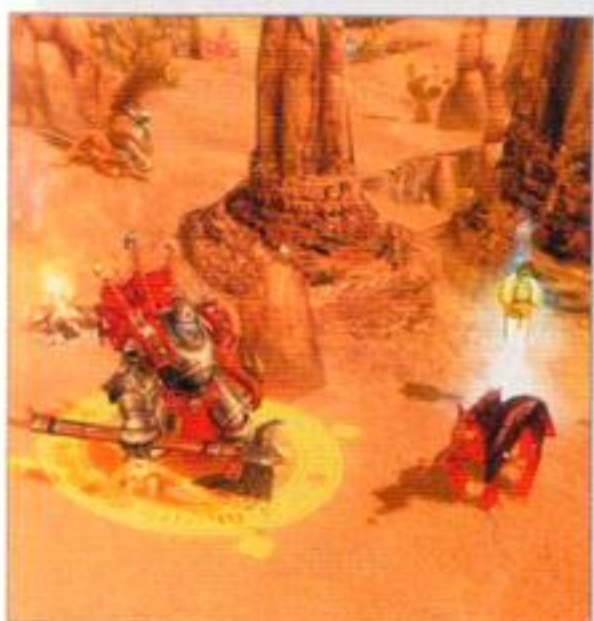
ИГРА	ФОРМАТ	ШТ.	ВРЕМЯ
Emergency 4	OGG	10	29:36
Fallen Lords. Другой мир	OGG	9	29:13
Rat Hunter	OGG	15	45:10
Refuse: Атака брака	MP3	4	10:46
Звездное Наследие 1: Черная Кобра	OGG	6	22:57
Периметр: Завет Императора	MP3	9	42:22
Вся музыка		53	3:00:04



сколько миссий. Играть можно только за повстанцев против сил Империи. Набор миссий радует разнообразием. Дуэли в астероидных поясах, штурм гигантских крейсеров — вот обычные занятия в Space Corps 2 Star Wars. Кроме того, игрокам представится возможность полетать на легендарном Millennium Falcon.

ДЕМО-ВЕРСИИ

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V



Heroes of Might and Magic V, разрабатываемая нашими соотечественниками из **Nival Interactive**, обещала стать если не революцией, то уж точно новым словом в жанре. Перенос даты выхода, правда, заставил забеспокоиться: а действительно ли все так безоблачно? Что ж, мы об этом скоро узнаем. А пока оценить результаты работы поможет масштабная демо-версия новых «Героев». В ней вас ждут 2 карты из кампаний за Haven и Inferno, карта для одиночной игры 843 YSD: Falcon's last flight и режим Duel с шестью героями из 18 возможных.

ALEXEY'S DWICE



Alexey's Dvice вряд ли сумела бы выделиться из сонма игр-головоломок, если бы не один интересный факт. В создании игры непосредственное участие принимает Алек-

сей **Пажитнов**, ни много ни мало — автор «Тетриса».

Нам предстоит защищать небольшую деревушку от падающих с гор ледяных и снежных глыб. Если задача покажется чересчур легкой, разработчики предлагают режим приключения, в котором на протяжении 60 уровней придется спасать Землю от оледенения. Небольшая демо-версия позволит испытать несколько игровых уровней.

BONE: THE GREAT COW RACE



Студия **Telltale Games**, почти целиком состоящая из бывших сотрудников легендарной **LucasArts**, продолжает ударными темпами осваивать жанр юмористических квестов. **Bone: The Great Cow Race** — это второй эпизод приключенческой игры, основанной на серии популярных комиксов **Джеффа Смита**.



Троице неразлучных персонажей вновь предстоит отправиться на по-

иски приключений и решить десятки разных головоломок. Игру отличает яркая симпатичная графика. Пробная версия **Bone: The Great Cow Race** будет работать в течение ограниченного времени, после чего потребует регистрации.

ABYSS LIGHTS: FROZEN SYSTEMS



Отечественные разработчики собираются порадовать игроков космическим симулятором **Abyss Lights: Frozen Systems**, выполненным в лучших традициях **FreeSpace** и **Wing Commander**. Иначе говоря, это динамичный космический боевик. В промежутках между сражениями нам обещают поведать захватывающую историю о войне кремнийорганической расы аспиригогов с вероломными пришельцами шааркс.



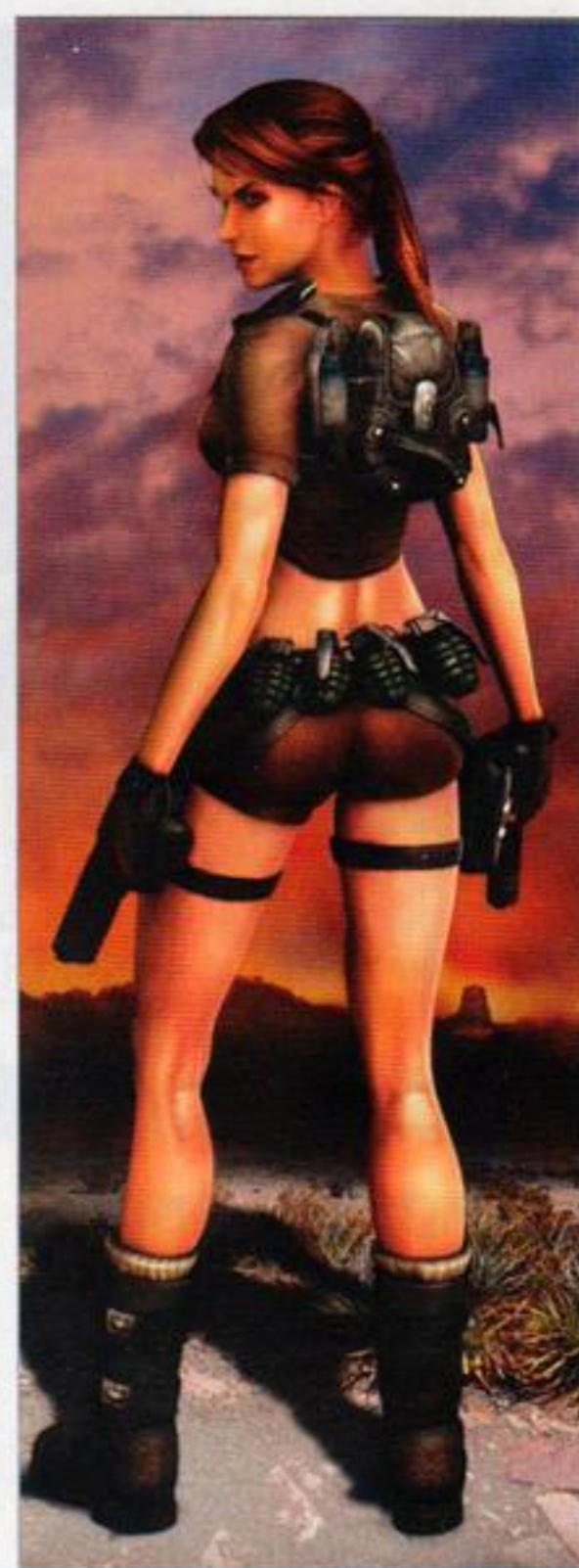
Проект еще далек от завершения. Однако демо-версия, содержащая миссию **Invasion**, позволит составить впечатление об игре. И еще: **Abyss Lights: Frozen Systems** станет одной из первых игр, использующих физические процессоры.



СВЕЖИЕ ЗАПЛАТКИ

ИГРА	ОПИСАНИЕ	ЗАПЛАТКА	V
Battlefield 2	Повышает стабильность серверов, исправляет ошибки на некоторых картах, вносит изменения в баланс.	1.21-1.22	ENG
Call of Duty 2	Добавляет две новые карты для режима сетевой игры, включает поддержку антижульнической программы Punkbuster.	1.2	ENG RUS
Commandos: Strike Force	Включает поддержку звуковых карт Creative X-Fi и беспроводных клавиатур Logitech MX 5000, исправляет некоторые ошибки, в том числе неправильное отображение анимации в сетевой игре.	1.2	ENG
Crashday	Повышает стабильность игры, улучшает поддержку джойстиков, исправляет производительность на видеокартах ATI Radeon 9500/9700, вносит небольшие изменения в игровой процесс и интерфейс.	1.1	RUS
Hearts of Iron 2: Doomsday	Корректирует баланс, вносит изменения в искусственный интеллект и игровые сценарии.	1.1	ENG
Keepsake	Оптимизирует звуковой движок, улучшает визуальные эффекты, устраняет ошибки с вылетом игры, добавляет карту школы.	1.5	ENG
Quake 4	Добавляет 7 новых карт, голосовую связь и яркие текстуры персонажей для сетевой игры, устраняет некоторые ошибки.	1.1-1.2	ENG
Star Wars: Empire at War	Исправляет недочеты локализации.	1.3r	RUS
Tomb Raider: Legend	Оптимизирует игру, устраняет ошибки с управлением.	1.1	ENG
World of Warcraft	Добавляет новые высокоуровневые наборы брони, реализует погодные эффекты, позволяет шестидесятиуровневым игрокам обменивать опыт на деньги, вносит изменения в классовые умения персонажей.	1.9.4-1.10	ENG
Корсары 3	Исправляет множество ошибок, увеличивает стабильность игры, дает вражеским кораблям возможность откупиться, потребовать выкуп или сдаться игроку, делает пиратов агрессивными.	1.3.2	RUS
Механоиды 2: Война кланов	Правит игровой процесс, исправляет ошибки при сохранении и загрузке, вносит изменения в искусственный интеллект, интерфейс, графику, звук и тексты, позволяет получать задания в испытательных комплексах.	1.1.17	RUS
Спецназ: Штурмовая бригада 121	Повышает быстродействие игры.	#1	RUS

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: теперь в таблице указывается версия игры, необходимая для установки патча. Если в графе «заплата» стоит одно число, достаточно только установленной игры. Если версии стоят через дефис, потребуются версии игры не ниже указанной.



ДЛЯ СТРАТЕГА

AGE OF EMPIRES III

КАРТЫ

■ **One way there.** Здесь придется изрядно попотеть, прежде чем вы хотя бы доберетесь до поселения врага. Дорога до него всего одна, и та пролегает через владения племени чероки, хорошо, надо сказать, укрепленные. Играть лучше всего против живого игрока — компьютерный противник может попросту запутаться.

■ **WWII — Fall of Italy.** Сценарий, в котором предстоит захватить Италию силами британских и французских солдат.

■ **WWII Free France.** В этом сценарии задача — выбить надежно укрепившиеся немецкие войска, благо войск на это выделяют довольно много.

■ **Boom of a Cliff with You.** Развлекательный сценарий. У вас много пушек, у врагов — еще больше живой силы и зданий, подлежащих сносу. Требуется начать повальное истребление всего, что выкрашено в другой цвет.

■ **New World Island.** С маленьким флотом и армией вы прибываете в Новые Земли и высаживаетесь на маленьком островке неподалеку от материка. Нужно срочно искать способ добраться до основной суши, чему будут препятствовать наводнившие здешние моря пираты, а также местные жители.

■ **Base Capture — Fort Ticonderoga (1.01).** Для победы придет-

ся захватить все вражеские базы и, в свою очередь, не позволить противнику завладеть вашей.

■ **American Revolution — Fight for New England.** Затяжной сценарий, основанный на известной киноленте «Патриот». Под ваш контроль переходит сам Бенджамин Мартин с приличной армией. До победы — пять сюжетных задач и, при желании, одна побочная.

■ **The Japanese-Samurai War.** Еще один «киносценарий», на этот раз — по мотивам фильма «Последний самурай». Этим самым самураем вам и придется управлять, сражаясь с многочисленными врагами и попутно обретая новых союзников.

■ **Extravangza Units.** Обычная карта для двоих человек, с тем лишь уточнением, что под вашим контролем окажется совсем уж невероятные боевые единицы вроде «Tomtpator», или «Flying Purple Tapir».

■ **The Sun Rises on the Ottoman Empire.** Под ваш контроль попадает небольшая турецкая колония, окруженная тремя независимыми противниками. Выжить в таких условиях нелегко, победить — еще сложнее. Но в ваших руках — огромный простор для тактики и дипломатических соглашений.

CIVILIZATION IV

XX CENTURY MOD

Модификация включает детально воссозданную политическую

карту мира двадцатого века, тридцать две цивилизации, 43 разновидности боевых отрядов и небольшое дерево из тринадцати технологий.

NORWAY (V1.0)

Полноценная цивилизация с собственными лидерами, склонностями и уникальным отрядом — викингом (сила — 6, передвижение — 1, заменяет топорника). Рекомендуется всем желающим сыграть за Норвежскую империю.

THE SHINTO RELIGION MOD (V3.0)

Модификация добавляет в игру восьмую религию — синтоизм. Разумеется, со своими святынями



и проповедниками. Она достанется тому игроку, кто первый изучит новую технологию — «шаманство».

FIRERY MAIN MENU GRAPHIC (V1.0)



Заменяет анимацию на заднем плане главного меню на такую красоту, что впору отвалить палец ноги отвалившейся челюстью. Подлежит немедленной установке.

КАРТЫ

■ **Total War Civ (v1.1).** Карта из Rome: Total War, адаптированная под движок Civilization 4. Поговаривают, что она — для желающих поиграть в Rome и «Цивилизацию» одновременно, но, наверное, врут.

■ **Realistic Terra-Map.** Маленькая карта маленькой Земли. Кто бы



мог подумать, что на нашей планете может быть так тесно?

■ **Med Sea, North Africa, and Arabia.** Еще одна вариация на тему Средиземноморья и окрестностей. Довольно тесная, хотя практически достоверная.

BLACK & WHITE 2

МОДЕЛИ

■ **Armor Lion.** Прекрасный лев в сияющих синих доспехах.



■ **Dark Lion.** Моделька того же льва, выполненная в темных тонах.



■ **Ninja Cow.** Смешной костюм ниндзя для вашей коровы.



■ **Tiglon.** Модель превращает обычного льва в «Тигрольва» — гибрид двух отрядов семейства кошачьих.



■ **Liger.** А тут все наоборот: превращаем обычного тигра в «Леогра». Который к тому же светится голубым в своей «доброй» вариации.



■ **Black Bloody Ape.** Обезьяна теперь будет выглядеть как жуткий огненно-рыжий монстр с черной физиономией.

■ **Evil Lion (2.0).** Теперь злой лев будет действительно злым и страшным.



■ **Hand of Death.** Заменяет стандартную руку на синюю пятёрку с длинными когтями.

КАРТЫ

■ **The Torture Pit.** К вашим услугам — стопроцентно злое существо, пятьсот душ населения в развитем городе и три эпических чуда.



Вокруг располагаются трое практически беззащитных врагов, на которых можно обрушить всю мощь этого арсенала.

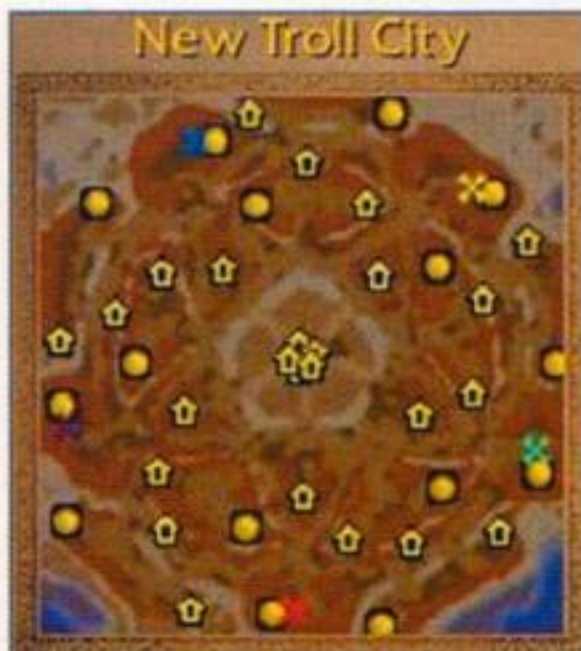
■ **Tropic v2.** Живописный тропический островок с огромными неисследованными просторами, где



вам предстоит насаждать веру в себя среди непросвещенного населения. Победить фактически невозможно, играть можно вечно, в свое удовольствие.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

КАРТЫ



■ **New Troll City.** Очень хорошо сбалансированная карта для затяжных сражений шести игроков. Имеет даже предысторию, повествующую о троллях, решивших основать новый город. Одна беда — место они выбрали неудачно, аккурат в центре поля боя, где регулярно сходились армии разных рас.

■ **Labyrinth.** Сложная система коридоров и неизвестно куда телепортирующих порталов скрывает уйму опасностей. В частности — орды кровожадных монстров, приносящих

драгоценный опыт. Если не туда свернете, могут съесть.

■ **Felwood Prospects.** Забавная карта, где до врагов и золота придется в буквальном смысле этого слова прорубаться сквозь лес.

■ **River Deadlock.** В центре карты — треугольный кусок суши, окруженный водой и с тремя выходами на «большую землю». Устраивать рейды можно как через центр, так и в обход. А чтоб игроки не слишком увлекались заходами с тыла, в центре сосредоточены лагеря наемников.

■ **Custom Hero Arena.** Арена, на которой сходятся в бою *полностью настраиваемые* герои. Двух одинаковых быть просто не может, ведь вы сами выбираете все навыки и умения.

EARTH 2160

IEO REBALANCING BETA 7

С балансом в «Земле 2160» не все так гладко, как хотелось бы, но эта небольшая модификация обязует ситуацию исправить. Как утверждают создатели, она просто необходима для нормальной игры по сети. Характеристики отрядов действительно уравниваются гораздо лучше, нежели в оригинальной игре.

SUN MOON TEXTURE PACK #1

Небольшой набор из тринадцати на редкость качественных текстур для луны и солнца. Ну и что, что в игре на них никто никогда не смотрит? Зато красиво. Текстуры основаны на реальных фотографиях,

подредактированы и адаптированы под игру.

GROUND STORM

Заменяет задние планы в игровых меню. Новые сценки смотрятся гораздо симпатичнее предыдущих.

OLYMP VS. HELL B.1.02

Оригинальная, сбалансированная и на редкость красивая карта для сражений 3Ч3 или 2Ч2. Условно разделена на две половины — «злую» и «добрую», на стыке которых и происходит основное действие.

WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR

AUTO ABILITIES

Небольшая модификация, призванная облегчить микроконтроль над отрядами. Теперь они будут применять свои специальные умения автоматически, не дожидаясь особого распоряжения генерала. Не всегда удачно, конечно — искусственный интеллект с человеческим пока не сравнится.

HEALTH MODERATOR

Эта модификация «смазывает» разницу между слабыми и сильными отрядами, приблизительно уравнивая их по количеству здоровья. Это позволяет войскам, находящимся на нижних ступенях технического развития, оставаться актуальными на протяжении всей игры. К тому же меньше времени будет тратиться на всевозможные улучшения.

ДЛЯ РОЛЕВИКА

DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION

NEZERAMONTIAS

Модификация принесла каждому персонажу по шесть новых умений. Появилось несколько сотен



уникальных предметов, наборов и монстров. Не забыли разработчики и о Хорадрическом Кубе, число рецептов которого увеличилось примерно в десять раз.

THE SECOND COMING

Модификация добавляет 22 уникальных вида оружия, 15 рунных слов, один эпический предмет и еще пару десятков любопытных вещиц. Хранить новое оружие герой сможет в увеличившемся инвентаре. Кроме того, в каждый том теперь помещается по 50 свитков,



а на связке может находиться до 50 ключей.

MIDDLE EARTH



Создатели модификации постарались перенести в Diablo 2 дух Средиземья из бессмертных произведений Толкина. Разработчики также постарались в меру сил исправить многие ошибки и нестыковки оригинальной игры.

FALLOUT 2

WASTELAND MERC 2

Масштабная модификация. Теперь вы не Избранный или Vault Dweller, а простой наемник, которому необходимо выжить в Пустоши. К вашему вниманию — 19 новых локаций, огромное количество оружия, предметов и персонажей.



Герой с развитыми навыками сможет сам создавать некоторые полезные предметы, готовить пищу и охотиться на браминов. Другими словами, Wasteland Merc 2 — это другой взгляд на мир Fallout 2. Взгляд со стороны обычного наемника, а не великого героя.

SECOND APOCALYPSE

Модификация изменяет принцип, по которому генерируются случайные встречи в Пустоши. Отныне все они будут зависеть от уровня вашего героя: с ростом уровня случайные столкновения становятся значительно опаснее.

BALDUR'S GATE 2

SOLAUFEBIN ROMANCE MOD



В игре появится еще один NPC — воин/маг Solaufein из расы дроу, который с радостью присоединится к вашему отряду. С ним связано множество интересных квестов в Амне, а также новая романтическая линия.

THE TACTICS MOD



Сборник дополнений, делающих игру сложнее и интереснее. Противники становятся гораздо умнее и обретают массу новых способностей. Нежить, големы, драконы — все они будут в несколько раз опаснее. А кроме знакомых злодеев в

игре появляются новые высокоуровневые противники.

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

ВИЗУАЛЬНЫЕ МОДИФИКАЦИИ

■ **Better Grass Texture.** Модификация изменяет технологию про-



рисовки травы, и зеленые лужайки теперь выглядят заметно реалистичнее.

■ **Beautiful Stars.** Обновленный небосвод, переливающийся светом множества разноцветных звезд.



■ **Death Star.** Вместо привычной большой луны вы увидите на небе почти достроенный каркас «Звезды Смерти». Остается только гадать, какими ветрами в этот мир занесло легендарную боевую станцию.



■ **Moon With an Eye.** Еще одна шуточная модификация Луны. После ее установки ночную дорогу будет освещать нечто странное с огромным красным глазом посередине.

■ **Aleanne Chain Bikini.** Заменяет стандартную форму охотника на симпатичное кольчужное бикини.

ПРЕДМЕТЫ



■ **Emperors Gladiatorial Armor.** Добавляет в игру новые доспехи. Они отличаются не только внешним видом, но и отличными защитными характеристиками.

■ **Female Paladin Armor.** Уникальная броня специально для деву-



шек-паладинов. Громоздкие доспехи отлично защищают свою хозяйку. Их можно купить у Джоан в Market District, найти в одном из сундуков или отобрать у монстров.

THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND

С выходом четвертой части The Elder Scrolls ее предшественница начинает сдавать позиции. Еще немного, и на свет появится такое число модификаций к Oblivion, что про Morrowind волей-неволей придется забыть. Эта подборка — прощальная: мы в последний раз отдаем дань памяти прекрасной игре, с почестями уходящей на покой.

АМАЗОНКИ

Новая раса воинственных девушек-амазонок. Хрупкие создания ни в чем не уступают мужчинам-воинам, а по ловкости и мастерству



даже превосходят некоторых из них. А вот с магией — не дружат. Вместе с новой расой в игре появляется класс «Сталкер» и новое созвездие «Амазонка».

BALMORA SECRET KEEP

На первый взгляд это — обычная хижина. Но если вы тщательно обыщите все комнаты, то обнаружите секретный ход в потайные подземелья. Там игроков ждет огромный зал с витринами, где можно хранить красивое оружие и доспехи. Для остальных предметов сгодятся вместительные сундуки.

ЧЕРНЫЙ ПРИНЦ

Дополнение добавляет в игру захватывающий квест по поиску таинственного Черного Принца. Чтобы получить задание, необходимо прочесть книгу о Принце в Дагон Феле. Во время путешествий героя ждет масса испытаний и довольно неожиданный финал. А в качестве награды персонаж получит уникальное магическое оружие и другие ценные предметы.

ДРУГИЕ ДОПОЛНЕНИЯ

■ **Доспех фиолетового стекла.** Новая броня, которую можно найти в Балл-Феле и Когоруне.

■ **F.A.M.A.S.** Не так давно контрабандистам удалось протащить в игру штурмовую винтовку.

■ **Balmora Hideout.** Небольшое подземное убежище в Балморе.

NEVERWINTER NIGHTS

FORGE OF WONDERS



Фактически, данный модуль — это своеобразный конструктор. Вас ждет одна локация и несколько персонажей:

■ кузнец, умеющий усовершенствовать любые предметы;

■ герой, готовый поделиться опытом или золотом. Это особенно ценно в тех случаях, когда для модуля требуется персонаж определенного уровня;

■ торговец. У него можно купить практически любой предмет.

Forge of Wonders можно использовать для подготовки к модулю, требующему определенных параметров персонажа.

SHADONHAUNT



Действие происходит на Plane of Shadow, где героя будут окружать убийцы и демоны. Игрокам предстоит найти путь к спасению. За героем пристально наблюдает некая могущественная жрица, желающая, чтобы вы остались на Plane of Shadow навсегда.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** эта модификация стала победительницей одного из многочисленных фанатских конкурсов. Продуманная, добротная работа.

THE WAY OF THE OPEN HAND

Модуль создан для начинающих монахов. Сюжет поведаст историю молодого монаха, которому предстоит пройти последний экзамен учителя и попытаться изгнать захватчиков с родного острова.

THE DOOM OF YARTAR

Модуль предложит устроить незабываемую прогулку в Underdark. В нем очень много диалогов, а некоторые смыслы скрыты между строк. Кто не отнесется к ним внимательно, рискует потерять нить.

ДЛЯ БОЙЦА

BATTLEFIELD 2

КАРТЫ

■ **El Taksim.** Огромная карта придется по вкусу любителям быстрых и динамичных схваток. 20 контрольных точек — это серьезно.

Воевать предстоит в городе, где тесно переплетаются промышленная и жилая зоны. Условно карту можно поделить на три локации — две симметрично расположенных области противоборствующих армий и третья — нейтральная — которая представляет собой холмистую территорию.



■ **Ginkakuji Siege.** Осень в маленьком китайском городке — что может быть прекрасней? Пожалуй, только осенние боевые действия в маленьком китайском городке. Мало того, что автор воссоздал «честную» осень, так он еще и нарисовал лесной камуфляж для оружия, транспортных средств и игровых персонажей.

COUNTER-STRIKE: SOURCE

КАРТЫ

■ **de_volaris.** Тихий курортный городок подвергся нападению боевиков. Террористам зачем-то понадобилось уничтожить пешеходный мост над небольшой речушкой. Заложить бомбу можно либо непосредственно на мосту, либо у его



опор. Не забудьте купить снайперскую винтовку — в долине реки и на подходах к мосту без нее просто не выжить. Прелесть этой карты не только в интересной архитектуре, но и в дизайне. Все эти деревья, камни, пещеры, ущелья смотрятся на удивление приятно.

■ **de_guerilla.** Эта карта запомнится вам своим дизайном, явно позаимствованным у *Far Cry*. Автор



воссоздал в своей работе джунгли, и это здорово оживило игровой процесс. Продвигаться приходится по заросшим тропам, прячась от врага за деревьями и кустарниками.

Также на диске вас ждут еще 3 отличных карты.

■ **de_thebase.** Штурмуем базу контртеррористов, огороженную трехметровым бетонным забором.

■ **rats_desktop 2.** Бегаем по гигантскому компьютерному столу в образе крыс.

■ **de_silo.** Истребляем противников в пределах некоего завода.

МОДЕЛИ ОРУЖИЯ

В этот раз наш арсенал пополнится тремя новыми орудиями смертоубийства.



■ **Mk.23 Socom Match.** Пара новых превосходно проработанных пистолетов для террористов.

■ **Camouflaged TMP.** Два вида камуфляжной окраски для TMP на выбор: городской и лесной.

■ **HK 1911.** Замена для «Пустынного орла». Приятный дизайн, новый звук стрельбы.

МОДЕЛИ ИГРОКОВ

■ **US ASAT Camouflage.** Набор из четырех камуфлированных костюмов для контртеррористов.

■ **Winter Terrorists.** Зимняя одежда для изрядно замерзших террористов.

F.E.A.R.

МОДИФИКАЦИИ

■ **Gore.** Крови станет намного больше, повысится шанс изуродовать тело противника при взрывах. Также Gore ускоряет стрельбу из автомата и вносит некоторые изменения помельче.

■ **Fear Me.** Переработанный баланс оружия, бесконечный режим замедления и заряд фонарика, увеличенная скорость игрока и его здоровье. И еще одна приятная мелочь — следы от пуль, рассекающих воздух, будут появляться на порядок чаще.

КАРТЫ

Семь новых карт для сетевой игры:

- **Armacham Replicant Facility**
- **Beaver Creek**
- **Complex 9**
- **Control**
- **Deck 16**
- **Pain**
- **Urban**

GTA: SAN ANDREAS

АВТОМОБИЛИ



Обновляем автопарк штата Сан Андреас. К вашим услугам 5 отличных автомобилей:

- **Toyota Soarer**
- **Cadillac Sixteen**
- **Chevrolet Chevelle SS**
- **Lincoln Town Car Eagle**
- **Shelby Series One**

МОДИФИКАЦИИ

■ **Nissan Auto Showroom.** Меняем хозяев автосалона в Сан Фиерро. Новый владелец здания — компания Nissan.

■ **Skycoaster.** Головокружительная трасса, напоминающая американские горки.

■ **Water.** Делает воду океанов и озер более красивой.

■ **West Coast Customs.** Изменяет вид гаража в Лас Вентурасе.

HALF-LIFE 2

КАРТЫ

■ **Undertow.** Некое сооружение, работа которого связана с обработкой воды. Три основные зоны соединены узкими коридорами и трубами, а вода, плещущаяся под каждой из зон, позволяет выполнять головокружительные прыжки без вреда здоровью.



■ **dm_mus.** Карта, относящаяся к типу *rats*. Игрокам придется почувствовать себя в роли крыс — воевать придется в обычной комнате, но в несколько десятков раз больше стандартных размеров.

■ **dm_council.** Основательно замусоренный городской район.

■ **dm_vapour.** Огромный подземный комплекс.

■ **dm_deck.** Римейк одной из карт *Unreal Tournament*. Размеры — соответствующие.

МОДИФИКАЦИИ

■ **Twilight Paramod.** Небольшая модификация, позволяющая полю-

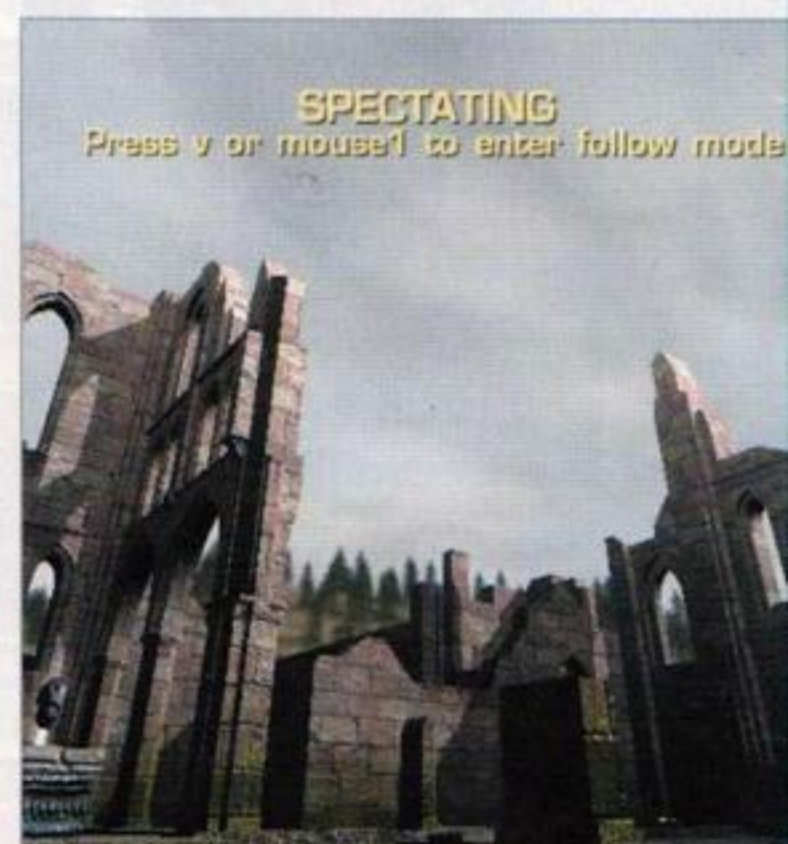
боваться графическими технологиями нового поколения. Установить ее стоит хотя бы ради того, чтобы поглазеть на объемную кирпичную стену. К сожалению, модификация находится на ранней стадии разработки и пока работает только с карточками Nvidia.

QUAKE 4

КАРТЫ

Новые карты для сетевой игры. Все они предназначены для режима *Deathmatch*.

■ **DM Cistercian Ruin.** Поразительно красивые руины средневекового монастыря.



■ **DM Sub Terra.** Очень быстрая карта, представляющая собой два хитро сплетенных коридора.

■ **DM Clean And Simple.** Немаленькая карта, балующая нас просторными коридорами и залами.

■ **CTF Juicy Courtyard Surprise.** Определенно понравится любителям стрельбы на больших дистанциях. Карта достаточная большая, но «этажей» здесь не так много.

■ **DM Ruiner.** Еще одна средневековая постройка — замок. На этот раз не так сильно разрушившийся со временем.

■ **DM Systematic Lockdown.** Многоуровневая футуристическая карта, поражающая своими размерами.

■ **DM Unique.** Приятный внешний вид, сложная многоуровневая архитектура, обилие коридоров и пара телепортов.

МОДИФИКАЦИИ

■ **Rocket Arena.** Своеобразные гладиаторские бои во вселенной Quake 4. Двум игрокам выдают полный комплект амуниции и запускают их на арену. После боя победитель остается на арене и начинает схватку со следующим игроком, а проигравший встает в конец очереди. Также доступен и совместный режим — команда, у которой после окончания всех дуэлей остается живой персонаж, побеждает.



UNREAL TOURNAMENT 2004

КАРТЫ

Шесть карт для сетевой игры на любой вкус.

■ **DM Stargate.** Сражаемся за контроль над звездными вратами.

■ **AS Deek Dreadnaught Slayer.** Мстим дредноуту за уничтоженную планету.

■ **AS Golden Tomb.** Пытаемся

выбраться из гигантской гробницы.

■ **DM Anshar.** Устраиваем поединок в античном храме.

■ **DM Cryl.** Истребляем противников в пределах футуристического производственного цеха.

■ **ONS Mushroom Forest.** Захватываем точки, любуясь рисованными гигантскими грибами.

ИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

■ **Willy.** В биографии этого

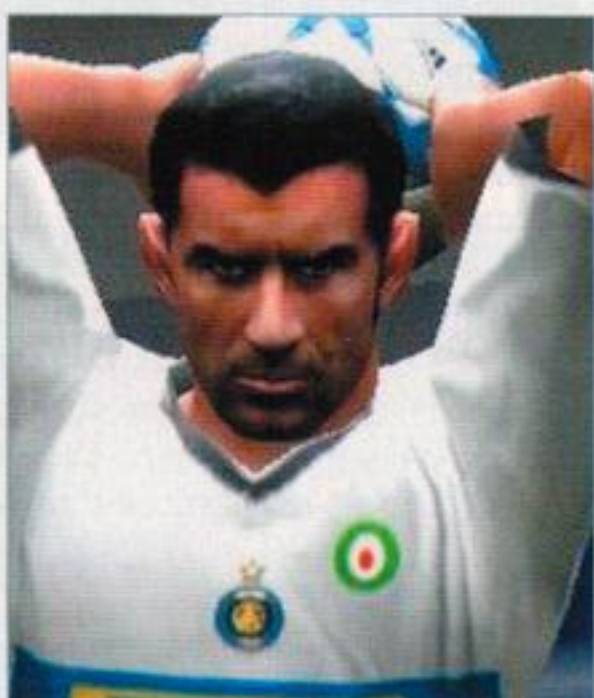
персонажа автор лаконично написал: «Просто еще один робот». Средних размеров туловище и голова, невероятно тонкие конечности. Неясно, как такое создание может удержать в руках ракетомет.

■ **Flamix.** Странный персонаж, внешне напоминающий дракона.

■ **Team Star Blade.** Группа ярких персонажей, переделанных из команды египтян.

ДЛЯ СИМУЛЯТОРЩИКА

FIFA 06



ФОРМА СБОРНЫХ

Фанаты западноевропейского футбола будут рады точным копиям спортивной формы сильнейших сборных команд.

РЕКЛАМНЫЕ ЩИТЫ

Реалистичность должна быть во всем, в том числе и в рекламе на виртуальных стадионах, считает автор дополнения.

ДРУГИЕ ДОПОЛНЕНИЯ

■ **Adidas World Cup 2006 Ball.** Исправленная версия официального мяча мирового чемпионата.

■ **Boots Pack.** Набор разнообразной футбольной обуви от Nike и Adidas.

■ **Luis Figo Face and Hair.** Дополнение, добавляющее реализма к внешности Луиша Фигу.

FOOTBALL MANAGER 2006

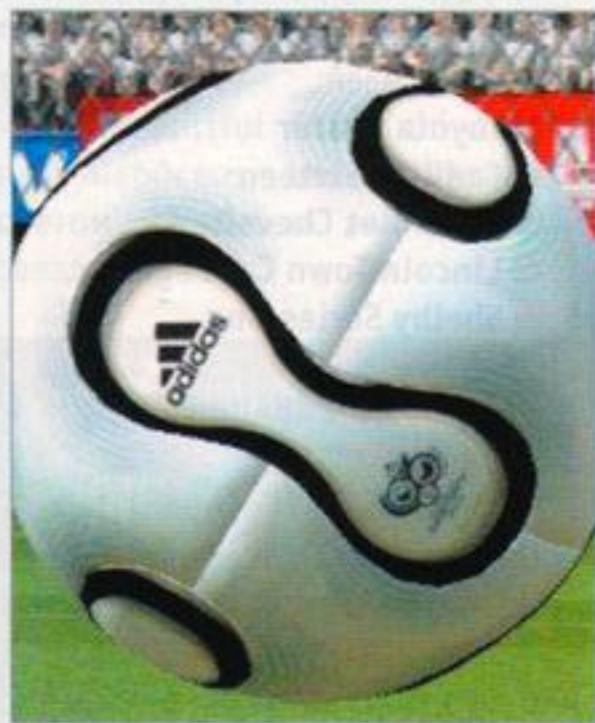
MY JUVE

Тонкому футбольному стратегу важна не только первая команда, но и ближайший резерв, и примавера (молодежная команда) — фанат туринского «Ювентуса» позаботился обо всем.

PRO EVOLUTION SOCCER 5

LEGENDS PATCH

Многие утверждают: футбол по телевизору или на лужайке во дворе в любом случае лучше игры по ту сторону экрана. Теперь в ответ вы можете показать новые игры с участием Льва Яшина, Пеле, Йохана Круиффа и других легенд мирового футбола: вашему вниманию



предлагаются десятки команд, форма, мячи, стадионы и многое другое.

ДРУГИЕ ДОПОЛНЕНИЯ

■ **Adidas World Cup 2006 Ball.** Новый мяч мирового первенства.

■ **Corrections Faces et Arbitres.** Лица арбитров так же важны, как и лица футболистов.

THE SIMS 2

ПЛАНИРОВКА И АРХИТЕКТУРА

■ **Rowallan.** Этот дом не слишком впечатляет снаружи, но внутри вы найдете четыре спальни (для взрослых, для ребенка и две для подростков), двойной гараж, кабинет, гостиную, небольшой спортзал, а также многие мелочи, необходимые для жизни.

■ **Tetris.** Игра «Тетрис» вдохновила автора на создание необычного дома: каждый из трех его этажей схематически напоминает одну из всем знакомых «строительных» фигур.

■ **Swimming Pool 1.1.** Большой плавательный бассейн не предназначен для грандиозных заплывов, но просто постоять в воде и поболтать тоже приятно.

■ **Devonshire Terrain.** Область для строительства с водоемом, который можно классифицировать как нечто среднее между озером и лужей.

ПЕРСОНАЖИ

■ **Wednesday & Pugsley Addams Adult.** Странная модификация предлагает пофантазировать, какими были бы выросшие отпрыски знаменитой семьи Аддамсов. Выдумки можно сравнить с правдой жизни, если най-

ти в сети фотографии актрисы Кристины Риччи.

■ **Tom Cruise.** Молодой вариант Тома Круза заставит вспомнить, каким актер был лет пятнадцать назад. Длинные волосы дополняют романтическую картину.

■ **Lara Croft.** Лара Крофт собственной персоной! В перерывах между легендарными расхищениями гробниц героиня устраивает личную жизнь под вашим присмотром.

КАРЬЕРЫ

■ **Music Career.** Новая карьера: теперь ваш подопечный сможет стать музыкантом и пройти все степени славы от уличного гитариста до мировой легенды. Разработчик предусмотрел несколько сюрпризов для упорных работников.



■ **Teacher Career.** Карьера учителя предназначена для тех, кто мечтает в конце концов стать деканом. Каждый имеет право на свою мечту!

ДРУГИЕ ДОПОЛНЕНИЯ

■ **Hula Dance.** Что делать жителю виртуального мира в грустные моменты? Конечно, потанцевать! Движения бедрами и прилегающими частями тела приветствуются.

■ **Pregnant Sims Rub Own Belly.** Новое движение: теперь беременные девушки могут поглаживать живот.

■ **Rabbit toy.** Игрушечный кролик, не слишком полезный, зато в меру симпатичный.



TRACKMANIA SUNRISE

АВТОМОБИЛИ

Набор новых автомобилей легко удовлетворит эстетов стальной красоты:

- Chevrolet Camaro Concept 2007
- Audi A2
- Ford Capri
- BMW M3 GTR
- Aston Martin DBR9

ТРАССЫ

Одних автомобилей для гонок недостаточно: нужны еще и трассы.

■ **Crappy Driver Hidden Danger.** Сложная трасса с трамплинами, рассчитанная на высокие скорости и лихие трюки.

■ **NASA Camp.** Полигон для водителей, мечтающих запустить свой болид на орбиту: полеты и вправду будут, но только на космодроме в Хьюстоне.



■ **Power Run.** Простая трасса, расположенная на живописном побережье.

■ **Winter Sea.** Необычное место для гонок: заснеженный северный городок, покрытые льдом дороги и утренние сонные улицы.

ЖЕТБИКЕ

Долой стальные клетки автомобильных кузовов! Перед нами реактивный мотоцикл для безумных гонщиков, мечта байкеров двадцать второго века. На таком агрегате не стыдно ворваться в будущее!

ПОЛЕЗНЫЕ ПРОГРАММЫ

В нашем анонсе представлены те программы, которые впервые попали на наш диск, а также те, для которых вышли новые версии. Основной набор по-прежнему обеспечивает максимально широкие функции: если не открывается новый фильм, если нечем посмотреть изображение в редком формате, если нужно настроить операционную систему или убрать лишние программы из автозагрузки — на помощь всегда придет диск ЛКИ.

СБОР НОВОСТЕЙ

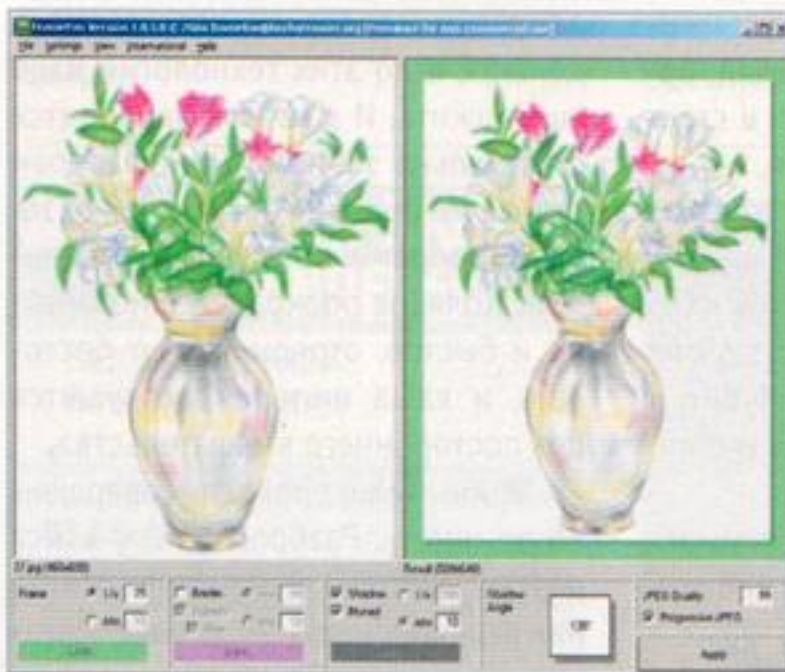
Активная работа с сетью приводит к тому, что каждое утро начинается с просмотра новостей на различных сайтах. Если постоянные метания между новостными лентами уже не кажутся интересными, стоит установить просмотрщик RSS-лент: он соберет для вас новости со всех сайтов и покажет в удобном формате. Поскольку подобные программы часто значительно отличаются друг от друга по функциям, на диске представлены программы различных направлений.

СЛУШАЕМ МУЗЫКУ

Надоел WinAmp, хочется чего-нибудь необычного, более удобного? Подборка программ для прослушивания музыки поможет выбрать наилучший проигрыватель. Последняя версия WinAmp, конечно, в этом же наборе.

СТАНДАРТНЫЙ НАБОР

МУЛЬТИМЕДИА



FrameFun 1.0.5. Программа для добавления рамок и теней к картинкам.

RGB Lab. Программа для точного подбора цвета пригодится дизайнерам и программистам.

ВИДЕО

Light Alloy 4.0. Простой и мощный проигрыватель видео.

DVD Identifier 4.3.0 может определить производителя и параметры ваших DVD-дисков.

СЛУЖЕБНЫЕ ПРОГРАММЫ

Double Driver 1.0 позволяет получать информацию о драйверах в системе и управлять ими.

SIW System Info for Windows 1.58 показывает разнообразную информацию о системе — как о программах, так и о аппаратных характеристиках.

SwizzTool 4.0 предлагает целый набор функций: запуск программ, выполнение действий по «горячим клавишам», будильник и другие.

Virtual Magnifying Glass 3.2 позволяет увеличить изображение в выбранной области экрана.

WimpWall 0.3. Программа для автоматической смены обоев Windows.

WinRAR 3.60 beta. Один из самых эффективных архиваторов в мире (shareware-версия).

WinServices 2.1.4. Программа для управления сервисами в операционной системе.

ZenKey. Программа для быстрого доступа к папкам и другим программам.

РАБОТА С ТЕКСТОМ

AbiWord 2.4.4. Полнофункциональный редактор, способный работать с файлами в формате doc. Небольшой размер не мешает ему претендовать на конкуренцию с Word.

EBook Builder 2.00.334 Программа для создания электронных книг с удобным интерфейсом.

Kudaz 1.8.8.5. Простой, но многофункциональный текстовый редактор.

PDF Image Extraction Wizard 1.0 извлекает из файлов в формате pdf изображения.

БЕЗОПАСНОСТЬ

AntiVir PersonalEdition Classic. Бесплатная версия немецкого антивируса, обеспечивающая безопасность системы без лишних напоминаний о себе.

Agnitum Outpost. Firewall, защищающий систему и данные от вторжений из сети. Позволяет запретить определенным программам выход в сеть, а также выяснить, какая программа заняла интернет-канал своим трафиком.

Ccleaner 1.26.218. Программа, очищающая систему и диск от скопившегося мусора самых различных типов.

Spybot Search & Destroy 1.4. Программа, сканирующая компьютер на предмет подозрительных программ.

ИНТЕРНЕТ

Download Master 5.0.5. Мощный русскоязычный менеджер, интегрирующийся в браузер. Пытается ускорить загрузку, разбивая файл на несколько частей.

Firefox 1.5.0.2. Бесплатный, но мощный и удобный браузер на основе Mozilla.

Maxthon 1.5.2. (бывший MyIE). Надстройка над Internet Explorer, включающая множество дополнительных функций.

Mozilla Thunderbird 1.5.0.2. Достаточно удобный и абсолютно бесплатный почтовый клиент с русским интерфейсом.

Qip 2005a 7840. Протокол ICQ меняется достаточно часто, и работоспособная еще вчера программа сегодня может работать неправильно. Авторы Quiet Internet Pager показывают редкую оперативность, обновляя версии своего ICQ-клиента.

НАБОР ДЛЯ ИГР

Art Money 7.18. Программа для поиска и редактирования значений в памяти запущенных игр.

CheMax 6.1. Набор кодов для игр разных платформ.

DosBox 0.65. Долгожданное обновление эмулятора DOS, позволяющего играть в старые любимые игры на современном компьютере.

ДРАЙВЕРЫ

Ежемесячно обновляется почти весь набор драйверов к видеокартам GeForce и Radeon. Если новая игра не запускается, на помощь придет компакт-диск ЛКИ, на котором вы найдете только официальные продукты от производителя: никаких альтернативных версий и самописных модификаций.

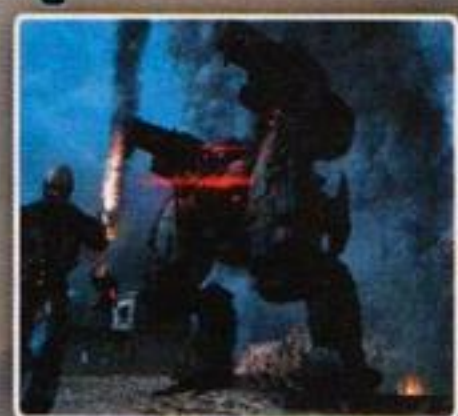
ИГРОМАНИЯ

ИЮНЬ №6 (105)
2006

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

QUAKE WARS: Enemy Territory

Quake +
Battlefield =
любовь
до гроба?



ИЗ ПЕРВЫХ РУК



CRYSIS

Репортаж из Англии о шутере с графикой нового поколения



DISCIPLES III: Ренессанс

«Игромания» наведальась в гости к студии .dat

ПРЯМАЯ РЕЧЬ



COMMAND & CONQUER 3: Tiberium Wars

Мировой эксклюзив

РЕЦЕНЗИИ



DREAMFALL: The Longest Journey

Путешествие без конца и начала



CONDEMNED: Criminal Origins

Пособие начинающего диггера



FULL SPECTRUM WARRIOR: Ten Warriors

Насаждение демократии по-американски

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

Моддинг клавиатуры, тестирование HDD

SPECIAL

Репортаж с GDC-2006

Кризис игровой индустрии 80-х гг.

...а также многое другое!

Ведущий подрубрики:
Алексей Шуньков (Stager)

ПЬЕДЕСТАЛ ПОЧЕТА

1	NEVERWINTER NIGHTS. THE WANDERER	
2	MAX PAYNE 2. 7TH SERPENT. CROSSFIRE	
3	CIVILIZATION IV. THE ANCIENT MEDITERRANEAN	

CIVILIZATION IV THE ANCIENT MEDITERRANEAN

Автор материала:
Александр Стайкин

Автор	Anthony Stone
Требуется	Half-Life 2
Установка	копирование файлов
Рейтинг ПКМ:	80%
Идея	6
Реализация	9
Игровая ценность	9
Баланс	7
Красота	9
Беззвучность	8

НАГРАДА ЖУРНАЛА

ЭКСКУРС В ИСТОРИЮ

— Пап, у нас сегодня на уроке истории столько интересного было. Древнее Средиземноморье разбирали, только я не все понял.

— А что там понимать? Ну вот, в незапамятные времена на Апеннинском полуострове был основан город, с которого началась история великой империи.

— Ну да, Рим! 754-й год до нашей эры!

— Какой Рим, сынок? Нет, он по-другому назывался — Мэроз. И раньше все это было гораздо, в 5500-м.

— Почему же Мэроз, если это Римская империя будет, а не Мэройская?

— Да при чем тут римляне? Нубийцы это были. И империя, соответственно — Нубийская. А римляне — они в Азии обитали, в степях. Но империей их назвать сложно, так, пара захиревших поселений. Им бы лошадей осваивать, так нет же — в тяжелую промышленность ударились. А откуда в степи необходимые для этого залежи металла? Так и сидели без ресурсов, пока их иллирийцы совсем с лица земли не стерли.

— Но ведь Рим разрушили варвары, готы и гунны.

— Что ты, что ты! Готы и гунны против Вавилона в союзе выступали, да так ослабили в затяжных вой-

нах, что пришли персы и без проблем всех завоевали. Вот против них нубийцам тяжело приходилось, еле выдавили с Балкан. Так те в глубины Африки отступили и там держались до последнего. Пришлось их хитростью выманить — учение Заратустры, великого нубийского пророка, насаждать. Туго его персы воспринимали, куда им до таких знаний. Но справились, потом просто культурой задавили — все города сами на нубийскую сторону переметнулись.

— Пап, тут что-то не то. Нам учитель совершенно другое рассказывал. Он говорил, что это римляне все Средиземноморье под себя подмяли и царствовали там много веков.

— Слушай, сынок. Передай своему учителю, пусть сейвы на дискетку скинет и покажет. А то я вообще с трудом понимаю, как он за римлян играет. У них же силы несбалансированны толком, да и уникальные отряды никуда не годные. То ли дело нубийцы...

ЕВРОПА В КЛЕТЧКУ

Кто бы мог подумать, что Европа в древности была такой тесной и слабо пригодной для заселения. Пятнадцати цивилизациям и разместиться-то негде, а ведь пытаются. Разумеется, и войны вспыхивают, и дипломатия процветает, и коварные удары в спину практикуются. А все для того, чтобы выкрасить всю политическую карту в цвета своей

нации и не позволить сделать то же самое остальным.

Планетарным масштабом, конечно, предстоит пожертвовать — ограничиться придется Европой и кусочками Азии да Африки. Смоделирована местность вполне удачно, хотя «клетчатая» структура карты внесла свои уточнения. Острова, например, с трудом уместились: некоторые исчезли, а некоторые слились с материком. Сицилия, например, в полуостров превратилась, а весь архипелаг Греции превратился в два малюсеньких острова плюс Крит. И тем не менее местность более чем узнаваемая, к тому же нации на ней автоматически размещаются в строгом соответствии с историческими канонами. Египтяне будут начинать в знойных неплодородных пустынях, скифы окажутся в бесконечных степях, галлы — в лесах, и так далее.

Так уж получилось, что особенности географии, по сути, диктуют стиль игры за каждую из цивилизаций. Тем же скифам вряд ли удастся развить свои города по максимуму — вокруг них практически нет клеток с достойным числом «молоточков». Их сила в быстрой экспансии и накоплении живой силы, ведь еды у них как раз предостаточно. Конечно, можно совершить рывок на восток, к Карпатам. Вот только готам до них куда ближе, и скорее всего, они займут горную гряду первыми...

Разумеется, это не единственная особенность, отличающая нации друг от друга. Разнятся и стартовые технологии, и умения, и уникальные бойцы. Кстати, в отличие от оригинальной «Цивилизации», таковых полагается по два на каждую народность, хотя иногда они повторяются. Например, и Нубия, и Египет пользуются услугами нубийских копеечников.

Всего в разделе приморских земель участвуют пятнадцать цивилизаций, большинство из которых в оригинальной игре не встречались. Но это касается только аутентичного сценария, где и настроить ничего толком не дадут. А ведь можно иг-

рать и на настраиваемой карте, тогда число наций увеличится еще на пять. К тому же исчезнет привязка к местности, и место старта будет выбираться случайно.

ПРИДУМАЙТЕ МНЕ КОРОЛЯ

Так как изменился исторический период, в рамках которого происходит игра, изменилось и древо технологий. Начинать, конечно, вновь будем с колеса и обработки глины, а вот закончится все ультимативными технологиями санитарии, свода законов и королевской власти. То есть как раз к началу перехода человечества из варварского состояния в более-менее цивилизованное.

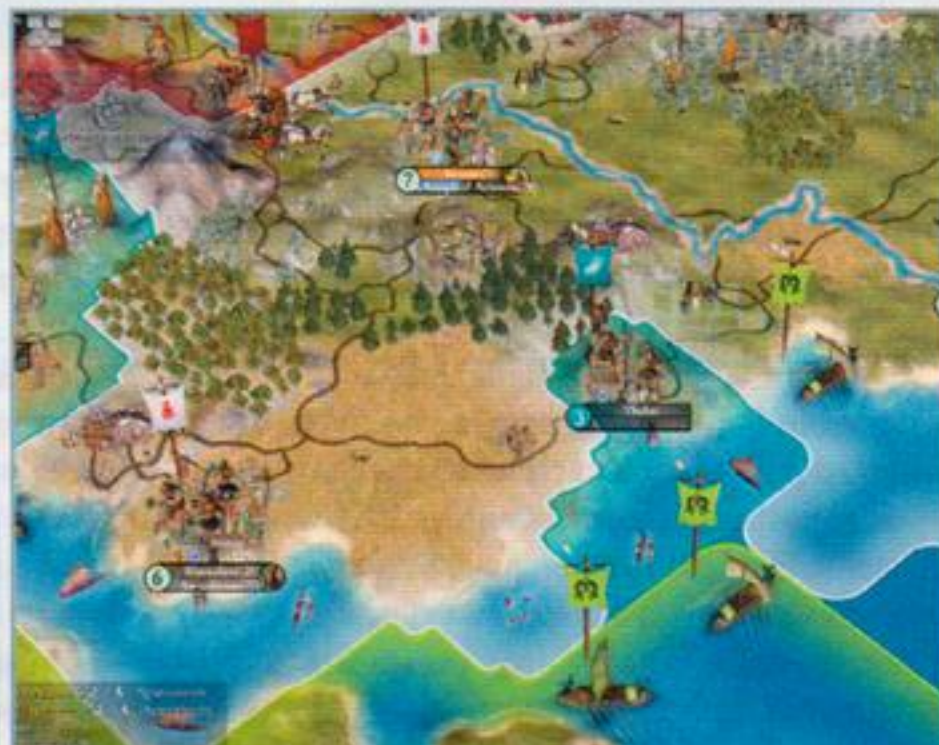
Правда, путь к этому предстоит долгий — новых технологий много, очень много. Хватает и городских построек, боевых отрядов, новых религий и форм управления государством. Разбираться в них довольно интересно — оригинальную игру они не дублируют, многое окажется для вас вновь.

Изменился, разумеется, и баланс. Теперь игра оперирует совершенно иными числами, и к этому надо будет привыкнуть. Так, в частности, оказалось, что в начале обычно самые большие затруднения вас ожидают в коммерции. Денег все время мало, твердо поднять экономику на ноги удастся лишь с появлением у народа представления о деньгах, а до этих технологий надо еще дожить. И в начале приходится старательно экономить и ни в коем случае не бросаться в застройку земель городами, а городов — зданиями. Коллапс подкрадется незаметно и быстро, отряды начнут бастовать, и ваша империя разрушится без постороннего вмешательства.

Войны тоже проходят совершенно по-иному. Разброс силы у войск разных поколений невелик, основная разница между ними заключается в преимуществах против конкретных противников. Состав армии необходимо подбирать тщательно — давить массой стало сложнее. **ЛКИ**



Экономика переживает не лучшие времена. Даже судорожное насаждение нужной религии по всем своим городам не спасет ситуацию. А все так радужно начиналось.



Этот городок уже фактически наш. Еще несколько ходов, и он сдаст позиции перед могучей скифской культурой.

MAX PAYNE 2 7TH SERPENT: CROSSFIRE

Автор материала:
Данила Новиков

Автор:	7th Serpent Team
Требуется:	Max Payne 2
Установка:	копирование файлов
Рейтинг ЛКИ:	80%
Идея	9
Реализация	7
Игровая ценность	7
Баланс	7
Красота	10
Безглючность	8

НАГРАДА ЖУРНАЛА

2014 год. Компания Serpent заключила контракт с военными на создание уникального солдата, беспощадного, способного в одиночку противостоять самым опасным и многочисленным группам врагов. Полевое испытание первого прототипа должно начаться сегодня.

МИССИЯ НЕВЫПОЛНИМА

Главное действующее лицо этой модификации — Дэймон Прайс, генетически модифицированный сверхчеловек. Он же «прототип Альфа».

После начала новой игры нам покажут красивый скриптовый ролик и управление перейдет в наши руки. Как окажется, Дэймон уже выполнил свою миссию — убил президента крупной оружейной производственной корпорации и забрал некоторые важные документы — но это лишь начало испытания. Просто так покинуть здание ему, естественно, никто не даст. А ведь обычными сонными патрульными дело не ограничится — сначала для нашей поимки выделят отряд спецназовцев, но вскоре, когда мы выберемся на ночные улицы города, к ним присоединятся тяжелая пехота, танки (!), БТРы, военные «Хаммеры» и даже вертолеты.

Сразу возникает вопрос — неужели Дэймон будет отстреливаться от такой компании из стандартного оружия? Конечно же, нет. Разработчики добавили в игру тяжелый пулемет M249 SAW и столь необходимую для уничтожения техники ракетницу. Несмотря на эти ухищрения, играть в 7th Serpent достаточно тяжело.

БУМ!

Как видите, изменений в игровом процессе здесь не очень много. Чем же 7th Serpent столь замечателен? Главную роль тут играют эффективность и масштабность происходящего. Перестреляв врагов в холле здания, мы выходим на улицу. Огромные пространства сулят что-то грандиозное. И действительно, здешние перестрелки и впечатляю-



Подобные сцены вы будете наблюдать с завидным постоянством.

щие по своему размаху взрывы никого не оставят равнодушным.

Чуть ли ни любое транспортное средство можно уничтожить, пальнув по бензобаку. Не бойтесь промазать, разработчики заботливо нарисовали на каждом автомобиле и танке полуметровую эмблему «Взрывоопасно». Нет лучшего способа избавиться от врагов, чем взорвать автомобиль, из которого они только что вышли.

Еще любопытней развязывается перестрелка со спецназовцами, зашедшими на крыше одного из зданий. За ними расположены огнеопасные цистерны, и одного выстрела достаточно, чтобы их содержимое рвануло, снося бойцов взрывной волной.

Именно на такие сцены разработчики и ставят ударение, что делает 7th Serpent похожей на современный кинобоевик.

Немалый интерес представляют столкновения с боевой техникой.

Местные танки уничтожаются одним единственным способом — подрывом бензобаков на задней части. Вертолетам нужно просто нанести как можно больше повреждений. Что касается «Хаммеров», то они теряют боеспособность после уничтожения пулеметчика.

♦ ♦ ♦

Итак, на руках у нас имеется захватывающий боевик с неплохим сюжетом. Поругать разработчиков можно только за немного однообразный игровой процесс, вызванный несбалансированностью оружия. Но в то же время хочется воздвигнуть им памятник за скриптовые сценки.

ЛКИ

P.S. Crossfire — это лишь первый, вступительный эпизод из целой серии модификаций. С нетерпением будем ждать продолжения.

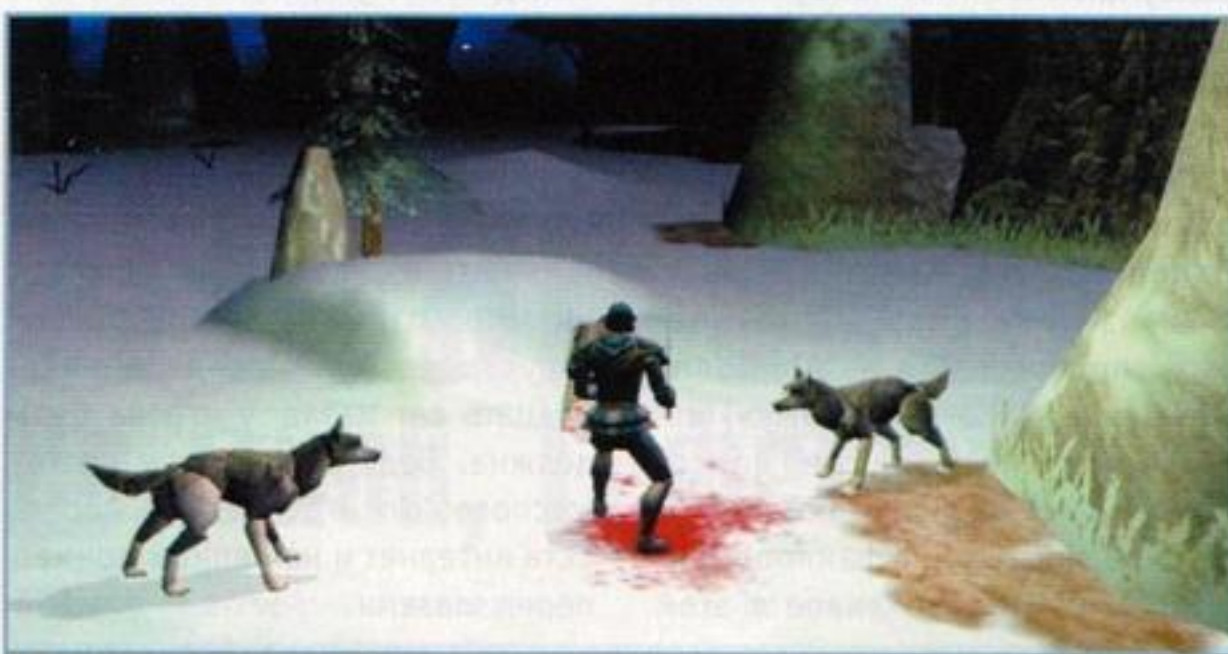
NEVERWINTER NIGHTS THE WANDERER

Автор материала:
Анатолий Малин

Автор:	В.С.Р. Hughes
Требуется:	Neverwinter Nights + SoU + HoU + СЕР
Установка:	копирование файлов
Рейтинг ЛКИ:	90%
Идея	9
Реализация	9
Игровая ценность	10
Баланс	9
Красота	8
Безглючность	9

НАГРАДА ЖУРНАЛА

На этот раз мы не собираемся спасать мир. Все гораздо проще: наш герой — поселенец в отдаленной колонии, которой нужно как-то выживать без помощи метрополии. У всех здесь свои проблемы, и на первый взгляд может показаться, что сюжета нет вообще, — только изобилие заданий. Однако это совсем не так: сюжет есть, просто он может изогнуться столькими способами, что вы даже не узнаете старые сюжетные ходы при переигрывании модуля новым путем.



Первое время будет гораздо проще, если взять лук, — много зверья на открытых пространствах.

♦ ♦ ♦

Самая сильная сторона The Wanderer — скриптовые изменения в игровой механике. От приятных мелочей (например, смена дня и ночи отыграна почти идеально и поддерживается всеми NPC) до новых использований привычной механики (так, например, очень рекомендую взять умение Rope Use — пригодится не раз. Ну, и новые монстры, предметы и так далее — куда же без них!

Время имеет значение, так что не рекомендуется после первой же царапины уютно устраиваться на отдых. Кто не успел — тот опоздал.

Обычно структура у компьютерных ролевых понятна сразу: это — главное, это — вспомогательное... Здесь же не надо заботиться о глобальном сюжете — можно просто жить естественным образом, выполнять те задания, которые кажутся правильными, и посмотреть, что из всего этого выйдет. И это чертовски интересно.

Недостатки? Пожалуй, для такого сюжета слабоваты тексты NPC. Эту проблему мог бы исправить, скажем, хороший переводчик — но на сегодняшний день стиль диалогов немного чересчур прямолинейен. Однако не настолько, чтобы мешать отыгрышу своей роли.

ПАРАМЕТРЫ МОДУЛЯ

Мир: трилогия Bloodknight
Стартовый уровень персонажа: 1
Финальный уровень персонажа: 8
Число игроков: 1-6
Сложность:
Бой — средняя
Отыгрыш — высокая
Ловушки — средняя

Бои в модуле нельзя назвать чересчур сложными (хотя первоуровневому магу может прийти нелегко — из-за обилия мелких монстров). Но следует соизмерять свои силы — никто не будет заранее предупреждать, пригодно ли подземелье для вашего уровня.

♦ ♦ ♦

Подводя итог: перед нами — модуль хорошей настольно-ролевой школы. Не секрет, что сотни настольных модулей по нелинейности не уступают самому Fallout, но в компьютерный мир они пока просачиваются понемногу. Этот — не из их числа, но на фоне обычных компьютерно-игровых «рельс» он смотрится просто великолепно.

ЛКИ

Новости

ТИМУР ХОРЕВ

В ДВУХ СЛОВАХ



Ролевая игра **The Witcher** по вселенной «Ведьмака» Анджея Сапковского отложена польской студией CD Projekt на весну следующего года. При этом графика игры автоматически переходит из разряда «старовато, но неплохо» в разряд «древность».

После PC-версии боевика **Halo 2** очередной жертвой отложенного релиза операционной системы **Windows Vista** стал морозно-тропический **Crysis**. Ждем его не раньше зимы следующего года, когда появится новая ОС и с ней **DirectX 10**.

Тем временем **Ubisoft** лицензировала старый графический движок **CryENGINE**, выкупила права на боевик **Far Cry** и всю связанную с ним интеллектуальную собственность у студии **Crytek**.

В свою очередь, **Vivendi Games** перекупила у **Ubisoft** боевик **TimeShift (Saber Interactive)**. Срок выхода игры отложен до неясного «когда будет готово».

Та же **Vivendi** избавилось от слова **Universal** в названии, открыв тем самым «новую главу в своей истории». Теперь игровая студия называется **Vivendi Games**, а киностудия — просто **Vivendi**.

Игры с названиями не помешали **Vivendi Games** объявить о увеличении прибыли в первом квартале с 1,13 миллиона евро (тот же период прошлого года) до 1,34 миллионов. Само собой, центральной в упряжке игр стала **World of Warcraft**. Игра **Ice Age 2** по одноименному мультфильму «выступила сильно». **50 Cent: Bulletproof** и **Crash Tag Team Racing** тоже были восприняты публикой неплохо, несмотря на критику.

Exiled Gamers: «Верните нам старые игры!»

Группа активистов под вывеской **Exiled Gamers** («Игроки-изгнанники») выложила в интернете публичный манифест под лозунгом «Спасите старые игры от забвения!».

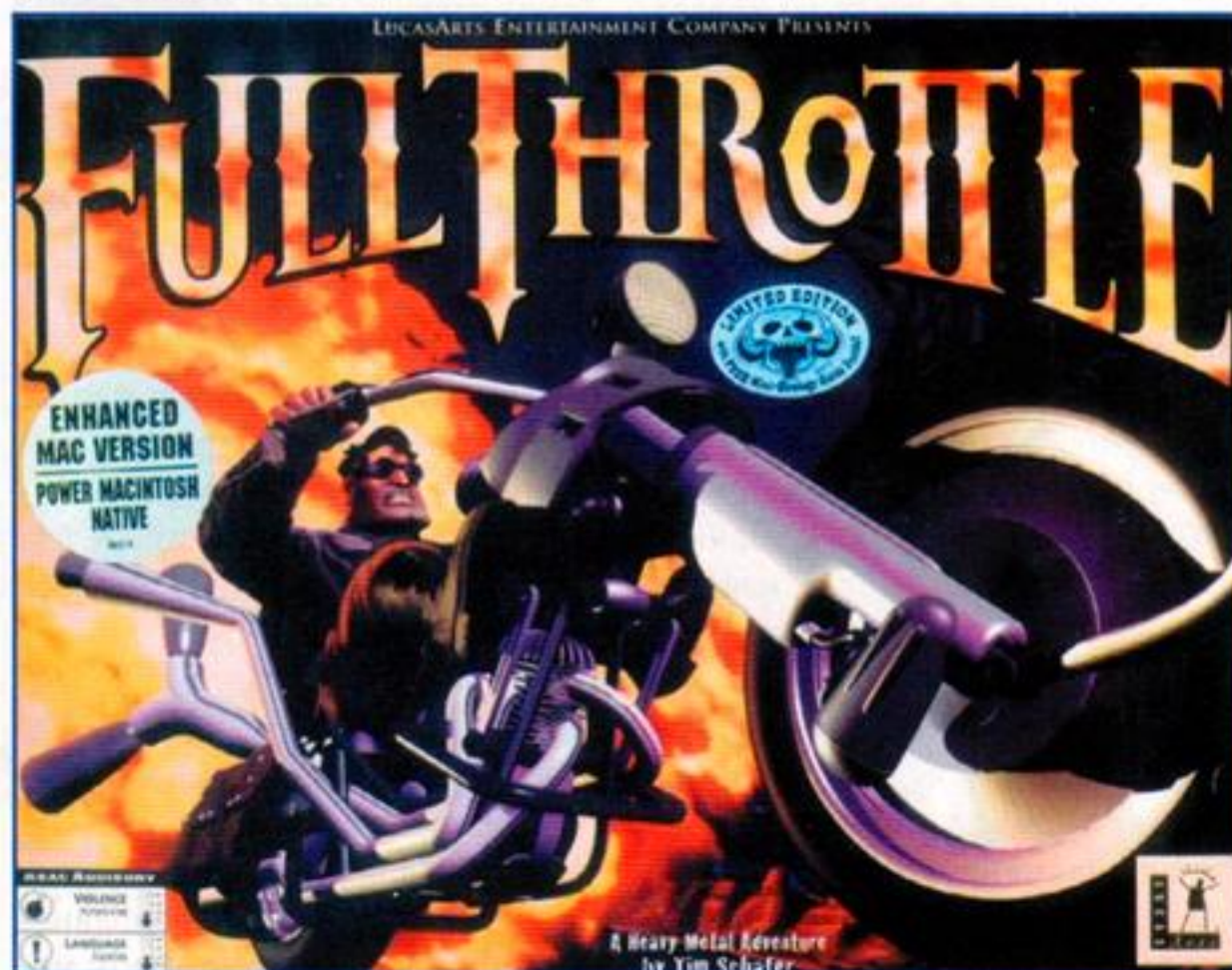
Проблема, о которой рассказывают «Изгнанники», проста и очевидна: игры, выпущенные всего несколько лет назад, в подавляющем большинстве своем обречены на забвение. Почему? Потому что в розничной продаже их не найти, купить их в обычных магазинах и в интернет-магазинах нельзя. Скачать их в интернете официально тоже невозможно — легальных механизмов нет, а издатели даже не задумываются о таком варианте продаж. Добыть коробки со старыми играми на аукционах типа **eBay** можно только при большом везении. Издатели переводят старые игрушки в категорию **freeware** лишь время от времени и очень неохотно (**GTA, GTA2, Hidden and Dangerous, TES: Arena**).

Оказывается вдруг, что избежать превращения в **Abandonware** («забытую программу») игры могут лишь одним способом — уйдя в тень, попав на пиратские сайты или в файлообменные сети. И самое дикое в этом

то, что издатели активно преследуют пиратов, закрывают сайты, при этом не предоставляя взамен никакой возможности купить игру официально. Как тут не вспомнить собаку на сене?

Разработчики между тем понимают комизм ситуации и высказываются однозначно. «По нынешним меркам, эти игры могут выглядеть наивно, но в них тоже вложена масса труда. Они как старые потрепанные плюшевые медведи с торчащей кое-где набивкой, с отвалившимся глазом. Я не скажу за всех, но пусть уж лучше моя игра распространяется нелегально, чем уходит в забвение!» — говорит **Тим Шафер (Full Throttle, Day of the Tentacle, Grim Fandango)**.

Каким авторы манифеста видят выход из ситуации? Конечно, они не ожидают массового перевода игр в категорию **freeware**, особенно сейчас, когда многие издатели очарованы возможностью перенести игру на мобильные платформы и выжать из нее еще немного денег. Но возможность приобрести игру, гремевшую пять-десять-пятнадцать лет назад, у игрока быть должна. Ведь есть тысячи платежеспособных игроков. Есть спрос. Есть интернет и наглядный пример перед глазами. **ЛКМ**



Не ждали?

Женщины играют больше мужчин!

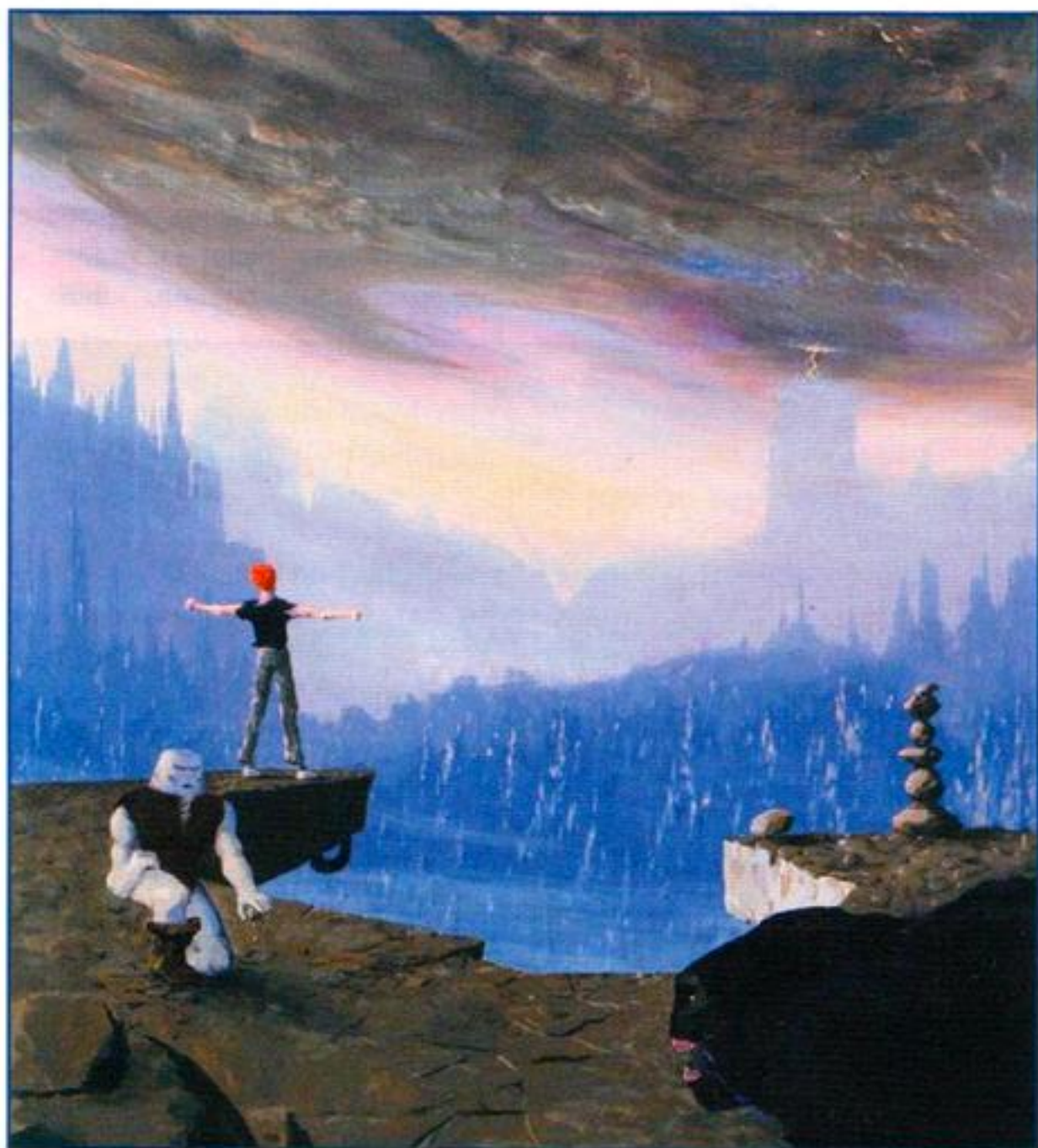
Американская Ассоциация потребителей электронной продукции (**Consumer Electronics Association**) провела опрос, результаты которого могут шокировать неподготовленного игрока. Оказывается, в возрастных рамках 25-34 года женщины играют в компьютерные игры больше мужчин. Притом не просто чаще, а в два раза больше: если из опрошенных мужчин в игры играли 35%, то среди женщин назвали в числе увлечений компьютерные игры 65% опрошенных.

С одной стороны, звучат эти результаты просто дико — ведь с давних времен мы знаем, что игры суть мужской удел, мужчины доминируют в индустрии, обеспечивают продажи большей части крупных проектов. А во что играют две трети американских женщин? Неужели **Sims 2? World of Warcraft? Barbie Horse Adventures?**

Кажущееся противоречие объясняется просто — женщины играют в простые аркады, логические игры, головоломки. Достаточно вспомнить легендарный женский хит всех времен. Нет, это не «Тетрис» — это пасьянс **Solitaire**, известный у нас под названием «Косынка». **ЛКМ**



Из циклотрона в колодец: Another World возвращается



В 1991 году вышла аркадная приключенческая игра **Another World** о похождениях ученого, которого разрядом молнии, попавшей в циклотрон, выбило в параллельную вселенную. Там он встретил

чуждый инопланетный мир с опасным зверьем, ядовитыми пиявками и целой цивилизацией двухметровых гуманоидов. Инопланетяне владели лучевым оружием, строили огромные города, но совершенно

не желали находить общий язык с гостем из иного мира.

Игра надолго опередила время по всем параметрам. В ней была реализована уникальная векторная графика, позволяющая показывать потрясающую анимацию и сюжетные сцены на очень слабых компьютерах. Качественный звук и музыка могли воспроизводиться даже на «пищалках», без всяких звуковых карт. Великолепный «повествовательный» сюжет, стильный и мрачный мир, оригинальное оружие...

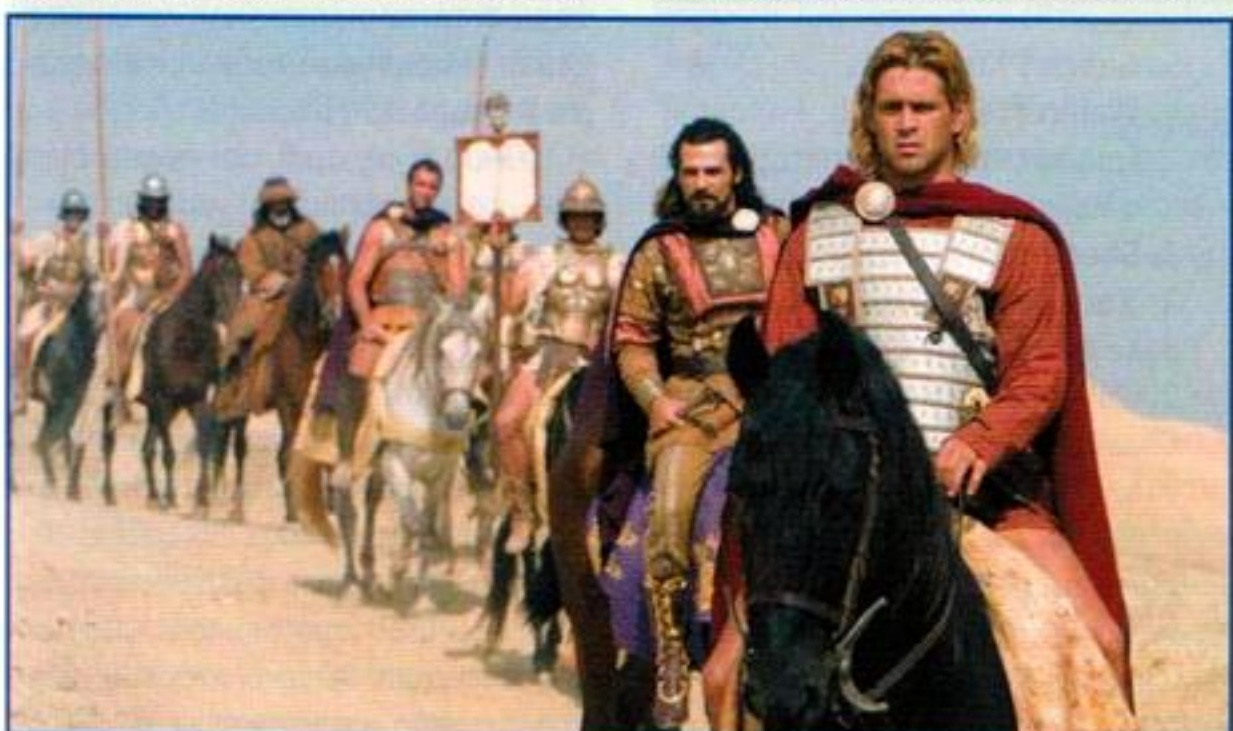
До недавнего времени игра проходила по категории Abandonware (см. предыдущую новость). Но в этом случае все закончилось хорошо: студия **Magic Productions** совместно с автором оригинальной игры **Эриком Чейи** (Eric Chahi) выпустила коллекционное переиздание игры с поддержкой высоких разрешений, перерисованной графикой и звуковыми эффектами в современном формате.

За такой ремастеринг не стыдно и денег попросить. Эрик Чейи согласен и денег просит. Игру можно скачать любой (24 МВ), но за возможность пройти дальше первого уровня придется выложить семь евро. **ЛКИ**

Rome: Total War: «Останься со мной, Гепфестион»

Rome: Total War мотает из эпохи в эпоху. Если дополнение **Barbarian Invasion** переносило действие на сотни лет вперед, в эпоху великого переселения народов, то новое дополнение унесет игрока далеко в

прошлое — во времена завоеваний Александра Македонского. Это конец четвертого века до нашей эры, с 336 года (смерть правителя Филиппа II) по 323 год, когда от болезни скончался сам Александр Великий.



В дополнении будет по меньшей мере шесть исторических битв — и все из бурной биографии Александра. В новой исторической кампании игрок сможет провести войнство Александра через Грецию вплоть до самых Гималайских гор. Воевать с македонцами будут персы, индийцы и варвары. В полсотни новых разновидностей воинов войдет священный отряд из Фив, персидские «бессмертные» (уже неплохая заявка на то, чтобы попробовать смоделировать Фермопилы) и лучницы из Индии, умеющие обходиться минимумом одежды, деморализуя тем самым врага.

Дополнение будет распространяться исключительно через интернет для снижения издержек. **ЛКИ**

В ДВУХ СЛОВАХ



Легендарный автор «Тетриса» **Алексей Пажитнов** уличен в создании новой игры — **Alexey's Dvice**, представляющей собой комплект головоломок по мотивам того же «Тетриса». Распространяется комплект фирмой **WildSnake** по принципу shareware.

Тем временем «Тетрису» посвящаются все новые подвиги. Голландские концептуальные художники из **Fresh Creation** одним прекрасным вечером сыграли в тетрис, используя в качестве клеток квадратные окна средних размеров небоскреба.

Konami анонсировала пятую часть сериала **Silent Hill**. Известно об игре немного: во-первых, энергичных перестрелок и драк в ней будет меньше, чем в **Silent Hill 4: The Room**. Во-вторых, разработчики замахиваются на то, чтобы напугать игрока не в темной комнате и даже не в туманном городе, а в самый что ни на есть радостный и солнечный день.

Ubisoft не будет защищать свои игры от копирования системой **StarForce**, сделав выбор в пользу **SecuROM 7** от **Sony**. Произошло это после подачи коллективного иска — истцы обвиняют StarForce и Ubisoft в том, что драйвера защиты от копирования сделали их компьютеры уязвимыми, оставив в системе «дыры».

Снова всплыло имя **Джека Томпсона**, адвоката из Майами. Он подал в суд на коллегию адвокатов **Флориды** (Florida Bar Association) и требует выплатить ему миллион долларов за преследования через сторонние фирмы — включая ту, что защищала издателя **Take Two** на гражданском процессе по делу **GTA** в Алабаме.

Студия **Lionhead**, недавно перешедшая под крыло **Microsoft**, объявила, что в дополнении **The Movies: Stunts and Effects** по просьбам молодых талантливых игровых режиссеров будет предусмотрена возможность свободного расположения и перемещения камеры.

Продажи долгожданной ролевой игры **The Elder Scrolls IV: Oblivion** за первые недели бьют рекорды — меньше чем за месяц было продано более 1,7 миллиона копий для платформ PC и Xbox 360. Игра попала на вершины рейтинга бестселлеров

В ДВУХ СЛОВАХ

в США, Германии, Франции и Великобритании (на втором месте — коллекционное издание). В первую же неделю игра определила 13% всех продаж игр для PC. Что касается Xbox 360, то еще ни одна игра для этой консоли не распродавалась так быстро. Шансы остаться на вершине надолго высоки, ведь четырехлетней давности **Morrowind** все еще находится в списке 25 самых продаваемых игр на PC.

При всем этом общие продажи игр только в США снижаются уже третий месяц подряд. В марте они упали на восемь процентов. Об этом нам с тревогой сообщает маркетинговое агентство **NPD Group**.

Product Placement в играх дошел и до дополнений — владельцы **Project Gotham Racing 3** (**Bizarre Studios**) на Xbox 360 могут скачать бесплатный комплект автомобилей **Cadillac**. Спонсор дополнения — конечно же, концерн «Кадиллак».

Фильм по игровой серии **Driver** (**Atari**) для студии **Universal** будет снимать режиссер и сценарист **Роджер Эвери** (**Roger Avary**), работавший над сценарием недавней экранизации **Silent Hill**. Есть еще надежда, что сюжет **Driver: The Movie** окажется не таким перекрученным.

LucasArts поделилась с **New York Times** информацией о новом, еще не объявленном проекте — игре во вселенной «Звездных войн», в которой главным героем станет Дарт Вейдер, джедай трагической судьбы, шумно вздымающийся по каждому поводу. Жанр, платформа и сроки выхода игры-биографии пока неизвестны.



Gamasutra сообщает о том, что долгожданная (уже десять лет как) игра **Duke Nukem Forever** имеет все шансы выйти в этом десятилетии. Об этом сообщил владелец **Apogee** и **3DRealms** **Джордж Брюссар**.

Adventure Company объявила о разработке игры жанра «медвежатник-сим». В ней игрок будет вскрывать сейфы, применяя различные инструменты и решая го-

«Это не я, это GTA!» — полицейские не верят шоферу

История с **GTA**, ужасной и бесчеловечной игрой, подвигающей простых парней на преступления и убийства, повторилась еще раз. Как положено, уже в виде фарса.

Дело было в **Трое** (штат Нью-Йорк, США) в августе прошлого года. Чернокожий водитель **Тайрон Макмиллан** (**Tyrone McMillan**) мирно пытался оторваться от преследующих его полицейских автомобилей. На своем **Ford Explorer** Тайрон птицей летел по шоссе, подбадриваемый радостными воплями 11-летней дочери и 10-летней племянницы (он вез девочек на занятия в танцевальной школе чирлидеров, когда его попыталась остановить полиция).

Очень скоро девочки сумели выскочить из машины, когда Тайрон притормозил, задев машину полиции. Освободив автомобиль от пассажиров, сам лихой водитель гнал машину через два графства, поймать его не могли почти час. Закончилась погоня эффектной аварией — «Форд» врезался в полицейский автомобиль, отделавшись легким испугом. Один полицейский попал в больницу.

«Я думал, что смогу оторваться, потому что в **GTA** на моей **PlayStation 2** это всегда получалось», — объяснял Тайрон Макмиллан полиции. Понимания тридцатичетырехлетний нарушитель не встретил и предстал перед судом по девятнадцати обвинениям, в том числе нападение второй сте-

пени и покушение на нападение первой степени.

Приговор был вынесен в этом апреле — семь лет тюремного заключения. Преступник будет отбывать два семилетних срока одновременно и еще десять лет после освобождения будет находиться под присмотром полиции. **ЛКИ**



Десять лучших цитат — попытка первая!



Сайт **Armchair Empire** опубликовал собственный рейтинг десяти лучших цитат из компьютерных и видеоигр. Что очень странно, действительно популярных игр в списке меньше половины, а известная на весь мир фраза всего одна.

Так выглядел список игр (приведены не все цитаты):

10. **Return to Zork.**
9. **Castlevania: Symphony of the Night.**
8. **Red Alert II.** Цитата: «Shake it, baby!» — Агент Таня.
7. **Samurai Shodown 2.**
6. **Baldur's Gate II.**

5. **Gabriel Knight II.**

4. **Warcraft III**

(диалог троллей-докторов о приготовлении голов).

3. **Shenmue.**

2. **Zero Wing.** Цитата: «All Your Base Are Belong to Us» — **Cats**.

1. **World's Scariest Police Chases** — «Хулиган, который не уважал чужую частную собственность, сам станет собственностью в тюрьме».

Почему, интересно, неприличный намек на «неуставные» отношения в тюрьме опередил легендарную «All your base»? **ЛКИ**

Bethesda: пошлите SMS и получите фирменную попону!

Необычный для жанра RPG способ заработать деньги придумали в **Bethesda**. Разработчики предложили владельцам **The Elder Scrolls IV: Oblivion** для Xbox 360 приобрести за деньги дополнение к игре через систему **Xbox Live**.

Первой на продажу выставили защитную попону для лошади ценной в 200 условных единиц MS — это примерно \$2,50. По отзывам некоторых игроков, с этой попоной конь стал выглядеть как средневековая версия автомобиля «Шевроле Импала 1975».

Юмор ситуации заключается в том, что владельцы PC могут скачать ту же попону совершенно бесплатно. И это при том, что версия игры на Xbox 360 по умолчанию на десять долларов дороже версии для PC.

Получается, консольщики были наказаны дважды за то, что предпочли компьютеру Xbox 360. Сообщество всколыхнулось, раздалось сотни возмущенных голосов, хотя, разумеется, нашлись тысячи игроков, беспрекословно выложивших \$2,50 за такой своеобразный «тюнинг». **ЛКИ**

Игровой подкаст: сердцу не прикажешь!

Игровое телевидение прозябает в полной безвестности, замечает **GameDaily** в статье «Никто не смотрит игровое телевидение». Согласно сообщению **Forrester Research**, примерно четверть домашних пользователей интернета заинтересованы в прослушивании и просмотре подкастов (интернет-радио и телевидение для мобильных устройств — от слов iPod и Cast). Но при этом только два процента пользователей действительно пробовали скачивать звуковые подкасты, и лишь один процент — на мобильные устройства, а не на домашний компьютер.

Один-два процента! А тех, кто слушает и смотрит передачи регулярно, и того меньше. Впрочем, этого до-

статочно для того, чтобы обеспечивать популярность известным сайтам, собирающим смешные любительские видеоролики (**YouTube.com**) или публикующим новости (**RSS Newsreaders**). Но игровые подкасты (например, с **g4tv.com**) не пользуются спросом. Почему, задаются вопросом **GameDaily**? И отвечают:

➤ Прослушивание аудио или просмотр видео, особенно потокового, противоречит привычке игроков держать все под своим контролем. На сайтах они могут пойти туда, куда, открыть сайт, закрыть, перейти по ссылке, найти цитату. А здесь — сиди и смотри (или слушай). А значит, нужен способ дать зрителю больше возможностей для управления, выбора, навигации.

➤ Пользоваться подкастами неудобно. Собственно, из-за удобства интернета люди прекращают смотреть телевизор. Сейчас подкасты по сути мало чем отличаются от того же телевидения. Текстовые обзоры, новости и превью воспринимаются проще и времени отнимают меньше. Нужно улучшать качество материалов, чтобы компенсировать эти неудобства. А отсюда идет третья проблема:

➤ Мотивация. Если подкасты не вырастут в качестве, в изобретательной подаче информации, в интересности, игроки просто не захотят смотреть на них. А нынешние подкасты, по выражению **GameDaily**, так скучны, что «мой компьютер при попытке просмотреть их уходит в спящий режим». **ЛКИ**



В ДВУХ СЛОВАХ

ловоломки. В квестах игроку часто попадают сейфы, которые надо открыть, но только этой осенью мы увидим игру, целиком и полностью посвященную этому криминальному развлечению.

Ролевая игра **The Roots (Tannhauser Gate)** уже никогда не уйдет на золото. Разработчики и издатель **Cenega Publishing** извиняются перед преданными поклонниками.

Стали известны сроки выхода третьей долгожданной ролевой игры года, **Neverwinter Nights 2**. Если ничего дурного не случится, мы увидим игру в сентябре.

«Новый Диск», издатель скандальной и противоречивой гоночной аркады **Lada Racing Club**, объявил о том, что те москвичи, кого не устроило качество игры, могут обменять ее на любую другую Jewel-игру при условии сохранности чека, полного комплекта игры и регистрационной карточки. Акция проходила до конца апреля.

Electronic Arts объявил о разработке сказочной ролевой игры **Project Gray Company**, в которой искусственный интеллект будет частично позаимствован из серии **The Sims 2**. Возможно, хорошо проработанные мозги «писющих человечков» смогут побить **Radiant AI** от **Bethesda**, использованный в **Oblivion**.

Мировой концертный тур **PLAY! A Video Game Symphony** начинает свое шествие по миру с Чикаго. В концертном зале театра **Rosemont** оркестр и хор исполняли музыку из **Final Fantasy**, **Morrowind**, **Metal Gear Solid**, **Zelda**, **HALO**, **Super Mario Bros.**, **World of Warcraft**, **Silent Hill**, **Sonic The Hedgehog** и других. На концерте присутствовали знаменитые композиторы — такие как **Нобуо Уематсу**, **Джереми Соул**, **Акира Ямаока**, **Мэри О'Доннелл**, **Юзо Кохиро**. Следующий концерт пройдет в июне в Стокгольме.

Одна из крупнейших американских киберспортивных лиг **Major League Gaming** объявила о том, что спонсором соревнований отныне будет выступать телесеть **USA Network**. Не так давно лига получила из фонда **Ritchie Capital** десять миллионов долларов и договорилась с телефонным провайдером **Boost Mobile** о предоставлении эксклюзивных материалов. В планах гильдии — летние и осенние турниры в крупнейших городах США.

Подростки США:

«Игры — уже давно не круто!»

Компьютерные игры всегда ассоциировались с подростковым возрастом. В инертном массовом сознании типичный игрок — школьник, который после занятий бежит играть в **GTA**, а потом берет папино ружье и...

Ну, то, что среднему игроку сейчас чуть побольше лет — около тридцати, — мы уже знаем. Но сюрпризы продолжают: недавний опрос **Piper Jaffray**, что проводится раз в полгода в США, показал, что современные тинейджеры теряют интерес к компьютерным играм. Было опрошено 700 подростков из 12 школ девяти штатов в США и Канаде. Результаты онлайн-опроса еще 1235 учащихся подбросило в рамках партнерства агентство **DECA**.

81% опрошенных имеют в доме по крайней мере одно устройство для игры, 59% опрошенных играют как минимум раз в месяц. Но при этом больше двух третей (!) опрошенных заявили, что интерес к видеоиграм у них падает. 80% заявили, что будут играть меньше, чем раньше. В чем дело? Неужели падает качество игр? Или виновато засилье игр-сиквелов? Может, виноваты маркетологи? Или все же сиквелы?

Может быть, дело тут в том, что компьютерные игры постепенно уходят из области интересов подростков, потому что морально устаревавший сам принцип. Не исключено, что мы просто привыкли к игре, как привыкли когда-то к телевизору, радио и интернету. Игра становится

атрибутом взрослой жизни и уходит из разряда «вау-новинка» в категорию «не модно и не ново — давно проехали».

Об этом косвенно говорит тот факт, что, согласно телефонным опросам, взрослые играют в игры не просто чаще, чем подростки, но еще и дольше. Десять и более часов в неделю за игрой проводит треть взрослых играющих и только одна десятая часть подростков (исследование проводилось **Consumer Electronics Association**).

Не исключено, что отчасти влияние на тенденцию оказали усилия властей США по предупреждению возможности покупки подростком игры со «взрослым» рейтингом. Согласно исследованию **Федеральной Торговой Комиссии (Federal Trade Commission)**, за последние пять лет купить игру с рейтингами **Mature** и **Adults Only** детям стало намного сложнее. Контрольная закупка в 2005 году была «успешной» лишь в 42% случаев против 85% в 2000 году. Дети натываются на нотацию о рейтингах в 44% случаев (против 12% в 2000 году). Возраст ребенка спрашивается теперь в половине случаев — против 15% в 2000 году.

Подростки, вырастая из игр, отдают им память порой весьма оригинальным способом... **ЛКИ**



EA: «Ах, если б кто-нибудь убрал тибериум здесь мозги!»



Electronic Arts собирается вернуться в мир серии **Command & Conquer** — прямиком в залежи тибериума, где копаются инициативная группа **Global Defense Initiative (GDI)** и верное заветам Кейна братство **Brotherhood of NOD**.

Command & Conquer 3: Tiberium Wars — так будет называться новая стратегия, возвращающая нас к классическому сюжету об инопланетянах, сеющих безумное, злое, преходящее — а именно, тибериум. Действие игры начинается в марте 2047 года после событий **Tiberian Sun**. **GDI** лениво копается в зараженных землях, **NOD** пытается вернуть из электронной системы **CABAL** Кейна.

Вернутся так полюбившиеся нам много лет назад видеоролики с реальными актерами (сыграет ли Кейна **Джо Кукан**?). В качестве графического движка будет использован модифицированный **SAGE (The Battle for Middle-Earth, C&C: Generals)**. В многопользовательском режиме будут поддерживаться голосовая связь и режим наблюдателя с прицелом на киберспортивные баталии.

Выход игры ожидается в следующем году. **ЛКИ**

Ведьмочки из графства Портаж

Пять девочек подросткового возраста из графства Портаж (штат Огайо, США) увлекались играми о братьях Марио (Super Mario Bros.).

Казалось бы, по законам жанра, все должно было кончиться групповым самоубийством, но девочки решили для начала просто перенести действие игры в реальность. На костюмированное представление средств не хватало, так что девочки поступили проще — раздобыли семнадцать коробочек, обернули их в золотую оберточную бумагу и нарисовали краской вопросительные знаки.

Коробочки, что выглядели точь-в-точь как призовые коробочки из игры, были аккуратно разложены ночью по городу — у церкви, на главной улице, у прокуратуры, у библиотеки, школы и дома, что на пересечении улиц Сэнфордской и главной. Городок был маленький, провинциальный, всего на двенадцать тысяч человек. Семнадцати коробочек хватило.



Наверное, вы уже догадались, что случилось потом. Наутро обеспокоенными горожанами были вызваны саперы, кинологи с собаками, пожарные и специалисты по сибирской язве в эффектных белых костюмах высокой защиты. Ничего не взорвалось и не расплылось, но пятых девочек, когда они признались в содеянном, мгновенно забрали «куда надо». Там после допроса выяснилось, что инструкцию по созданию таких коробочек они прочитали в интернете.

По законам жанра, девочки должны были быть приговорены к разным срокам лишения свободы. Однако прокурор не стал выдвигать обвинения, девочек отпустили, что нетипично, но, в целом, все неплохо кончилось. Могли ведь и линчевать сгоряча!

ЛКИ

Katauri Interactive: тайна космических рейнджеров

Из неофициальных источников стало известно, что студия **Katauri Interactive** (бывшая **Elemental Games**) работает над новым, не объявленным пока проектом. Косвенно об этом говорит то, что разработчики приехали на **КРИ-2006**, но на вопросы о своей работе отвечали крайне скупно.

Удалось узнать, что речь идет о ролевой игре, никак не связанной с сюжетом и даже вселенной «Космических рейнджеров». Напротив, перед нами будет классический персонаж в сказочном мире, живущем по своим законам. Использоваться будет собственный графический движок команды, отработанный на трехмерных

боях с роботами-доминаторами. Как минимум часть игрового процесса будет проходить в реальном времени и от третьего лица.

Пока информации очень мало, а точнее, ее просто кот наплакал. Но по неподтвержденным данным, речь идет о попытке возрождения легендарной игры древности. Если вспомнить классические ролевые игры многолетней давности, то самый очевидный вариант — **King's Bounty**, предтеча серии **Heroes of Might and Magic**.

Ожидается, что анонс проекта будет приурочен к выставке **Е3**, а это значит, что подробности мы можем узнать уже очень скоро.

ЛКИ

Master Chief: «Включи мою любимую, диджей»

В конце апреля **Bungie** и **Microsoft**

объявили конкурс на лучший диджейский ремикс на основе саундтрека к небезызвестной игре —

Halo 2 Volume Two Soundtrack Mash Mixer Contest. Любому диджею или любителю предлагалось попробовать свои силы — смиксовать, сделать нарезку или mash по музыке к **Halo 2**. Конкурс был приурочен к выпуску второго диска с саундтреком.

Вдобавок отдельная категория конкурса предлагала создать микс в режиме реального време-



ни, прямо через интернет, средствами сайта **pcdj.com** — оценивалось качество сведения, loop и совпадение ритма.

Строгое жюри состояло из знаменитых игроков, композиторов и музыкантов.

ЛКИ

КАЛЕНДАРЬ ВЫХОДА ИГР			
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	3 мая	боевик	🔥
Seed	2 мая	MMORPG	🔥
SiN Episodes: Emergence	9 мая	боевик	👑
The Da Vinci Code	19 мая	боевик	👑
Heroes of Might and Magic 5	23 мая	ролевая стратегия	👑
Rise of Nations: Rise of Legends	23 мая	стратегия	🔥
Jaws Unleashed	май	боевик	👑
Zoo Tycoon 2: African Adventure	май	магнат	🔥
Metathrone Project	II квартал	боевик	👑
Joint Task Force	II квартал	стратегия	👑
Fenimore Fillmore's Revenge	II квартал	квест	👑
Mage Knight: Apocalypse	II квартал	боевик / ролевая игра	👑
WildLife Park 2	II квартал	магнат	👑
War on Terror	II квартал	стратегия	👑
The Chronicles of Spellborn	II квартал	MMORPG	🔥
4-ый Батальон	II квартал	стратегия	👑
SunAge	II квартал	стратегия	👑
Черный корсар	II квартал	боевик	👑
Secret Files: Tunguska	II квартал	квест	👑
The Lost Crown	II квартал	квест	👑
Silver Fall	II квартал	ролевая игра	👑
The Movies: Stunts & Effects	II квартал	магнат	👑
Князь Владимир	II квартал	аркада	👑

Осторожно — псевдокиберспорт с моделями!

Портал Twitch Gugu (игровой побратим Tom's Hardware Guide) предупреждает — в киберспорте в последнее время появилось много женских команд, которые не претендуют на победы, играют в целом плохо, и просто «для галочки». Основная цель таких девушек-псевдокиберспортсменок — добиться популярности, пробиваясь наверх при помощи собственных неоспоримых достоинств.

«Спортсменки» позируют для сайтов и журналов, иногда не в самом приличном виде, и тем самым компрометируют тех девушек, которые действительно всерьез занимаются компьютерным спортом.

ЛКИ



Награды КРИ-2006



«Конференция Разработчиков Игр», прошедшая 7-9 апреля 2006 года в Москве, стала самым значимым событием в отечественной игровой индустрии. Разработчики общались с издателями, студии представляли новые проекты, докладчики выступали перед публикой с злободневными докладами. Завязывались контакты, представлялись технологии и программные продукты, журналисты запасались информацией, слухами и обещаниями на год вперед.

Но, кроме всего этого, проекты, компании и технологии на конференции соревновались в нескольких номинациях. Победители среди проектов, компаний и технологий определялись строгим жюри. Внимание! Разворачиваем конвертик... Победителями стали:



ЛУЧШАЯ ИГРА КРИ 2006

В тылу врага 2 (Best Way, 1C)

- ❖ Disciples III (.dat, Akella)
- ❖ Maelstrom (KDV games, Codemasters / 1C)



ЛУЧШАЯ КОМПАНИЯ-РАЗРАБОТЧИК

Creat Studios

- ❖ Action Forms
- ❖ Nival Interactive



ЛУЧШАЯ КОМПАНИЯ-ИЗДАТЕЛЬ

1C

- ❖ Бука
- ❖ Новый Диск



ЛУЧШАЯ КОМПАНИЯ-ЛОКАЛИЗАТОР

Акелла

- ❖ Бука
- ❖ Новый Диск



ЛУЧШИЙ ИГРОВОЙ ДИЗАЙН

ExMachina (Targem Studio, Buka Entertainment)

- ❖ Maelstrom (KDV games, Codemasters / 1C)
- ❖ В тылу врага 2 (Best Way, 1C)



ЛУЧШАЯ ИГРОВАЯ ГРАФИКА

Disciples III (.dat, Akella)

- ❖ Анабиоз: Сон разума (Action Forms Ltd.)
- ❖ В тылу врага 2 (Best Way, 1C)



ЛУЧШАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

Анабиоз: Сон разума (Action Forms Ltd.)

- ❖ Dagor Engine (Gaijin Entertainment)
- ❖ Heavy Duty (Primal Software, Akella)



ЛУЧШЕЕ ЗВУКОВОЕ ОФОРМЛЕНИЕ

Heroes of Might and Magic V (Nival Interactive)

- ❖ Дальнобойщики: Транспортная Компания (NIKITA, 1C)
- ❖ Звездное наследие 1: Черная Кобра (Step Creative Group, 1C)



ЛУЧШАЯ ЗАРУБЕЖНАЯ ИГРА

Tomb Raider: Legend (Crystal Dynamic, Новый Диск)

- ❖ Paradise (White Birds Productions, Новый Диск)
- ❖ Prince of Persia: The Two Thrones (Ubisoft Montreal, Akella)



САМЫЙ НЕСТАНДАРТНЫЙ ПРОЕКТ

Стальные Монстры (Lesta Studio, Buka Entertainment)

- ❖ Инстинкт выживания (AlterLab Development)
- ❖ Танига, или Морское приключение (Trickster Games, Akella)



ЛУЧШАЯ ИГРА БЕЗ ИЗДАТЕЛЯ

КОЛЛАПС: Разрушенный мир (CREOTEAM)

- ❖ Бесконечность (SVA Entertainment)
- ❖ Исход с Земли (Parallax Arts Studio)



ЛУЧШИЙ ДЕБЮТ

Магия Крови (Skyfallen Entertainment, 1C)

- ❖ КОЛЛАПС: Разрушенный мир (CREOTEAM)
- ❖ Экспедиция трофи. Мурманск-Владивосток (Symphony Games, 1C)



ПРИЗ ОТ ИНДУСТРИИ

NIKITA



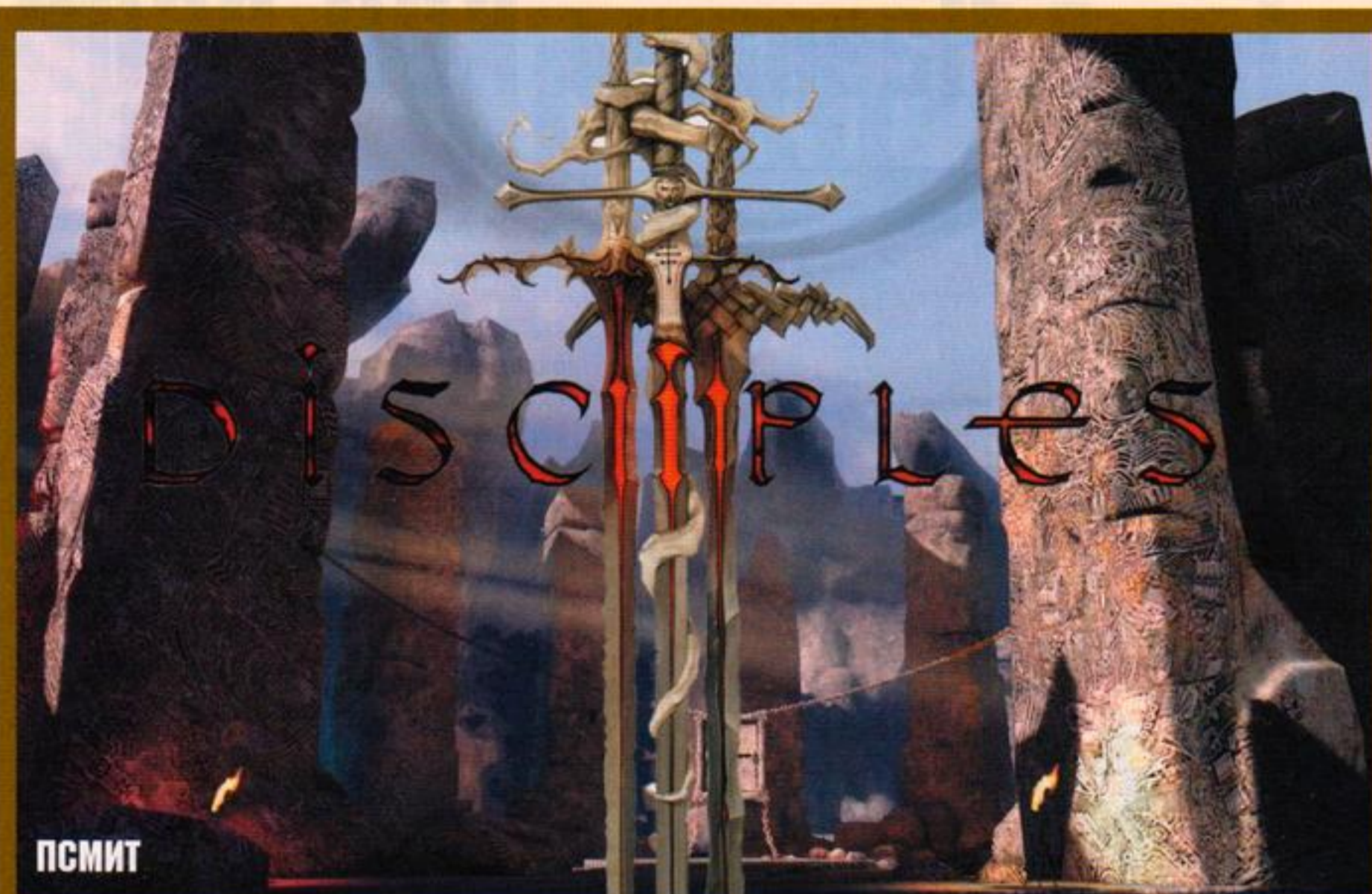
ПРИЗ ОТ ПРЕССЫ

.dat (Disciples III)

КАЛЕНДАРЬ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

EverQuest 2	MMORPG	Akella Online	май
Dreamfall: The Longest Journey	квест	ND Games	май
Psychonauts	аркада	Бука	май
Tomb Raider: Legend	аркада / боевик	ND Games	май
Heroes of the Pacific	симулятор / аркада	Бука	июнь
Sniper Elite	боевик	Бука	июнь
SiN Episodes: Emergence	боевик	Бука	июнь
The Elder Scrolls 4: Oblivion	ролевая игра	Акелла	июнь
Half-Life 2: Episode One	боевик	Бука	июнь
Черный корсар	боевик	Новый Диск	июнь
Бесконечное путешествие	квест	Snowball	II квартал
Корсары Онлайн	MMORPG	Akella Online	II квартал
Шорох	квест / ужасы	Руссобит-М	II квартал
Paradise	квест	Новый Диск	II квартал
Hitman: Blood Money	боевик	ND Games	II квартал
Metathrone Project	боевик	Новый Диск	II квартал
Mage Knight: Apocalypse	боевик	Акелла	II квартал
Tony Hawk's American Wasteland	аркада	Бука	II квартал
True Crime: New York City	боевик	Бука	II квартал
War on Terror	стратегия	Акелла	II квартал
City Life	магнат	Акелла	II квартал
Th3 Plan	боевик	Акелла	II квартал
FlatOut 2	гонки	Бука	II квартал
Ледниковый период 2: Глобальное потепление	аркада	Софт Клуб	II квартал

ЛКИ поздравляет победителей!



ПСМИТ

Disciples III

ЖАНР

пошаговая стратегия

РАЗРАБОТЧИК

.dat

ИЗДАТЕЛЬ

Strategy First

В РОССИИ

Акелла

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Disciples, Disgaea (PS2),
Heroes of Might & Magic

ДАТА ВЫХОДА

не объявлена

РЕЙТИНГ

НАДЕЖДЫ



Disciples — игра очень простая. Особенной, первозданной простотой дышит бой: при всем желании много вариантов тактики в нем не найдешь. Как такое продолжать и усовершенствовать? Вот и вторая часть была так похожа на первую, что в свое время ваш покорный слуга даже усомнился — уж не подсунили ли ему вместо второй первую?

И в самом деле: ну что можно добавить нового, скажем, в шашки? Разве что научить шашки ходить по-разному... Но тогда это будут уже шахматы. Хотя... что же в этом плохого?

БЕЗ ПОДЗОРНОЙ ТРУБЫ

Перед нами — по-прежнему пошаговая стратегия «геройского» типа (первые Disciples не особенно скрывали источник своего вдохновения): карта с городами, лесами, горами, монстрами и призами, передвигающиеся по ней армии во главе с героями, тактические сражения. Но...

Во-первых, карта не такая уж и привычная. «Геройский стандарт» предполагает махонькие горы размером чуть больше героя, расщелины шириной в половину лошади и так далее. Хотя четвертые, а затем пятые «Герои» постарались сделать масштаб реалистичнее... но все равно «почувствовать» этот рельеф невозможно. Не то — в Disciples III: карта там скорее напоминает Baldur's Gate и другие «изометрические» RPG. Герой проходит по косягу, и пропасть тянется на полэкрана, так что представить себя на месте персонажа очень несложно.

Могут спросить, не потеряется ли от этого стратегическая перспектива. Думаю, нет. Просто снизятся масштабы того, что отображается на карте, — и это, пожалуй, только в плюс. Что хорошего, если за день герой пробегает мимо 15 гор?

Кстати, наконец-то в Disciples появилась *личность* главного ге-



роя. Если помните, раньше мы выбирали тип предводителя... и больше никогда его не видели. Теперь же у нас есть вполне материальный герой, который по совместительству командует всем войском.

Почему это ценно? Да потому, что так гораздо легче строить сюжет. Сценарий Disciples I-II был, прямо скажем, немного странным — именно потому, что почти все это происходило не с теми, кем

управляет игрок, а с абстрактным «предводителем». А между тем .DAT очень серьезно относится к сценарию. Завязки вроде «теперь нам не хватает еще четырех кусочков артефакта, отправляйтесь за ними туда-то и туда-то» они за сюжет вообще не считают (и правильно делают, замечу). Из известных стратегий сюжетом в их понимании обладает разве что Warcraft III...

То, что обычно понимают под «ролевыми элементами», тоже отточено до блеска. На экране героя — целая система параметров, а сакраментальная «кукла Барби», то есть модель героя, на которую надевается всевозможное снаряжение, выполнена куда детальнее, чем в неотвратно приближающихся пятых «Героях».

А обычным бойцам, как и прежде, можно выбирать направление развития. Но при желании можно изучить не одно направление — просто новое обойдется в несколь-

ко раз дороже. Однако, если вы очень уж хотите собрать у себя несколько видов, скажем, целителя — сделать это реально.

Остался ли фирменный захват земель при помощи жезла? Да, но получил новое развитие. С одной стороны, для этого больше не нужен специальный герой, что, пожалуй, гуманно. С другой, сам по себе этот «жезл» — уже не воткнутый в землю флажок, который может выдернуть кто угодно, а страж, с которым придется сразиться. Причем со временем страж крепнет: исконные земли чужой расы захватить куда труднее, чем только что колонизированные.

В НЕИЗВЕДАННОЕ

Но пока что я не рассказал о самом главном с точки зрения геймплея нововведении. Дело в том, что разработчики полностью изменили тактическую систему игры. Причем изменили настолько, что даже аналог подобрать среди игр на PC нам не удалось — пришлось вспомнить Playstation 2,





где существует — одна-единственная! — игра, которая хоть сколько-то на это похожа.

Итак, у нас имеется поле боя — здесь оно называется ареной, — которое состоит из клеточек. Каждая клеточка обладает своими свойствами: одна, скажем, позволяет стоящему на ней дальше стрелять, другая усиливает защиту от магии всем вокруг, третья дает укрытие, четвертая...

Более того, клеточки материальны. Их можно, к примеру, разрушить. Допустим, у противни-

ка — сплошь рукопашные бойцы, а у нас, наоборот, стрелки — так проделаем между нами и врагом пропасть и спокойно перестреляем его войска...

Все это дает намного более глубокую и разнообразную тактику, чем механика «Героев» или Age of Wonders: вместо обычного «подбеги и ударь» появляется контроль за ключевыми точками игрового поля. И на первый взгляд не очень ценная способность конного рыцаря сталкивать своей атакой противника с занятой клетки вдруг становится одной из ключевых возможностей в битве...

Идея «поле боя — это увеличенный кусок карты, на котором произошло столкновение», разумеется, отвергается. Но можно посмотреть, что за арена находится на той или иной клеточке обычной карты — и выбрать место сражения так, чтобы получить максимальную выгоду.

Привычной схемы «один ход = движение + атака» вы тут тоже не увидите. У каждого бойца есть пункты действия, которые и рас-



ходятся на все — ход, выстрел, магию, удар... Порядок, в котором ходят бойцы, отображен на «полоске инициативы» — похожую мы, по всей вероятности, увидим в HoMM V.

Кстати, возможность постоянно видеть все необходимое — фирменный стиль интерфейса игры: на карте мы тоже в любой момент видим полный состав своей армии и ее состояние. Чтобы не случилось, как в предыдущей части, когда полководец по ошибке бросал в бой израненное войско.

ЭЛЬФЫ В ЦВЕТЕ

Зная, что художники работают под руководством Anru, волноваться за графику игры было бы нелепо и неуместно. Но, если честно, увидеть то, что увидел, я не ожидал никак.

На сегодняшний день Disciples III обладают **самыми богатыми текстурами** из всех игр, когда-либо попадавших мне на глаза. Правда, как обычно и бывает в таких играх, всю красоту можно увидеть только при не самом практичном приближении — но, уверяю вас, это стоит время от времени делать. Даже жаль, что такую работу художников применили именно к



Disciples: эта серия обладает фирменным мрачным стилем, и воображение художника сильно этим

ограничено. Вспоминается, например, попона рыцарской лошади: кажется, что ее можно пощупать, видна каждая шерстинка.

При этом системные требования игры весьма гуманны: когда разработчики снимали для нас эти скриншоты, игра показывала больше 100 FPS на ATI Radeon 9800. И это — при разрешении 1600x1200!

Камера вращается свободно, только вот нельзя менять угол наклона к горизонту — как раз это и дает возможность резко ускорить движок.

Хотя в игре всего три расы — империя, эльфы, демоны — а нежить и гномы ожидают нас только в дополнениях, видов войск в игре очень много; хотя работа еще далеко не завершена, мы видели на мониторах .dat около сотни их. Что интересно, модели, которые были признаны впоследствии неидеально соответствующими замыслу, не выбрасываются, а пополняют ряды нейтралов и наемников — так что на каждой карте вы сможете увидеть множество незнакомых до той поры существ.

Эльфы несколько выбиваются из общего стиля: нет в них той сумрачности, что в двух других расах (да и в эльфах из дополнения ко второй части игры). Они наряжены в оранжево-красные осенние тона, но не полны вселенской скорби, как имперцы.

А еще герои меняются со временем. Не в смысле «переодеваются», хотя это тоже есть, — перипетии их судьбы отражаются на облике. Кто припомнит в стратегиях что-нибудь подобное?

НЕ УТОПИЯ

— Но ведь это все только в проектах? — спросите вы.

Отнюдь нет. Игру уже можно «потрогать руками»; хотя пока что запускают ее в основном из компилятора, но оценить возможности вполне реально уже сегодня. И, увидев, какая доля работы сделана, могу сказать: выпустить игру при необходимости можно уже через полгода. А через год, если срок будет все-таки продлен, ее доведут до зеркального блеска. Disciples III — не из тех «сенсационных проектов», которые поражают воображение на ранней стадии только лишь затем, чтобы потом угаснуть бесславно после долгих лет разработки.

Игра не копирует напрямую механику Disciples и проводит игру далеко вперед; но все же это именно Disciples, переросшая сама себя. Редчайшее в игростроении явление!

Конечно, до выпуска еще далеко, и всякое может случиться — но я давно уже не выводил рейтинг надежд с такой уверенностью.

ЛКИ

...С РАСШИРЕНИЕМ .DAT

Компания .dat, созданная в Москве 2 года назад художником Anru и программистом **Дмитрием Демьяновским** — одна из самых многообещающих отечественных команд. Anru широким массам представлять не надо, а между тем, Дмитрий во время работы в «Акелле» совмещал должность главного программиста и руководителя таких проектов, как самые первые «Корсары» и **Pirates of the Caribbean**. Кроме того, именно он в одиночку за год написал **Virtual Dream Engine** — как раз в то время, когда шли переговоры о разработке Disciples III.

Однако на Диме и Anru список бывших сотрудников «Акеллы» заканчивается. Все остальные участники проекта набирались со сто-

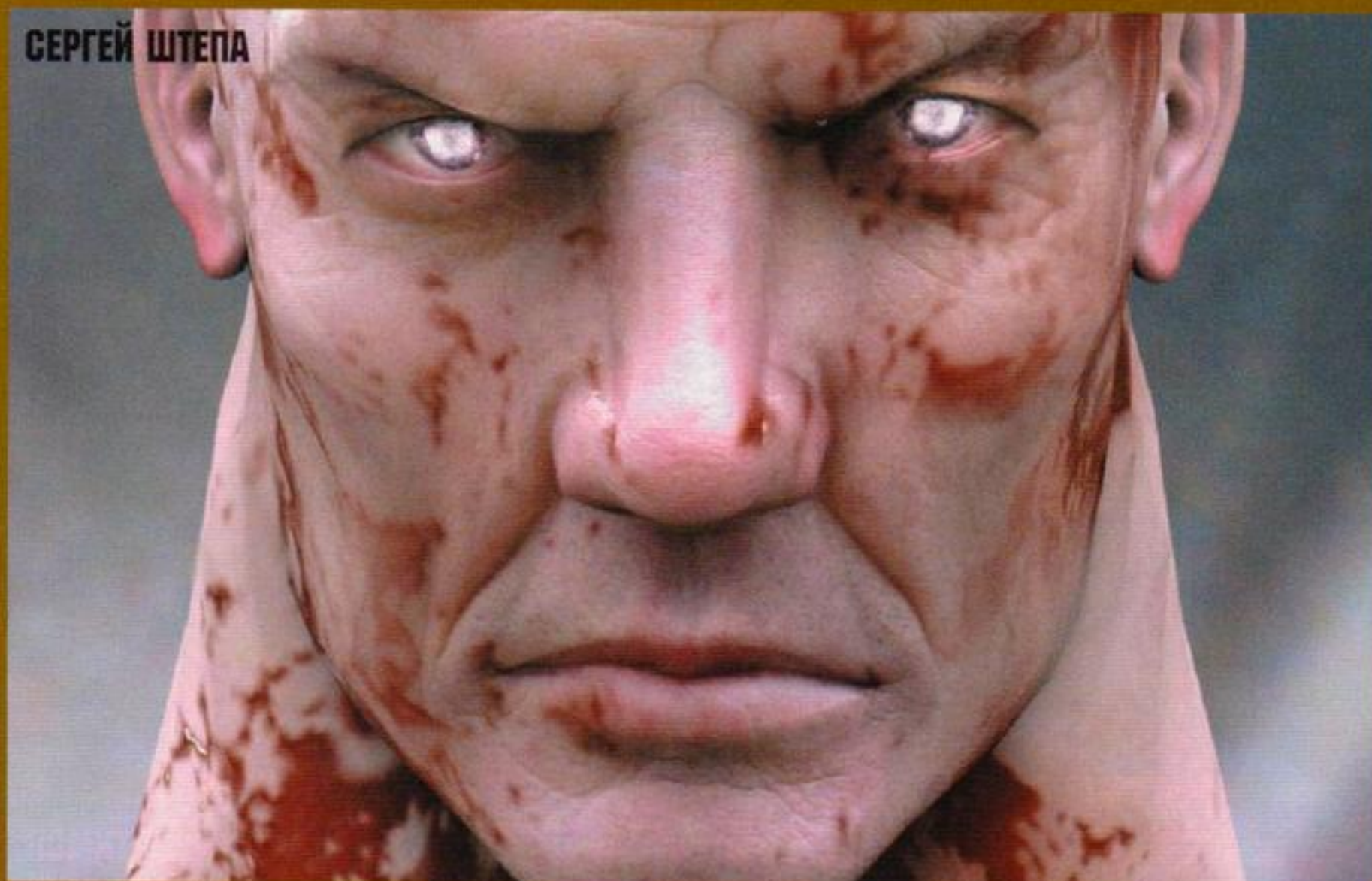
роны, из числа энтузиастов. До последнего момента — конкретно, до КРИ, разработка игры велась в режиме строжайшей секретности. Даже набирая людей, разработчики не могли раскрывать кандидатам эту тайну.

Состав руководства отразился и на сотрудниках: несмотря на то, что собственно художников в проекте участвует четверо, не считая самого Anru, хорошо рисует по меньшей мере половина коллектива. Который на сегодняшний день насчитывает уже 20 человек.

Интересы команды не ограничиваются разработкой громкого проекта, у них есть еще и свой собственный. И не один. Но это — уже совсем другая история.



СЕРГЕЙ ШТЕПА



Fallen Lords: Другой мир

ЖАНР

Боевик от третьего лица

РАЗРАБОТЧИК

Novagata Technology

ИЗДАТЕЛЬ

Planeta DeAgostini Interactive

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Руссобит-М, GFI

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Forgotten Realms: Demon Stone,

Knights of the Temple

ДАТА ВЫХОДА:

II квартал 2006 года

АДРЕС В СЕТИ

www.fallenlords.com

РЕЙТИНГ НАДЕЖДЫ



Классический жанр боевиков от третьего лица с применением холодного оружия переживает второе рождение. За последние несколько лет вышло множество хороших игр, предлагающих шинковать врагов острыми мечами, при этом не задумываясь о тактике действий, приемах и уловках. Сперва — мрачный **Enclave**, затем — сложный, но безумно интересный **The Lord of the Rings: The Return of the King**, а вместе с ними — и **Knights of the Temple** начали штурм сознания играющей публики. Вскоре три истории о персидском престолонаследнике и знаменитый **Forgotten Realms: Demon Stone** нанесли сокрушительный удар по бастиону мирового скептицизма.

И хотя осада еще не увенчалась стопроцентным успехом, в ближайшем будущем ситуация может измениться. Ведь скоро в атаку пойдет тяжелая пехота в виде проекта **Fallen Lords: Другой мир**, созданного испанской командой **Novagata Technology**.

БИТВА РАЯ И АДА

Смерть неизбежна. Любой человек, даже самый честный, рано или поздно отправится на небеса. Там, наверху, коварные бесы и добрые ангелы будут обсуждать его поступки, кидать камушки на чаши весов и решать, куда отправится душа — в рай или в ад. Но не думайте, что добрая личность после смерти обретет вечный покой. Там, за гранью нашего мира, — война. Вечная война.

Добрые ангелочки заявляют, что потусторонний мир — их вотчина, и никто не может осваивать эти земли. Демоны, разумеется, не согласны; они стремятся расширить свои владения. Битвам за территорию нет конца и края: силы обеих сторон примерно равны, и дело не сдвинулось с мертвой точки. «Светлые» бежали с поля боя? Вскоре «темные» вынуждены будут вернуть чужие уголья. Такое впечатление, будто бабушки не могут поделить огород.

Ангелы понимали: этому нужно положить конец. Но как? Не взрастив хотя бы одного генерала, способного обрушить мощь Меча Правосудия на порождения зла, нет смысла надеяться на победу. Вместе с тем демоны под предводительством Баала никогда не бросят сражаться. Они хотят победить светлых. Любой ценой.

Но это не все. Существует еще одна фракция — Души Чистилища. Они храбры, умны и спокойны. Покуда ангелы и дьяволы занимаются обоюдным геноцидом, Души наблюдают за войной со стороны, чтобы уничтожить непримиримых врагов, как только они ослабнут. Экие, заметим, хитрецы!

В начале игры вы должны сделать выбор, под чьими знаменами сражаться. Желаете проповедовать идеалы до-

бра? Нет проблем. Не успокойтесь, пока не убьете десяток ангелочков? Ваше дело! Хотите схитрить и устранить непримиримых врагов, чтобы обрести желанный покой? Пожалуйста! Вас никто не ограничивает. Жаль, что представители разных фракций отличаются друг от друга только внешним видом. Вжиться в роль из-за этого нелегко.

КРОМСАТЬ. РУБИТЬ И РВАТЬ НА ЧАСТИ

Весь игровой процесс подчинен этой идее: мясорубке в стиле **Forgotten Realms: Demon Stone**, заставляющей напряженно работать пальцами — средним и указательным. Променад по виртуальному миру **Fallen Lords** показал, что здесь не нужно думать. Вообще. Главное — быстро барабанить по кнопкам и изредка уходить из окружения при помощи кувырков и прочих акробатических приемов. Да, стоять на месте нельзя, ведь негодяи мигом окружают вас и надают по черепу — но это единственное правило, которое нужно усвоить. В остальном — тотальная свобода!

Сюжетная линия не связывает руки. Да, на каждую сторону имеются по одному пути, от которого нельзя отступить; зато миссий будет, скорее всего, ровно сорок пять, по пятнадцать на добряков, демонов и хитрецов-нейтралов. Уровни очень обширны; в них трудно заблудиться, но вполне реально очутиться в местах, от которых до главной тропинки — десять минут пешком.

Впрочем, вовсе не обязательно двигаться самостоятельно. Ведь нужны же за-

чем-то адские носороги и прочие дикие животные? Сидя на импровизированном коне, вы сможете рубить неприятелей, не рискуя оказаться в окружении. Кроме того, буйная зверушка способна затоптать своими лапами практически кого угодно. Исключение — самые сильные существа, размеры которых сами по себе внушают страх.

Важный козырь **Fallen Lords** — масштаб. Поначалу вам придется участвовать в любительских потасовках против нескольких оппонентов. Проще простого — но со временем на поле брани будут сходиться десятки и сотни солдат с каждой стороны. В такой суматохе трудно разобрать, где свои, а где чужие, что уж там о своей пользе говорить. Лишь бы по союзникам не попасть!

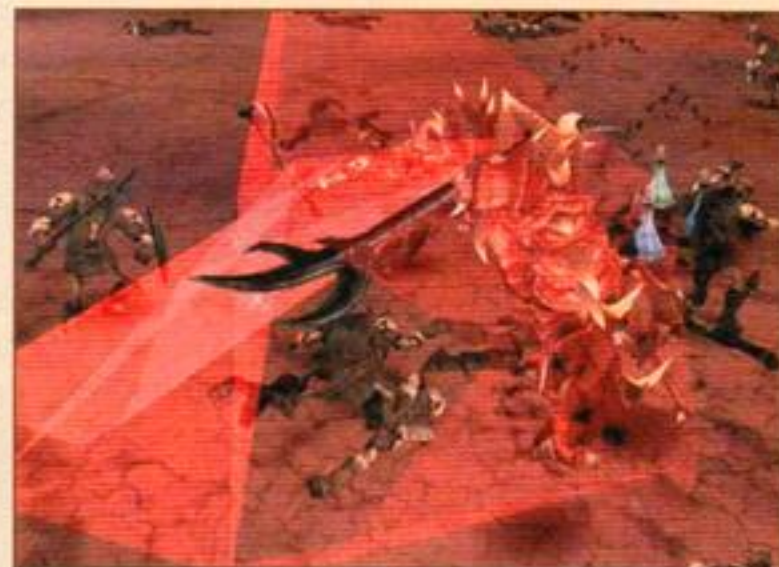
По сути, в здешней ролевой системе нет особого смысла — по мере прохождения игры герой лишь приобретает важные умения и учится использовать новые виды оружия. Если поначалу вы будете кромсать подлых врагов каким-нибудь захудалым мечом, то ближе к концу вам позволят рубить неприятелей мощнейшими секирами и торопами. Сюда бы еще NPC, магию и перерождение врагов — и получился бы вылитый **Diablo**.

Графика, увы, не слишком хороша. Открытые пространства очень обширны, но они пусты; в поле зрения зачастую находятся лишь несколько деревьев и прочих объектов, и ничего больше. Ландшафты ничем не примечательны, адская лава реализована не лучше, чем, к примеру, в приснопамятном **Conan**, да и модельки персонажей оставляют желать лучшего. И хотя отдельным пейзажам позавидуют средней руки живописцы, положения это не спасает.

Зато музыка под стать игровому процессу. Мелодии агрессивные, бойкие; они настраивают на нужный лад, подхлестывают в бок. Быть может, вне игры они не представляют собой ничего особенного, но в **Fallen Lords** звучат очень уместно.

РАЙ ПРОТИВ АДА. ТОВАРИЩЕСКИЙ МАТЧ

Сможет ли игра стать лидером в жанре? Легионы «мясных» боевиков от третьего лица не иссякают, но вояки в них — никуда не годятся: дряхлые, серые и слабые. Быть может, испанские дьяволы-конкистадоры изменят сложившуюся ситуацию? Скоро узнаем. А пока — ждем! **ЛКИ**



➔ Сейчас ему спину как проткну!
Ой, не туда попал!

Акелла

ЖАНР ACTION

ИДЕАЛЬНОЕ
ОГРАБЛЕНИЕ

Стивен Фостер и Роберт Тейлор совершили вместе немало шумевших ограблений. Но однажды Стивен предал своего напарника... Чтобы победить в игре, которую затеял его бывший друг, Тейлору придется собрать команду настоящих профи. Команду, которая совершит самые дерзкие кражи. И Лондон, Прага, Лос-Анджелес будут взбудоражены известиями о пропаже полотна Рембрандта и бесценного бриллианта.

Семь героев и 13 отдельных миссий

Одновременная координация действий персонажей; возможность наблюдать за происходящим с трех различных ракурсов

Напряженный сюжет в лучших традициях голливудских боевиков

Современные электронные устройства для нейтрализации охранных систем



© 2006 "Akella",
© 2006 "Monte Cristo", © 2006 "EkoSystem.com"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (495) 363-4614
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге
(дистрибьюторское подразделение компании "Акелла").
Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.



АКЕЛЛА



СЕРГЕЙ ШТЕПА



Герои уничтоженных империй

ЖАНР

ролевая стратегия

РАЗРАБОТЧИК

GSC Game World

ИЗДАТЕЛЬ

GSC World Publishing

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Spellforce, Магия Крови, Dragonshard

ДАТА ВЫХОДА

III квартал 2006 года

АДРЕС В СЕТИ

www.heroesofae.com/ru

РЕЙТИНГ
НАДЕЖДЫ



Компания GSC Game World стала известной благодаря нескольким достаточно интересным стратегиям реального времени. «Как бы исторические», но увлекательные «Казачи» вкупе с многочисленными дополнениями и продолжениями, экспортное «Завоевание Америки», «Александр», сотканный из подручных материалов буквально за полгода... Бесценный опыт, полученный при создании этих игр, многого стоит.

Разумеется, было бы глупо им не пользоваться. Ребята из GSC ныне корпят над еще одной стратегией, приправленной, вдобавок ко всему, ролевыми элементами. «Герои уничтоженных империй» (это рабочее название проекта) верны устоявшимся канонам: во время игры мы возводим строения, добываем ресурсы, нанимаем солдат, опекаем

героя, выполняем задания... Судя по всему, действие будет очень похоже на третий Warcraft. Впрочем, без отличий не обойдется: к примеру, вам обязательно придется защищать подземелья — без этого невозможно продвинуться вперед по сюжету. Причем делать это может лишь один персонаж; помощники в пещеры не пойдут — побоятся!

ВО ИМЯ АКВАДОРА!

Поздравляем! Вы выиграли билет в Эква... простите, в Аквадор. Как, вы не знаете, что это? Да ведь это огромный мир, состоящий из десятков и сотен держав. В Форре — столице государства Зелур — возвышается пирамида Универсал. Она дает магию волшебникам окрестных земель.

В дремучие времена, еще когда царя Гороха не было даже в проекте, здесь образовались четыре магические школы: теплая, холодная, мертвая и предметная (она распространяется на вещи, сочетающие в себе колдовство и механику). Все

было хорошо. Но в какой-то момент представители каждой из фракций смекнули: почему мы живем, как простаки? Может, Универсал захватим? А за ним и Зелур?..

Тогда Универсалом правил владыка Октон Маджигассти — очень известный и уважаемый волшебник. Ему долгие годы принадлежала корона Мира, позволявшая сохранять магическое равновесие. Без нее в мире бы не было покоя.

Владыка старел, а вражда между тем нарастала. Каждый маг втайне надеялся подчинить себе мир. Октон решил спрятать корону где-то очень далеко — в землях, о которых никто не слышал. И однажды... владыка исчез. Мир охватил хаос; три школы пытались захватить власть, грызли друг друга глотки, а предводитель четвертой и вовсе отправился в погоню за Октоном, чтобы найти и вернуть корону. Владыка ухитрился спрятать артефакт, но вскоре его настиг враг. Между волшебниками произошел бой, в результате которого один из них стал проклятым, а второй — погиб.

Сто лет спустя проклятие первого мага очутилось на свободе. Долгие годы черный маг посылал отряды мертвецов в глубины древних пещер, надеясь отыскать ту самую корону. Однажды его приспешники, редкие глупцы, столкнулись с лавовыми демонами. Поединок как такового не было: храбрая нежить быстро сделала ноги и помчалась навстречу эльфийским селениям. Вскоре мертвецы оказались на поверхности и начали дебоширить в Городе Зари — Аргосе. С этого момента в игру вступаете вы.

Ваша задача — защитить лесной народ вместе с главным героем — Эльхантом. По ходу кампании вы окажетесь на острове Атланс и в прочих живописных местах, где будете выполнять задания, набирать опыт, возводить города, добывать ресурсы, общаться со сказочными расами, использовать заклинания и, что самое главное, идти бок о бок с мудрыми эльфами.

Над сюжетом работает известный украинский фантаст Илья Новак, в прошлом году признанный лучшим дебютантом конкурса «Еврокон». В перспективе ожидается выпуск книг по вселенной игры; кстати говоря, быть может, пока вы листали страницы журнала, первые произведения из цикла — «Некро-



➔ В таком тихом и спокойном лесу только и жди разбойничьей засады.

С КЕМ ДРУЖИТЬ ПРИДЕТСЯ?

В первом эпизоде «Героев уничтоженных империй» вы познакомитесь с представителями четырех рас: эльфов, нежити, ледяного народа и механиков. Разработчики говорят, что эти народы отнюдь не типичны; скорее они представляют собой сообщества племен, объединенных общими взглядами на бытие и внутренней метафизикой. Кто-то будет заведомо хорошим, кто-то — плохим, но у каждой стороны есть свои собственные мотивы и желания.

Кроме того, помимо основных рас вам повстречаются нейтральные (сейчас их около двенадцати); ими нельзя руководить, но они не похожи на других, обладают оригинальным социальным устройством и тем или иным образом помогают (а порою — мешают) вам достичь поставленных целей. Дружить ли с ними — дело ваше, но кто откажется от еще одного союзника? Думаю, никто. А кто не союзник, того пустим под нож и прокачаем персонажа «на кошках».

магия» и «Магия в крови» (и российские ролевые игры тут вовсе ни при чем!) — успели появиться на прилавках. Надеемся, что рассказы будут достойны игротрилогии.

БОЙ ПРОТИВ НЕЖИТИ

В «Героях уничтоженных империй» вы сами выбираете, как действовать: командовать многотысячной армией и брать противников численностью войска либо управлять героем, обладающим воистину сокрушительной силой. Получается, каждый игрок увидит здесь что-то свое: сбор ресурсов, возведение базы, штамповку солдат... или увлекательное путешествие в духе, скажем, Divine Divinity. Сходство очевидное: во-первых, протагонист вполне может действовать без свиты; во-вторых, чтобы выполнить задания, нам придется зачищать подземелья, причем делать это в одиночку — независимо от того, есть ли у героя помощники или нет. Какой из вариантов игры заведомо интереснее — неизвестно, но разработчики обещают приблизить к идеалу каждый игровой элемент.

В любом случае, без главного героя не обойтись. Он представляет игрока на поле боя и может выполнять квесты, специфические задания и использовать свой боевой потенциал (а он по мере роста уровней становится весьма внушительным). Судя по всему, поначалу без нескольких отрядов помощников не обойтись, но когда герой станет достаточно сильным, от них можно будет отказаться. Увы, герою доступна лишь магия; он не может взять в руки меч и рубить врагов на куски. Его основной козырь — волшебство. Магия в игре будет представлена множеством заклинаний. С их помощью вы сможете наносить сокрушительные удары по войскам противника, увеличивать силу ваших воинов, обращать силы природы против врага и воскрешать мертвецов.

Магическая система очень проста: существуют около пятидесяти карт заклинаний, которые можно покупать у торговцев, брать в качестве трофеев с тел поверженных врагов или получать за выполненные задания. По мере набора опыта герой

становится искусным волшебником и улучшает навыки владения магией.

Скорее всего, протагонист обойдется без лишних слов, и общаться с NPC ему практически не придется — разве только задания получать да вещицами разными торговать. Прямо как в Diablo или во все той же Divine Divinity! Кстати, еще один важный момент: только Эльхант может спускаться в подземелья, чтобы искать ценные артефакты. Теперь видите, насколько значим этот персонаж?

Самих подземелий будет много — скорее всего, не один десяток. Исследовать их нужно обязательно, ведь пещеры хранят в себе множество секретов и к тому же населены жуткими созданиями. Именно эти существа — манна небесная для любителей прокачки: если последовательно уничтожить всех обитателей подземного мира, герой быстро наберет опыт и сможет вовсе отказаться от помощников. Если, конечно, вы этого захотите.

БАЛ ТЕХНОЛОГИЙ

Будет предусмотрен и многопользовательский режим игры. Сойтись на поле брани смогут одновременно до семи игроков, а участвовать в сражениях можно как с помощью локальной сети, так и через интернет. Просто и привычно. Во время баталлий между пользователями вы можете управлять представителями одной из четырех рас; у каждой есть по три героя и множество уникальных воинов и построек. По словам разработчиков, народности прекрасно сбалансированы, и ни одна из них не сильнее другой. Правда ли это — предсказать не берусь.

Сетевой режим не будет ограничивать вас способом ведения игры. Опять-таки, вы можете взять под управление только героя и сражаться им «супротив огромных армий». Не хотите рисковать? Тоже вариант: тогда нанимайте отряды бойцов и пытайтесь задавить противников численностью. Никто не запрещает вам действовать так, как вы хотите, и в этом будет заключаться игровая свобода.

Технологические достижения «Героев уничтоженных империй» впе-



Эльфы прекрасно освоили магию массового поражения — и доказывают, что здесь один в поле очень даже воин.

НАША НАДЕЖДА

«Герои уничтоженных империй» выглядят многообещающе. Интересная концепция, которая встречалась нам доселе лишь несколько раз. Мощный движок, на основе которого запросто можно создать качественную боевую часть. Наконец, неплохая литературная закуска и опытные разработчики — список очень внушительный, тем более что неплохой стратегический опыт GSC Game World не позволяет сомневаться в качестве будущей игры — разве что в сроках выхода.

Будем ждать и надеяться, что полустратегическая, полуролевая трилогия окажется реализована должным образом и в срок. Если наши надежды оправдаются, мы получим в свое распоряжение качественную, интересную игру. А при особом расположении звезд — вообще хит. Неплохие предпосылки, правда?

Кстати, в планах — создание сразу двух продолжений. «Герои уничтоженных империй» изначально были задуманы как трилогия. И, если первая часть окажется достаточно успешной, насладиться развитием истории мы сможем очень и очень скоро.

ЛКИ



Представители двух рас не могут не поприветствовать друг друга при встрече. Экие интеллигенты!



Завтра война

ЖАНР
космосимулятор
РАЗРАБОТЧИК
Cryland
ИЗДАТЕЛЬ
1С
ДАТА ВЫХОДА
2006 год



РЕЙТИНГ
НАДЕЖДЫ



«Будет ли космос наш? — спрашивают игроки Зорича. — Разумеется, будет!» — отвечает Зорич. Срок выхода космического симулятора по небезызвестной трилогии «Завтра война» все ближе и ближе — все больше подробностей мы узнаем об игре.

Разрешен вопрос несочетаемости служебного положения главного героя и свободного игрового процесса. Как мы уже знаем, главный герой — кадет космической академии Андрей Румянцев, и в этом ка-

честве он участвует в Наотарском инциденте (бой в результате некоторого непонимания с инопланетной расой джипсов). Оказывается, после какого-то проступка героя с позором изгоняют из флота, и он вынужден наниматься пилотом в вольный космос. Знаете, как это обычно бывает — корпорации, сомнительные задания. Честь не в чести у звездных пиратов.

Но потом миру приходит полная Конкордия, и герой снова садится на флуггер, чтобы бить врага-огнепоклонника в космосе, среди астероидов и в атмосфере планет. Если бы флуггеры могли кататься по земле как танки, бил бы и на земле. Но приземлиться истребитель еще с горем пополам может, а гонки гонять — уже нет.

Насколько удачной будет игра — покажет время. Это великая тайна, но уже ясно, что никто не скажет: «В книге все было совсем не так!» Сам

Зорич прописывает сюжет, диалоги и события, гордо реет над разработчиками и следит за всем. События игры тесно переплетутся с событиями книги, мы увидим Пушкина, персонажей книги, все модели космических истребителей, знаменитые звездные корабли и, конечно, ракообразных Зойдбергов... то есть чоругов.



В тылу врага 2

ЖАНР
стратегия
РАЗРАБОТЧИК
Best Way
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft Entertainment
В РОССИИ
1С
ДАТА ВЫХОДА
III квартал 2006 года

РЕЙТИНГ
НАДЕЖДЫ



Маститые главреды лучших игровых журналов отходили от стенда 1С, держась за стеночку под впечатлением от игры. Общий смысл восторженных и обильных комментариев был такой: «В тылу врага 2» имеет все шансы побить фаворита стратегической гонки — Company of Heroes. Сравнение напрашивается само, ведь украинские разработчики из Best Way меняют концепцию «В тылу врага» похоже — в сторону зрелищности, масштабируемости и универсального и очень гибкого искусственного солдата.

Без умных «зольдатен» никак. Во-первых, игроки очень сильно журили разработчиков за негибкий ИИ предыдущей части игры. Во-вторых, самостоятельные воины очень помогут, когда игрок включит режим прямого управления, превращая

стратегию в боевик. Пока ключевой солдат лично пойдет в бой на самом важном направлении, остальные не должны сидеть без дела — они будут решать поставленную задачу в меру своего разума. Это раньше верхом ума и красоты ИИ считалась способность ложиться и ползать под обстрелом. В наше прогрессивное время солдаты должны действовать сообща, прикрывать танки и пользоваться прикрытием, защищать друг друга, а когда и отступить.

Если разработчики сумеют привить солдатам доблесть, дух и букву устава, смелость и вместе с тем здоровый дух самосохранения, то игроки возрадуются. У них останется время, чтобы полюбоваться потрясающими спецэффектами на фоне пасторальных и городских пейзажей, спланировать и аккуратно осуществить задуманное. А сюжет и историческую правду обеспечит фантаст Александр Зорич.



Обитаемый остров: Чужой среди чужих

ЖАНР
боевик
РАЗРАБОТЧИК
Orion Games
ИЗДАТЕЛЬ
Akella
ДАТА ВЫХОДА
III квартал 2006 года

РЕЙТИНГ
НАДЕЖДЫ



Мы так долго увлекались модными апокалиптическими мирами, что забыли про Саракш — планету с перманентной ядерной катастрофой, которую братья Стругацкие придумали еще в 1969 году.

Разработчики «Орион» берутся воспроизвести мрачный мир Саракш в боевике с элементами скрытности и приключенческой игры. Главный герой — конечно же, молодой Макс

Каммерер по прозвищу «Сожрал нож». Из лагеря смертников (звучит страшно, но зато это место, по крайней мере, безопасно) он отправляется в чужой мир с штурмовым комплексом «Дракон» наперевес. Снаружи

плохо и радиоактивно: там живут выродки, растут ядовитые цветы и разезжает недружелюбная техника.

Если поведение защитных механизмов предсказуемо (слабости их можно изучить и использовать), то с живыми врагами все намного сложнее — неизвестно, как переключит их пропитанные бэрами мозги. К счастью, на стороне игрока сложные правила мира и взаимодействия с ним. Максим может поджечь предметы, обманывая тепловые сенсоры машин, отвлекать шумом живых врагов и использовать рельеф для скрытного передвижения. После каждой миссии Каммерер возвращается в лагерь смертников перезаря-



дить оружие, подлечить пошатнувшееся здоровье, модифицировать «Дракон» и продать хабар.

Разработчики обещают полноценный многопользовательский режим, не замахваются выше звезд, гордо показывают симпатичные скриншоты и стильные наброски. Шансы завоевать наши сердца у игры есть, и неплохие, так что подождем осени.



АНДРЕЙ ЧАПЛЮК



Heavy Duty

ЖАНР

Боевик / стратегия

РАЗРАБОТЧИК

Primal Software

ИЗДАТЕЛЬ

Акелла

НА ЧТО ПОХОЖЕ

X-Com: UFO Defense, Incubation, Z

ДАТА ВЫХОДА

2006

РЕЙТИНГ НАДЕЖДЫ



Верно говорят, что новое — это хорошо забытое старое. Но, к сожалению, многие разработчики забывают народную мудрость и пытаются любым способом выдать на-гора собственную оригинальную идею. Очень часто такие попытки заканчиваются ничем. За придумыванием уникальных концепций просто не остается времени на такие важные вещи, как игровой процесс, баланс и интересность. Поэтому через месяц после выхода очередное дитя эволюции благополучно забывают.

Конечно, бывают и исключения, которые лишь подтверждают общее правило. Но многие забывают, что хорошая игра далеко не обязательно

должна быть революционной. Аргументом в пользу вскоре может стать **Heavy Duty**, в которой успешно сочетаются опыт знаменитых предшественников и оригинальные наработки Primal Software.

МИР В КУЛАКЕ

Сюжет и общая концепция игры моментально навевают воспоминания о старушке X-Com: UFO Defense. Как вы, наверное, знаете, в этой бессмертной игре нам предлагали возглавить секретную организацию, занимающуюся обороной Земли от пришельцев. В Heavy Duty игрокам предстоит делать практически то же самое. С единственной разницей — вместо Земли придется защищать одну из отдаленных колоний человечества. Вопросы о том, что могло понадобиться армадам пришельцев на захолустной планете, пока остаются за бортом. Но раз уж враг пришел, придется встречать его во всеоружии.

Многие помнят тот глобус из X-Com, на котором игроки планировали будущие операции. В Heavy Duty нас встретит точно такой же шарик, где будут отражаться реально существующие моря, равнины и горные хребты.

Здесь стоит упомянуть одну из главных особенностей игры. Вся планета вместе с детализированным рельефом, постройками и даже копошащимися на поверхности боевыми единицами будет целиком храниться в оперативной памяти. Поэтому одного щелчка по определенной точке на глобусе будет достаточно, чтобы моментально перенестись в указанный район. Нечто

подобное нам обещают в **Supreme Commander**, но Heavy Duty — игра совершенно иного масштаба. Целая планета, каждый фрагмент которой доступен в любой момент времени, — это, безусловно, здорово. Возникает лишь один вопрос — сколько потребуется оперативной памяти, чтобы хранить огромный живой мир? Или Primal Software последовала примеру **Darwinia** и **Spore** и взяла на вооружение технологии демосцены? Эта информация пока хранится под грифом «Совершенно секретно».

КОСМИЧЕСКИЙ МАННЕРГЕЙМ

Что же может противопоставить бедная колония армаде пришельцев? Да практически ничего. Небольшой отряд закаленных в боях десантников, несколько устаревших боевых машин и парочка лабораторий — вот и все, чем располагает игрок на начальном этапе. Конечно, победить в таких условиях невозможно, поэтому придется вспоминать подзабытые навыки и быстро организовывать мощную систему планетарной обороны. На нашей стороне знание местности и ресурсы целой планеты, которых хватит для производства новых роботов и истребителей. Девиз Heavy Duty — «сделай сам!». Надоели постоянные налеты летающих тарелок на мирные города? Организуйте систему воздушных патрулей и перехватывайте пришельцев еще на подлете. Собственные технологии не позволяют создавать мощное оружие? Можно захватить вражеский корабль, исследовать его внутренности и пассажиров, чтобы получить в итоге новую пушку или ценный прибор.

Но игрокам придется не только заниматься административной деятельностью, строить базы и планировать операции, но и вести своих подчиненных в бой. На первый взгляд, Heavy Duty напоминает обычную тактичес-

кую стратегию в реальном времени. Мы можем раздать подчиненным оружие, рассадить пилотов по боевым машинам и отправить их на смертный бой.

Но если ситуация станет критической, солдатам не помешает помощь командира. В любой момент игрок может переключиться на непосредственное управление выбранной боевой единицей и лично возглавить отряд. В этом случае игра из размеренной стратегии превратится в ядерную смесь боевика и роботосимулятора. Мы сможем выбрать стиль игры по вкусу. Кто-то предпочтет хладнокровно руководить действиями подчиненных из штаба, а другой будет личным примером вдохновлять бойцов на подвиги.

ПОЛЕ БОЯ

Планета — это не просто шарик, вращающийся вокруг звезды. На поверхности кипит жизнь, на которую игрок может активно влиять. Мир игры готов похвастаться небывалым уровнем интерактивности и деформируемым ландшафтом. Мощный взрыв может обрушить скалу, а очередь из автоматической пушки превращает небольшую рощицу в кучу беспорядочно поваленных стволов. Причем, изменения ландшафта сохраняются раз и навсегда. Вернувшись на место недавнего сражения, игрок застанет перепаханный взрывами ландшафт и останки боевых машин.

Возможность воздействовать на окружающие объекты открывает широкий простор для талантливых стратегов. Необязательно проявлять чудеса героизма и в открытом бою сражаться с превосходящими силами пришельцев. Куда проще заманить вражеский отряд в какое-нибудь ущелье и обрушить на него оползень. Таких трюков можно придумать не один десяток. И уже за это разработчикам Heavy Duty хочется пожать руку.

На этом парад технологических чудес не заканчивается. Primal Software обещает удивить нас инверсной кинематикой, которая обеспечит реалистичную анимацию роботов, погодные эффекты, сложный рельеф и настоящий горизонт. Правда, в ответ на вопрос о системных требованиях разработчики предпочитают скромно опускать глаза. Так что без апгрейда нам наверняка не обойтись.



Heavy Duty — один из немногих проектов, которые не стараются загнать игрока в узкие рамки сюжета или какого-то конкретного жанра. Здесь все по-другому. Есть стартовые условия и главная цель. По какому пути к ней идти — решает каждый сам для себя. Благо, возможностей в Heavy Duty будет очень много.

Такие игры создавали в середине 90-х. И именно такой подход принес заслуженную славу X-Com. Будем надеяться, что Heavy Duty сумеет повторить подвиг своего легендарного предшественника. Потенциал для этого у игры есть.

ЛКИ



«Зеленые человечки, вам никогда не завоевать нашу голубую планету!»



Обитаемый остров Послесловие

ЖАНР

походовая стратегия

РАЗРАБОТЧИК

Wargaming.net

ИЗДАТЕЛЬ

Akella

ДАТА ВЫХОДА

IV квартал 2006 года

РЕЙТИНГ

НАДЕЖДЫ



Но только не стоит записывать «Послесловие» в нишевые wargame. Высокотехнологичная трехмерная графика, смена времени суток и времен года и даже замедленное воспроизведение самых эффектных моментов игры должны помочь смириться с походовым режимом даже отъявленным любителям «реального времени». От исторических стратегий игру отличает постыдный мир и фантастическая техника, при этом список тактических элементов классический:

туман войны, минирование, маскировка, окапывание, поддержка огнем и противодействие артиллерии. Наука и система улучшений — редкие гости в пошаговых стратегиях, но здесь они будут.

Вот только про сюжет мы практически ничего не знаем. А от него будет зависеть очень многое.



Пираты XXI века

ЖАНР

боевик

РАЗРАБОТЧИК

Blissoft

ИЗДАТЕЛЬ

NO Games

ДАТА ВЫХОДА

2006 год

РЕЙТИНГ

НАДЕЖДЫ



можно неплохо устроиться, если отринуть некоторые моральные догмы и пробавляться пиратством. Но вот беда — чем дольше человек живет *здесь*, тем труднее ему вырваться *туда*, к человеческой цивилизации: «Летчик, говоришь? Военный? Будешь работать на нас!»

И придется работать — проныкать на Землю и грабить корабли, догоняя их на скоростных скутерах. Придется много воевать, нырять в этот чудесный лазурный океан. Начать новую жизнь среди пиратов, подружиться с **нужными** людьми и даже поучаствовать в гонках,



Терпеть авиакатастрофу в районе Бермудского треугольника неприятно. Хорошо, что под крылом военного самолета — тропический остров. Очнувшись на берегу океана, летчик продирает глаза (технологии Depth-of-Field, HDR) и очень скоро выясняет, что он явно уже не на Земле. По крайней мере, вряд ли на реальных Бермудах водятся этикие динозавры.

Людей наш летчик нашел быстро — даже в параллельном мире

не догадываясь о том, что первые экспедиции ученых с Земли под защитой военных уже пришли в этот райский уголок...

Можно сказать, что «Пираты XXI века» — это наш **Far Cry**. Безумно красивый мир, прекрасный стержень сюжета, навеянного беляевским «**Островом погибших кораблей**» и сериалом **X-Files**. И, что тоже очень важно, здесь реалистична не только графика, но и обещания разработчиков!

Линия грез: Империя иллюзий

ЖАНР

онлайн ролевая игра

РАЗРАБОТЧИК

Deep Games

ДАТА ВЫХОДА

III квартал 2006 года

РЕЙТИНГ

НАДЕЖДЫ



Над онлайн ролевой игрой по мотивам романов «Линия грез» и «Императоры иллюзий» Сергея Лукьяненко работает уфимская студия **Deep Games**.

«Линия грез» написана уже больше десяти лет назад под большим влиянием стратегической игры **Master of Orion**. Вселенная, опи-

санная Лукьяненко, — это разбросанные в космосе миры, дикие расы, сложные дипломатические отношения и очень интересная концепция платного воскрешения — службы «А-Тан». Этот мир просто напрашивается на онлайн ролевую

игру. Пусть тут будут планеты, как в **Star Wars Galaxies**. Пусть игроки странствуют по ним — цивилизованным и диким, опасным и безопасным — развивают умения, платят «А-Тану» за воскрешение, охотятся на диких животных, берут квесты и живут в первой российской космической MMORPG.

Поражает смелость и размах задуманной игры. Во-первых, два полноценных режима — онлайн и однопользовательский. В одиночной игре мы создаем героя и проводим его по сюжету «Линии грез» со всеми ключевыми событиями. В романе мальчик — протезе главного героя — был не в одном экземпляре, а значит, сюжет нетрудно разветвить, достаточно просто создать несколько концовок. Но главное — это онлайн. Десятки планет, тысячи игроков в одном мире. Не страшно, что игра выглядит не очень современно. Если разработчики реализуют все задуманное, то нас ждет безусловный хит. Вот только релиз уже не за горами, а планы разработчиков — уж очень смелые. Слишком смелые. Неправдоподобно смелые.

Акелла

DAUNTLESS
В БОЕВЫХ САМОЛЕТОВ, ПОЛНОСТЬЮ
ИДЕНТИЧНЫХ ИСТОРИЧЕСКИМ ПРОТОТИПАМ:
ОТ МЕЛЧАЙШИХ ДЕТАЛЕЙ КАБИНЫ ДО
РАЗРЕШЕННЫХ ЗАКЛЕПОК НА КРЫЛЬЯХ

DEVASTATOR
В МИССИИ, ДЕЙСТВИЕ КОТОРЫХ
ПРОИСХОДИТ В РАЗЛИЧНЫХ УГОЛКАХ ЗЕМЛИ:
АНГЛИИ, ГЕРМАНИИ, ФРАНЦИИ, МАРОККО, НА
ОСТРОВЕ ОКИНАВА

FW-190A
САМОЛЕТЫ ОЧЕНЬ ПРОСТЫ В УПРАВЛЕНИИ - ВЫ
НЕ ПОЧУВСТВУЕТЕ СЕБЯ БЕСПОМОЩНЫМ,
КАК ТОЛЬКО ПЕРВЫЕ ОКАЗАВШИСЬ В ГУЩЕ СОБЫТИЙ

P-51D MUSTANG
ВЫ БУДЕТЕ ЛЕТАТЬ В СОСТАВЕ ЭСКАДРИИ,
ПРИНАДЛЕЖАЮЩЕЙ КОМАНДЕ ВЕДОМЫМ ПИЛОТАМ

F4U CORSAIR
ПОЛНОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ
С ПОДДЕРЖКОЙ ДО 16 ИГРОКОВ

Blazing Angels™: Squadrons of WWII АНГЕЛЫ СМЕРТИ

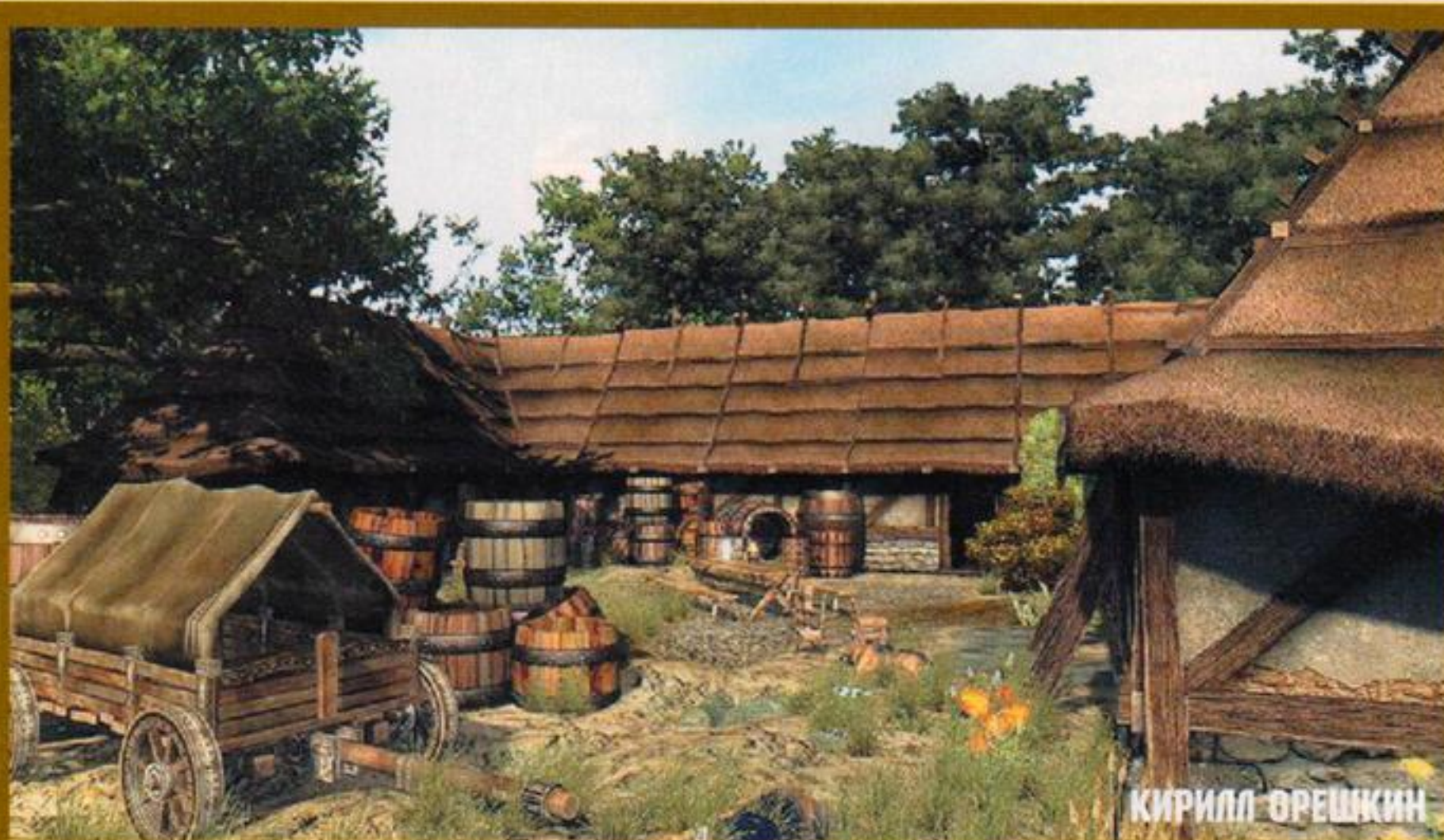
☆☆☆ АСЫ ВТОРОЙ МИРОВОЙ ☆☆☆



UBISOFT
www.blazing-angels.com



Вы мечтали когда-нибудь оказаться за штурвалом истребителя времен Второй Мировой? Выпускать одну за другой пулеметные очереди, поймав верткий самолет противника в перекрестье прицела. Со злым азартом наблюдать, как он исчезает в огненной вспышке и падает на землю искореженными обломками. Пройдя через битвы над городами и океанами, Вы превратитесь из неопытного новичка в мастера, чья машина испещрена боевыми шрамами и отметками о сбитых врагах...
К ВЗЛЕТУ ГОТОВЫ? ТОГДА В НЕБО!



КИРИЛЛ БРЕШКИН

Two Worlds

ЖАНР

ролевая игра

РАЗРАБОТЧИК

Reality Pump

ИЗДАТЕЛЬ

ZUXKEZ Entertainment

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Fable

ДАТА ВЫХОДА

III квартал 2006 года

РЕЙТИНГ

НАДЕЖДЫ



Пусть при мне останутся и глаза, и свое мнение, и свобода, и пусть мне не мешают ни идти куда хочу, ни оставлять кое-что без внимания, ни пытаться достичь недостижимого; пусть разрешат ходить по кратчайшей и — если хватит терпения — по более ровной дороге, и спешить, и медлить, и отклоняться с пути, и возвращаться назад.

Франческо Петрарка

Так случилось, что именно в этом году выходят в свет два титана в жанре RPG: **TESIV: Oblivion** уже на прилавках, а **Gothic 3** готовится к осеннему релизу. Вместе с тем в застенках компании **Reality Pump** делается

игра, у которой есть все шансы создать им реальную конкуренцию и даже внести новое слово в уже устоявшийся жанр.

ОБЫЧНАЯ ИСТОРИЯ

Несколько тысяч лет назад бог войны Азриал возглавил армию орков и повел ее на север. Но в одном из боев бог погиб, и павшие духом орки отошли на юг, в район пустошей, где и поселились на многие века. Тело Азриала так и не было найдено, поскольку боги решили скрыть его могилу от простых смертных.

Шли годы, и орки снова начали насаждать на мирные цивилизации. Вопрос решился совершенно неожиданно: группа исследователей наткнулась на храм неизвестного божества, и орки решили, что это тот самый путь к погребению Азриала. Они не забыли своего полководца и развязали войну, которая вот-вот должна перейти в крестовый поход. Однако реальная опасность была не здесь. Где-то поблизости собираются темные силы, которые готовят заговор.

Обнаружив храм, вся группа отправляется высоко в горы, где располагается город гномов. В пути они попадают в ловушку, остановившись в проклятом городке, изолированном от внешнего мира. В пути их ждут ужасные испытания, и только неизвестный волшебник спасает последнего из живых от неминуемой смерти. Один, разъяренный смертью друзей и сестры, последний выживший отправляется на собственную войну, дабы отомстить тем, кто создал эту страшную западню.

СВОБОДА БЕЗ ДУРАКОВ

Игрокам обещано, что мир в **Two Worlds** будет реагировать на действия персонажа и меняться вместе с ним. Каждый способен создать свою уникальную историю. Игра поделена на две линии.

➤ **Сюжетная** — игрок выполняет первоочередные задания, участвует в главном конфликте. Именно от того, как проходят квесты и за какую сторону сражается игрок в сюжетной линии, зависит, как изменится мир. Сюжет нелинеен, и у любого задания всегда есть несколько способов прохождения. Пример: орки осаждают город, в котором находится игрок. Помочь людям отразить осаду или под покровом ночи открыть городские ворота? Если орки захватят город, то в следующий раз, проходя мимо города, игрок сможет увидеть, как люди пытаются отбить город обратно.

➤ **Вторичная** — сюда входят все побочные квесты, работа на разнообразные гильдии. Проходить их необязательно, но для понимания мира необходимо. Именно во вторичной линии игрок получает уникальные умения от гильдий.

Разработчики утверждают, что их ролевая система будет уникальной. В

начале игры предлагается выбрать класс персонажа, но это вовсе не обязательно. Игроки вольны сами по ходу игры создавать уникальный класс, вкладывая опыт именно в те умения, которые больше подходит под стиль игры. Каждая гильдия сможет обучить особым умениям, но не надейтесь создать универсального солдата, прокачав абсолютно все навыки, ибо быть сразу во всех гильдиях нельзя. Находитесь в гильдии магов огня, знайте, в храм гильдии магов воды путь вам заказан.

Прокачка идет так: за каждый новый уровень игрок получает очки опыта, которые вкладывает в умения. В любой момент можно отменить прокачку ненужных умений и вложить появившийся опыт в самые нужные.

НЕ В БРОВЬ, А В ГЛАЗ

Если взглянуть на ролики, где демонстрируется боевая система, то возникает ощущение, что видишь отрывки из качественной игры-драки. Бои в **Two Worlds** явно на высоте.

Во-первых, сражения очень красивы внешне, акробатические этюды и впечатляющая хореография заставляют игрока засмотреться на экран. Но главная прелесть драк в их механике: бой полуавтоматизирован. При активации атаки персонаж лупит противника уже сам, применяя к обстановке. Для победы необходимо задействовать специфические приемы, магию и элементы акробатики. Придется комбинировать умения, выбирать правильные удары для разных противников и... быть пианистом, ибо каждый бой заставит игрока нажимать до десяти клавиш одновременно, владельцам **Xbox 360** (игра, помимо PC, выходит и на этой платформе) будет гораздо проще. Равно как и тем, кто разорится на хороший аналоговый джойстик-геймпад.

В игре ожидается большое количество живых средств передвижения: лошади, птицы, ящеры и многие другие. Примечательно то, что, сидя на своем питомце, можно рубить головы и стрелять из лука, а встречается эта возможность в RPG исключительно редко.

Не был забыт и многопользовательский режим. Игроки смогут собраться большой компанией, ибо игру можно проходить сразу в восьмером.

Довольными должны остаться и меломаны, ведь разработчики привлекают лучших композиторов для создания музыки — одним из них стал Гарольд Фалтермейер, лауреат музыкальной премии «Грэмми».



Смелая заявка, совмещение ролевой игры и драки (запасайтесь геймпадами), зрелищная графика. Но относиться к заявлениям о живом мире и возможности влиять на него стоит осторожно — очень может быть, что в конце концов все сведется к обычному выбору «помочь добру или злу» в нескольких квестах. **ЛКИ**



➤ Средневековые драки идут на смену японским теккенам.

Империя превыше всего

ЖАНР

стратегия

РАЗРАБОТЧИК

IceNill

ИЗДАТЕЛЬ

Akella

ДАТА ВЫХОДА

IV квартал 2006 года

РЕЙТИНГ

НАДЕЖДЫ



Иногда против злых инопланетян не помогают даже бластеры, ка-гамма-плазмотроны и другие новомодные сверхразрушительные пушки будущего. С такими легко охотиться на кабана и даже на космических насекомых, нападающих роями на отдаленные космические форпосты. Но что делать, если отряд звездного десанта расстрелял кристаллического монстра, а тот возьми да соберись из кусков назад?

Плохо придется не умеющим собираться из кусков десанникам, если они не придумают, что делать с такой неуязвимой тварью. И если не найдется у

офицера гениальной идеи в духе геракловых факелов, то форпост Четвертого рейха на отдаленной планете того и гляди будет сдан.

Допускать этого нельзя — Империя превыше всего, недаром Четвертый рейх собирал под свои знамена десятки звездных систем, разбросанных по десяткам световых лет. Золотой век не за горами, и войдет в него человечество на плечах простой космопехоты. Не смотрите, что с виду эти солдатики неопытные. Опыта они еще наберутся в заданиях, и новые умения изучат, и новые способности приобретут.

Игроки, желающие взглянуть на эффектные взрывы и красивую симуляцию воды, тем временем будут приобретать ускорители PhysX от AGEIA.



Showdown: Scorpion

ЖАНР

боевик

РАЗРАБОТЧИК

B-COOL Interactive

ИЗДАТЕЛЬ

Akella

ДАТА ВЫХОДА

декабрь 2006 года

РЕЙТИНГ

НАДЕЖДЫ



области стоматологии. А тут еще и террористы захватили технологию производства механического вируса. Нельзя им доверять такие тонкие секреты, того и гляди поломают еще. И на дело отправляется российский спецгент под кодовым именем Скорпион. Ему предстоит раскрыть все тайны и попутно выяснить, что за загадочная Анна, выдающая задания, завелась в его говорящей шапке.

Давно на горизонте не было многообещающих проектов в стиле киберпанка. Притом я говорю даже не о тех традиционных историях с вечно дождливыми мегаполисами, имплантатами и небритыми программистами, спасающими мир. Нет, давно пора взглянуть на сказки о компьютерных хулиганах с другой стороны — темной, неприглядной и отчасти противной.

Двадцать первый век перевалил за середину, и Восточная Европа превратилась в конгломерат мелких регионов, управляемых корпорациями. Города отравлены, криминальные синдикаты меньше всего озабочены состоянием окружающей среды и уровнем жизни. Как следствие — повальное увлечение наркотиками, клонированием, мрачными экспериментами в



Перестрелки. Мрак. Неоновые огни. Подземные мутанты и зомби. Роботы как армия и полиция будущего. Как знать, может, увидев этот вариант будущего, вы передумаете поступать на генетику или программирование. Все зависит от разработчиков — смогут ли они преодолеть проклятие «русского 3D action»?

Танки Второй мировой: Т-34 против «Тигра»

ЖАНР

симулятор

РАЗРАБОТЧИК

G5 Software

ИЗДАТЕЛЬ

IOBK Group

ДАТА ВЫХОДА

IV квартал 2006 года

РЕЙТИНГ

НАДЕЖДЫ



Симуляторы — жанр редкий и по-своему самоценный. А уж танковые симуляторы — вещь и вовсе исключительная, ими нас балуют, прямо скажу, редко. В свое время игра «Т-72: Балканы в огне» от украинской студии CrazyHouse произвела большой шум в сообществе ценителей жанра, но широкая публика отреагировала на нее достаточно прохладно. Упавший флаг подбирает G5 Software («Карибский кризис», «Красная акула», «Метро-2»). Про-

бивную силу проекту должна добавить вечно популярная тема.

Великая Отечественная война. Курская дуга, «Багратион», белорусское поле и легендарная «тридцатьчетверка», лучший танк своей эпохи. Но даже ей нелегко придется в сражении с почти такими же легендарными «Тиграми».

Игра сразу же отпугнет тех, кто пожелает найти кнопки, «чтобы рулить и чтобы стрелять». Даже заставить стоящий танк двигаться с первого раза непросто — надо завести двигатель, разобраться с передачами и дать газ. Танк эффектно трогается и катится среди трогательных березок (графика еще будет дорабатываться). Тесно ему не будет — сорок квадратных километров лесов, полей и деревень окружают его. Лесок при желании можно попытаться снести. Мелкие деревья, жалобно потрескивая, ложатся под гусеницы, деревянные дома красиво

разлетаются, крупные сосны грамотно держат удар — и танк глохнет.

Самое время взглянуть на танк изнутри. Например, с места механика-водителя. Персонаж не виден, но рычаги поворота исправно дергаются, а для хорошего обзора можно и люк открыть. Перед нами серьезный симулятор, и в нем моделируется все — физика движения, трансмиссия, масса, сцепление с грунтом, центр тяжести, подвеска. Стоит из внешнего мира прилететь снаряду, как снова начинаются дотошные вычисления: куда попал, с какой скоростью да под каким углом. А может, и вовсе не попал, а так — задел слегка?

Так же тщательно разработчики относятся и к бою, а это значит, что будем биться как положено — с дистанций, измеряемых километрами. С поправками на ветер, выбором типа снаряда и с верными ИИ-друзьями за од-

ной броней и там, снаружи. Компьютерные танки уже умеют вести бой, маневрировать и энергично расстреливать немецкие бронетранспортеры и автомобили. Но про пехоту, авиацию и артиллерию тоже забывать не стоит, и тут, конечно, очень многое будет зависеть от реализации боевого ИИ. Солдаты уже умеют выскакивать из-под гусениц Т-34, резво перебирая ногами и, наверное, при этом негромко матерясь. Это обнадеживает.





АНДРЕЙ ЧАПЛЮК



Параграф 78

ЖАНР

Боевик

РАЗРАБОТЧИК

Gaijin Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ

1С

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Area 51, Call of Duty 2

ДАТА ВЫХОДА

2006

РЕЙТИНГ НАДЕЖДЫ



Создание игры по фильму — это одновременно радость и проблема для любой студии. Конечно, в этом случае не нужно придумывать сюжет и персонажей. Да и хоть какие-то продажи уже обеспечены, ведь поклонники фильма обязательно купят соответствующую игру. Именно так размышляет большинство разработчиков, для которых игра по фильму — это быстрый и легкий способ неплохо заработать.

Поэтому большая часть таких проектов не могут похвастаться ни достойным внешним видом, ни интересным содержанием. Но если к знаменитой лицензии и персонажам добавить проработанный игровой процесс и хоть что-то новое, есть шансы получить действительно оригинальную игру. К счастью, это понимают и разработчики из Gaijin Entertainment, которые всерьез намерены сделать игру «Параграф 78» не очередным клоном по кинолицензии, а одним из лучших российских боевиков.

СПЕЦНАЗ НА ПЕНСИИ

Сюжет основан на событиях фильма. Все происходит в недалеком будущем. Само собой, мир на Земле по-прежнему не наступил. Каждый день

разгораются новые локальные конфликты, террористы берут заложников, а сумасшедшие ученые ставят безумные эксперименты. В такой ситуации на счету каждый боец даже если он уже отправился на заслуженный отдых. Вот и нашим героям не дают спокойно выращивать на балконе рассаду. Над миром опять нависла угроза, поэтому придется поменять гражданский костюм на военную форму, встретиться со старыми друзьями и вновь отправиться на опасное задание.

Главные герои кинокартины будут поголовно задействованы в игре. Но сюжет предложит несколько неожиданных поворотов. Разработчики намерены отмотать пленку назад и рассказать о предыдущих операциях отряда. Соответственно, изменятся и декорации — лаборатории и подземные бункеры появятся лишь во второй половине игры. События первых миссий развернутся под открытым небом на узких горных тропинках, электростанциях и недостроенных секретных объектах, захваченных террористами.

Путешествовать, скорее всего, придется пешком. Дадут ли нам возможность покатасться на транспорте — пока неизвестно. Но хоть какой-то джип или бронетранспортер игре бы точно не помешал.

ЖИВЫЕ И МЕРТВЫЕ

Что бы там ни говорили писатели-фантасты, главный враг для любого человека — точно такой же человек. Поэтому большую часть миссий нам предстоит активно истреблять вражеских солдат, наемников и террористов. Набор заданий довольно разнообразен, но практически все они носят специфический «спецназовский» характер. Спасение заложников, ди-

версии, разминирование фугаса, заложеного на важном военном объекте, — вот основная работа отряда.

Ситуация несколько меняется во второй половине игры, когда героям придется спускаться в огромные лаборатории. Там помимо привычных охранников и наемников их будут поджидать жертвы бесчеловечных экспериментов, утратившие человеческий облик. Поэтому ценители острых ощущений могут рассчитывать на легкую примесь horror-составляющей.

С зомби и мутантами у спецназа разговор короткий. Пуля в лоб — и все дела. Благо в арсенале можно найти много полезного. Оружия в игре не так уж много, но все оно будет полностью перенесено из фильма. Beretta, G36C и G36CM, дробовики, АК-47, M4A1 и снайперская винтовка ВСС помогут держать противников на расстоянии, а гранаты позволят выкурить оппонентов из укрытия. Какой же спецназовец без ножа? Всем бойцам нашего отряда раздадут отличные боевые клинки **Kabar**. Причем разработчики обещают, что холодное оружие не превратится в очередную бесполезную «единичку», а действительно пригодится в битве. Ну, а для любителей больших пушек приготовят мощный станковый пулемет и переносной шестиствольный **Vulcan**. Правда, эти игрушки появятся лишь в последних миссиях и помогут шинковать зомби в промышленных масштабах.

Но даже самый лучший автомат не поможет бойцу-одиночке. Плечо верного то-

варища — вот наша опора. В «Параграфе 78» игрока постоянно будут сопровождать компьютерные напарники, готовые прикрыть огнем или отвлечь противника на себя. Раздавать им команды, к сожалению, не позволят. Но разработчики обещают, что искусственный интеллект не ударит в грязь лицом и электронный мозг не станет бросать бойцов грудью на амбразуру.

Каждый солдат — не пушечное мясо, а ценный киногерой. Его придется ценить и беречь. Создатели игры не могут позволить нам терять знаменитых персонажей одного за другим. Конечно, гибель или тяжелое ранение одного напарника не станет фатальным событием. Но, если под огнем станкового пулемета поляжет половина отряда, придется начинать миссию сначала.

Умереть в «Параграфе 78» проще простого. Здесь действуют суровые законы реалистичности. Две пули подряд, и герой отправляется на тот свет. Как же быть? Придется вспомнить навыки, приобретенные в **Halo**. Здоровье будет автоматически восстанавливаться. Поэтому после ранения нужно лишь немного посидеть в каком-нибудь укромном уголке и перевести дух. Само собой, такой подход моментально ставит жирный крест на излюбленной тактике большинства игроков. В игре нельзя ворваться в комнату и перестрелять пару десятков противников, бесстрашно принимая на грудь килограммы свинца и гранаты. Здесь за такую бравладу будут быстро и больно наказывать. Поэтому придется быть осторожным и тщательно планировать действия.



С технологической стороны у «Параграфа 78» все в полном порядке. Игра создается на основе движка **Dagor Engine** от Gaijin, который порадует нас стандартным набором современных графических технологий. В активе также числятся детализированные открытые пространства, красочные спецэффекты и симпатичные модели персонажей.

Вездесущая реалистичная физика заглянет и в «Параграф 78», сделав бои еще более зрелищными. Отрадно, что для игры написан отдельный саундтрек, призванный создавать нужную атмосферу. Дополняют картину голоса знаменитых российских актеров, отвечающих за озвучку персонажей. **ЛКИ**



Шейдеры сделают металлические поверхности приятно ослизлыми на вид.

Акелла

ЖАНР ACTION

MARC ECKO'S

graffiti

CONTENTS UNDER PRESSURE

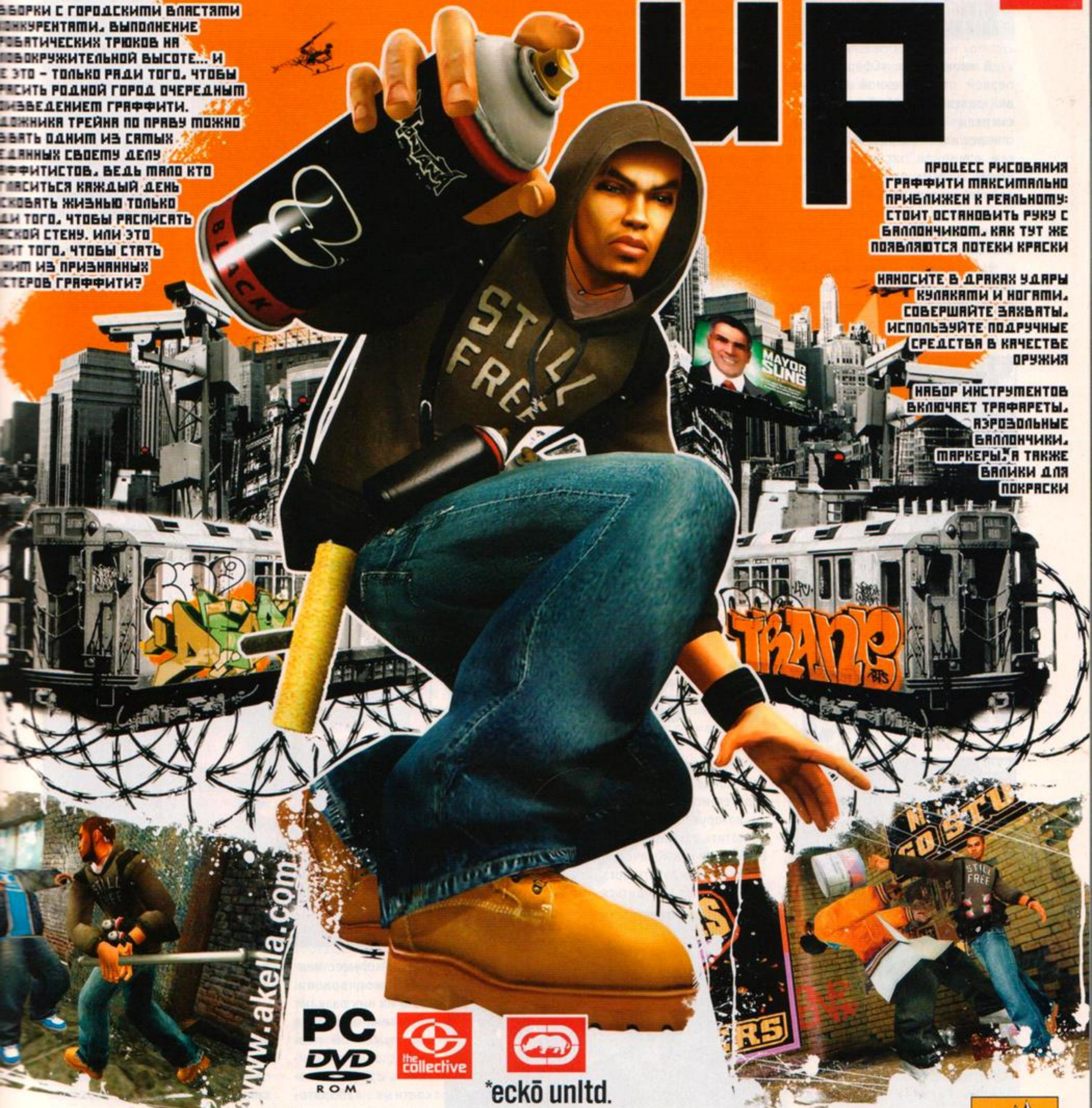
ATARI

БОРЬБА С ГОРОДСКИМИ ВЛАСТЯМИ И КОНКУРЕНТАМИ. ВЫПОЛНЕНИЕ РОБОТИЧЕСКИХ ТРЮКОВ НА НЕПРИБЛИЖИТЕЛЬНОЙ ВЫСОТЕ... И НЕ ЭТО - ТОЛЬКО РАДИ ТОГО, ЧТОБЫ РАСПИСАТЬ РОДНОЙ ГОРОД ОЧЕРЕДНЫМ ИЗВЕЩЕНИЕМ ГРАФФИТИ. ДОЖДИКА ТРЕЙНА ПО ПРАВУ МОЖНО СЧИТАТЬ ОДНИМ ИЗ САМЫХ НЕПРАВИЛЬНЫХ СВОЕОУМНЫХ ДЕЛ ГРАФФИТИСТОВ. ВЕДЬ МАЛО КТО СМЕТСЯ КАЖДЫЙ ДЕНЬ ПОСВЯЩАТЬ ЖИЗНЬ ТОЛЬКО РАДИ ТОГО, ЧТОБЫ РАСПИСАТЬ СВОЮ СТЕНУ. ИЛИ ЭТО РАДИ ТОГО, ЧТОБЫ СТАТЬ ОДНИМ ИЗ ПРИЗНАННЫХ МАСТЕРОВ ГРАФФИТИ?

ПРОЦЕСС РИСОВАНИЯ ГРАФФИТИ МАКСИМАЛЬНО ПРИБЛИЖЕН К РЕАЛЬНОМУ: СТОИТ ОСТАНОВИТЬ РУКУ С БАЛЛОНОЧКОМ, КАК ТУТ ЖЕ ПОЯВЛЯЮТСЯ ПОТЕКИ КРАСКИ

НАНОСИТЕ В ДРАКАХ УДАРЫ КУЛАКАМИ И НОГАМИ. СОВЕРШАЙТЕ ЗАХВАТЫ. ИСПОЛЬЗУЙТЕ ПОДРУЧНЫЕ СРЕДСТВА В КАЧЕСТВЕ ОРУЖИЯ

НАБОР ИНСТРУМЕНТОВ ВКЛЮЧАЕТ ТРАФАРЕТЫ, АЭРОЗОЛЬНЫЕ БАЛЛОНОЧКИ, МАРКЕРЫ, А ТАКЖЕ ВАЛИКИ ДЛЯ ПОКРАСКИ



www.akella.com

PC DVD ROM



*ecko unltd.



М.видео

ВИДЕОЛЕНА

© 2006 Akella, © 2005, Atari, Inc. All rights reserved. ATARI, the ATARI logo, and classic Atari game titles and logos are trademarks or registered trademarks of Atari Interactive, Inc. or its affiliates. All other trademarks are the property of their respective owners, © 2005 Ecko Unltd. Developed by The Collective. Powered by "Slayer"™. The Collective name and logo are trademarks of Foundation 9 Entertainment. Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
 Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.cdgames.ru Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@odnavigator.ru Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru, Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aanet.ru
 Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон (812) 252-49-65.



Акелла



Сфера 2

ЖАНР

визуальная ролевая игра

РАЗРАБОТЧИК

Nikita

ИЗДАТЕЛЬ

1С

ДАТА ВЫХОДА

2007 год

**РЕЙТИНГ
НАДЕЖДЫ**



сто нет. «Сфера 2» будет абсолютно новой игрой в другом мире, почти не связанным с вселенной Ткача. Да, отныне игральная раса будет не одна. Светлые люди и темные, но безумно стильные вампиры начнут воевать друг с другом среди красивейшего окружения, отчасти напоминающего солнечные прерии Serious Sam.

На завоевание сердец игроков будут отряжены все современные графические технологии. Переделано будет буквально все — боевая система, ролевая, магическая (со стороны она будет напоминать религию джедаев). Впервые появятся гильдии (пять штук), дуэли и так редко нынче встречающийся в онлайн передел собственности.

Туманные обещания издания астрологических прогнозов интригуют — неужели и вправду на повседневную жизнь и смерть в этом мире будут влиять звезды? Но интереснее всего звучат обещания внести в игру техногенные элементы — пистолеты — и злых роботов, наследие древних цивилизаций.



Почему бы одним благородным донам не создать игру про другого благородного дона? Да не просто игру, а ролевою, с видом от третьего лица. Но сразу должен вас немного разочаровать — лично вселившись в дона Румату и пройти по страницам знаменитого романа братьев Стругацких не выйдет. Сюжет игры разворачивается уже после событий книги. На поднятый Руматой шум в королевство Арканар прибыл тайный агент с заданием: выяснить, вывести и вынюхать — что вообще происходит в королевстве.

Трудно быть богом

ЖАНР

ролевая игра / боевик

РАЗРАБОТЧИК

Бурм СТ

ИЗДАТЕЛЬ

Akella

ДАТА ВЫХОДА

IV квартал 2006 года

**РЕЙТИНГ
НАДЕЖДЫ**



Но молодому и амбициозному выпускнику очень скоро придется столкнуться с событиями, которые абсолютно не вписываются в его средневековое мировоззрение. И это неудивительно, ведь «есть много на свете, дон Рэба, от чего и по-синеешь, и позеленеешь, и вообще как морской зверь спрут станешь».

На планете скрытно орудуют инопланетные прогрессоры. Очень скоро молодой разведчик узнает о них, а игроки узнают, что против агентов развитых планет работает другая, не менее засекреченная организация, условно названная «регрессорами».

А герою нашему предстоит сделать выбор между теми и этими. И от этого решения будет зависеть все.

Яркий, красивый, но вместе с тем мрачный и безысходный мир предстанет перед нами с высоты птичьего полета. На обочинах дороги орудуют разбойники, на перекрестках стоят виселицы, а замки отделены от окружающего пейзажа рвами и подъемными мостами. NPC изо всех сил имитируют жизнь и дают персонажу задания — основные и побочные. Пробиваться к тайнам мира придется не только с помощью доброго слова, и не только верного меча. Высокие технологии будут доступны персонажу, и при этом ни одного заваленного колдуна на пути (их и в книге не было).



Исход с Земли

ЖАНР

боевик

РАЗРАБОТЧИК

Parallax Arts Studio

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Area 51, Neuro

ДАТА ВЫХОДА

2006

**РЕЙТИНГ
НАДЕЖДЫ**



Действие игры разворачивается в конце XXII века. Людям приходится искать спасения с планеты, которую со дня на день может поглотить расширяющееся Солнце. Вариантов у человечества немного — модифицировать организм так, чтобы он мог обходиться без воз-

духа, или подыскать планету с подходящей атмосферой.

В дело вмешива-



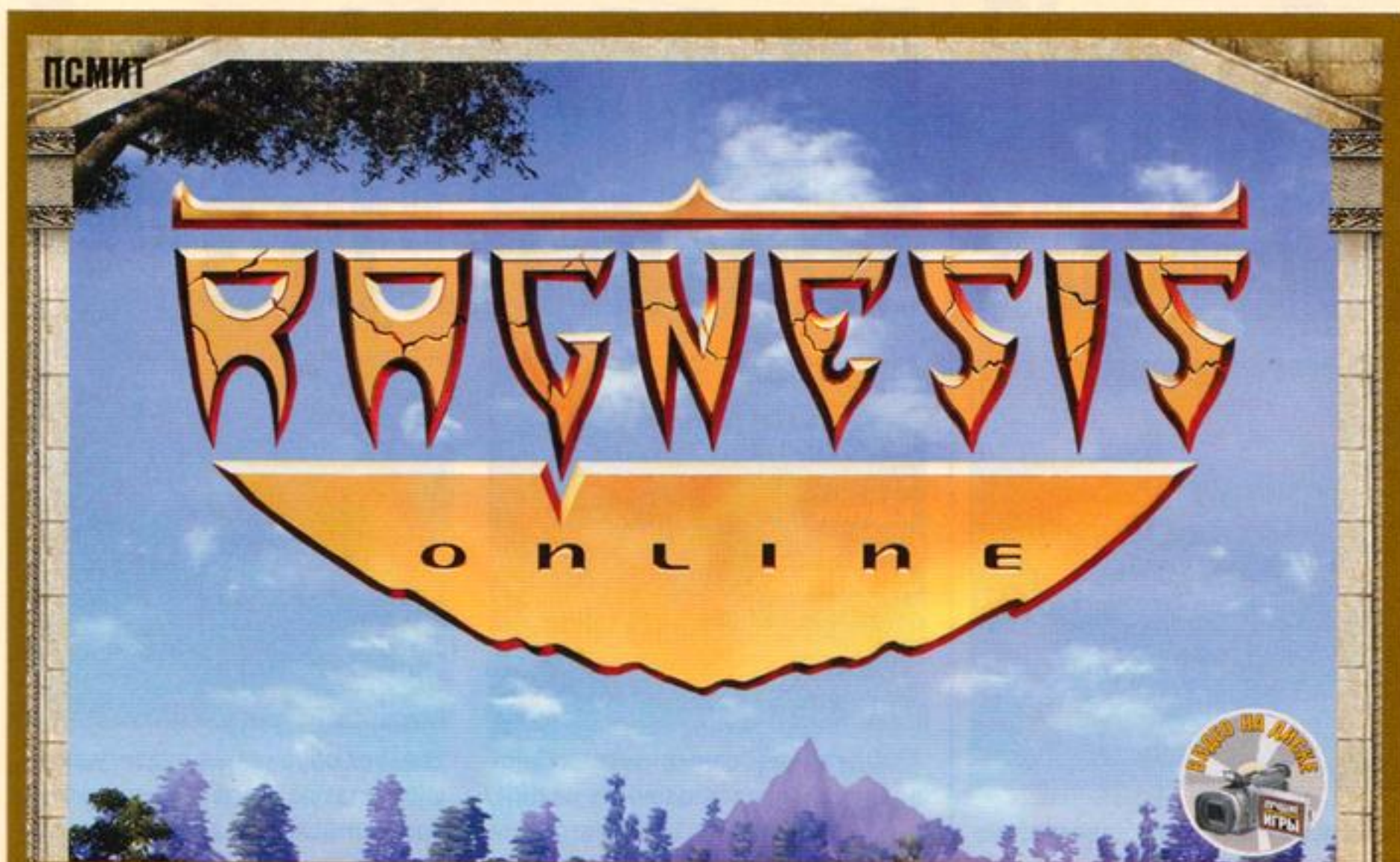
Все астрономы сходятся на том, что рано или поздно с нашим Солнцем случится нечто непоправимое, и Земля погибнет. Правда, произойдет это не раньше чем через несколько миллионов лет. Однако Parallax Arts решила не дожидаться конца света и уже в этом году продемонстрировать его игрокам в боевике «Исход с Земли».



ются и могущественные корпорации. Одни из них раздают обещания о недавно обнаруженной планете с земным климатом, а другие в секретных лабораториях экспериментируют с направленными мутациями. Хотя каждая сторона

в первую очередь преследует свои корыстные интересы.

Игроку предстоит возглавить секретный правительственный отряд, вывести на чистую воду мошенников, а в финале — найти путь к заветной планете и спасти человечество. Естественно, не обойдется без жарких перестрелок, которые будут чередоваться с поездками на футуристической технике и рейдами по секретным лабораториям корпораций.



Ragnesis Online

ЖАНР

онлайн-ролевая игра

РАЗРАБОТЧИК

Intelligent Soft

ИЗДАТЕЛЬ

IGRN

В РОССИИ

Паки Софт

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Lineage II, Eve on-line, Savage

ДАТА ВЫХОДА

конец 2006 года

РЕЙТИНГ НАДЕЖДЫ



Каждый французский солдат носит в ранце маршальский жезл. Наполеон Бонапарт

Гарры хлынули в долину подобно тысяче разом выпущенных стрел — свирепые, целеустремленные, смертоносные.

Небожителям, которые только что оказались в Рagneзисе, не хватило всего нескольких мгновений, чтобы собраться — и напавшие твари уничтожили одного из них.

Ответ пришельцев был страшен — мощный согласованный удар, как огромное световое лезвие, мигом уничтожил первую волну чудовищ.

Первую. Но все новые полчища гарров устремлялись в долину.

Впечатляет, правда? Или не очень? Меня, признаться, не очень. За долгие годы беспорочной службы в качестве игрового журналиста я навиделся историй о том, как самые разные армии, орды и полчища устремлялись в разнообразные долины, и мою циничную душу этим не проймешь. И если бы достоинства игры определялись ее пре-

дисторией — вовек бы вы не увидели ее на наших страницах.

Но, к счастью, это далеко не так!

КУДА СТРЕМИТЬСЯ

Главная проблема абсолютного большинства современных MMORPG — что делать герою, доросшему до высшего уровня? Заниматься хождениями «стенка на стенку» с представителями другой державы? А смысл?

Ragnesis — редкое исключение. У них есть собственный ответ. Работает ли он — покажет время, но он, по крайней мере, не сводится к обычным.

Дело в том, что у всех четырех рас, предлагаемых игроку, есть своя власть и верховный правитель. И в этой иерархии вполне может подняться игрок — причем до самой верхней ступеньки!

Сместить имеющегося правителя и сесть на его место можно двумя способами: либо мирными выборами, либо организовав военный переворот. Конечно, абы кому не получится претендовать на такой пост: прежде нужно собрать себе клан и завладеть одним из ключевых замков.

Замки интересны не только тем, что дают право на попытку взятия власти: они предполагают контроль над определенной территорией (и не только они). А на этой территории можно, к примеру, контролировать цены, налоги и так далее. То же самое делает верховный правитель — в рамках всего государства.

Хочется популярности — снижай налоги, но тогда возникнет вопрос, чем наполнять казну и на какие шиши укреплять свой замок, развивать территорию и так далее... Можно делать ставку и на военную диктатуру — но все равно придется угождать народным мас-

сам, не то слишком много наберется недоброжелателей, и массой задавят.

А как будут выглядеть штурмы замков? Неужели как обычно — набежали толпой и снесли защиту? Нет, сражениями можно *командовать*, раздавая распоряжения как отдельным героям, так и отрядам. Этаким псевдо-стратегический режим, слегка напоминающий Savage. При этом обычный персонаж видит, какую цель ставит перед ним командир, но управляет собой по-прежнему сам. Кстати, и в обороне, и в нападении играют не только «живые» персонажи, но и NPC. И такой режим сделает их куда осмысленнее, чем обычно бывает с «кремиевыми» гарнизонами городов.

Разумеется, владеть землей и строить там разнообразные предприятия можно не только ради верховной власти. Можно создать мощную экономическую систему — говоря по-современному, корпорацию.



→ Да, таких тварей мир еще не знал!

Иными словами, «Ragnesis» — это игра в разные способы борьбы за власть. Кому-то тут не достанет романтики, но для тех, кто болезненно чувствует «тупик верхнего уровня», эта игра имеет шансы стать любимой в жанре.

СРЕДИ БУШТАРГОВ И САЙХЭНОВ

Буштарги и сайхэны — это здешние расы. А еще — гилтары и фалдорты. По замыслу, это должно стать достоинством игры — ведь не банальные орки с эльфами, а что-то новое — но я в этом «достоинстве» очень и очень сомневаюсь. Вот вам хотелось бы побыть буштаргом? Я до сих пор к такой цели не стремился.

Рискну прослыть ретроградом, но, на мой взгляд, игровой мир должен быть оригинальным, но... узнаваемым. Вот как в Elder Scrolls или Warhammer: и оригинальность налицо, и понятно, чего ждать от какого-нибудь redguard'a.

А название игры? Смысл его в том, что оно соединяет понятия «Ragnarok» (конец света) и «Genesis» (создание, зарождение). Но... когда на свете существует достаточно успешная игра *того же жанра* — Ragnarok, делать это и бессмысленно, и небезопасно (вспомним, как судебный иск заставил Microsoft закрыть свой проект, слишком похожий названием на фирму Mythic).

Достоинства игры таковы, что у нее есть все шансы преодолеть неудобопонятные расы и даже кошмарное название. Но в глубине души хочется верить, что не все эти словечки доживут до релиза.

На сегодняшний день Ragnesis — не просто красивая идея, а проект в немалой степени осуществленный. И он может похвастаться уже сейчас, например, самой мощной в жанре (sic!) системой генерации внешности героя. Так что «атаки клонов» можем не опасаться.

Ragnesis разрабатывается без фанфар, но шансы достичь вершин у него намного выше, чем у многих «громких и раскрученных». В чем и желаем ему всяческого успеха. **ЛКИ**



Жюль Верн: войны изобретателей

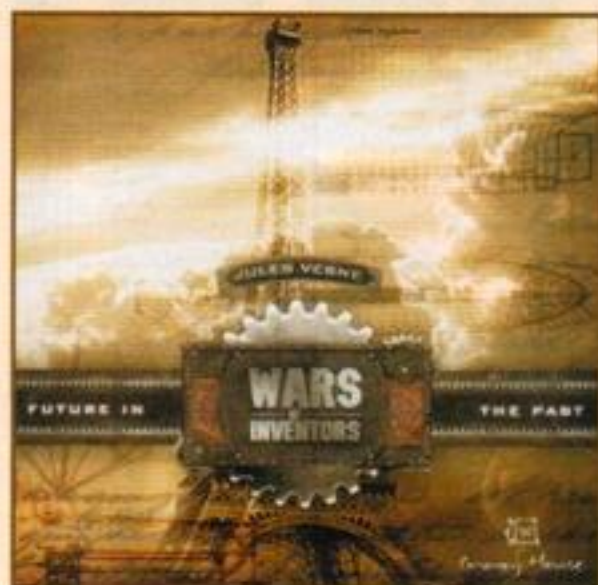
ЖАНР
стратегия

РАЗРАБОТЧИК
Crazy House

НА ЧТО ПОХОЖЕ
Empire Earth 2, СБС: Generals

ДАТА ВЫХОДА
2006 года

РЕЙТИНГ НАДЕЖДЫ

Разработчики продолжают активно осваивать творчество классиков. Вот и студия Crazy House решила переиначить на свой лад произведения знаменитого Жюль Верна. «Жюль Верн: войны изобретателей» — это причудливый коктейль из романов писателя и фантазии создателей игры.

Причиной всех бед в очередной раз станут неугомонные ученые. Выстрел гигантской пушки должен был изменить наклон земной оси, привести к таянию льдов и освобождению Антарктиды от снежного панциря. Но главным результатом безумной затеи оказалось погружение большей части суши под воду. За уцелевшие островки твердой земли и плодородную почву моментально разгорается конфликт с участием всех тех, кто пережил катастрофу.

Особый упор разработчики делают на многообразие путей к победе. Совершенно необязательно воевать с соседями. С противником всегда можно договориться, используя различные дипломатические трюки. Но и для прирожденных полководцев найдется немало сюрпризов. Crazy House собирается использовать некогда популярную идею, позволив игрокам самостоятельно конструировать технику из набора деталей и получать в итоге практически неограниченное число различных боевых единиц. Для этого в игре появятся те самые изобретатели, которые будут регулярно выдавать на-гора технические новинки.

На сладкое обещают мультиплеер с двумя десятками карт, трехмерный движок, погодные эффекты и деформируемый ландшафт.

Ex Machina — Meridian 113

ЖАНР
боевик / гонки / ролевая игра

РАЗРАБОТЧИК
Target Games

ИЗДАТЕЛЬ
Vuka Entertainment

ДАТА ВЫХОДА
IV квартал 2006 года

РЕЙТИНГ НАДЕЖДЫ

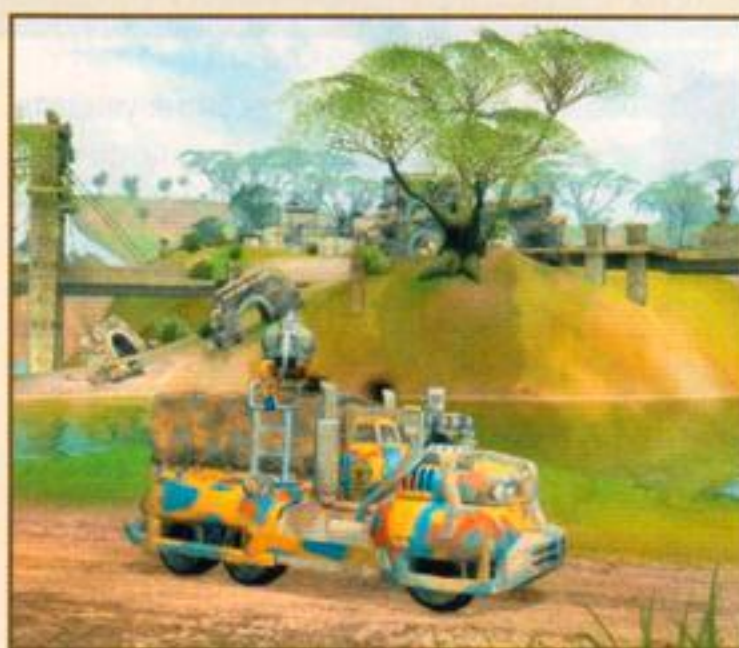



Одним из самых веселых дополнений, представленных на КРИ, стал «Меридиан 113». География оригинальной игры о гонках и войнах грузовиков в постапокалиптическом мире расширилась на североамериканский континент. Мы воочию увидим развалины крупнейших американских мегаполи-

сов, полюбуемся на чудом уцелевшую статую Свободы и сможем прокатиться по знаменитой американской глубинке, прославленной в свое время GTA: San Andreas.

Разработчики припасли для нас новый сюжет, возможность возить контрабанду (копы не дремлют!) и новый класс автомоби-

билей — сверхлегкие и маневренные машинки. Но интереснее всего то, что впервые в мир Ex Machina придет многопользовательский режим! На специально созданных картах шестнадцать игроков смогут наглядно продемонстрировать друг другу свои умения и крутость тюнингованных автомобильчиков в режимах deathmatch и team deathmatch.



P.N.A.S.E. of Resurgence

ЖАНР
квест

РАЗРАБОТЧИК
Sibulant Interactive

ДАТА ВЫХОДА
IV квартал 2006 года

РЕЙТИНГ НАДЕЖДЫ



ясь на своих потребностях, — то есть каждый NPC действительно будет думать. И это не просто расписание, как в Oblivion, не просто имитация бурной деятельности, не сложные правила поведения, как в Galactic Civilizations, и даже не реальная толпа летчиков, как в «Космических рейнджерах». Здесь замах куда выше!

Представьте: идет NPC по улице и видит, как по ней кто-то бежит. Ситуация необычная. В голове персонажа рождается информационный блок: «Тогда-то я видел, как по улице бежал такой-то». Все, в мир пришло новое знание, теперь NPC может кому-то об этом рассказать, может использовать это в своих интересах, исказить вольно или невольно. Ведь у каждого персонажа — свой характер, отношения с другими, обязанности, желания, круг общения. Каждая игра будет уникальной и развиваться непредсказуемо, при генерации состояния мира будут меняться герои: их отношения, связи (друзья, братья, коллеги, враги) и лич-

ные качества. Ведь NPC разные: кто-то предпочитает решать проблемы кулаком по шее, кто-то скрытничает или пытается договориться.

«Не завидуем тем, кто соберется писать по игре прохождение», — говорят разработчики.

Игроку придется втираться NPC в доверие, расспрашивать их, стараться не вызывать подозрений, отличать правду от лжи, фильтровать ОБС и при необходимости самому пускать дезу. Как? Для общения будет предусмотрен конструктор фраз — и герой заговорит с NPC на родном языке. И NPC заговорят с ним — но не вслух, потому что качество озвучки сконструированных фраз, в принципе, годится только для вокзалов и аэропортов.

В игре будет и боевая система, но бойтесь городской стражи, когда о ваших проделках узнает весь город! Есть магия, заменяющая в этом мире технологии. Но главное — исследование. Личные контакты. Ключевые предметы

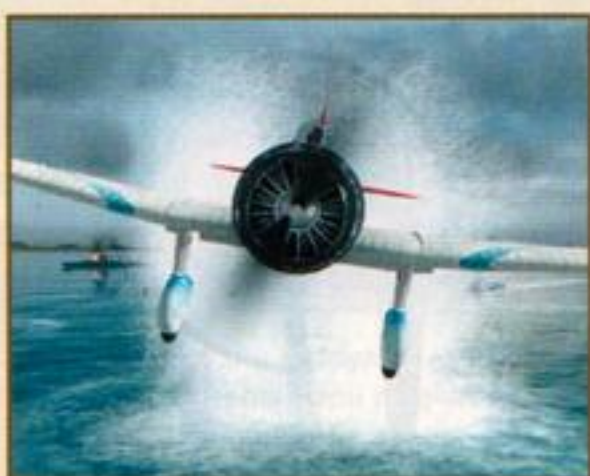


и улики. Незаметность. Фальсификация. Умение различить друзей и врагов, вычислять «убийцу». Разработчики обещают современную визуализацию со сменой времени суток (какой детектив без темной ночи?), погодой, современными графическими эффектами и аппаратной физикой. Но игра с такой заявкой на переворот вполне может позволить себе быть и некрасивой, и изометрической, и двумерной, и даже текстовой. Суть не в этом.

Дело в другом: слишком уж революционно звучат заявления разработчиков. Чересчур смелая заявка для дебютной игры. Слишком уж рассудительных, понятливых и независимых персонажей они обещают. В такую революцию поверить очень сложно — по крайней мере, на слово. Поэтому мы будем тщательно следить за разработкой игры.

Стальные монстры: союзники

ЖАНР
стратегия
РАЗРАБОТЧИК
Lesta Studio
ИЗДАТЕЛЬ
Vuka Entertainment
ДАТА ВЫХОДА
2006 год



РЕЙТИНГ
НАДЕЖДЫ



Разговоры о дополнении к уникальной стратегии-тактике-симулятору «Стальные монстры» начались еще до релиза. И это было хорошо, потому что очень многих игроков не устраивали проблемы с ИИ (пикировщики не пикируют, самолеты мешают друг другу) и очень простая система повреждений у кораблей и самолетов — полоска здоровья и шанс критического попадания. Другим не нравилось то, что управлять в бою можно только зенитками, а жакнуть из главного калибра линкора, например, ни-ни.

Да и исторически не совсем правильным было рассматривать войну на Тихом океане как противостояние одних лишь Японии и США. В войне участвовала и Великобритания, и многочисленные колонии европейских стран. В новом платном дополнении «Союзники» разработчики из «Лесты» собираются угодить и пуристам, ратующим за историческую достоверность, и тем, кто сетовал на ИИ.

Территория для ведения боевых действий будет дополнена Индокита-

ем. Кроме Англии в войну вступят Германия, Голландия и СССР (ждите появления советских истребителей). Раз стран стало больше, значит, нужна и дипломатия — совместные атаки, покупка и продажа технологий и техники. Экономика будет перерабатываться с нуля — это должно исключить возможность хитрить с заказом миллиона линкоров. А то были тут любители сбить цену в несколько раз таким оригинальным способом. Я, например.

Новая система повреждений исключит ситуации, в которых два корабля методично истребляют полоску жизни друг друга. Пойдут поломки, отказы, попадания в критические узлы. Это же относится и к самолетам, и к подводным лодкам. Заметно увеличится парк техники, а ИИ цифровых пилотов наконец научится действовать в группе — до этого летчики летали исключительно индивидуально и имели через это постоянные проблемы.

И, разумеется, приятная новость для любителей лично встать за пушку. В режиме симулятора можно будет встать и за корабельную пушку, и за береговое орудие, и даже изобразить «морской бой» торпедами.

Diver: Deep Water Adventures

ЖАНР
спорт / квест
РАЗРАБОТЧИК
VIArt
ИЗДАТЕЛЬ
HD Games
ДАТА ВЫХОДА
2006 год



РЕЙТИНГ
НАДЕЖДЫ



Симулятор простого аквалангиста — столь редкий и необычный зверь в наших краях, что мы с самого анонса внимательно следили за проектом. Он закономерно откладывался с оптимистичных сроков выхода на более реалистичные и сейчас, кажется, обрел цельные очертания. Теперь перед нами не просто абстрактный дайвинг-сим с рыбками и акулами, но приключенческая игра с элементами боевика и детектива, крепким сюжетом и прописанными персонажами.

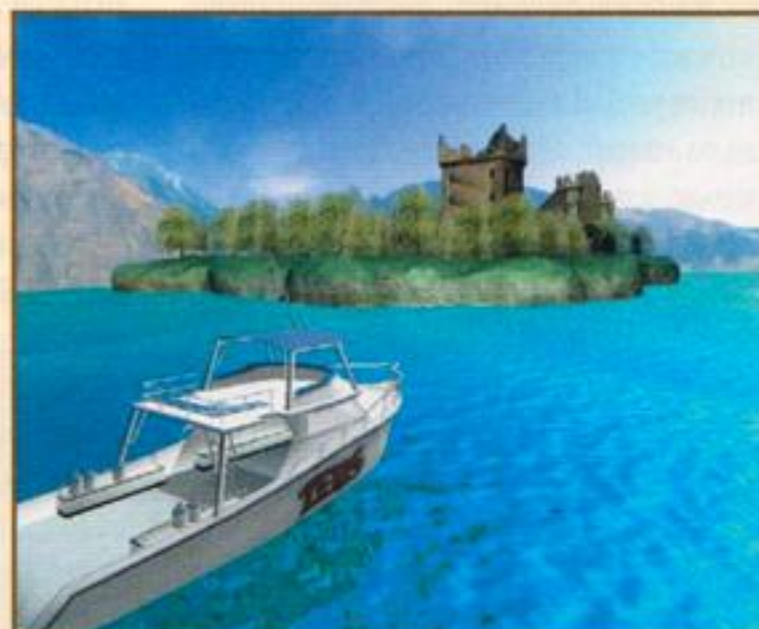
Ну, давайте знакомиться с главными героями: Энди и Николь, молодые, влюбленные друг в друга и в дайвинг. Он — сын солидного бизнесмена, расстроивший отца своим увлечением подводной археологией. Она — энергичная бизнес-девушка с развитым нюхом на деньги (а вы думаете, почему она в него влюбилась? То-то же!). Третий — Стив Николс, пожилой университетский археолог, источник мудрости

и странных идей о том, что Платон, может быть, не так уж и неправ был по поводу Атлантиды.

Втроем им предстоит выполнять заказы клиентов, соревноваться с опасными черными археологами из «Айзен Кросс» и, как знать... А вдруг?

Но перед тем как искать затонувшие цивилизации, нашим ныряльщикам предстоит заняться более земными (водными) делами — поднимать документы (что-то секретное, а?) с затонувших яхт, брать пробы воды для экологов, фотографировать морскую фауну, собирать жемчуг, истреблять вредных акул, искать Несси, крепить понтоны под затонувшие корабли. Но с каждой миссией, с каждым заданием герои будут ближе подходить к разгадке тайны Атлантиды.

Подводный мир завораживает — разработчикам удалось изобразить его не хуже, чем в знаменитой заставке «Аквариум». Если задания окажутся такими же интересными, насколько красивы здесь белые акулы, то всплеск интереса к дайвингу среди околосимуляторной публики гарантирован.



Танита, или морское приключение

ЖАНР
квест
РАЗРАБОТЧИК
Trickster Games
ИЗДАТЕЛЬ
Akellis
ДАТА ВЫХОДА
2006 год



РЕЙТИНГ
НАДЕЖДЫ



Пластилиновые квесты сейчас не в моде. За отечественным «пластилином» закрепилась слава дешевых, коротких и очень часто некачественных поделок. Ругают их часто за дело — шутка ли, некоторые «пластилиновые» квесты на самом деле целиком рисуются на компьютере.

Но сам-то пластилин в этом не виноват, он лишь послушно принимает форму, которую придают ему создатели игры. И однажды они придали ему форму Neverhood. Помните этот классический, смешной и безумный мирок. Разработчики из Trickster Games хотят реабилитировать лепкую субстанцию новым квестом про девочку Таниту, который кратко можно описать так: «Neverhood встречается со Страной Чудес».



Однажды девочка Танита уснула. Как Алиса (но кэрролловская, заметьте, а вовсе не American McGee's). Она попала в красочный мир снов, где вдруг оказалась на пластилиновом самолете, отправилась в путешествие по пластилиновому морю и спасла мир от злодея, решая задачки в стиле Samorost — то есть с легким налетом безумства, пере-

ходящим в тяжелый. Некоторые двери тут питаются морковками, пальмы наверху оказываются телескопами, а все персонажи общаются на пластеранто.

Уже очень скоро мы узнаем, станет «Танита» просто детским квестом («McGee's Alice для самых маленьких») или окажется игрой для более старшего возраста.

ТИМУР ХОРЕВ

ЖАНР

РОЛЕВАЯ ИГРА

РАЗРАБОТЧИК

BETHESDA GAME STUDIOS

ИЗДАТЕЛЬ

BETHESDA SOFTWORKS

В РОССИИ

1С

НА ЧТО ПОХОЖЕ

THE ELDER SCROLLS 3: MORNWIND,
GOTHIC 2

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

МИНИМАЛЬНЫЕ — 2 GHz, 512 MB,
VIDEO GEFORCE FX / RADEON 9500 128 MBРЕКОМЕНДУЕМЫЕ — 3 GHz, 1024 GB,
VIDEO GEFORCE 6800 / RADEON X800
256 MB

СКОЛЬКО ДИСКОВ

1 DVD

МУЛЬТИПЛЕЕР

НЕТ

АДРЕС В СЕТИ

WWW.ELDERSCROLLS.COM

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Земную жизнь пройдя
до середины,

Я заблудился
в сумрачном лесу,

Утратив правый путь
во тьме долины.

Данте Алигьери, «Божественная комедия»

Вернуться домой, в хибару у столичной пристани. Сбросить на пол тяжелый доспех, выгрести карманы в шкаф. Присесть на стул у камина, закрыть глаза. Попытаться представить этот мир целиком... Не получается. Память услужливо подбрасывает лишь самые запомнившиеся отрывки.

Вспышки солнца среди листьев. Блеск воды и стрекотание ночных цикад под луной. И лица, лица! Вот бледный князь-орк стоит и укоризненно смотрит на меня. Видит Бозта, я не хотел его убивать. Мартин торжественно произносит речь перед Клинками в горном монастыре. Где ты сейчас, юный Септим? Сдержанно улыбается вампир Винсент. Извини, собрат по тени, ничего личного, это просто бизнес. Даже хитрые каджиты и хладнокровные аргонианцы уже выглядят для меня на одно лицо.

Я был могучим воином, скрытым вором и мудрым серым магом. Я помню огонь Обливиона. Я видел, как князь-даэдра разрушает столицу Сиродила. Бои с некромантами, вампирами и минотаврами — лишь короткие эпизоды в жизни моего персонажа. Но как представить этот мир целиком, если я все еще порой боюсь заблудиться в нем? Он слишком большой, этот Сиродил.

Как можно оценить бесконечность?

НЕ ЖДАЛИ

Когда сказочному миру угрожает зло из иного измерения... Когда хаос и разброд царят и столице, а на окраи-

ны приходят монстры и начинают брать города один за другим... Меркнет луч надежды, значит, пришло время найти Избранного, чтобы выдать ему сюжетный квест и назначить ответственным за спасение всего континента.

Так давно принято поступать в ролевых играх. Не стала исключением и **The Elder Scrolls IV: Oblivion**, но здесь своя специфика. Враг традиционный — повелитель даэдр Мехрун Дагон. Главную жертву тоже выбрать нетрудно — императору Уриэлю Септиму уже доставалось от честолюбивых магов. Ну и, разумеется, не нужно далеко ходить за героем — вон он, в тюрьме сидит, с темными эльфами перестукивается.

После **TES: Arena**, **TES2: Daggerfall**, **TES3: Morrowind** мы все знали, чего можно ожидать от **Bethesda**. Первые скриншоты нам начали показывать четыре года назад, почти сразу после того, как шумную толпу игроков запустили на Ввандерфелл. Да, разработчики были скуповаты на картинки, но неправдоподобная красота лесов и древних развалин Сиродила сразу бросалась в глаза. А потом пошли ролики с Е3, потек ручеек скриншотов, наконец, был немного издевательский недельный финальный отчет.

Мы знали, чего ожидать от игры. И все равно она стала для нас сюрпризом. Потому что нельзя быть готовым к тому, что игрок увидит, когда выведет персонажа из мрачных, давящих тюремных подземелий на берег острова. Это просветление, инсайт. Свобода. Красота, от которой захватывает дух. После такого в игру влюбляются.

ПРОДАЙТЕ МНЕ МИР

Таких тщательно просчитанных «на поражение» моментов много. Первый бой с крабами или ночь в лесу. Деревня-невидимка. Для магов — первый взрыв в тесном помещении и первое заклинание парализации. Герой идет по миру, а разработчики



Вампиры здесь во многом похожи на классических ноосферату: пьют кровь, не любят солнечный свет, но уже могут общаться с людьми.

словно прячутся за каждым камнем и перешептываются: «Ух, какое негодяйство мы сейчас учиним! Вот, удивим мы его новым квестом. Интересно, заметит ли он эту пасхалку?»

Не до пасхалок игроку. На него обрушился целый мир, который он купил под видом обычной ролевой игры. Сиродил в два раза больше острова Ввандерфелл. Но не эти размеры здесь имеют значение.

Сначала это незаметно, но вся игра усыпана квестами, пронизана секре-

тами и тайнами. Можно потянуть за одну ниточку диалога, и внезапно оказаться в самом центре водоворота тайн и интриг. Неожиданности на каждом шагу. Не только крутые повороты сюжетов квестовых линий. Сюрприз может ждать игрока в любом подземелье, подстеречь, вскинуть лапы и ошарашить.

Жизнь бьет ключом, несмотря на то, что бытовая ИИ неигровых персонажей... все же, иногда выглядит неестественно, особенно когда NPC, повинувшись стремлению общаться, заводят странные диалоги: «Какие новости из других провинций Тамриэля?» — «Я слышал, что на Саммерсете поклоняются даэдрам». — «Опасное место, этот Саммерсет». — «Пока!» — «Счастливо!»



Сначала это незаметно, но вся игра усыпана квестами, пронизана секре-



Камень-якорь — стоит его утащить, как врата Обливиона исчезнут. На время.



Нарисованный тролль покажет герою, куда приводят мечты.



Будни патрулей — непрерывные бои с нечистью — мелкой и не очень.

СТО ДОРОГ И ПЕРЕКРЕСТКОВ

От бесконечных диалогов о крабах, гоблинах, событиях в других местах континента, гильдиях воинов и указаний на тренеров никуда не деться. Даже в пещерах злые разбойники и некроманты любят почесать языки. Но это не мешает NPC превосходно драться и пользоваться зачатками тактики — выкрутите сложность на максимум, и любое сражение с человеком, зверем, мертвецом или даэдрой станет непосильной нагрузкой для тех, кто издавна не увлекался стрелялками, «Принцами» и сказочными боевыми искусствами. Уповать, как раньше, на ролевою систему, которая сама рассчитывает попадание и вовремя поднимет щит, не получится — бой в TES IV: Oblivion быстрый, яростный, и взят, скорее, из сказочных боевиков. Ударить, блокировать, обезоружить, сбить с ног, вовремя отскочить — без быстрой реакции и планирования тактики здесь не победить.

Если нет желания скакать, размахивая мечом — стоит попробовать магические искусства. Комбинации заклинаний иногда бывают очень эффективны — хватило бы магической энергии. Огненные взрывы отбрасывают мелкие предметы и тела врагов по правильным траекториям, рассчитанным движком Havok. Огненные всполохи и белые вспышки лечения освещают поле боя. Гневные возгласы призванных существ оглашают округу. Но приз за самое эффектное заклинание в игре, разумеется, уходит парализации. Взмахнул минотавр топором, да так и застыл, неловко повалившись на траву. Весело еще бывает

Ничто так не помогает в бою, как бессмертный персонаж рядом. Повалится в отключке — и снова, как пионер, ко всему готов.



иногда подойти к лошади в конюшне, парализовать ее и легонько толкнуть. С каким удивленным видом она потом поднимается на ноги!

Бой и магия, скрытность и тайная алхимия, зачарованная броня и оружие — вот краеугольные камни победы. Увы, здесь просто так заговаривать броню вам не дадут — придется услужить гильдии Магов. Но эффекты того стоят, а брать от игры нужно все, что поможет в бою!

Почему? Потому что игра действительно сложная, и для многих очень неожиданным становится тот факт, что всемогущим полубогом в ней стать нельзя в принципе. С каждым уровнем игра становится сложнее. Мир растет, примериваясь к уровню игрока, и если боевые умения от уровня отстали — увы и ах. Мирные квесты здесь, конечно, есть. Но уладить дела с Мехруном Дагоном и его воинством, взойти на вершины гильдий магов, воинов, воров и убийц без боя не получится никак.

СОЛНЦЕ СВИТИТ В ЛЕВЫЙ ГЛАЗ

Как бы ни были интересны квесты (а они интересны), как бы ни увлекал сюжет (а он увлекает) и живой сказочный мир (а он именно такой), давайте отбросим всякое смущение и признаем — важно не только то, что внутри, но и то, что снаружи.

Мы ждали Oblivion не только из-за обещанного «лучистого» ИИ и возможности схлестнуться с даэдрами. Задолго до выхода завоевали наши сердца графикой. Bethesda поставила новую планку, создала мир потрясающей красоты, настолько эффектный, что мало кто сетовал на резко подскочившие требования к системе. «О, как ты красив, проклятый Oblivion!» — это признавали даже недоброжелатели.

Лишь непривычно «голые» текстуры отдаленной земли смутили рецензентов и игроков. (Но, пока смущались первые, вторые быстро выкопали текстуры из игры, слегка их переработали и... полностью исправили проблему!)

В эти леса в пору водить школьные классы на экскурсию «Природа родного края». Тихо покачивается трава,

шелестят листья деревьев. Ценные растения прячутся в скалах и у корней. Поднимается ветер — и грозно шумит дубрава, травинки пригибаются к земле. Не верьте тому, кто скажет, что сгенерированная SpeedTree флора хуже выглядит с высоты. С любого пригорка кроны деревьев так же красивы, как и с опушки. Это все мое, родное!

Бедные вампиры... В ночи есть своя прелесть — знакомые созвездия, грациозные Ану и Падомай, что проплывают по небосводу. Но ночь не сравнится с ярким солнечным днем, усиленным последними новинками в графических технологиях. Широкий динамический диапазон, называемый кое-где бездушным словом HDR, дает нам возможность посмотреть на мир своими глазами, сощуриться от яркого солнца или некоторое время привыкать к темноте затхлой пещеры.

В пещере капает вода. Шумно вздыхают и гремят костями скелеты. В ночном лесу тихо шелестит трава и трещат невидимые цикады. Утро начинается с радостного щебетания птиц, а жаркий полдень громко празднуют кузнечики. Кто из нас не бывал на природе, не слушал тихое пение ручья или шорох набегающей полосы дождя? Это звуки, которых не замечаешь. Они просто есть, и они нас гипнотизируют, они нашептывают нам: «Этот мир реален! Этот лес реален!»

Где-то за кадром тихо наигрывает негромкую музыку Джереми Соул. Композитор — наш лучший друг в иг-



У императорского дворца нас просят соблюдать тишину. Идет сессия императорского совета.

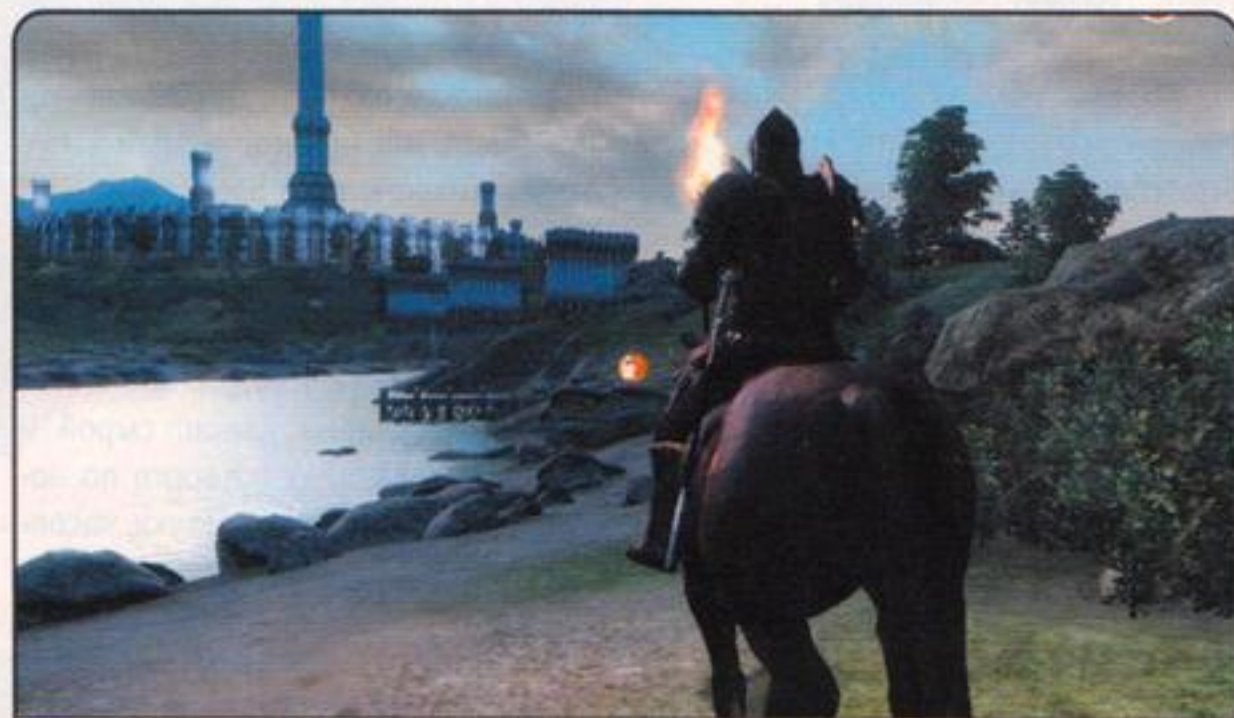
ре, ведь именно Джереми первый сообщает нам: «Поберегись, обнажи меч и приготовь заклинания!» — когда обрывает лирическую ноту и переходит на тревожный и предостерегающий мотив. Почти всегда есть время обернуться и принять прыгнувшего волка на щит. Спасибо, Соул! Ты не раз спас моего персонажа от беславной гибели и поругания.



Восточный край неба еще темен, но уже посветлел запад. Отремонтированный доспех готов к новым испытаниям, карман приятно оттягивают зелья здоровья и магии. Я мог бы еще много рассказать вам об этой чудной стране, о мрачных красотах Обливиона и о странных повадках лесных жителей. Но сейчас мне пора идти. Еще не собран весь корень нирн, еще встречаются даэдры в лесах, и минотавры не дают прохода честным путникам.

Вы со мной?

ЛКИ



Доброе утро, Сиродил. Стражники и герой хранят твой покой.

	ДОСТОИНСТВА	НЕДОСТАТКИ
УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ [Progress bar] 9	Сотни квестов и масса возможностей	Очень странная система роста уровней у монстров
ГРАФИКА [Progress bar] 10	Природа, архитектура, персонажи и монстры, физика	Огрехи анимации, доставшиеся игре по наследству от Morrowind
ЗВУК [Progress bar] 9	Тщательно проработанные звуки природы, городов, подземелий и Обливиона. Озвученные диалоги. Атмосферная музыка Джереми Соула.	Однообразные диалоги NPC. Иногда в голосе NPC меняются обертоны и даже акцент. Изредка проскакивают огрехи в интонациях актеров.
ИГРОВОЙ МИР [Progress bar] 9	Огромный Сиродил. Убедительные персонажи. Проработанная вселенная «Древних свитков».	Мир подлаживается под уровень игрока слишком явно.
УДОБСТВО [Progress bar] 8	Удобное управление. Быстрое перемещение экономит время. Компас всегда укажет направление на цель квеста.	По-консольному крупный шрифт и избыточные размеры меню персонажа. Макашь стрелы в яд придутся прямо в бою, по 1-й за раз.
НОВИЗНА ЕСТЬ	НАГРАДА ЖУРНАЛА	РЕЙТИНГ
ИНТЕРЕС ПОВТОРНОЙ ИГРЫ ЕСТЬ		91%
	ВЕРДИКТ: Мир Elder Scrolls еще никогда не был таким красивым и увлекательным. Это целая вселенная, которую по недосмотру продают под видом игры.	

АНДРЕЙ ЕГОРОВ

ЖАНР
ADVENTURE
РАЗРАБОТЧИК
NUCLEOSYS
ИЗДАТЕЛЬ
GOTGAME ENTERTAINMENT
В РОССИИ
PLAYTEN INTERACTIVE, РУССОБИТ-М
НА ЧТО ПОХОЖЕ
JACK THE RIPPER, ROAD TO INDIA
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
ТРЕБУЕТСЯ — 800 MHz, 128 MB RAM,
VIDEO OPENGL-COMPATIBLE 16 MB
РЕКОМЕНДУЕТСЯ — 1,6 GHz, 256 MB
RAM, VIDEO OPENGL-COMPATIBLE 32 MB
СКОЛЬКО ДИСКОВ
1 CD
МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
АДРЕС В СЕТИ
WWW.SCRATCHESMYSTERY.COM



Джерри всегда поможет советом. Стоит лишь ему позвонить...



Единственное, что мне нужно в ванной комнате, — старая тряпка под раковиной.

Одинокая машина мчится по лесной дороге. Суббота, раннее осеннее утро. Вокруг никого. Кажется, что весь мир уснул долгим сладким сном. Автомобиль приближается к старому особняку — авто сбрасывает скорость и, шурша шинами по гравию, въезжает в ворота. Дверца машины открывается, и водитель выходит из автомобиля. Он оглядывается и осматривает окрестности — старый гараж, закрытый на замок, фонтан в центре двора, оранжерея с заржавевшей дверью и дом. Большой, величественный и хранящий множество тайн.

Мужчина закрыл дверцу и двинулся к особняку. Дом ждал его.

ТАИНСТВЕННЫЙ ДОМ

Scratches — квест «от первого лица»: вас ждет множество интересных головоломок, исследование помещений, изучение писем и газетных вырезок и интригующая история о молодом писателе Майкле Артрейте, купившем дом в английской глубинке. Как потом оказывается, особняк хранит множество тайн, в которых вам и предстоит разобраться на всем протяжении игры.

МЫСЛИ ВСЛУХ

Игровой процесс традиционен для квестов: после прибытия в особняк в вашем распоряжении оказывается целый дом — три этажа, чердак и

подвал, плюс окрестности: гараж, заброшенная оранжерея, часовня и склеп.

Scratches можно — и должно — отнести к классу horror, хотя вы не найдете там типичных приемов, которыми нагнетают страх обычные разработчики: луж крови, расчлененных тел и прочей пакости. Даже знаменитый Silent Hill не смог обойтись без этих шаблонов, а вот Scratches пугает на подсознательном, психологическом уровне. Дом и Майкл, Майкл и дом. Герой исследует особняк в полном одиночестве: множество комнат, скрипящие старые двери, сырой и мрачный подвал, из которого по ночам доносятся странные звуки, часовня и древний склеп, погрузившийся во тьму...

Авторам удалось создать неповторимую атмосферу старых фильмов и романов ужасов: сразу вспоминается «Дом семьи Ашер» Эдгара По или «Психо» Роберта Блоха — последний роман был очень удачно экранизирован Альфредом Хичкоком.

Фабула, как и полагается в играх подобного жанра, раскрывается не

сразу, а постепенно: в самом начале игрового действия мы знакомимся с Майклом, который приобрел старинное поместье; затем, когда наш герой заходит в дом, исследует пару этажей, почитает документы и газеты, мы понемногу начинаем проникаться историей этого места. Интрига держит нас до самых финальных титров — она заставляет играть дальше и дальше, распутывая головоломки и разбираясь в хитросплетениях сюжета.

А вот на избавление от типовых головоломок вкуса разработчиков, увы, не хватило: в основном вам предстоит искать ключи для последующего их использования на закрытых дверях, разгадывать комбинации и складывать мозаики. Некоторые вещи так запрятаны, что придется как следует пощелкать мышкой, чтобы их найти. В целом, нельзя сказать, что головоломки очень сложные — чтение документов плюс логическое размышление — и все загадки вы разгадаете без особого труда.

О ВНЕШНЕМ

Графическая сторона Scratches выглядит неплохо — окружающие локации хорошо прорисованы, и при этом игра крайне непритязательна к системным требованиям. Звуковая часть сделана очень добротной, а мрачная и красивая музыка, которая играет практически всегда, привносит свой вклад в атмосферу игры.

◆ ◆ ◆

Конечно, «революцией в жанре» Scratches назвать нельзя, но скажите — зачем квестам революция? Вот Myst когда-то устроил одну — жанр после нее еле откачали. Перед нами нечто гораздо лучшее: хорошая игра. С интригующим сюжетом, выдержанным стилем и чувством собственного достоинства. И, что замечательно, без единого тамплиера.

ЛКМ



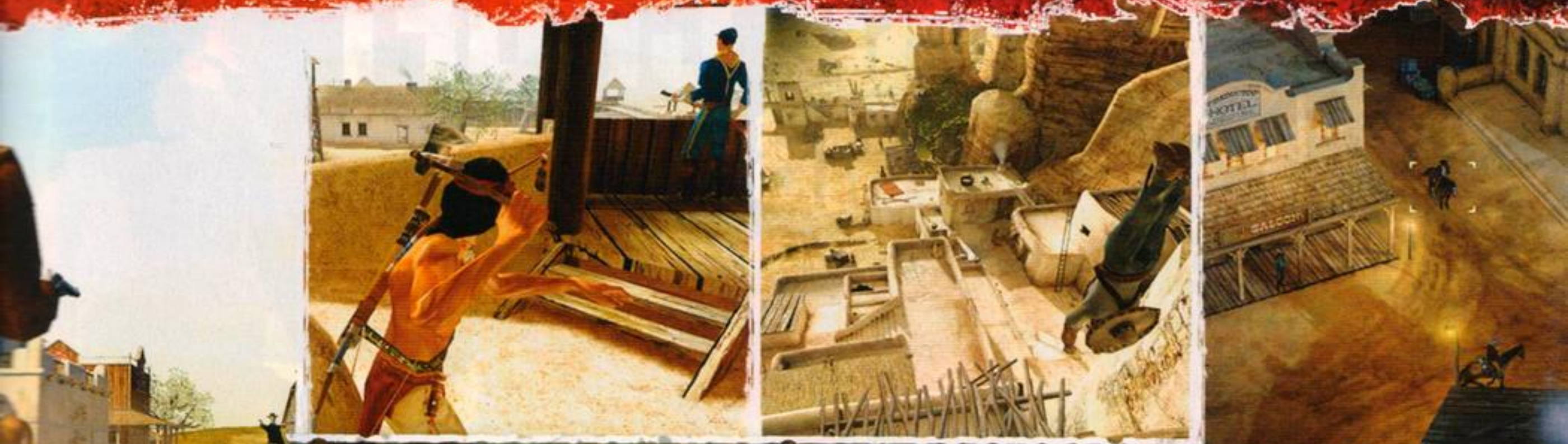
Тот самый дом... Выглядит мрачно, не находите?

		ДОСТОИНСТВА	НЕДОСТАТКИ
УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ	7	Интрига сюжета	Банальные головоломки
ГРАФИКА	7	Качественная прорисовка локаций	Устаревший технический уровень
ЗВУК	10	Хорошее музыкальное сопровождение	Нет
ИГРОВОЙ МИР	10	Сюжет, атмосфера	Нет
УДОБСТВО	10	Удобное управление	Нет
НОВИЗНА	НЕТ	НАГРАДА ЖУРИАЛЛА	ВЕРДИКТ: Квест, сделанный людьми с по-настоящему хорошим вкусом.
ИНТЕРЕС ПОВТОРНОЙ ИГРЫ	ДА		РЕЙТИНГ 84%

Акелла

АНР СТРАТЕГИЯ

ВЫ УВИДИТЕ ДИКИЙ ЗАПАД
В СОВЕРШЕННО НОВОМ СВЕТЕ



DESPERADOS 2

COOPER'S REVENGE



www.desperados2.com

www.atari.com



С ЖДЕТ ОДНО ИЗ САМЫХ ЗАХВАТЫВАЮЩИХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ НА ДИКОМ ЗАПАДЕ. ЭТА ИГРА ОБЪЕДИНЯЕТ
АКТИВНУЮ СТРАТЕГИЮ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ С РЕВОЛЮЦИОННЫМ 3D ВИДОМ, ПОЗВОЛЯЮЩИМ В ЛЮБОЙ
МОМЕНТ ПЕРЕКЛЮЧИТЬСЯ ОТ ОБЗОРА ТЕРРИТОРИИ СВЕРХУ К ВИДУ ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА.

Розничная продажа в магазинах фирм «СОЮЗ», «М Видео» и «Видеолэнд»



© 2006 Atari Europe SASU. Developed by Spellbound.
© 2006 "Akella" Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.

Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru. Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru, Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@aaanet.ru Представитель на Украине — «Мультитрейд» — www.multitrade.com.ua
ООО «Полёт Навигатора» в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании «Акелла»). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.



Акелла

АЛЕКСАНДР БАБУЛИН, ДМИТРИЙ ТЭЛЭРИ

ЖАНР

БОЕВИК ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА

РАЗРАБОТЧИК

CRYSTAL DYNAMICS

ИЗДАТЕЛЬ

EIDOS INTERACTIVE

В РОССИИ

НОВЫЙ ДИСК

НА ЧТО ПОХОЖЕ

СЕРИЯ TOMB RAIDER, PRINCE OF PERSIA: TWO THRONES, MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

ТРЕБУЕТСЯ — 1.0 GHZ, 256 MB, VIDEO GEFORCE 3TI/ RADEON 9 SERIES 64 MB
РЕКОМЕНДУЕТСЯ — 3.0 GHZ, 512 MB, VIDEO GEFORCE 5900/RADEON 9800XT 256 MB

СКОЛЬКО ДИСКОВ

1 DVD

МУЛЬТИПЛЕЕР

НЕТ

АДРЕС В СЕТИ

WWW.TOMBRAIDER.COM

LARA CROFT
TOMB RAIDER:
LEGEND

Спортсменка, комсомолка
и наконец — просто красавица!
«Кавказская пленница»

Многие разработчики в погоне за славой и деньгами пытаются придумать что-то новое в уже устоявшемся жанре, изменить многолетнюю концепцию. В первую очередь в штыки это воспринимают фанаты. Если при этом еще и изменения не в лучшую сторону, то к возмущению фанатов добавляется игнорирование со стороны остальных игроков.

Оборотная сторона медали — изготовление следующей игры по шаблону. Несмотря на то, что фанаты останутся, остальным это быстро надоест, и серия опять-таки окажется на грани забвения.

Но тут перед глазами — совершенно новый пример! После долгих мытарств в поисках чего-то нового и необычного, когда казалось, что серия уже умерла, — вдруг неожиданное возвращение к тому, с чего все начиналось. И правильно в названии игры нет порядкового номера. Просто написано: Tomb Raider: Legend. Легенда вернулась, едва ли не самый знаменитый персонаж компьютерных игр снова на коне! Точнее, на веревке над пропастью.

Итак, перед нами седьмая история про неугомонную Лару Крофт. Как ее встретят на этот раз?

ВОЗВРАЩЕНИЕ
НА КРУГИ СВОЯ

Первая (Unfinished Business) и вторая часть (The Golden Mask) игросериала были восприняты публикой с несказанным энтузиазмом и названы безусловной классикой зародившегося жанра. Третья часть приключений Лары — The Lost Artifact — была откровенно никакой. Четвертая часть (The Last Revelation) была сильна похожа на первую, за что и пользовалась заслуженным успехом. Далее, в Tomb Raider 5 Chronicles, последовала провальная попытка превратить



Ты чего рот разинул? Не боишься, что туда пуля залетит?

боевик в квест. В шестой части разработчики продолжили свое черное дело, The Angel of Darkness не ругал разве что немой. Злопыхатели клеветают о кончине Лары, фанаты громят кинотеатры...

Но вот трубят фанфары! Разработчики льют бальзам своих слов на сердца поклонников отважной английской леди, говоря о возвращении к старым добрым традициям, приправленным великолепной физикой и пластикой движений Лары, атмосферным звуком и интересным игровым процессом.

ТЕРНИСТЫЙ ПУТЬ ГЕРОИНИ

Путь мисс Лары Крофт пересечется с двумя конкурирующими организациями: якудза Такамото и сладкой парочкой Аманды с Джеймсом. Они тоже пытаются найти и завладеть Эскалибуром, невесть как оказавшимся в Боливии и разбитым мамой Лары. Теперь она пытается найти осколки, чтобы узнать судьбу своей матери.

Сюжет здесь присутствует. Ровно настолько, чтобы заинтересовать игрока и дать логическое объяснение

целям и мотивам, движущим Ларой Крофт в игре. Но, честно говоря, сама идея собирания артефакта по частям заслуживает понижения оценки балла на два. Это встречалось уже в таком количестве игр, что страшно сказать. Ведь это — самый простой способ объяснить наличие разнообразных локаций со всех концов света. Сюжет развивается предсказуемо и не заставляет ни о чем думать. Просто беги, прыгай и стреляй. Возможно, это самое оно для боевика от третьего лица, но все же хотелось бы чего-то поинтереснее, чем набор стандартных штампов. К тому же сюжет в игре не цельный, он с очевидной дыркой для дальнейшего продолжения. Можно было сразу перед титрами написать To Be Continued или Tomb Raider VIII — Coming Soon.

Лары, уступив место реалистичному «оружию в руках — оружие за спиной + 4 гранаты на поясе + 3 аптечки». Правда, не дает покоя мысль, куда же девушка прятала большие куски меча и вовсе огромный щит из эпизода в Казахстане... В целом игра оказалась именно той самой первой

Tomb Raider с привнесенными элементами из Prince of Persia и ссылками на некоторые другие игры (не в GTA ли подсмотрели этот безумный танк-автопогрузчик?). И ведь игра во многом обаятельна именно тем, что хорошо выполнена

в узких рамках классического боевика с видом от третьего лица. Нет ничего лишнего. Но и никакой новизны — тоже. Никаких переворотов в жанре, что вы!

В плане безглючности Tomb Raider, несомненно, радует. Критических ошибок выявлено не было, только пару раз Лара проваливалась сквозь текстуры, да еще рассказывали про возникавшие у кого-то проблемы с исчезающими бесследно сохранениями. Поэтому на всякий случай сохраняйтесь почаще!

ЧТО НОВОГО?

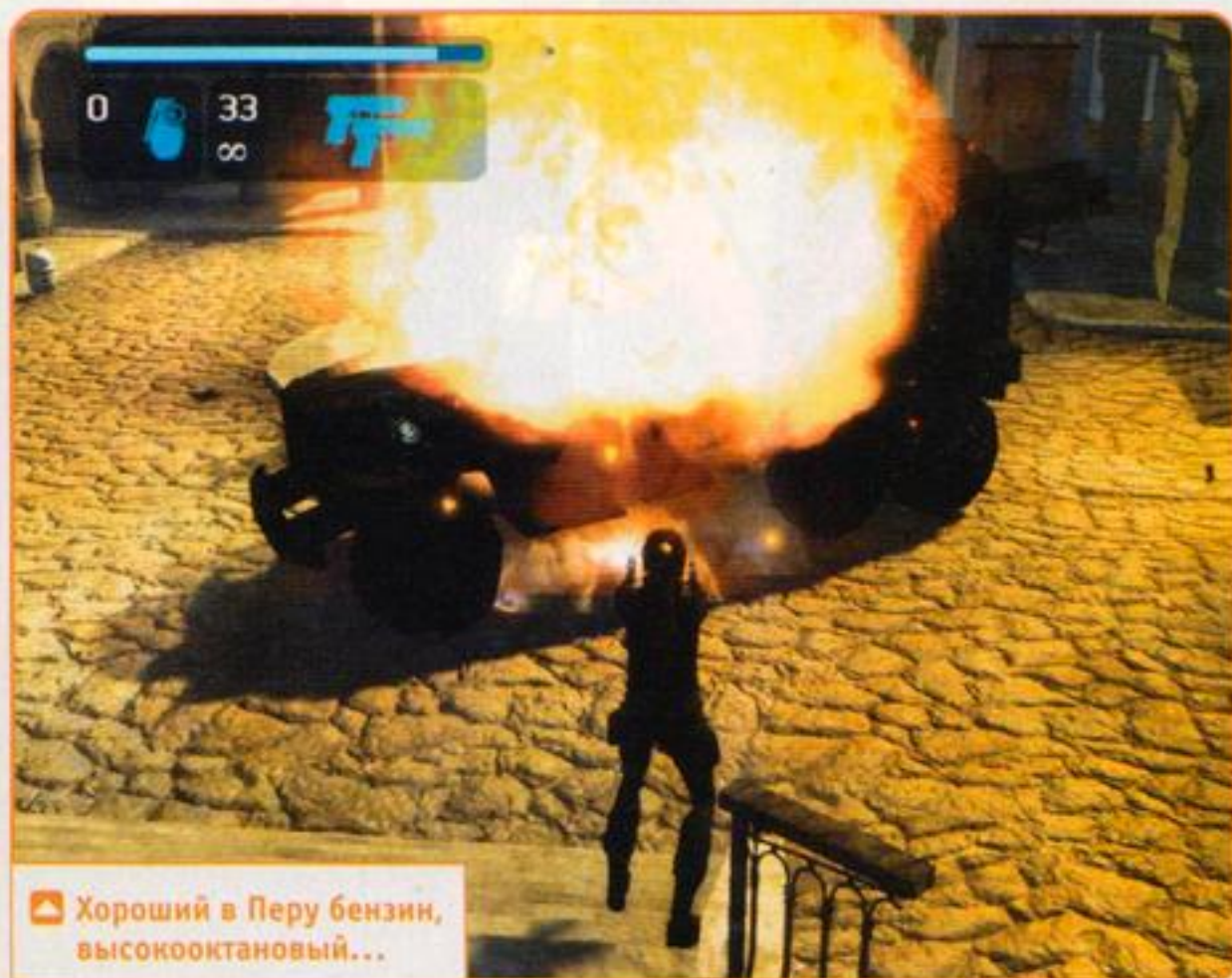
Отдельные элементы, безусловно, обновались. Улучшились схватки с противниками, исчез бездонный рюкзак

Вот и цель нашего путешествия по этим прекрасным горам — храм Будды.





Лара никогда не прочь искупаться, особенно с комфортом — в своем поместье.



Хороший в Перу бензин, высокооктановый...

Интерфейс не вызывает никаких вопросов, а управление так и вовсе удобнее некуда, хотя именно с ним ожидалась проблема, все же проект вышел на нескольких платформах. А тут зачастую мышка и клавиатура дают фору геймпаду.

НА СЛУХ И ЦВЕТ...

Ну что тут сказать? Эта часть разработчикам удалась просто превосходно! Лишь одно «но» — все великолепие можно увидеть только на сверхсовременных машинах, которые доступны действительно единицам. Дело в том, что игра изначально планировалась для выхода на новом Xbox 360. Отсюда и экзотичные для современных компьютеров настройки, и безумные требования к видеокарте: разве у многих сейчас есть таковые с объемом памяти на 512 Мб? Это настройки Next Generation, при которых TR: Legend, по сути, затмевает практически все, что выходило на РС на сегодняшний день. Пейзажи, которые предложит игра, заставят перехватить дыхание: головокружительные горные пропасти, искрящаяся на солнце вода, пролетающие пти-

цы, снежные равнины, гладкий и скользкий лед... Все это смотрится великолепно, и именно в динамике — статичные картинки совсем не передают той атмосферы. С полигонами и текстурами здесь все в порядке. Эффекты также смотрятся отлично! Владельцы вышеупомянутых видеокарт нового поколения с поддержкой шейдеров 3.0 могут порадоваться — здесь возможности их дорогой покупки используются на полную катушку.

Но настройки в игре достаточно гибкие, и она пойдет даже на слабых машинах. Сильно потеряв в графическом плане, конечно.

Анимация персонажей также хороша. Точнее, важна анимация *одного* персонажа, и с ней — полный порядок. Лара очень грациозна, двигается плавно и гибко. Каким бы опасным ни был трюк, она его делает легко и непринужденно. Наблюдать за ее движениями — настоящее удовольствие. Искушавшись, Лара Крофт намокает. Кожа начинает блестеть, одежда подобающим образом темнеет, а затем постепенно высыхает. Такого не было еще нигде.

Физический движок тоже не подкачал. Еще бы, при таком-то количес-

тве работ с ящиками и захватывающих заплывах на гробах.

Озвучка не вызывает нареканий, актеры подобраны хорошо (особенно на роль казахских военных-украинцев). Другое дело, что играть в игре, по сути, и нечего, все диалоги и монологи можно пересчитать по пальцам. Сами тексты в игре довольно неплохие, особенно удались шутки, которыми обмениваются по радио Лара и компьютерщик Зип. Главный голос в игре подходит к роли как нельзя лучше: и соответствует устоявшемуся образу, и в то же время не остается сомнений, что перед вами — настоящая леди.

Звуки окружающего мира адекватны и также сделаны на крепком, современном уровне.

Музыка в игре соответствует атмосфере и работает на нее. Музы-

ЧТО ДЕЛАТЬ В ИНТЕРАКТИВНЫХ РОЛИКАХ?

Интерактивный ролик и действия Лары	
Боливия: коридор лезвий	↑ ↓
Перу: рушащийся пол	← →
Япония: мотопрыжок	← →
Казахстан: парашют	↓
Казахстан: поезд в огне	↑ ↓ ← →
Англия: брешь в стене	← →
Непал: самолет	← → ↑ ↓

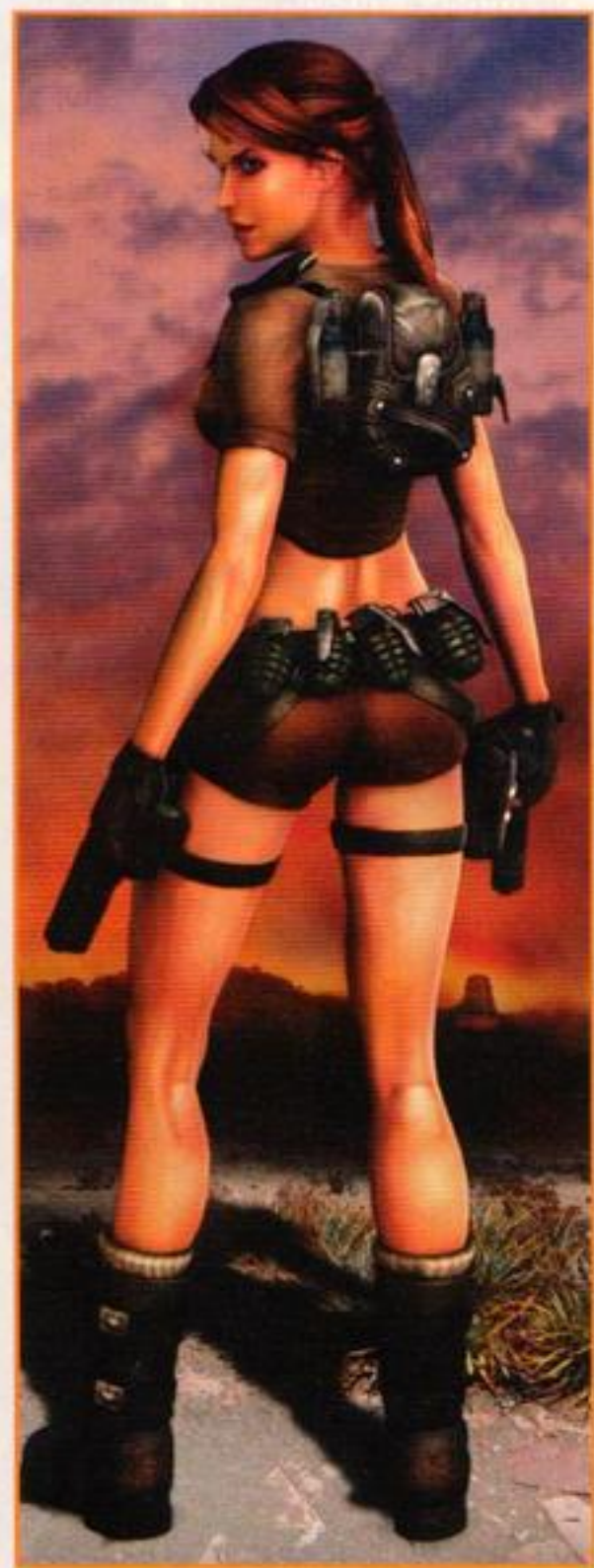
кальные темы умело используются для создания соответствующего настроения, и в то же время такой способ используется весьма умеренно, и у игрока не появляется чувство, что им манипулируют. Отдельные номера, как саундтрек к уровню в Непале, — просто прекрасны. Эту музыку, конечно, не оставишь на винчестере (все же она не самоценна), но в процессе игры она слушается очень хорошо. Почти идеальная звуковая дорожка для самого процесса игры в Tomb Raider. Но покупки отдельного диска с саундтреком (если такой выйдет) — вряд ли достойна.

ЛАРА НАВСЕГДА!

Что такое Tomb Raider: Legend? Вы думаете, что тут надо только много бегать, очень много стрелять и совершать колоссальное количество прыжков? Вы правы. И это здесь сделано по высшему разряду. Но изредка все же придется и решать загадки. Для прохождения каждого уровня вы должны решить как минимум одну большую головоломку, причем чем дальше продвигаетесь по игре, тем эти больше эти задания начинают походить на *действительно* головоломки. Обычно головоломка представляет из себя большой зал, пещеру или крышу небоскреба, где вам надо догадаться, как запустить какой-нибудь механизм, или попросту придумать, как из одного конца комнаты попасть в другой, минуя пропасть шириной в несколько десятков метров.



Осторожней, нахал! Английская леди тебе не шар для кегельбана, будь ты хоть трижды демон!





**«МИР ФАНТАСТИКИ» —
 ЛУЧШИЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ
 ЖУРНАЛ ЕВРОПЫ 2006!**

ESFS Awards "Best Magazine"



В РИТМЕ ФЭНТЕЗИ

Фантастическая музыка в России и за рубежом



СО ШИТОМ ИЛИ НА ШИТЕ

Зашитное снаряжение



СРЕДНЕВЕКОВЫЕ БЕСТИАРИИ

От василиска до камелопарда

www.mirf.ru

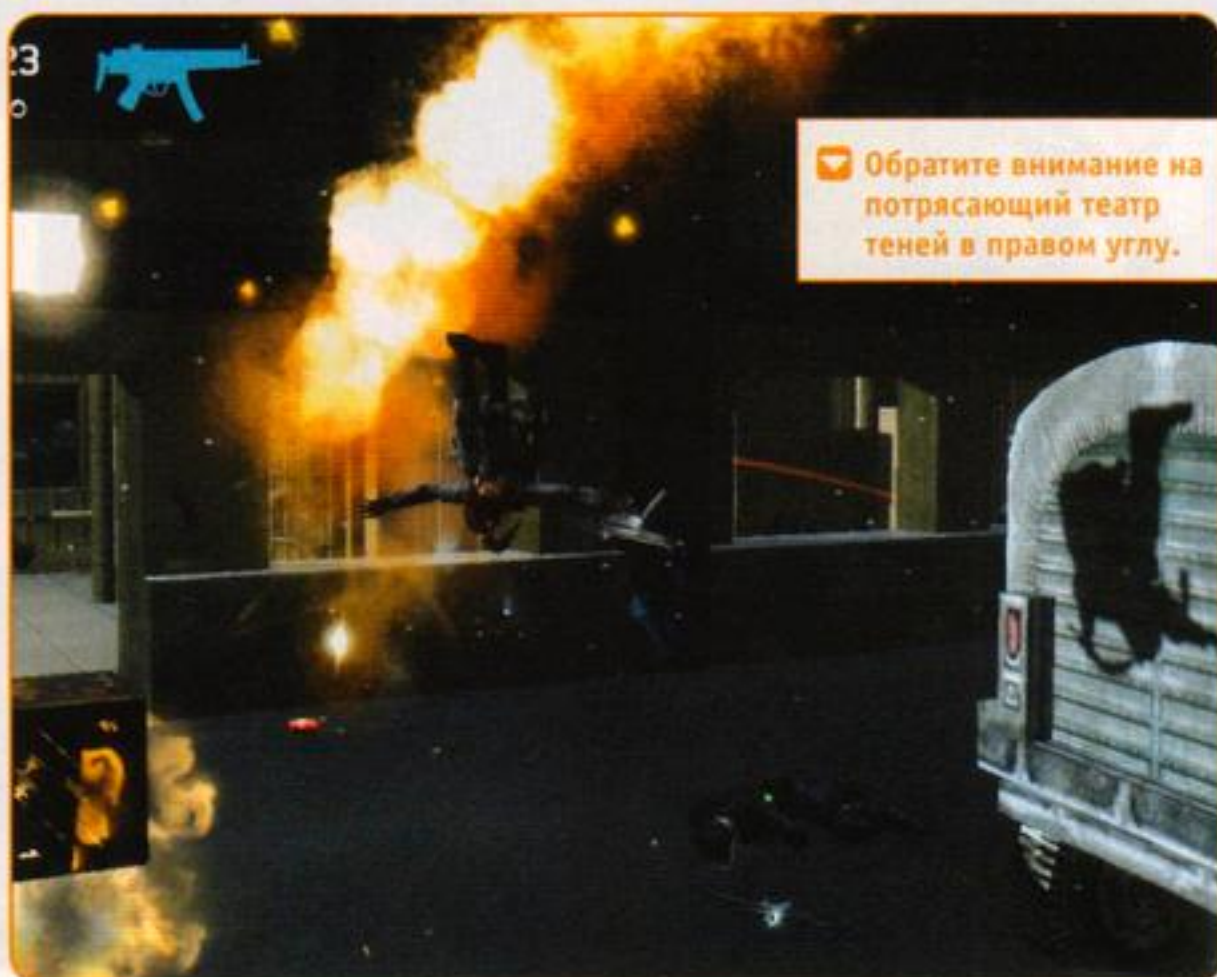
СМОТРИТЕ
 С «МИРОМ ФАНТАСТИКИ»



АЛЕК БОЛДУИН И ЙЕН МАККЕЛЕН
 В ФАНТАСТИЧЕСКОМ КИНОКОМИКСЕ

ТЕНЬ

(THE SHADOW, 1994)



Кроме того, присутствует отдельная игра-в-игре — «найди спрятанный артефакт». С их помощью открываются различные секреты в игре. Эти артефакты бывают бронзовые, серебряные и золотые. Перечислены в порядке возрастания сложности их находки и уменьшения количества. Золотых и вообще — всего ничего, один на уровень, но найти его могут лишь избранные, очень везучие или очень настойчивые.

На пути вас подстерегает целый арсенал ловушек: автоматические пулеметы, колья из стен, давилки, пробегающий огонь, горящее масло или холодная вода, всевозможные ножи, электрические разряды и валуны, неожиданно падающие точно на Лару. Остерегайтесь.

Разработчики решили сделать некоторые видеовставки игральными. Эти короткие сегменты мы назвали интерактивными роликами. Подобное уже было сделано в играх God of War, Resident Evil 4 и Fahrenheit.

Во время видеовставки с Ларой иногда могут происходить неприятные неожиданности (обваливается пол, из стен выскакивают шипы и т.д.), и вот тут-то начинается эта мини-игра. На экране высвечиваются наименования клавиш, которые надо вовремя нажать, чтобы Лара, совершив некоторое количество удивительных трюков, осталась жива. Если не ус-

певаете, то героиня красочно отходит в мир иной. Это добавляет и так не скучной игре еще больше драйва и динамики.

Система сохранения: в игре использована система чекпойнтов, то есть игра записывается автоматически, в основном перед всякими опасными моментами, не давая самим выбирать момент сохранения. Точнее, сохраняться можно, но игра при загрузке сохранения все равно начнется с ближайшего к нему чекпойнта. Звучит страшно, не правда ли? Но на



Отличное платье для вечеринки в мафиозном гнезде.



Лара открывает в себе футбольное дарование.

самом деле реализовано это здесь хорошо — чекпойнты расставлены буквально на каждом углу. И никаких проблем с этим аспектом игры не возникает.

Единственное, что иногда откровенно удручает, — некоторая казуальность игрового процесса: обилие подсказок, пояснительных значков и подсветка интерактивных предметов. Эти подсказки даже нельзя отключить. Получается, что думать придется очень редко.

ПОВТОРИТЬ НЕВОЗМОЖНОЕ?

В игре присутствует своеобразное коллекционирование: за то, что Лара соберет все сокровища на уровне или пройдет его за отведенное время, ее наградят улучшением оружия, новыми костюмами и концепт-артом.

Собственно, ради этого придется пройти игру дополнительно еще два раза и особенно постараться, ведь среднее время прохождения игры 9 часов, а на скорость — около 2 с половиной.

Уровень сложности игры можно изменить в любой момент между миссиями, да и влияет он только на меткость и искусственный интеллект противников Лары. ИИ, к слову сказать, присутствует, но ничем не выделяется, ибо все перестрелки сжаты железными клещами скриптов.



Вначале мы говорили, что Лара Крофт снова на своей любимой веревке над пропастью. Сейчас она держится крепко и уверенно, с чувством некоторого превосходства даже. Но в любой момент может свалиться вниз. Идеи Tomb Raider, возможно, и вечные, но клонирование себя десятилетней давности несколько раз подряд вряд ли пройдет. Хотя за тот драйв, который в игре есть, простить можно очень многое. Tomb Raider: Legend — это не предмет искусства, но выполненное ремесленниками (Crystal Dynamics) на высочайшем уровне изделие. Одноразовое, но очень увлекательное.

ЛКИ

		ДОСТОИНСТВА	НЕДОСТАТКИ
УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ	8	Динамичность, акробатика, интерактивное видео	ИИ, однообразие
ГРАФИКА	10	Эффекты, анимация, физика...	Нет
ЗВУК	7	Озвучка персонажей, атмосферная музыка	Звуковые эффекты среднего качества
ИГРОВОЙ МИР	6	Обаятельные персонажи, приятные диалоги	Банальный сюжет
УДОБСТВО	9	Управление, интуитивный интерфейс, почти не видно глюков	Системные требования, лучи не видно глюков
НОВИЗНА	НЕТ	НАГРАДА ЖУРНАЛА	ВЕРДИКТ: Боевик в лучших традициях серии Tomb Raider, линейный, но очень увлекательный.
ИНТЕРЕС ПОВТОРНОЙ ИГРЫ	НЕТ		РЕЙТИНГ 85%

GUILD WARS®

FRACTIONS™



РЕВОЛЮЦИОННАЯ
СЕТЕВАЯ
МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ
ИГРА...

WWW.GUILDWARS.COM

БЕСПЛАТНАЯ ИГРА ОН-ЛАЙН*

SOFT
ARENANET

PC CD-ROM

* Необходима покупка игры и оплата доступа к Интернету.

© 2005 - 2006 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars Factions and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners.

Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

АЛЕКСАНДР ТАРАКАНОВ

ЖАНР

БОЕВИК

РАЗРАБОТЧИК

EA REDWOOD SHORES

ИЗДАТЕЛЬ

ELECTRONIC ARTS

НА ЧТО ПОХОЖЕ

GRAND THEFT AUTO, MAFIA, TRUE CRIME: NEW YORK CITY

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

ТРЕБУЕТСЯ — 1,4 GHz, 256 MB, VIDEO GEFORCE 5700/RADEON 9500 64 MB
РЕКОМЕНДУЕТСЯ — 2 GHz, 512MB, VIDEO GEFORCE 6600/RADEON 9700PRO 128 MB

СКОЛЬКО ДИСКОВ

1 DVD

МУЛЬТИПЛЕЕР

НЕТ

АДРЕС В СЕТИ

WWW.EA.COM/OFFICIAL/GODFATHER/
GODFATHER/US/INDEX.JSP

THE GODFATHER: THE GAME



...все лишь копия копии копий.

Чак Паланик,
«Бойцовский клуб»

Если честно, мне до конца непонятно, почему в Electronic Arts решили сделать игру по фильму The Godfather. Для игры он годится так себе. С тем же успехом можно из «Соляриса» Андрея Тарковского сотворить бесшабашную «стрелялку» с сотнями инопланетных монстров, которые не дают исследовать живую планету. Начать с небольшого десантного отряда отчаянных землян и закончить массивной атомной бомбардировкой...

ГОРОД И ГАНГСТЕРЫ

История начинается, когда отца маленького Chosen One расстреливают в подворотне партнеры по гангстерским делам. Подросши, наш непростой герой устраивается на службу к дону Вито Корлеоне. Ему придется пройти путь от обычного бандита до короля преступного мира. Действие игры, как уже многие догадались, происходит в Нью-Йорке в пятидесятые годы.

Игроки заранее пророчили игре место наследника чешской «Мафии». Но кроме обстановки и ганг-

стерской тематики между ними нет ничего общего. Если разделить Godfather на составные части, получатся следующие пропорции: 60% — Grand Theft Auto, 20% — Mafia, 20% — отсебятины.

После битвы с продвинутым редактором внешности игра выплывает свежее испеченного персонажа на виртуальные улицы Нью-Йорка. В вашем распоряжении пять районов города, сделанных по новаторской технологии copy/paste.

Прямые улицы, одинаковые дома, унылая цветовая палитра. Все оттенки серого как способ восприятия жизни? Тоскливое зрелище. Даже пройдя игру, сразу трудно определить, где находишься. Нет выделяющихся объектов, которые можно запомнить (дворики отсутствуют как класс). Один район практически не отличается от другого.

Проблемы с ориентированием добавляет мини-карта, подчистую содранная с Grand Theft Auto (даже масштаб так же изменяется в зависимости от скорости автомобиля, хе-хе). Она слишком маленькая, и отыскать нужное здание не так просто. Приходится постоянно зале-

зать в меню и смотреть полную карту города.

Обычно это происходит во время отчаянной погони. Изрыгая проклятия, не отрывая взгляд от монитора, пытаешься найти Esc и не улететь в кювет. Разве трудно было назначить карту на отдельную клавишу? Не иначе, наследие кросс-платформенности.

Система сохранения дружелюбна к игроку. Можно сохраниться в любой купленной недвижимости. Плюс в миссиях есть контрольные точки, что существенно облегчает прохождение. Да, кстати, зайдите во вторую комнату в любом доме. Это что? Намек на горячий кофеек?

Над сюжетом хорошенково поработали топором, чтобы впихнуть главного героя в отдельные фрагменты из фильма. Вот главный герой, увидев смерть Лука Брази, мстит убийцам. Пошлявшись парочку дней по городу, он решает сообщить траурную новость коллегам. Отправляется в парикмахерскую и становится очевидцем покушения на Вито Корлеоне.

Вытаскиваем пистолет, снова мстим убийцам, попутно спасаем сестру коллеги, садимся в машину и гонимся за скорой помощью, в которой везут раненого дона. Трусоватый и недалёковидный Фредо становится безумным храбрецом и успешно отстреливается от преследователей, подрывая машины и пугая прохожих. Пробившись через баррикады из автомобилей, устроив бойню на мосту, угоняем скорую и самолично отвозим потерпевшего в больницу.

Из такого винегрета состоит весь сюжет. Понятно, что при таком подходе от атмосферы фильма не осталось и следа. Герои знакомые, речи ведут серьезные — а на экране творится форменный балаган. Не обошлось без любовной линии и откровенный сценаристов. Стандартный набор штампов.

Игра приоткрывает страшные тайны. Вот, оказывается, как Вито Корлеоне доставляли в больницу.



101 СПОСОБ НЕ СТАТЬ ДОНОМ

Игровой процесс сильно напоминает виденное в GTA. Обязательные сюжетные миссии, за прохождение которых игрок получает новые ранги и продвижение по карьерной лестнице. Дополнительные задания, за выполнение которых одарят звонким долларом и уважением. Это местный аналог опыта. Набрав определенное количество, можно улучшить одну из характеристик. Да-да, ролевые зачатки. Быстрее бегать или точнее стрелять? Выбирайте.

Беда заданий, сюжетных и дополнительных, однообразие и сору/paste. Погоня на автомобилях, заказные убийства, захват предприятий, ограбление банков... Сначала интересно и захватывающе. Но к середине игры охватывает тоска зеленая.

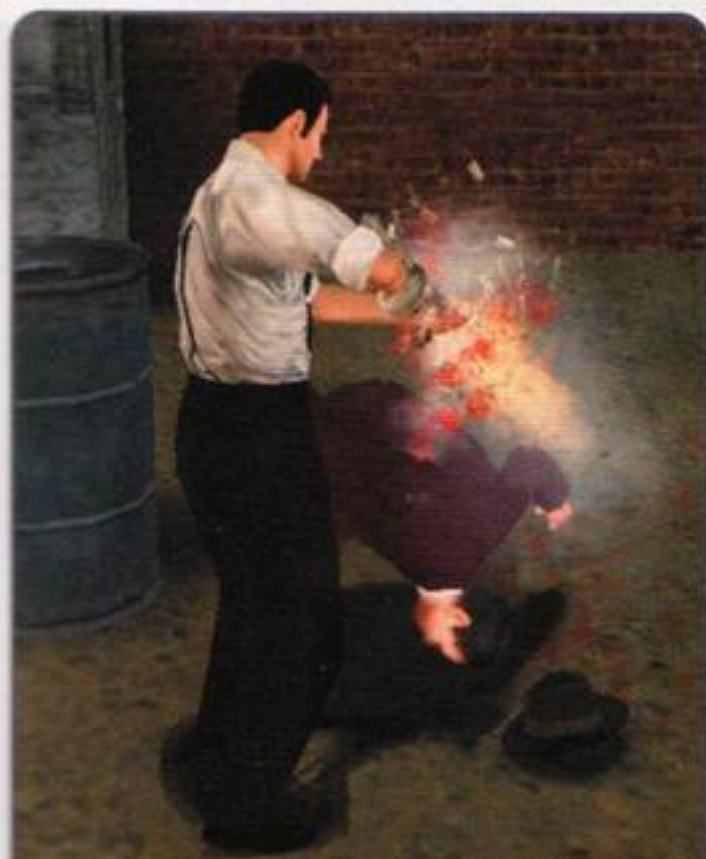
Разнообразные вариации на тему — застрели, догони, привези — порядочно приедаются. Когда в десятый раз зайдете в магазин, увидите клонированного владельца, одинаково расставленные столы... желание дослужиться до дона Нью-Йорка ментально испарится.

Понимаете, магазины скопированы один к одному. Начиная от модели, заканчивая планом помещения и расстановкой мебели. Поговорили с хозяином, набили морду охране, взорвали сейф, купили подпольный бизнес. Можете двигаться дальше.



No, I am not payin' anything.

Подобные сцены вызывают отвращение уже через несколько часов игры.



Нео показал мне парочку трюков с автоматом. Теперь я тоже знаю кунг-фу.



Видите больного? Два огнестрельных ранения. И какой, к черту, костюм?

Чем больше захватите магазинов, тем натянутей отношения с другими кланами. Оскорбления и вялые перестрелки перерастают в настоящую войну. На улице опасно показываться, взрываются магазины... Жизнь кипит и бьет ключом.

Когда серьезно продвинетесь по карьерной лестнице и станете правой рукой дона... все так же придется бегать по магазинам, заниматься мелким рэккетом и выслушивать оскорбления продавцов. Конечно, я понимаю, что без условностей не обойтись. Но такое напрочь убивает атмосферу. Зачем стремиться стать донем? Где уважение и почет? Как были мелкой сошкой, так и остались.

Нет стимула — исследовать мир. Сюжетные миссии заканчиваются быстро. Остается рутинная работа. И самое главное, что, даже полностью пройдя игру, не получаешь удовлетворения. Скупили всю недвижимость, уничтожили конкурентов. И что дальше? Ну не ощущаешь себя лидером преступного мира.

Зато драки сделаны отлично. И дело не ограничивается десятком ударов. Противника можно бросить на стенку, ударить головой об прилавок, скинуть под колеса машины и многое другое. Правда, с управлением перемудрили. Приходится вытворять невообразимые финты мышкой, одновременно терзая клавиатуру. Тяжелое наследие консолей? Оно самое.

Перестрелки происходят на редкость живо. Несмотря на необычное управление, позорное автоприцеливание, отсутствие стрейфа и хилое здоровье. Можно метко засадить пулю в коленку, чтобы насладиться отличной motion capture и ragdoll-физикой. Или выполнить одно из многочисленных fatality. Пускай контрольные выстрелы в голову из автомата смотрятся нереально. Зато сделаны симпатично.

Не повезло любителям погонять на автомобилях. Скромный парк из двенадцати машин (оцените раз-

мах) и унылый трафик. Если захотите покататься в свободное от преступлений время, обнаружите — нечем заняться. Разъезжать по унылым улицам, расталкивая встречных водителей, — сомнительное удовольствие.

И это после Grand Theft Auto, где можно было часами не вылезать из машины, развлекаясь прыжками с трамплинов и безумными погонями с полицейскими. Кстати, в Godfather иногда вообще не найти служителя закона.



Впрочем, устроив форменный беспорядок и получив максимальный рейтинг розыска, оторваться от полицейских не составит труда. Хлипкие баррикады, парочка аварий (виновниками которых обычно становятся сами полицейские) — и игрок свободно мчит по шоссе. Надоел хвост? Найдите продажного полицейского и вручите пару тысяч долларов. Про вас моментально забудут.

ГРАФИЧЕСКИЙ ДОН

Не секрет, что игру делали для приставок нынешнего и следующего поколения. Владельцы Xbox 360 получили симпатичную графику и нормальные модели. На нашу долю выпал уродец из позапрошлого века. В качестве моторчика использовали многострадальный RenderWare. Да-да, именно он засветился во всех частях Grand Theft Auto, Cold Fear и даже в «Бое с тенью».

Старичка узнаешь моментально. Автомобили вываливаются из ниоткуда маленькими частями. Вот тень показалась. Потом колесо. Водитель материализовался. Затем все остальное. Точно так же они обожают исчезать. Забежал на пять минут в переулок, вернулся и обнаружил пропажу.

Вообще за такие модели автомобилей половину коллектива EA Redwood Shores надо принудительно пересадить на тракторы «Беларусь». В назидательных целях. Убогие коробки на квадратных колесах с непрозрачными стеклами. Стыдно. Уже упомянутая Mafia 2002 года выглядит намного симпатичней.

Но я никогда не пойму, почему раненный дон Вито лежит в больнице в костюме. Пиджак, сорочка, галстук. Будто сразу в гроб положили. Конечно, морально и технически устаревший движок. Конечно, на Sony Playstation 2 особой красоты не сделать. Но почему нельзя было нарисовать новую текстуру?

Взрывы, наоборот, сделаны на пятерку. Машины разлетаются на мелкие кусочки, полыхая огнем и красивыми спецэффектами. Модели персонажей вызывают двойственные чувства. Видно, что на главных героев не пожалели полигонов. Но лица безжизненны, нет эмоций. Будто по-смертная маска разговаривает.

Массовке повезло меньше. Полигоны явно сэкономили, чтобы не загружать старушку Sony Playstation 2. Квадратные локти, размазанные пиксели — но анимация такая же шикарная. К озвучке и музыке претензий нет. Оно понятно. Аранжировки известной мелодии Нино Рота, плюс голоса актеров, сыгравших в фильме.

ДОН ВСЕЯ РУСИ

Отгремели последние выстрелы. Конкуренты мертвы. Мы стали донем и захватили город. Но, попыхая дорогой сигарой, почему-то не испытываешь удовольствия. Godfather как игра по фильму ужасна. Атмосфера и сюжет загублены напрочь.

Как просто игра — крепкий середнячок. Интересные драки, перестрелки — с одной стороны. Скучные миссии и мертвый город — с другой стороны. Если приелся GTA, можно и попробовать. Остальным лучше дождаться проекта достойней.



Повальный перенос известных фильмов на экраны мониторов начался. На прошлой E3 показывали демо-версию Scarface («Лицо со шрамом»). Игровой процесс сильно напоминал GTA: Vice City — но про Тони Монтана. Полундра.

ЛКИ

ДОСТОИНСТВА		НЕДОСТАТКИ
УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ 6	Драки и перестрелки	Однообразные миссии, нет стимула исследовать мир
ГРАФИКА 7	Красивые взрывы, анимация	Модели персонажей и автомобилей
ЗВУК 8	Голоса известных актеров, музыка Нино Рота	Эффекты
ИГРОВОЙ МИР 7	Город большой	Город безжизненный и однообразный
УДОБСТВО 7	Просто освоить	Управление
НОВИЗНА ИТЕРЕС ПОВТОРНОЙ ИГРЫ	НЕТ НЕТ	НАГРАДА ЖУРНАЛА ВЕРДИКТ: Урезанная GTA про итальянских гангстеров.
		РЕЙТИНГ 69%

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

КОНСТАНТИН ЗАКАБЛУКОВСКИЙ

ЖАНР

ПОХОДОВАЯ СТРАТЕГИЯ
РАЗРАБОТЧИК
STARDOCK CORPORATIONИЗДАТЕЛЬ
STARDOCK CORPORATION
В РОССИИSNOWBALL INTERACTIVE
НА ЧТО ПОХОЖЕMASTER OF ORION II, STARS!,
ASCENDANCY, CIVILIZATION IVСИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ.
ТРЕБУЕТСЯ — 1 GHz, 256 MB, VIDEO
GEFORCE 2/RADEON 7500 32 MB
РЕКОМЕНДУЕТСЯ — 2 GHz, 256 MB,
VIDEO GEFORCE 5900 ULTRA/RADEON
9800 PRO 128 MB

СКОЛЬКО ДИСКОВ

2CD

МУЛЬТИПЛЕЕР

НЕТ

АДРЕС В СЕТИ

HTTP://WWW.GALCIV2.COM/



GALACTIC CIVILIZATION II: DREAD LORDS



Корабли во флоте отображаются именно так, как выглядят в конструкторе.

— Эх, давненько я не брал в руки шашек...

— Действительно, двадцать третий век на дворе, кто нынче шашками воюет!

— Да? Эх, давненько я не бороздил космическими кораблями просторы вселенной...

— Вот тебе и карты в руки, вперед, или, как говорится на тайном языке врачей, *per aspera ad astra*.

Колонизаторы летят в неизвестность, конструкторы строят космические базы, спешат по своим делам торговцы, на планетах дымятся трубы промышленных комплексов и головы ученых, а за границами нашего влияния строят коварные планы получения мирового господства другие расы. Все это — Galactic Civilization 2: Dread Lords, космическая походовая стратегия. Цель — победить одним из четырех возможных способов, и, в отличие от Master of Orion 2, грубая сила — лишь один из них, во всех других случаях можно обойтись без единого выстрела. В любом случае вариантов достижения результата множество, а фатальных неверных шагов намного больше.

Основа всего — экономика цивилизации, без денег замедлится или

остановится производство кораблей, строительство и работа ученых. Пополнить казну можно, собирая налоги с населения, чему оно не особенно-то и радо, и с помощью торговли, а на что потратить — всегда найдется. Для большей эффективности и доходности планеты нужно специализировать, они могут быть производственные, научные и экономические, на «строим все» клеточек не хватает.

Не менее важна, хотя и не так явно сказывается ее влияние, дипломатия, система схожа с Civilization IV, те или иные действия вызывают одобрение или недовольство других рас. Если здесь нас никто не любит, остается один выход — война. Сражения выигрываются задолго до места встречи кораблей — это работа ученых и конструкторов. Три типа атаки и противостоящие им виды защиты заставляют следить за потенциальными врагами и вносить изменения в свои проекты. А вот тактической части нет совсем — что спроектировали и построили, то и сражается.

ЛИЦО ГАЛАКТИКИ

Начну, пожалуй, с небольшого и единственного минуса — у Galactic

Civilization 2 нет нормального режима обучения. Несколько прилагаемых к игре видеоуроков научат самым простым и очевидным вещам, но не дадут новичку подробного представления о том, что и как нужно делать, большинство моментов приходится осваивать в горячем режиме. В качестве практического обучающего курса может сойти кампания, но начиная с четвертой миссии даже на нормальной сложности она требует незаурядного стратегического опыта. Но широта настроек позволит освоиться даже человеку, никогда не игравшему в игры: можно ограничиться минимальным размером галактики, противниками, не обезображенными интеллектом, и невысокой общей сложностью и постепенно перейти к противостоянию с зубрами космической дипломатии на сложности suicidal.

Баги были в большом количестве, да и сейчас не окончательно изгнаны с кухни. Но я не стану записывать их в минус игре, потому что Stardock Corporation — та компания, которая не на словах осуществляет поддержку пользователей. Первый патч вышел в день выхода игры. И исправлениями дело не ограничивается, в новых заплатках вносятся изменения в игровой процесс, пожелания о которых игроки оставляли на официальном форуме игры. Припоминаете такой подход? Я — нет. К тому же разработчики предпочли отказаться от систем защиты, здраво рассудив, что и их обойдут. И не прогадали, а сохранили свое право на интеллектуальную собственность простым и изящным способом — каждое новое обновление требует повторной активации.

Перенос плоской клетчатой карты, на которой и происходит действие, в три измерения удался на славу. Galactic Civilization 2 красива настолько, насколько это возможно для походовых стратегий. Любой объект можно осмотреть со всех сторон, и к собственноручно созданным кораблям это тоже относится. Не портят картину и условности в размещении звезд, планет и их лун на карте. Можно было сделать как в Ascendancy, где звездная система являлась отдельной картой, но так было бы намного менее красиво и не пошло бы на пользу игровому процессу.

ВСЕ В НАШИХ РУКАХ

Мы абсолютно свободны. Путь развития в руках игрока, и первые решения принимаются еще не на карте галактики, а при создании подконтрольной ему расы. Выбрав среди массы умений, можно заранее задать стиль игры из всей массы возможных вариантов, подкрепив это поддержкой нужной политической партии и стартовыми технологиями. Торговец, ученый или дипломат —



Вторжение лордов, нам придется брать числом.



За боем остается только наблюдать.



Наглядно видно, что от кого ожидать.

каждый найдет свою нишу в этом мире, даже бравый воинок сможет послать космические армады в бой, хоть на него и ополчится в итоге половина галактики. Но и цепляться за свой путь нет надобности, это лишь стержень, вокруг которого происходит развитие нашей расы.

Путь по научному древу не слишком ветвист, но длинной ветки могут поспорить с любым конкурентом. И именно с помощью умных мыслей в головах ученых выбирается путь между добром и злом, впрочем, никто не заставляет уходить из стана ценителей равновесия. Но грань не так резка, как кажется, мнение о нас складывается еще и из наших действий.

Управление империей тоже в наших руках, а экономика — штука весьма хрупкая. И здесь планировать нужно все заранее, но уже на стадии колонизации: вот эта планета у нас будет строить космические

корабли, на этих двух будут проводиться исследования, а на той напомним кучу народа и понастроим торговых центров и развлечений. Не в меру расходуя средства, можно залезть в долги и в неожиданный момент получить остановку производства.

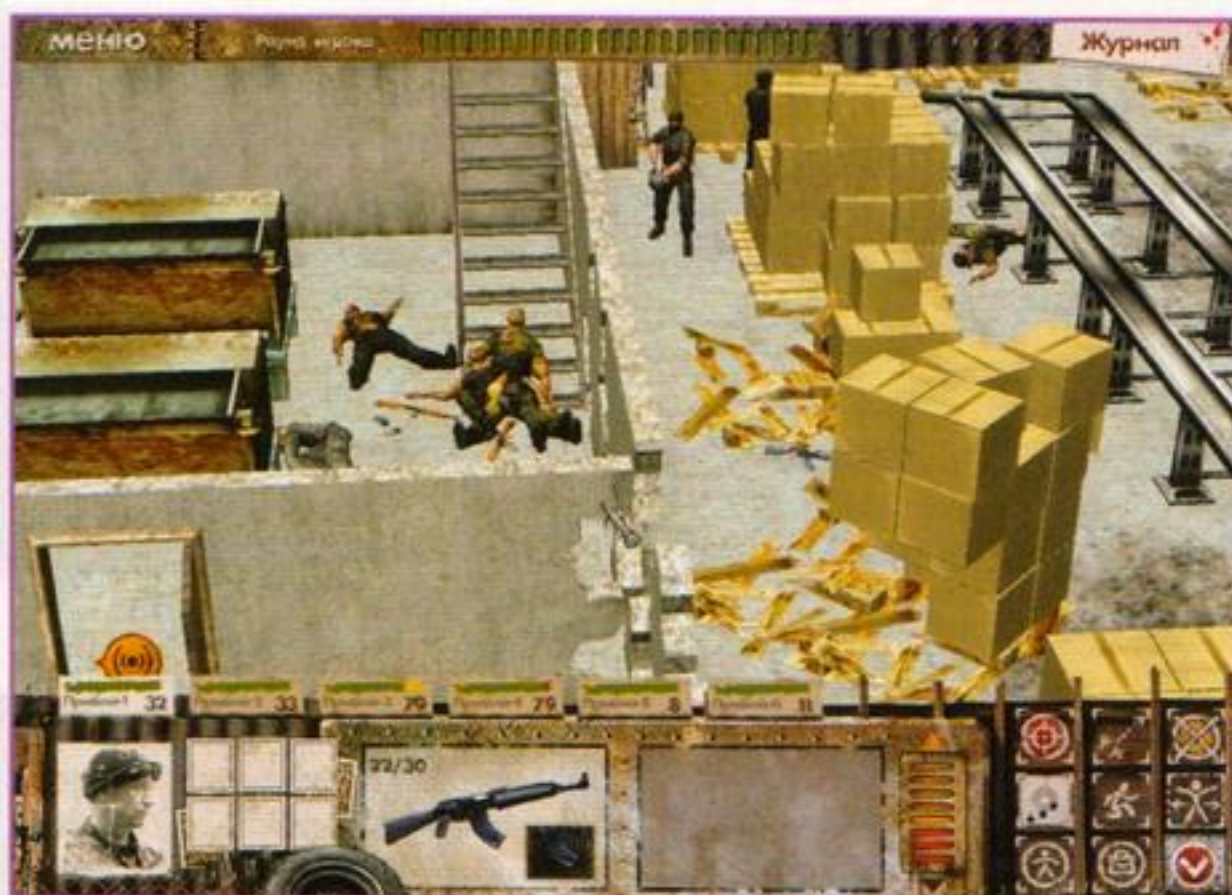
Создание новых дизайнов кораблей — вообще отдельная игра в игре. И дело даже не в количестве пушек, щитов, двигателей и итоговой крутости, а во множестве декоративных элементов. Ничто не мешает создать свой собственный флот, состоящий из x-wing или гигантских роботов, на форуме официального сайта попадают порой просто шедевры. Если подходить к вопросу с душой, то можно засесть за редактором на несколько часов и, забыв о войне по всем фронтам, примерять очередной пилон. По азарту сравним со строительством и улучшением дома в Sims 2.

ЛКИ



За боем остается только наблюдать.

	ДОСТОИНСТВА	НЕДОСТАТКИ
УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ ■■■■■■■■■■ 10	Множество вариантов развития	Нет
ГРАФИКА ■■■■■■■■■■ 10	Честное отображение объектов	Нет
ЗВУК ■■■■■■■■■■ 10	Музыка идеально подходит к темпу игры, озвучка всегда к месту	Нет
ИГРОВОЙ МИР ■■■■■■■■■■ 9	Полная свобода действий	Некоторая сложность освоения
УДОБСТВО ■■■■■■■■■■ 5	Интуитивность интерфейса, понятное отображение игровых данных	Неочевидность некоторых моментов
НОВИЗНА ДА	НАГРАДА ЖУРНАЛА	ВЕРДИКТ: Долгожданная игра для всех любителей пошаговых стратегий.
ИНТЕРЕС ПОВТОРНОЙ ИГРЫ ДА		РЕЙТИНГ 96%



ЖЕСТЬ

DASH

ЖАНР
ПОШАГОВАЯ ТАКТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ
РАЗРАБОТЧИК
DUALON STYLE ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ
1C
РЕЙТИНГ ЛКИ
35%

Если птице отрезать руки, если ноге отрезать тоже... Что характерно, умирает несчастная не от кровопотери, а от скуки. Что грозит и игрокам, пожелавшим найти сюжет в игре «Жесть»...

А ведь, казалось бы, как все хорошо начиналось. За основу была взята великолепная игра «Операция Silent Storm», и у нас вновь появилась возможность уничтожить противника силами набранной для этого группы. Но! При ближайшем рассмотрении оказывается, что странно даже сравнивать эти игры, ибо от предшественника отрезали все, что только можно.

Началось все с сюжета. Само собой, он как-то должен соответствовать фильму, по которому сделана игра. Однако описать его можно так: журналистка пытается взять интервью у маньяка, сбежавшего из психиатрической клиники, вместе они скрываются в дачном поселке. И в этом дачном поселке скрывается нечисть (террористы, сектанты и прочая) со всей планеты, которая

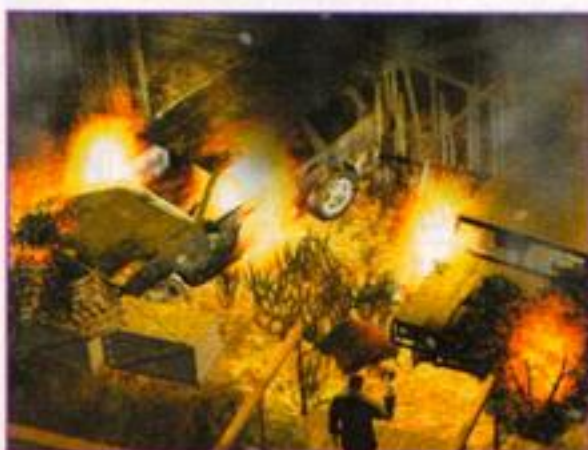
недовольна этим вторжением. А недовольных приходится истреблять. Все. Ваше слово, товарищ маузер (кстати, хорошая машинка, мне понравилась)! Как и почему все происходит — полная загадка. Просто стреляйте.

Следующим ударом по ожиданиям оказалось то, что вся война ведется только ради уровней, на которых автоматически поднимаются показатели здоровья и прочие стандартные характеристики. Впрочем, зачем нам специальные навыки? Все равно чаще всего того, кем мы будем управлять, выбирают сами разработчики. Привыкли к Марине? А вот вам отделение спецназа!

Тех же, кого еще не отпугнула такая «облегченная» версия тактической стратегии, могу порадовать тем, что в игре есть вполне симпатичный набор вооружения, вполне соответствующий представлениям о ней. К примеру, вы можете поупражняться в метании заточек или стрельбе из маузера. Да и закончится она совсем не быстро — ближе к концу пойдут карты такого размера, что их и обозреть-то будет сложно.

Вы пролистываете диалоги героев? Вам не интересно разбираться со статистикой и определять, что же нужно вашему герою на следующем уровне? Тогда стоит подумать о «Жести». Игра не загружает мозг, позволяя ненавязчиво бороться со злом...

ЛКИ



ДОСТОИНСТВА
НЕДОСТАТКИ

Игра по фильму, набор оружия
Сюжет, отсутствие дополнительных навыков, ошибки

FORD STREET RACING

АНДРЕЙ ЧАПЛЮК

ДОСТОИНСТВА	Командный режим
НЕДОСТАТКИ	Физика, разнообразие, звук

ЖАНР	ГОНОЧНЫЙ СИМУЛЯТОР
РАЗРАБОТЧИК	RAZORWORKS
ИЗДАТЕЛЬ	EMPIRE INTERACTIVE
В РОССИИ	НОВЫЙ ДИСК
РЕЙТИНГ ЛКИ	45%

Что бы сказал Генри Форд, взглянув на современную игровую индустрию? Наверняка ему вспомнился бы конвейер. Почему? Да мало ли что взбредет в голову старику...

Нетрудно понять, какую цель преследовали разработчики, вынося в название игры слово Ford. Знаменитая автомобильная марка должна как магнит притягивать игроков. Давно известно, где «Форд» — там качество. Но не в этот раз.

Практически все обещания оказались далеки от истины. Фанатов завлекали полным модельным рядом «Форда», от машин середины прошлого века до современных прототипов. Не верьте! Во-первых, в игре представлено всего около двух десятков автомобилей. Во-вторых, разработчики не удосужились наделять каждый из них собственным характером и поведением на дороге. Старенький Mustang GT едет и управляется точно так же, как и «концепт-кар» Ford Shelby GT500. С физической моделью в игре вообще большие проблемы. Автомобили напрочь отказываются подчиняться законам Ньютона и проходят повороты как по рельсам. Столкновение на скорости 200 километров в час

с бетонной стеной? Здесь они не оказывают на машину никакого эффекта. Хотите увидеть отлетающий в сторону капот и оторванные двери? Забудьте. В **Ford Street Racing** дело ограничивается стыдливой заменой парочки текстур.

Главной (и, пожалуй, единственной) достопримечательностью игры можно считать командный режим, позволяющий переключаться между автомобилями и отдавать распоряжения напарникам. Заманчиво? Но на практике это развлечение выглядит куда скучнее. Напарники водят неплохо, но иногда чересчур рьяно выполняют ваши приказы, подрезая машину игрока на поворотах или впечатывая ее в стену.

Тюнинг в **Ford Street Racing** не завезли. Поэтому можете смело проститься с мечтой о замене двигателя или перекраске кузова. Завершают картину безжизненные и однообразные городские трассы. Ни пешеходов, ни оживленного движения на проспектах обнаружить не удастся. Хорошо хоть модельки автомобилей выглядят аккуратно. Но вряд ли этим можно оправдать скучный и однообразный игровой процесс.

Ford Street Racing прочно застряла на половине пути от Lada Racing Club к Street Racing Syndicate. Так что если вы уже успели попробовать все гоночные симуляторы, а на горизонте не маячит ничего стоящего, эта игра сможет скрасить пару вечеров. Но не больше.

ЛКИ



ДОМ 2. ПАПАРАЦЦИ

АНДРЕЙ ЧАПЛЮК

ДОСТОИНСТВА	Низкие систем. требования
НЕДОСТАТКИ	Все остальное

ЖАНР	КВЕСТ (ИНТЕРАКТИВНОЕ РЕАЛИТИ-ШОУ)
РАЗРАБОТЧИК	PROPOLIS GAMES
ИЗДАТЕЛЬ	1С
РЕЙТИНГ ЛКИ	10%

Человек — существо любопытное. Особенно сильно его интересует то, что происходит в жизни других людей. Этим по полной программе пользуются создатели реалити-шоу. Скандалы, наигранные сцены, бесконечные раскопки чужого грязного белья — вы ведь этого хотите, не так ли?

Оставим за рамками этой статьи обсуждение самого реалити-шоу «Дом 2», которое вот уже почти два года методично превращает мозги доброй половины россиян в розовое желе. Говорить на эту тему можно долго и с пристрастием. Но, как ни крути, проект оказался в высшей степени удачным с коммерческой точки зрения. Прилавки магазинов заполняют диски и журналы, рассказывающие о нелегких буднях и трагической любви ударников телестройки. Фанаты тратят безумные деньги, а создатели шоу лишь ехидно ухмыляются и подсчитывают прибыли.

Было бы глупо не подключить к делу игровую индустрию. Поэтому 1С не растерялась и в последний день марта обрушила на прилавки коробки с «шедевром» «Дом 2. Папарацци». Что же нам предлагают за немаленькие деньги? Да все то же самое, что каждый день показывают по теле-

визору. Несомненно, фанаты «Дома 2» будут довольны. Хотите узнать, чем занимаются в своем домике герои шоу? Пожалуйста! Всегда мучались вопросом, почему Май поспорил с Солнцем? Нет проблем. Как говорится, фотоаппарат вам в руки и штатив на шею.

Особое удовольствие получают те, кто в детстве с помощью отцовского морского бинокля подглядывал в соседские окна. «Дом 2» как будто создан для начинающих вуайеристов. Правда, в роли объекта наблюдения выступает не тетя Глаша из дома номер 7, а известные на всю страну персонажи. Что, впрочем, только стимулирует интерес целевой аудитории.

Сам «игровой процесс» едва займет и сотню мегабайт. Спрашиваете, чем же разработчики забили столько дисков? Да-да, все тем же видео, которое позволит фанатам в сотый раз пересматривать душещипательные моменты и ронять слезу от умиления.

Если вы еще не подцепили страшную заразу под названием «Дом 2», то лучше держаться от «Папарацци» подальше. Иначе вам гарантировано долгое и мучительное лечение. Ну а если жизнь без «Дома 2» не в радость, то смело тратьте деньги и получайте свою порцию нездорового удовольствия.

ЛКИ



CSI: 3 DIMENSIONS OF MURDER

АНДРЕЙ ЧАПЛЮК

ЖАНР	ДЕТЕКТИВНЫЙ КВЕСТ
РАЗРАБОТЧИК	TELLTALE GAMES
ИЗДАТЕЛЬ	UBISOFT
РЕЙТИНГ ЛКИ	55%

Количество фанатов телесериала **CSI** во всем мире не поддается исчислению. Многие из них отдали бы все ради возможности поработать в знаменитой команде Жюльи Гриссома.

Но начать свой путь игрокам предстоит в образе новичка, которому необходимо на деле доказать

свои способности. Убийства, улики и подозреваемые — вот три составляющих жизни героя. Сценарии преступлений вполне соответствуют уровню сериала. С ходу определить убийцу просто невозможно. Придется долго копаться на месте преступления, собирать доказательства и допрашивать подозреваемых. Интересно? Еще бы. Но разработчики опять умудрились испортить достойную идею отвратительной реализацией.

Новый трехмерный движок не пошел игре на пользу. Наоборот, поиск улики отныне превращается в испытание для внимательных людей с хорошим зрением. Игровые экра-

ны кишат множеством предметов, а освещение оставляет желать лучшего. Поэтому найти нужный волосок на захламленных полках бывает непросто.

Исследование отпечатков пальцев — отдельная песня. Порой несчастный стакан приходится минут десять крутить из стороны в сторону, чтобы найти улику. Налицо фамильная болезнь квестов, известная в народе как pixel-hunting. На низшем уровне сложности на помощь приходят различные подсказки. Но если вы решили действовать без помощи напарника, то расследование в девяти случаях из десяти зайдет в тупик.

При этом в игре то и дело встречаются критические ошибки. Исчезнувший труп, пропавшая важная

улика — обычная ситуация в **3 Dimensions of Murder**. Естественно, в этом случае найти преступника не удастся.

Игра показывает жизнь детективов такой, какая она есть на самом деле. Никаких подвигов и романтики. Только рутинная работа изо дня в день. Правда, такая реалистичность понравится далеко не всем.

ЛКИ



ДОСТОИНСТВА	Игра по фильму, сюжет
НЕДОСТАТКИ	Графика, pixel-hunting, ошибки игры

ЖАНР
СТРАТЕГИЯ (RTS) / РОЛЕВАЯ ИГРА

РАЗРАБОТЧИК
PHENOMIC GAME DEVELOPMENT

ИЗДАТЕЛЬ
JOWOOD

В РОССИИ
РУССОБИТ-М

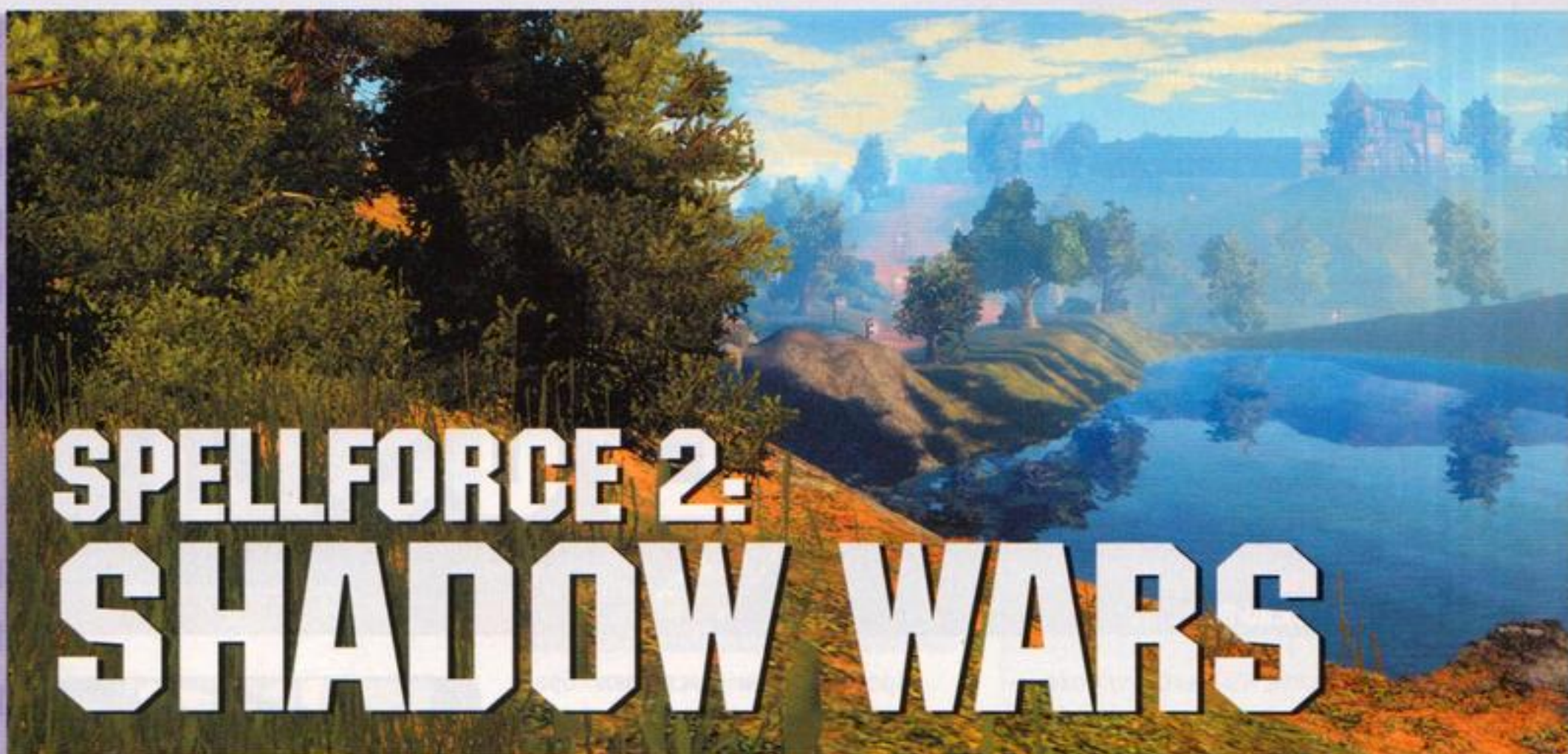
НА ЧТО ПОХОЖЕ
THE LORD OF THE RINGS: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II, DUNGEON SIEGE II

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
МИНИМАЛЬНЫЕ — 1.5 GHz, 512 MB, VIDEO GEFORCE 4 TI 128 MB
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ — 2.5 GHz, 768 MB, VIDEO GEFORCE 6600GT/RADEON X800 256 MB

СКОЛЬКО ДИСКОВ
1 DVD

МУЛЬТИПЛЕЕР
ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ, ИНТЕРНЕТ

АДРЕС В СЕТИ
WWW.SPELLFORCE2.COM



SPELLFORCE 2: SHADOW WARS

На исходе осени покинули они Митлонд и плыли, покуда не сомкнулись за ними моря Замкнутого Мира, и ветра круглого небосвода больше были им не страшны — вознесясь в высоту над туманами мира, достигли они Древнего Запада, и конец пришел эльдарам в слове и песне.

Дж. Р. Р. Толкин, «Сильмариллион»

Усталый воин возвращается домой после далекого путешествия. По дороге он узнает новость: на родной край напал враг. Он устремляется на спасение к сестре, одиноко живущей в лесу, но успевает лишь найти остывающий труп... Сейчас он будет долго искать виновных, мстить, раскрывать старые тайны...

Но, нет, нет! Немного магического света, несколько пассов руками — и сестра возвращается в наш мир и лично рассказывает последние новости. Теперь наш путь лежит к дракону. Нет, не убивать и не усыплять: просто посоветоваться со старшим родственником, что делать дальше.

По пути компания случайно находит еще один труп, на этот раз неизвестной темной эльфийки. Оказалось, это — принцесса-воин, хранитель могучей силы, одна из главных героинь будущей войны... Немного магии, и эльфийка уже готова идти с нами. Удивительное везение!

УХОДЯЩИЙ МИР

SpellForce 2 — игра о приключениях группы в магическом мире, сочетающая в себе черты ролевых игр и стратегий в реальном времени. Мы то участвуем в ролевой игре военной направленности (вроде **Dungeon Siege II**), то управляем войском, пользуясь принципами классической RTS. Конечно, не обходится без торговли и забавных дополнительных заданий. Спасение мира на наших плечах и нескончаемое путешествие завершают картину.



Полезно бывает заглянуть персонажу в глаза.

SpellForce 2 — скорее продолжение удачной первой части, чем новая игра, и разговор о ней должен начаться с воспоминаний. Первая часть SpellForce вышла в 2003 году, поразив всех невиданным сочетанием жанров. Графика, идея, мир — они оставляли прекрасное впечатление: игра стала одним из главных событий года. Высокой оценке способствовал необычный, но удобный интерфейс, а магическая система предлагала невероятное количество вариантов.

Одним из приятнейших аспектов игры стала также ее логическая завершенность: условностям почти не находилось места, и даже такая мелочь, как границы карты, объяснялась тем, что все действие проходит на небольших островках. Игра получила высшие награды и отзывы, окупилась финансово и оставила прекрасные воспоминания. Лишь одно огорчало: от SpellForce ждали большего, а он так и не стал легендой. Прошел лишь год с последнего дополнения, а крупнейший фэн-сайт уже бесследно исчез с просторов сети.

И все-таки вторую часть ждали, ждали нетерпеливо и возлагая надежды.

ГРОМ ИЗМЕНЕНИЙ

На первый взгляд все осталось таким же: и мир островов, и интерфейс с «горячими клавишами», и смесь жанров. Графика стала реалистичнее и серьезнее, главный герой с примесью драконьей крови вызвал симпатию... Но тут началось что-то странное. Помните рассказ Рэя Брэдбери «И грянул гром», где рассказчик возвращается в свое время из прошлого и с

удивлением находит отличия в мелочах? Итак...

...Исчезла рунная магия, а вместе с ней развеялась и логичность происходящего. Команда собирается по воле сюжета: нет даже скучающих наемников. Забыты многие магические заклинания. Игра заметно упростилась, будто коллекционное вино разбавили водой, чтобы угодить любителям слабоалкогольных напитков...

Погоня за балансом провалилась: разработчики явно перестарались. Отличить двух героев порой непросто: где это видано, чтобы тяжелый воин лечил команду? Всеобщее равенство привело к тому, что кое-где стало просто неинтересно выбирать. Деньги перестали быть дефицитом, ведь сила заклинаний и уровни спутников теперь увеличиваются автоматически, а новые заклинания появляются бесплатно. Результат — полные карманы бесполезного золота.

Все вышеперечисленное касается ролевой составляющей, а как же вторая половинка игры — стратегический режим? Глобальное упрощение не обошло и его, но здесь изменения пошли на благо. Теперь мы не успеваем заскучать: база строится гораздо быстрее, воины могут возникать в нескольких зданиях одновременно. Постоянное сотрудничество в рамках одного лагеря людей, эльфов и гномов позволяет менять тактику в зависимости от врагов, личных предпочтений и наличия ресурсов.

Игра сменила жанр: ролевая игра

отошла на второй план, уступив место стратегии, и теперь больше отвечает за сюжет, чем за геймплей. Вероятно, на фоне долгожданных **Oblivion** и **Готики III** разработать ролевую игру создатели побоялись.

ИСТОРИЯ ПОВТОРЯЕТСЯ

Странный дух противоречивости пронизывает игру. SpellForce 2 сочетает сложность с упрощением некоторых аспектов до предела. Интересные решения (вроде работы двойным агентом в преступной банде) перемежаются такими шаблонными идеями, что из них можно составлять «универсальный сценарий фэнтезийного романа».

Линейность — разочаровывает. Мы можем бродить, где хотим, но ощущение недостатка свободы не уходит. Куда делись приемы, зарекомендовавшие себя в дополнениях? Сетевые режимы, конечно, продуманы тщательнее, чем в первой части, но шансов на популярность у них мало: конкуренты лучше преуспели в этом.

Верные поклонники игры остаются в недоумении: красивый мир, удобный интерфейс, интересный сюжет не лишают странного беспокойства: это будто есть мацу с ветчиной, вкусно, но что-то явно не так...

У второй части есть все шансы повторить историю оригинала: лестные отзывы, популярность и... скорое забвение. SpellForce 2 подарил нам захватывающее приключение, но не поразил и не стал любимым. ЛКН

	ДОСТОИНСТВА	НЕДОСТАТКИ
УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ 7	Быстрое строительство базы, разнообразие мира, второстепенные задания	Линейность, упрощенность, излишний баланс
ГРАФИКА 8	Дизайн, цвета	Отставание от конкурентов
ЗВУК 7	Соответствие атмосфере	Блеклость
ИГРОВОЙ МИР 7	Разнообразие, история, масштаб	Запутанность, характеры
УДОБСТВО 10	Горячие клавиши, продуманный интерфейс	Нет
НОВИЗНА НЕТ	НАГРАДА ЖУРНАЛА 	ВЕРДИКТ: Противоречивая игра, многое потерявшая из-за упрощения. -
ИНТЕРЕС ПОВТОРНОЙ ИГРЫ НЕТ (ЧАСТИЧНО)		РЕЙТИНГ 80%

ДМИТРИЙ ТЭЛЭРИ

ЖАНР

БОЕВИК ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА

РАЗРАБОТЧИК

МУЛЬТИСОФТ

ИЗДАТЕЛЬ

ИДДК

НА ЧТО ПОХОЖЕ

ARMY MAN

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

ТРЕБУЕТСЯ — 1.5GHZ, 256MB, VIDEO

GEFORCE MX 440/RADEON 9600

РЕКОМЕНДУЕТСЯ — 2.5GHZ, 512MB,

VIDEO GEFORCE 6800/RADEON X700

СКОЛЬКО ДИСКОВ

1 CD

МУЛЬТИПЛЕЕР

НЕТ

АДРЕС В СЕТИ

REFUSE.IDDK.RU/RU

АТАКА БРАКА
(REFUSE)

Помните, как вы были маленьким? Помните, как прятали солдатиков в папиных тапочках и как строили баррикады из табуреток? Конечно же, вы не забыли, что Самый Главный Штаб находится под обеденным столом, а секретный склад оружия — под подушкой?

Разработчики из «Мультисофт» талантливо играют на детских воспоминаниях, предоставляя возможность вновь взглянуть на все снизу вверх и заняться завоеванием диванов и альпийскими восхождениями на книжные шкафы.

Позвольте представить — «Атака брака», аркадный боевик с элементами тактики и логическими задачами в духе *Half-Life: Opposing Force*.

ГЕНОЦИД
В ПРЕДЕЛАХ КВАРТИРЫ

В этой игре нам предстоит взять под свое управление трех пластмассовых бойцов спецназа и отвоевать территорию всей квартиры в реальном времени. Можно переключаться между подчиненными, отдавать командные приказы, маневрировать меж разбросанных кубиков и занимать тактические высоты холодильников.



❏ Ради клея разведчик буквально ходит по лезвию ножа!

Противниками выступают бракованные солдатики — рефьюзеры, пытающиеся захватить мир. И, конечно же, наши герои огнем, свинцом и гвоздеметом не дадут свершиться злодейству.

Интерактивность позволяет обрушивать на головы врагов книги и дверцы, запускать различные механизмы, кататься на грузовике, правда, только в качестве пассажира, и вести нешуточные перестрелки с танками и артиллерией противника.

Игровой процесс можно охарактеризовать как реалистичную аркаду. Как так? Сейчас попробую объяснить.

СТОЙКИЙ ПЛАСТИКОВЫЙ
СОЛДАТИК

Рядовой Иванов! Разве ты не видишь, что за шиворот твоему боевому товарищу капает с твоего паяльника расплавленное олово?

Армейские будни

Начнем, как положено, с главных героев. Спасать мир на этот раз будут трое, разведчик, штурмовик и снайпер. Первый умеет бесшумно передвигаться и пользоваться скалолазным снаряжением, второй просто здоров, силен и любит ходить в лобовые атаки, ну, а послед-



❏ Кто сказал, что за угол стрелять нельзя?

няя, снайпер, искусный мастер снимать врагов с одного выстрела.

С первых же минут миссии мы поймем, что пластмассовым солдатиком быть куда выгоднее, чем настоящим. В горячке боя недолго потерять руку или ногу, но не беда! С помощью клея игрушечный солдат всегда сможет восстановить здоровье или вживить ампутированную конечность. Для этого надо подобрать оторванную конечность, колесиком мыши залезть в инвентарь и выбрать ее оттуда. Если клея не хватает, а ноги уже не ходят, то все можно собрать другим персонажем, а потом передать лежачему бойцу (при помощи клавиши T). Единственное, что не лечится, — это простреленная голова.

Не обладая никакой мимикой, солдаты тем не менее неплохо выглядят. Единственное нарекание

вызывает барбиобразность внешнего вида снайперши: она чрезмерно раздета и награждена внешними данными профессионального солдата, особенно если учесть ее игрушечное происхождение. Возможно, это хитрый ход, призванный деморализовать вероятного противника.

Анимация в игре забавна — вражины маршируют взад-вперед по книжным полкам, наши герои оборачиваются на звуки выстрелов.

О состоянии здоровья нашего подчиненного можно узнать по небольшому «куклам», расположенным по углам экрана. Там же можно узнать его имя и объем боезапаса. Если «кукла» покраснела — пора лечиться. Происходит это, как уже было сказано, при помощи клея, тюбики которого разбросаны в разных уголках необъятной квартиры. К чести разработчиков стоит сказать, что аптечки не расходуются сразу, а попадают в инвентарь, и это позволяет носить с собой стратегический НЗ и использовать его именно тогда, когда это нужно, а не как под ногу подвернется.

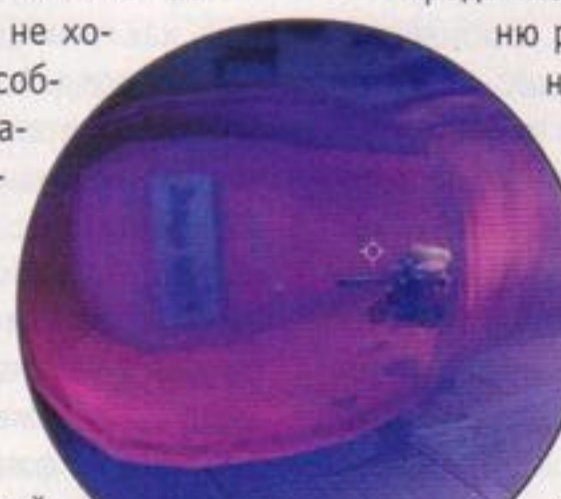
❏ **СОВЕТ:** стоит помнить, что игра не ставится на автоматическую паузу при сворачивании. Так что, нажав ALT+TAB, вы вполне рискуете услышать предсмертные крики своих солдат.

Игровой процесс состоит не только в монотонном уничтожении врагов, он разбавлен решением несложных логических задач по поиску обходных путей. А вот ускорить продвижение игрока по уровню разработчики решили

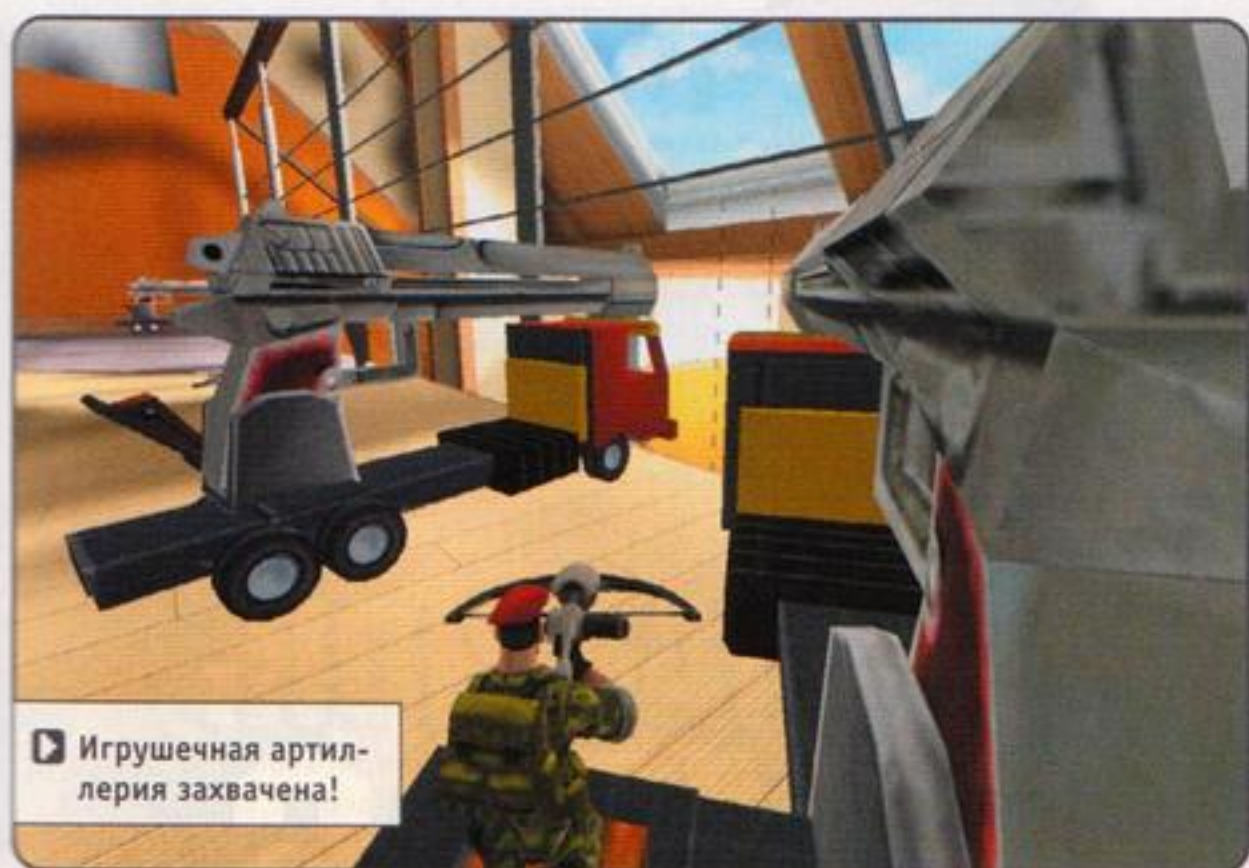
не совсем честным приемом — периодическим возрождением рядовых врагов и бессмертием некоторых уникальных.

Игра заявлена как тактический боевик от третьего лица, но это не совсем так. Тактики в этой игре не более чем в *Lost Vi-*

kings — разведчик пройдет там, где остальные не смогут, и каким-либо способом откроет дорогу дальше товарищам. Или просто бросит их на поругание врагам, ведь для перехода к следующей миссии достаточно одного выжившего, остальные возрождаются как ни в чем не бывало. Ну разве что еще актуальны две команды: «Агрессивное поведение» (последовательное нажатие кнопок M, 4, 6) и «Ко мне!» (кнопка G).



❏ А в качестве окопа использован ботинок.



Игрушечная артиллерия захвачена!

ЖЕСТОКОСЕРДИЕ ИЛИ ПРАКТИЧНОСТЬ?

— Добей меня, Мойша...
 — Прости, Хаим, патронов нет.
 — А ты у меня купи!
Из разговоров в окопе

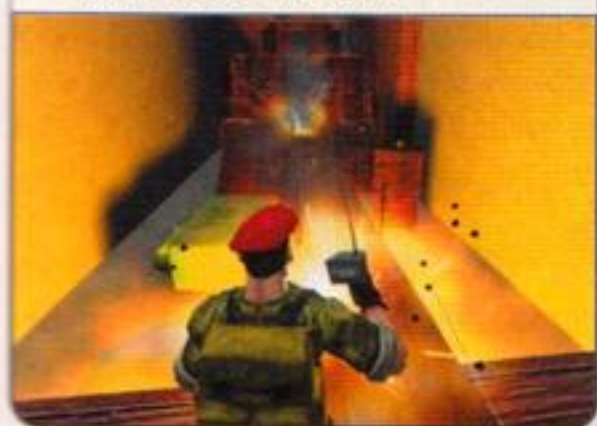
В начале каждой миссии все погибшие бойцы оживают, причем не с пустыми руками, а с набором стандартного оружия и боезапаса. Из этой особенности следуют два тактических приема.

✘ **Третий лишний.** Если кто-то из солдат добрался до выхода из комнаты, а остальные не могут туда добраться (скажем, нога отвалилась), или просто возникла необходимость быстрее покинуть уровень — можно убить всех отстающих.

✘ **Бесконечный боезапас.** Если послать одного из своих солдат, у которого большой боезапас, на верную смерть, то другим можно будет подобрать его патроны. В следующей миссии у убитого солдата будет восстановлен стандартный боезапас, но и боезапас, который вы собрали, никуда не денется.

Каким способом можно избавиться от своего солдата? Либо подорвать его на mine или гранате (дружественные пули своих не берут), либо оставив на пройденном уровне пару врагов и позволяя им раз за разом убивать вашего солдата. Раз за разом, спросите вы? Да, дело в том, что в «Атаке брака» не обязательно проходить миссию за миссией подряд — вы можете вернуться в один из уже пройденных уровней, нажав на кнопку «Исследовать».

Цитадель Зла за Озером Бензина и на Пороге Подвала.



Оружия в игре не так много, но вполне достаточно. Оно делится на стандартное, имеющееся по умолчанию, и на добытое в бою.

Из обычного оружия стоит особо отметить арбалет и пулемет, к каждому из которых прилагается второй вид боеприпасов — разрывной. Они не раз выручат наших командос в сражениях с превосходящими силами противника. Стандартное оружие передавать нельзя, а вот все остальное можно выкинуть и подобрать другим бойцом. Патроны передаются сами — если, например, разведчик подберет патроны для снайперской винтовки, то, когда он подойдет к ее обладателю, патроны автоматически переключаются в его рюкзак. Количества патронов, разбросанных по комнате, вполне достаточно. Их недостатку возмутится разве что снайпер. Неудивительно, ведь ее выстрелы самые точные и смертоносные в игре, поэтому их закономерно ограничили.

Из дополнительного оружия особенно выделяется рикошетная винтовка. Помните старую армейскую байку — разговор прапорщика и рядовых о том, сможет ли летящий по параболе снаряд попасть за угол, если миномет положить набок? Так вот — сможет, для этого даже не нужно ложиться, достаточно отрегулировать количество рикошетов. А красный лазерный луч подскажет вам, куда в итоге попадет снаряд.

Правая клавиша мыши вызывает режим альтернативного огня — с приближением. Камера переключается на режим от первого лица, а у снайперской винтовки включается оптический прицел. Тут нас ожидает забавный казус — прицел качается, да еще в таком специфическом ритме, что сразу можно понять, отчего. Это рудимент реалистичности: снайпер, механическая кукла, дышит! Разработчики утверждают, что это покачивание и что она не смогла бы жестко держать оружие, даже будучи из металла. Усложнить попадания из винтовки стоило бы дующим сквозняком или, на худой конец, разбросанными кусочками магнита, но никак не дыханием.

Также есть еще один неординарный момент, усложняющий игровой

процесс. Наши солдаты катастрофически косят при стрельбе из любого оружия ближнего боя. Даже подойдя в упор к стене и тщательно наведя прицел, никто не может попасть в перекрестье, одиночные выстрелы уходят несколько выше и правее. Про очереди вообще молчу.

✘ **НА ДИСКЕ:** патч от разработчиков, который устраняет часть из этих несуразностей.

ПРОТИВНИК ПОТЕРЯЛ СВОЕ ЛИЦО

*Товарищ прапорщик!
 А почему автоматы можно разбирать на части, а людей — нет?*

Из разговоров в окопе

Механические уродцы — наш основной противник во всех комнатах многострадальной квартиры. Собраны они подобно планетарным роботам доминаторов из «Космических рейнджеров 2» — из отдельных запчастей. В ход пошли обломки солдатиков, куски металлических конструкторов, карандаши, ковши экскаваторов и даже самолеттики.

Но духовно они близки нашим «правильным» игрушкам — им тоже можно отстреливать конечности и головы. Правда, заводской брак таков, что склеиванию рефьюзеры уже не подлежат.

От того, в какую часть тела врага стрелять, зависит результат. Попадание в корпус просто выводит его из строя, отстреливание конечности с оружием делает его безучастным свидетелем событий, а при попадании в голову он либо взорвется (что может повредить окружающих), либо начнет беспорядочно стрелять в разные стороны, иногда реагируя на звук. Этот эксперимент позволит установить, что боезапас врага бесконечен.

Стоит помнить, что голова у рефьюзеров может расти из самого необычного места и даже являться оружием. Да и комбинации бракованных солдат могут быть самыми разными, варьируется количество пу-

шек, конечностей, материала, разве что двухголовых противников я не встречал.

Из введенной зонированности повреждений возникает хитрая тактика по экономичному прохождению миссий. Вместо того чтобы убивать вражеских солдат, можно им отстреливать конечность с пушкой. Это делает монстров безобидными, но оставляет их в живых и респаун новых не сбавляется. Поэтому часть миссий можно проходить с малыми затратами как терпения, так и боезапаса.

Интерактивность в игре богатая, но не полная. Мелкие объекты можно смещать, но не уничтожать, и даже очередь из пулемета неспособна разбить блюдце. Разрушению поддаются только скриптовые дверные петли и витражи. Мощной «кошкой» разведчика можно быстро перемещаться по горизонтали и по вертикали, но подтянуть к себе мелкий предмет или противника нельзя. У штурмовика из ранца торчит нож, которым нельзя воспользоваться, и пулеметная лента, перекинутая через плечо, не движется во время стрельбы.

А вот падают солдаты правильно — не обладая центром тяжести, в полете сразу заваливаются набок, как их реальный прототип.

И ВСЕ-ТАКИ, ГДЕ ЖЕ ХОЗЯЕВА?

В итоге мы получаем некую смесь между боевиком и аркадой, в меру реалистичную, заставляющую иногда задуматься над пространственной задачей, а иногда — над тактической. Продукт в первую очередь заинтересует более младшую часть публики, но и опытный игрок в боевики будет подкуплен яркостью красок и непосредственностью этой милой игры.

❖ ❖ ❖

Куда-то они сбежали, хозяева дома, даже праздничный торт со свечами забыли. Наверное, испугались рефьюзеров.

Надо восстановить справедливость и выдворить непрошенных гостей за дверь.

Игрушечная гвардия, вперед! **ЛКИ**

	ДОСТОИНСТВА	НЕДОСТАТКИ
УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ [Progress bar] 7	Развитие интересной идеи, немного логики и тактики	Слабый ИИ врагов, искусственное ускорение прохождения
ГРАФИКА [Progress bar] 7	Неплохая анимация, приятный дизайн уровней и врагов	Бедные текстуры
ЗВУК [Progress bar] 6	Фоновый звук	Бедная озвучка персонажей, практически отсутствие диалогов
ИГРОВОЙ МИР [Progress bar] 8	Прекрасная атмосфера детства, ностальгия по играм в солдатиков	Низкая интерактивность
УДОБСТВО [Progress bar] 6	Интуитивный игровой процесс, простота	Баги, неинтуитивный интерфейс
НОВИЗНА НЕТ	НАГРАДА ЖУРНАЛА	ВЕРДИКТ: Неплохой детский боевик, с элементами тактики и логики.
ИНТЕРЕС ПОВТОРНОЙ ИГРЫ НЕТ		РЕЙТИНГ 70%

АЛЕКСАНДР ТАРАКАНОВ

ЖАНР

ТАКТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ

РАЗРАБОТЧИК

PANDEMIC STUDIOS

ИЗДАТЕЛЬ

ТНО

В РОССИИ

BUKA ENTERTAINMENT

НА ЧТО ПОХОЖЕ

BROTHERS IN ARMS,
FULL SPECTRUM WARRIOR

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

ТРЕБУЕТСЯ — 1,5 GHz, 256 MB, VIDEO
GEFORCE TI 4400/RADEON 9500 64 MB
РЕКОМЕНДУЕТСЯ — 2 GHz, 512 MB,
VIDEO GEFORCE 6500/RADEON 9700PRO
128 MB

СКОЛЬКО ДИСКОВ

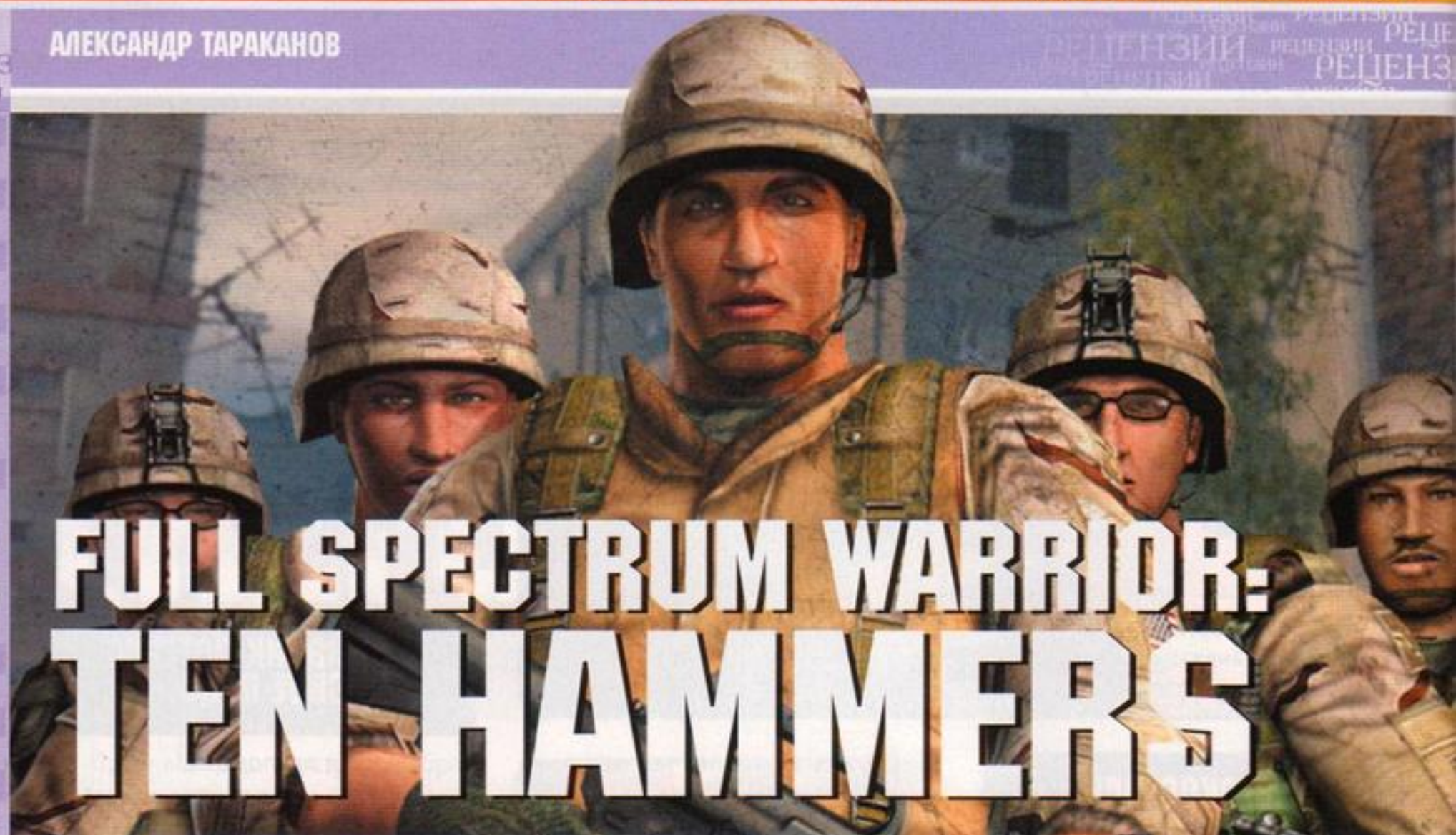
1 DVD ИЛИ 4 CD

МУЛЬТИПЛЕЕР

ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ, ИНТЕРНЕТ

АДРЕС В СЕТИ

WWW.FULLSPECTRUMWARRIOR.COM



В американской армии мужская дружба крепка как никогда (гусары, молчать!). Вот, например, я с товарищем Мендесом — не разлей вода. Куда ни пойдём, всегда вместе. Вдвоем хорошо, а вчетвером лучше. Ведь кто мы поодиночке? Пушечное мясо. И только отрядом — полноценная боевая единица. Так решили лучшие теоретики, выработавшая тактику для пехотных подразделений. И ничего не поделаешь. В армии приказы не обсуждаются.

В 2004 году Full Spectrum Warrior произвел приятное впечатление оригинальным игровым процессом. Сначала Ten Hammers планировали выпустить в виде дополнения. Но потом что-то изменилось, и проект стал позиционироваться как продолжение. Разработка изрядно затянулась, и только спустя 1,5 года мы получили готовый продукт.

Чего же нового смогли предложить Pandemic Studios? Действительно полноценное продолжение? Или это хитрый маркетинговый ход, столь популярный в последнее время? Продавать такую же карамельку, только другого цвета и в новой упаковке. Ведь времени-то сколько прошло. Игроки-то, небось, позабыли. Но мы все помним. На мякине не возьмем.

ДЕСАНТ НА БЛИЖНЕМ ВОСТОКЕ

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers легко спутать с боевиком. Особенно при беглом осмотре. Но это большая ошибка. Здесь не важны быстрая реакция и скорость щелканья мышкой. Больше ценится верный анализ ситуации и талант быстро находить укрытия.

Большую часть игры придется руководить отрядами. Вы можете отдавать приказы, но насколько успешно их выполнят бойцы, зависит от вашего стратегического таланта. Придется вживаться в роль виртуального командира. Забудьте про точные выстрелы в голову из пулемета после затяжного прыжка со второго этажа. Постарайтесь воспарить над полем боя, увидеть общую картину, угадать дальнейшее развитие событий и принять верное решение.

Действие Ten Hammers происходит в вымышленной стране Закистан, которая раскинулась где-то на Ближнем Востоке. Сюжет больше напоминает политическую агитку



Британский спецназ занял удобную позицию, и площадь быстро опустела.

и рекламу армейской службы. Население угнетается, чистки продолжаются, гражданская война полыхает кровавым огнем.

Нет справедливости и демократии. Значит, начистим стволы и наведем порядок.

Вообще, во второй части сюжета, несмотря на бредовый пафос, стал немного интересней. В центре повествования некий сержант, который сражается, играет в бейсбол и совершает подвиг Матросова. История, конечно, примитивная — но хоть интересно наблюдать за развитием событий.

Два года назад игра выглядела отлично. Но за прошедшее время технологии совершили огромный скачок вперед. Авторы же поленились доработать движок. Поэтому модели и антураж уже не производят должного впечатления. Симпатично, но не более. Винават Xbox? Именно консоль была приоритетом для разработчиков. Может быть...

Зато анимация и дизайн уровней опять на высоте. Узкие улочки, обшарпанные дома, развалины, древние храмы. А как передвигаются бойцы, нужно видеть. Командир, вжимаясь в стенку, медленно ступает вперед, держа наготове оружие. Гранатомет-

чик с пулеметчиком контролируют противоположную сторону — а стрелок прикрывает тыл. Отличная работа отдела motion capture.

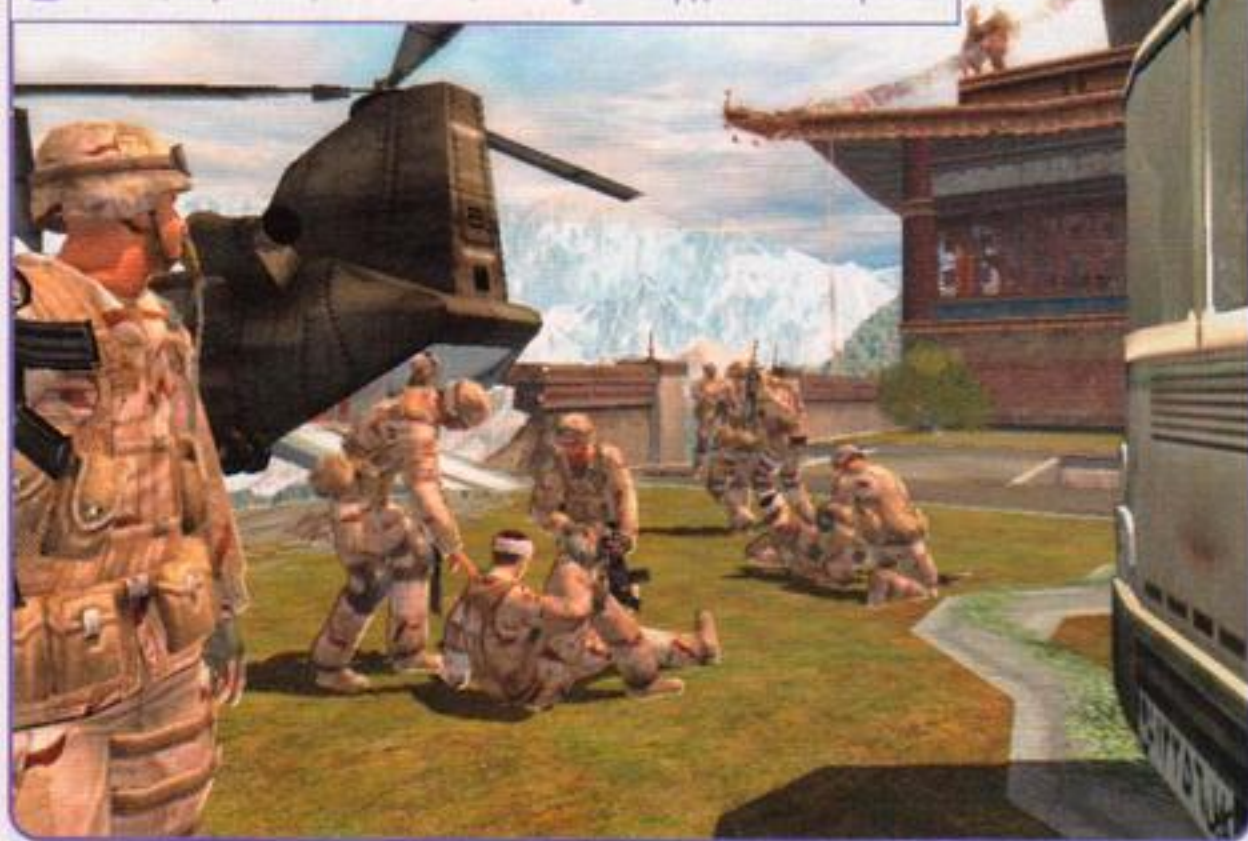
Искусственный интеллект серьезно доработали. Противники не стесняются обходить с фланга и прикрывать друг друга. Правда, гранатами пользоваться так и не научились. Зато, увидев «лимонку», убегают, только пятки сверкают. Да, бывает, мечутся из стороны в сторону без видимой причины. Тем не менее играть стало сложнее. Теперь на уровень уходит от 1 до 3 часов. Вместо 30 минут или часа, как было в оригинальной игре.

Музыка — стандартный набор штампов. Пафосные треки с основной темой духовых инструментов. Правда, ее замечаешь только во время роликов. Ненавязчивая и практически незаметная. Зато озвучка — достойна высшей похвалы. Грохот выстрелов, взрывы гранат, топот сапог по полу. В зависимости от местности звучание преобразуется. Приглушенные звуки на улице, громкое эхо в древнем храме.

Бойцы тоже дают жару. Даже в спокойной обстановке они выдают такие словечки, что лучше увести из комнат детей и женщин. Во время боя, особенно под массированным обстрелом, количество ядерных оборотов зашкаливает все разумные пределы. Возможно, слишком грубо. Но согласитесь, когда рядом свистят пули



Конец игры. Еще немного, и получим орден. Посмертно.





Кварталы, обезображенные войной, разрушенные здания... дизайн уровней на высоте.

и разрываются снаряды, трудно ждать пристойной речи.

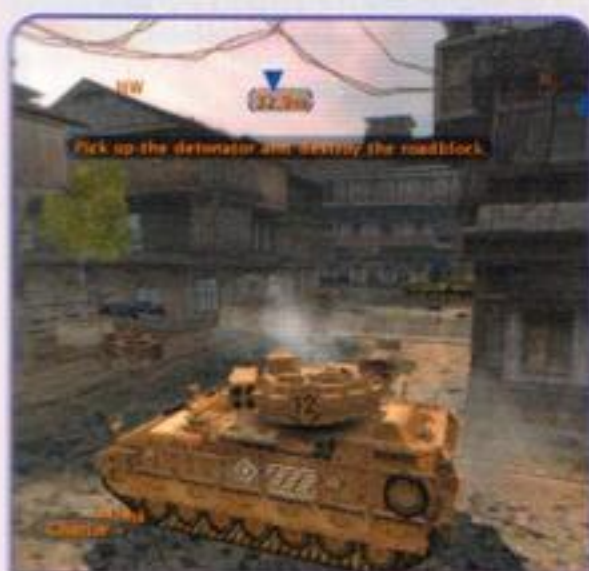
Неприятно удивили многочисленные ошибки. Иногда персонажи исчезают и появляются через несколько метров. Некоторые приказы выполняются с задержкой или не выполняются вообще. На последних уровнях движок отчаянно тормозит без видимой причины.

Но самое неприятное — битые save-файлы. Причем уничтожается профиль игрока, и приходится начинать сначала. Пройдя половину игры и получив такой «подарок», можно рехнуться от счастья. Почаще делайте резервные копии файлов (папка C:\Documents and Settings\Имя компьютера\Application Data\FSW2), не злоупотребляйте повторами и ждите патча. В качестве последнего средства используйте код, открывающий все уровни, — fullspectrumpwnage.

ВОЕННЫЕ ШАХМАТЫ

Основной недостаток первой части — линейность уровней. Каждый бой напоминал головоломку. Зачастую с единственно верным решением. Если где-то стоял пулеметчик, значит, должен быть обходной путь. Ошибки карались жестоко. Смертью всего отряда.

В Ten Hammers многие условности сняты. Теперь действительно можно выработать тактику. Отчасти благодаря специальным приемам, которыми обучили солдат. Командир вызывает боевые вертолеты, выплевывающие порции смертельного свинца. Пулеметчик ураганным огнем заставит спрятаться вражеский



Мальчишки обожают играть в «танчики». Дети вырастают — привычки остаются.

отряд. Гранатометчик все так же не расстается с подствольным гранатометом. Стрелок метко посылает пули в лоб противнику, засевшему в укрытие.

Скажете, мелочь? Не соглашусь. Отправиться в обход или, уловив момент, положить врагов точными выстрелами? Кинуть дымовую гранату и зарядить по джипу из гранатомета? А может, вызвать вертолеты? Или приказать пулеметчику подавить противника и кинуть гранату?

Вообще, игра стала намного дружелюбней игроку. Например, управлять отрядами можно, не переключаясь с одного на другой. Поймете, насколько это удобнее, если довелось познакомиться с первой частью игры. Разные способы передвижения. Разведка одним бойцом, движение с оружием наготове, точки отступления. Даже если отряд попадет под обстрел, можно приказать самостоятельно искать укрытие. И найдут. Не сплуют и спасут шкуры.

Раненые больше не страдают капризами (не поднимешь на плечо, через 10 секунд умру от ран), количество новых бойцов ограничено. Потеряли четырех солдат. В резерве только трое. Извините, придется играть неполным отрядом.

Да, наконец-то можно заходить в здания. Отстреливаться из окон и закидывать гранатами — милое дело. Противник, впрочем, тоже догадался, что дома не только декорации — но и отличная огневая точка. Отряды можно делить на две группы. Это дает широкие тактические возможности, плюс в перестрелках обычно участвуют только двое бойцов. Остальные прикрывают тыл.

Все объекты, за которыми можно укрыться, как и прежде, поделены на уничтожаемые и неразрушимые. Только изменилась система подсчета. Раньше за укрытием со 100% прочностью можно было стоять без опасений. Руки, ноги, голова и туловище торчат? Ну и что? Не попадут.

Теперь многое изменилось. Например, учитывается интенсивность огня. Чем сильнее обстрел, тем реже высывается противник и меньше огрызается. Зачем это нужно? От плотности огня зависит шанс выполнить специальный прием. Например, точный выстрел. Понимаете, больше

нет надежных укрытий. Условностей стало меньше. И это плюс.

По многочисленным просьбам игроков в игру добавили бронетехнику. Причем дадут покомандовать не только буржуйским «Бредли», но и родным БМП. Единственная опасность для стального монстра — гранатометчики. Увы, обычная пехота не хочет этого признавать. Поэтому не удивляйтесь, если увидите отчаянного автоматчика, бегущего в лобовую атаку или решившего спрятаться за вашим бронетранспортером.

Из приятных неожиданностей — снайпер и разведчик. Первый может уничтожить противника на огромном расстоянии. Второй — нагло разгуливать среди врагов, неожиданно стреляя в спину. К сожалению, сыграть ими получится один раз.

Зато нехватка патронов стала настоящей бедой. Пулеметчик перезаряжается нечасто. Но когда это случится — количество боеприпасов уменьшается на 40% от максимального запаса. Склады с оружием, наоборот, стали редкостью. Иногда придется пробиваться до ближайшего — подсчитывая каждый патрон.

Авиация стала экономить на топливе, и самолеты-разведчики остались в прошлом. Приходится отыскивать противника самостоятельно, каждую минуту рискуя получить автоматную очередь, заряд из РПГ-7 и пулю снайпера.

И это далеко не полный список новинок. Чувствуется, разработчики устроили разбор полетов, устранили многие ошибки и несуразности. Во-

обще, условностей стало гораздо меньше. Но они все-таки остались. В определенный момент заставят сделать как задумано по сценарию. Да и злоупотребление скриптами сильно снижает интерес повторной игры. Уже знаете, когда выскочит противник, откуда стрельнет снайпер и как разобраться с пулеметчиком. Все роуля в кустах найдены, остается грамотно обойти.

Обратите внимание на режим совместного прохождения. В дружной компании даже старые карты заиграют новыми цветами. Не можете найти компаньонов? Тогда в вашем распоряжении GameSpy Arcade. Вообще, мультиплеер достаточно интересный. Особых откровений не ждите, но он доставит немало удовольствия.

ИЗ ЗАКИСТАНА С ЛЮБОВЬЮ

Почему не «Корона», если все так безоблачно? Да, игра стала интересней. Меньше условностей, больше тактических возможностей. Ten Hammers — достойное продолжение. Но есть два существенных минуса.

Во-первых, излишняя любовь к скриптам, часто отсутствие выбора. Во-вторых, хоть по сравнению Full Spectrum Warrior игровой процесс сильно изменился, появилось много интересных находок и т.д. Но понимаете, мы это уже видели. Качественно? Да. Добротное? Да. Увлекательно? Да. Неповторимо? Нет.

ЛКИ



	ДОСТОИНСТВА	НЕДОСТАТКИ
УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ 8	Разнообразные миссии, тактические возможности	Скрипты
ГРАФИКА 7	Анимация, дизайн уровней	Устаревший движок
ЗВУК 8	Звуковые эффекты, озвучка солдат	Музыка
ИГРОВОЙ МИР 7	Антураж, эстетика	Сюжет
УДОБСТВО 7	Интерфейс, легко освоить	Баги, битые файлы сохранения
НОВИЗНА ДА	НАГРАДА ЖУРНАЛА	ВЕРДИКТ: Хороший выбор для вдумчивого игрока и любителя тактических стратегий.
ИНТЕРЕС ПОВТОРНОЙ ИГРЫ НЕТ		РЕЙТИНГ 77%

СЕРГЕЙ ШТЕПА

ЖАНР

АКЦИОН/RPG

РАЗРАБОТЧИК

P.M. STUDIOS

ИЗДАТЕЛЬ

P.M. STUDIOS

В РОССИИ

1С

НА ЧТО ПОХОЖЕ

THE FALL. ПОСЛЕДНИЕ ДНИ МИРА,
RESTRICTED AREA

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

ТРЕБУЕТСЯ — 1 GHz, 256 MB,

VIDEO 64 MB.

РЕКОМЕНДУЕТСЯ —

3 GHz, 512 MB, VIDEO 128 MB

СКОЛЬКО ДИСКОВ

1 DVD

МУЛЬТИПЛЕЕР

НЕТ

АДРЕС В СЕТИ

WWW.ETROM.NET

Этром, бывший офицер элитного штурмового отряда, схватил огромный ядовито-синий топор и, маленько зацепившись за угол, вышел из своей уютной берлоги в коридор. Скрючившись под весом оружия, открыл дверь.

Но вот он вышел на улицу, увидел какого-то солдафона — и со скоростью гепарда помчался навстречу, чтобы изрубить его на куски. Что случилось с весом доселе практически неподъемной кувалды? Как Этром определил, что в пятидесяти метрах от него находится враг, если во тьме, воцарившейся здесь навечно, не видно вообще ни черта? Впрочем, это неважно! Нашему подопечному плевать, кого он кромсает на куски!

МАТЕРИАЛ ЗЛА

Etrom: The Astral Essence — вполне обычная action-RPG от третьего лица. Задач у игрока немного; главное — умело шинковать неприятелей топором (или отстреливать их штабелями), грамотно распахивать очки по характеристикам и вовремя пить лечебные зелья.

Сюжетная линия не преподносит никаких сюрпризов. Глобальная катастрофа, из-за которой большая часть населения Земли погибла, а выжившие оказались фактически плененными в закрытых городах, встречалась нам во множестве других ролевых игр. Оригинальностью тут и не пахнет.

В здешнем мире невозможно было бы жить, если бы не хромий — красный камень, что светится изнутри. Он появился на планете во время того самого происшествия; как — не знает никто. Хромий — прекрасный источник энергии; только благодаря ему работают электрические агрегаты, будь то машины или фонари. Один грамм этого вещества позволяет обеспечить энергией один закрытый город лет на десять. Но, увы, найти этот материал чрезвычайно трудно; оставшиеся после катастрофы четыре державы вовсю борются за источники хромия. Именно из-за него здесь

царит хаос и бушует война.

Этром был офицером элитного штурмового отряда; он в одиночку мог справиться с десятком менее опытных бойцов. Он часто ходил на разведку, и однажды ему поручили найти еще одно месторождение драгоценного красного камня. Хромий он не отыскал, зато увидел астральный портал и поспешно нырнул в него.

После этого он... изменился. Этром стал еще сильнее, научился орудовать огромным топором. Его стали бояться. Наверное, именно поэтому беднягу выгнали из спецподразделения. Этрому нельзя попадаться на глаза бывшим коллегам, они убьют его прежде, чем он скажет хоть слово в свое оправдание. Выход один: прятаться от недругов и пытаться помирить враждующие государства, чтобы вернуть в эти земли счастье.

Этром не настолько крут, как можно подумать: поначалу он может пасть в битве всего против трех неприятелей. Получит он пару раз по голове кувалдой — и айда на небеса! Но постепенно он становится крепче. На выбор — шесть параметров для прокачки: мощь удара, сила заклинаний, точность стрельбы, здоровье, магическая сила и уровень защиты. Очень оригинально. А то, что на Diablo похоже, — мелочь; авось никто не заметит.

И много на что еще разработчики «не расщедрились». Уровни однообразны, прямолинейны и бедны на детали; порою, загрузив два разных сохранения, можно банально перепутать, где находишься, и побежать не в ту сторону. Поначалу это не вызывает отвращения, но спустя полчаса после начала игры начинает надоедать. А вскоре ее и вовсе хочется стереть с жесткого диска. Увы, по заслугам.

Боевая часть очень скудна. Рубите врагов (или стреляете — кому что по вкусу), спешно глотаете зелья, чтобы не откинуть копыта в самый неподходящий момент, хватаете трофеи и часто демонстрируете мастерство выполнения приема «сделай ноги». Причина банальна: баланса как такового нет. В пределах одного уровня можно повстречать как хилых воинов-одиночек, так и целые группы бойцов, несущих за пазухой огнестрел.

ETROM — THE ASTRAL ESSENCE

Это все. Чересчур неравномерная сложность (некоторые моменты можно переигрывать десятки раз, настолько они трудны) и тотальное однообразие фактически поставили крест на Etrom; играть надоедает уже через час. Увы.

ФИНАЛЬНЫЙ ОТСЧЕТ

На этом недостатки проекта отнюдь не исчерпались. Сюжет, вопреки ожиданиям, вскоре после начала игры тускло улетучивается. Действие, растянутое на десять с лишним часов, интересными событиями не отличается. Тут попросту не с кем говорить; если вам нравятся красивые, умные беседы — добро пожаловать в древний Planescape. Кстати, вы надеялись почувствовать в Etrom атмосферу? Жаль, но ее нет. Впрочем, как и всегда.

Отсутствие паузы — одно из наименьших прегрешений разработчиков. В принципе, в Etrom не нужно,

остановив процесс, раздумывать над дальнейшими действиями; подопечный, вопреки вашим приказам, может напасть на первого встречного противника, даже если за ним находится еще целый взвод неприятелей.

Скудная графическая часть — наименьшее из зол. Спецэффекты просты, но опрятны, персонажи не страдают угловатостью, а окружение пусккой и не радует, но, по крайней мере, не вызывает тошноты. Это единственное, в чем нас не обманули.

Etrom — малобюджетный, серый, неоригинальный проект, проба пера начинающих испанских игроделов. Пожалуй, мы бы их даже не ругали (попробовали, не получилось — ну и ладно!), если бы не одно но: обещания. Слишком уж расхваливали свой проект разработчики. Однако мы не получили ни «достойного преемника Fallout», ни даже блистательной одноплатки. Есть ли прок платить за дырки от бубликов? Нет и еще раз нет. За Etrom, разумеется, тоже. ЛКМ



Хаотичная рубилровка в разгаре. Кстати, как вам дождик?

	ДОСТОИНСТВА	НЕДОСТАТКИ
УВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ ■■■■■■■■■■ 4	Можно расслабиться	Скука, однообразие
ГРАФИКА ■■■■■■■■■■ 6	Сносные модели персонажей, несколько эффектов	Размытые текстуры, некачественное освещение, ужасная реализация дождя
ЗВУК ■■■■■■■■■■ 3	Нет	Занудная музыка, неудачные звуки выстрелов
ИГРОВОЙ МИР ■■■■■■■■■■ 4	Интересная предыстория	Однообразие квестов, сюжет, атмосфера
УДОБСТВО ■■■■■■■■■■ 5	Нет	Камера, нестабильность, невозможность сохраняться в начале
НОВИЗНА ■■■■■■■■■■ НЕТ	НАГРАДА ЖУРНАЛА ■■■■■■■■■■ НЕТ	ВЕРДИКТ: Ничем не примечательный ролевой боевик.
ИНТЕРЕС ПОВТОРНОЙ ИГРЫ ■■■■■■■■■■ НЕТ		РЕЙТИНГ 42%

BLADE & SWORD 2: ANCIENT LEGEND

АНДРЕЙ ЧАПЛЮК

ДОСТОИНСТВА	Приемы
НЕДОСТАТКИ	Игровой процесс, графика, оружие

ЖАНР	РОЛЕВАЯ ИГРА (БОЕВИК)
РАЗРАБОТЧИК	PIXEL SOFT
ИЗДАТЕЛЬ	WINGTAIL INTERACTIVE
В РОССИИ	АКЕЛА
РЕЙТИНГ ЛКИ	35%

Восток — дело тонкое. Здесь все не по-нашему, не по-европейски. Что бы сделал доблестный рыцарь во время нашествия монстров? Подобрал бы надежные латы, меч поострее, изучил бы пару-тройку заклинаний и отправился шинковать в капусту орков и гоблинов. Но китайцы — люди простые. Зачем таскать лишнее железо, если с демонами можно справиться с помощью кулака и голой пятки?



Оригинальный путь выбрали и китайские разработчики из Pixel Soft. Несколько лет назад, когда Diablo копировали все, кому не лень, выход первой части Blade & Sword стал сюрпризом. На первый взгляд, игра была типичным клоном, но предлагала оригинальную боевую систему, необычный набор

монстров и какой-то неуловимый восточный колорит. Конечно, без недостатков не обошлось. Однако игроки простили разработчиков, надеясь, что те в следующий раз учтут замечания.

Теперь мы видим, что Pixel Soft не умеет учиться на своих ошибках. Blade & Sword 2 встречает нас все тем же доисторическим разрешением 800x600 и плоскими отрисованными задниками. Видеть такое во времена Sacred и «Магии крови», мягко говоря, странно.

Сюжет топчется на том же месте, на котором остановился несколько лет назад. Если в прошлый раз мы спасали родную страну от демонов, то теперь игрокам предстоит делать... то же самое.

Создается стойкое впечатление, что разработчики просто взяли первую часть, изменили название, добавили парочку новых монстров и решили на этом остановиться. Буквально все, начиная с внешнего вида игры и заканчивая боевой системой, в точности повторяет картину двухлетней давности. Но если тогда комбо-удары и полное отсутствие оружия и брони можно было принять за оригинальный шаг, то сегодня однообразное закликивание десятков несурзных противников способно вызвать лишь раздражение.

Фраза «Made in China» у многих стойко ассоциируется с прилавками, заваленными сотнями одинаковых пуховиков и спортивных штанов. В этом плане Blade & Sword 2 — типичный китайский продукт. Серо, уныло и невыразительно. ЛКИ

CABELA'S OUTDOOR ADVENTURES 2006

АНДРЕЙ ЧАПЛЮК

ЖАНР	ОХОТНИЧЬИ СИМУЛЯТОР
РАЗРАБОТЧИК	MAGICWAND
ИЗДАТЕЛЬ	ACTIVISION
РЕЙТИНГ ЛКИ	35%

Первобытным людям было легко гонять таких же первобытных и непуганых оленей. Сегодня зверь пошел осторожный. Чуть зазеваешься охотник, хрустнет сухой веточкой или сверкнет на солнце оптикой — и ищи ветра в поле!

Охотничьи симуляторы — один из самых таинственных жанров. Сразу и

не догадаешься, для кого разрабатывают эти игры. Обычного игрока не заинтересуют путешествия по кустам ради одного-единственного верного выстрела. Что до любителей охоты, то они не променяют схватку с живым зверем на компьютерный суррогат.

Тем не менее симуляторы охоты продолжают выходить с завидной регулярностью. Если некоторые разработчики делают ставку на внешнюю привлекательность, то создатели Cabela's Outdoor Adventures решили поразить нас реалистичностью и обилием возможностей. Здесь все серьезно. Для слабых духом предназначено отдельное руководство, а настоящие охотники могут сразу же посе-

ICE AGE 2: THE MELTDOWN

АНДРЕЙ ЧАПЛЮК

ДОСТОИНСТВА	Игровой процесс, знакомые персонажи
НЕДОСТАТКИ	Камера, продолжительность

ЖАНР	АРКАДА
РАЗРАБОТЧИК	EUROCOM ENTERTAINMENT SOFTWARE
ИЗДАТЕЛЬ	VIVENDI UNIVERSAL GAMES
В РОССИИ	СОФТ КЛАБ
РЕЙТИНГ ЛКИ	68%

Чертовы орехи! Они вечно оказываются в самых неожиданных местах. Ну скажите, какому безумцу пришла в голову идея запихнуть вождьеленный плод в ледяную толщу? Как говорится, «видит око, да зуб неймет». Ну ничего, сейчас я разбежусь и каак...

Игры по мотивам мультфильмов обычно могут заинтересовать лишь преданных фанатов соответствующего анимационного шедевра. Цель большинства таких проектов — срубить еще немного денег на популярных персонажах. Поэтому их создают за пару месяцев на одной коленке и при минимуме бюджета.

Ice Age 2 — одно из редких исключений. Конечно, надсмотрщики кинокомпании больно били разработчиков по рукам, запрещая раскрывать все секреты мультфильма, и жестко обрезали заставки. Но Eurocom все-таки сумела протаскать в Ice Age 2 добрый десяток удачных шуток.

Извечная беда аркад — непрерывная беготня и прыжки — здесь то и дело чередуется с любопытными мини-играми. Фантазия разработчиков разыгралась не на шутку, поэто-

му в списке развлечений можно обнаружить такие экзотические виды спорта, как боулинг с пингвинами вместе кеглей, прятки в ближайшем кустарнике и своеобразный вариант бобслея. Удалось решить и традиционные для современных аркад проблемы с управлением. В Ice Age 2 все кнопки подобраны практически идеально.

С технологической стороны дела обстоят не так гладко. Главные персонажи нарисованы очень удачно. Но на остальных героев и на декорации времени, наверное, уже не хватило. Поэтому готовьтесь к угловатым моделям и простеньким декорациям. Да и камера явно работает на конкурентов, показывая ситуацию далеко не в самых выгодных ракурсах.

Очередная погоня безумной белки за орехом прошла удачно. Пусть путешествие было коротким и безрезультатным, но процесс доставил немало приятных минут. ЛКИ



туть местный магазин, загрузить рюкзак патронами и ринуться в бой. Но стоит трезво оценивать свои силы, так как с реалистичностью разработчики явно перестарались. На низшем уровне сложности нам простят дрожащий прицел и излишнюю шумливость. Но при этом отберут большую часть призовых очков. Хотите оказаться на верхней строчке в таблице результатов? Тогда готовьтесь часами на карачках ползать по огромным картам и бить встречному оленю точно в глаз.

Удовольствие от такой охоты может получить только подлинный поклонник жанра. Какое-то разнообразие вносит возможность половить рыбку в ближайшем водоеме. Процесс этот легок и интересен. Но с помощью рыбалки продвинуться по турнирной лестнице не удастся.

Если в игровом процессе заметен хоть какой-то прогресс, то визуальную сторону разработчики решили оставить в неприкосновенности. Сказать, что графика безнадежно устарела, — не сказать ничего. Играть стоит только с видом от первого лица, так как вид угловатого охотника, прицелившегося в такого же угловатого оленя, ничего, кроме отвращения, не вызывает.

Любите природу, посиделки у костра и охоту? Тогда не стоит просиживать штаны у компьютера с Cabela's Outdoor Adventures. Лучше собрать друзей и отправиться в лес. Хотя бы с фоторужьем. ЛКИ

ДОСТОИНСТВА	Разнообразие оружия и дичи, рыбалка
НЕДОСТАТКИ	Графика, завышенная сложность



ЖАНР

ролевая игра

РАЗРАБОТЧИКИ

Bethesda Game Studios

ИЗДАТЕЛЬ

Bethesda Softworks

В РОССИИ

1С

НА ЧТО ПОХОЖЕ

TES3: Morrowind, Gothic

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Требуется — 2 GHz, 512 MB, video 128 MB

Рекомендуется — 3 GHz, 1024 MB, video 256 MB

МУЛЬТИПЛЕЕР

нет

СКОЛЬКО ДИСКОВ

1 DVD

АДРЕС В СЕТИ

www.elderscrolls.com



РЕЙТИНГ



89%

НАГРАДА ЖУРНАЛА



The Elder Scrolls IV: Oblivion

- Атрибуты
- Умения
- Расы
- Созвездия
- Главная проблема игры
- Тактика боя
- По ту сторону закона

Если даже есть талант,
Чтобы не нарушить, не
расстроить,
Чтобы не разрушить, а
построить,
Чтобы увеличиться, удвоить и
утроить, —
Нужен очень точный план.

В. Высоцкий,
«Песня о планах»



Когда я впервые вышел из имперских темниц на берег, первое, что увидел, — ночное небо, усыпанное мириадами звезд. Я сразу же узнал крадущегося Вора и вскинувшего посох Мага. Грозный Воин скрылся где-то за стенами и башнями имперского города. Из-за деревьев медленно выплывали луны — Ану и Падомай.

Шумели деревья, тихо стрекотали цикады. У моих ног колыхались воды залива, а на горизонте вздымались далекие южные горы. Через несколько минут запад заалел, на небе появились розовые перистые облака, и рассвет медленно вступил в свои права. Это был мой первый день в этом бескрайнем и неизвестном мире.

Чем больше я бродил по округе, тем больше понимал, насколько необъятен и глубок этот мир. Десятки городов и деревушек, сотни квестов и тысячи секретов ждали меня. Разработчики тщательно и бережно уложили их один к одному; они дали нам сотни часов игрового процесса, «оживили» персонажей, вложили в мир современную физику и наполнили ее технологиями, заставляющими крикнуть даже самые современные видеокарты.

Но понимали ли они, что, уйдя в большой мир, игра заживет своей жизнью? А ведь он, вопреки строгой сухости Морровинда, обрел душу. Вчера я, растопив грязекраба, нашел в нем вилку. Интересно, кто это проголодался до такой степени, что отправился на краба со столовым прибором? Позавчера, заскочив в подземелье, я с удивлением наткнулся на конкурента — здоровенный орк-«приключенец» зачищал подземелье передо мной. Я шел по катакомбам, натываясь на мертвых призраков и скелетов, пока не на-

брел на орка. Увы, он погиб у самого алтаря.

Сегодня я выяснил, что злые даэдры-зивилайи — в глубине души романтики. Один из них долго бежал за мной от самых врат Обливиона, пока не увидел лесного оленя и не погнался за ним в полном восторге. А мрачные и грозные личи — это ведь старички, древние и уставшие. Пробежав за мной полкилометра и убив по пути двух стражников, лич махнул рукой, развернулся и медленно, сгорбившись, побрел назад, опираясь на волшебный посох.



ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ, КОТОРЫЕ НАДО ЗНАТЬ

Поскольку в игре почти все клавиши относятся к управлению персонажем, действительно важных горячих клавиш немного. Все они записаны по умолчанию на функциональные. Впрочем, перенастроить их тоже можно.

- F1 — Персонаж.
- F2 — Инвентарь.
- F3 — Магия.
- F4 — Карта и квесты
- F5 — Быстрое сохранение.
- F7 — Журнал.
- F9 — Быстрая загрузка.

■ **К СВЕДЕНИЮ:** по умолчанию игра не разрешает снимать скриншоты. Чтобы включить их, нужно найти в папке документов файл Oblivion.ini и сменить значение в строчке bAllowScreenShot с нуля на единицу.



«Добро пожаловать в Империю!»

ЗДРАВСТВУЙ, КИРОДИИЛ!

— Я вчера видел крабов.
Ну очень большие!

диалог NPC

The Elder Scrolls IV: Oblivion имеет много общего с предыдущими играми серии **TES**. Он делит с ними не только похожую ролевую систему, комплект монстров и мир, но даже сюжетные ходы — например, и в **Arena**, и в **Morrowind** мы играли за заключенного, выходящего на свободу.

Поэтому, если вам знакомы пепельные пустоши Ввандерфелла или даже (почему бы и нет?) придворные интриги Даггерфола — этот мир покажется вам знакомым. Да, он потрясающе красив, он наполнен жизнью, и по нему можно просто ходить в немом восторге, разглядывая каждую травинку. Но он знаком.

➤ Как и раньше, вы можете напрямую отправиться по **сюжетной линии** и спасти центральную провинцию Империи — Киродиил — от нашествия воинства повелителя даэдр Мехруна Дагона.

➤ Впрочем, почему бы не навесить старые знакомые **гильдии** — **магов, воинов или воров**? В новом мире — новые сюжеты, интриги, тайны и совершенно неожиданные повороты: друзья оборачиваются предателями, таинственные незнакомцы срывают маски.

➤ Или взять, например, **Арену** — она впервые появилась в серии, ведь ее не было даже в игре с одноименным названием! Пусть задания здесь и не такие замысловатые, но стать чемпионом Арены и получить в качестве награды фирменный доспех и верного поклонника-«Чиполлино» — это достижение.

➤ Для тех, кто любит темные разговоры и «смертельные убийства», всегда найдется место в рядах **Темного Братства**. Самые интересные и неоднозначные квесты сосредоточены именно здесь. Разумеется, здесь вы займетесь, прямо скажем, не воскрешениями, а вовсе даже

обратным процессом. Но как это обставлено!

➤ Десятки интереснейших **побочных квестов** затаились по всему Киродиилу, ожидая пытливого игрока. Одни он получает по первому требованию, другие скрываются от невнимательных или ждут, пока персонаж подрастет. Каждый такой квест — маленький шедевр. Разработчики подняли уровень квестов на новую, никем доселе не взятую высоту — это признают даже недоброжелатели. Таких приключений в компьютерных ролевых играх еще не было и долго не будет.

➤ Традиционный **вампиризм** подправлен разработчиками в лучшую сторону. Теперь можно быть кровососом в прямом смысле — охотиться по ночам на людей, получать очень серьезные прибавки к возможностям персонажа и при этом, что немаловажно, вести активную общественную жизнь, застенчиво пряча клыки.

➤ Ну и по традиции лежат **сотни книг и записок**. Здесь есть полноценная **алхимия**, **конструктор заклинаний** и **зачарование предметов**.

Это все? Как бы не так!

➤ **Пятнадцать князей-даэдр**, воплощенные в разбросанные по Киродиилу статуи, дадут игроку не только задания, но целые серии квестов.

➤ **Мастера-учителя** каждого из двадцати одного игрового умения хорошо погоняют заматеревшего игрока по миру, прежде чем поделятся секретом мастерства.

➤ Таинственные **камни судьбы** и **камни небес** дадут персонажу новые умения и заклинания.

➤ Журналисты-хаджиты из **газеты «Темная лошадка»** будут тщательно освещать все подвиги персонажа — и хорошие дела, и злодеяния.

➤ Вы сможете вступить в тайное общество **охотников на вампиров** и подружиться с **рыцарским орденом Белого Коня**.

➤ Персонажи в **разговорах на улице** будут обсуждать не только последние события сюжета и проказы героя. Они дадут важные наводки, намекнут на новые возможности и, в общем, хорошо поедят по ушам.

➤ Система искусственного интеллекта **Radiant AI (RAI)** не стала безусловным прорывом игровых ИИ, но она тем не менее успешно работает. Города живут, стражники сменяют друг друга на посту, люди завтракают, идут в церковь, гуляют, общаются, едят и пьют в таверне, подбирают, что плохо лежит, спят в постели и иногда даже не с женами. Это не революция, но более убедительного искусственного интеллекта в компьютерных ролевых играх еще не было... если не считать «Космических рейнджеров».

➤ Однако **боевой ИИ** здесь просто выше всяких похвал. В **Morrowind** враг мог... ну разве что убежать. Здесь враг успешно использует боевые приемы, оглушает, пользуется «аптечками», старается держать дистанцию, если он слаб в ближнем бою. В группе используется тактика окружения. Даже в пылу боя NPC оценивает свои возможности и может, к примеру, подобрать трофейное оружие, если оно покажется ему лучше собственного.

◆ ◆ ◆

Сотни и сотни тайн, спрятанных сундучков, секретов, намеков и пасхальных яиц ожидают игрока в этом мире.

Одни ждут пытливых исследователей — в недоступных на первый взгляд местах вы найдете награду. Другие увидят только самые внимательные: не думайте, что все подземелья в игре склеены по одинаковому лекалам — в них встречаются и уникальные секретные ходы, и неожиданные враги (и друзья).

Третья разновидность секретов станет наградой тем, кто ищет

пасхалки и внимательно прочитывает все игровые тексты. Четвертые порадуют тех, кто знаком с **Morrowind** и предыдущими играми серии: вы услышите новости с Ввандерфелла, увидите нордов из Солстхейма, узнаете о судьбе Вивека и Нереварина и даже услышите песенку уличного пьянчужки: «Скальный наездник летает — высокооооо!»

Все это — **The Elder Scrolls IV: Oblivion**.

Дома с привидениями, женские банды, корабли-гостиницы, путешествия в нарисованные миры и в мрачный кошмарный сон, моряки-призраки, неудачливые тролли-самоубийцы («Моя плохой тролль. Никто не платит налог мост, моя не страшный!»), лживые и при этом очень быстрые хаджиты, опустевшие проклятые города, гробокопатели, полуорки, параноидальные эльфы, наркопритоны, братоубийственные войны гоблинов, золотые шахты, лошадки, собственные дома в каждом городе... даже тот, кто прошел игру очень внимательно, вряд ли раскроет с первого раза и половину всех секретов.

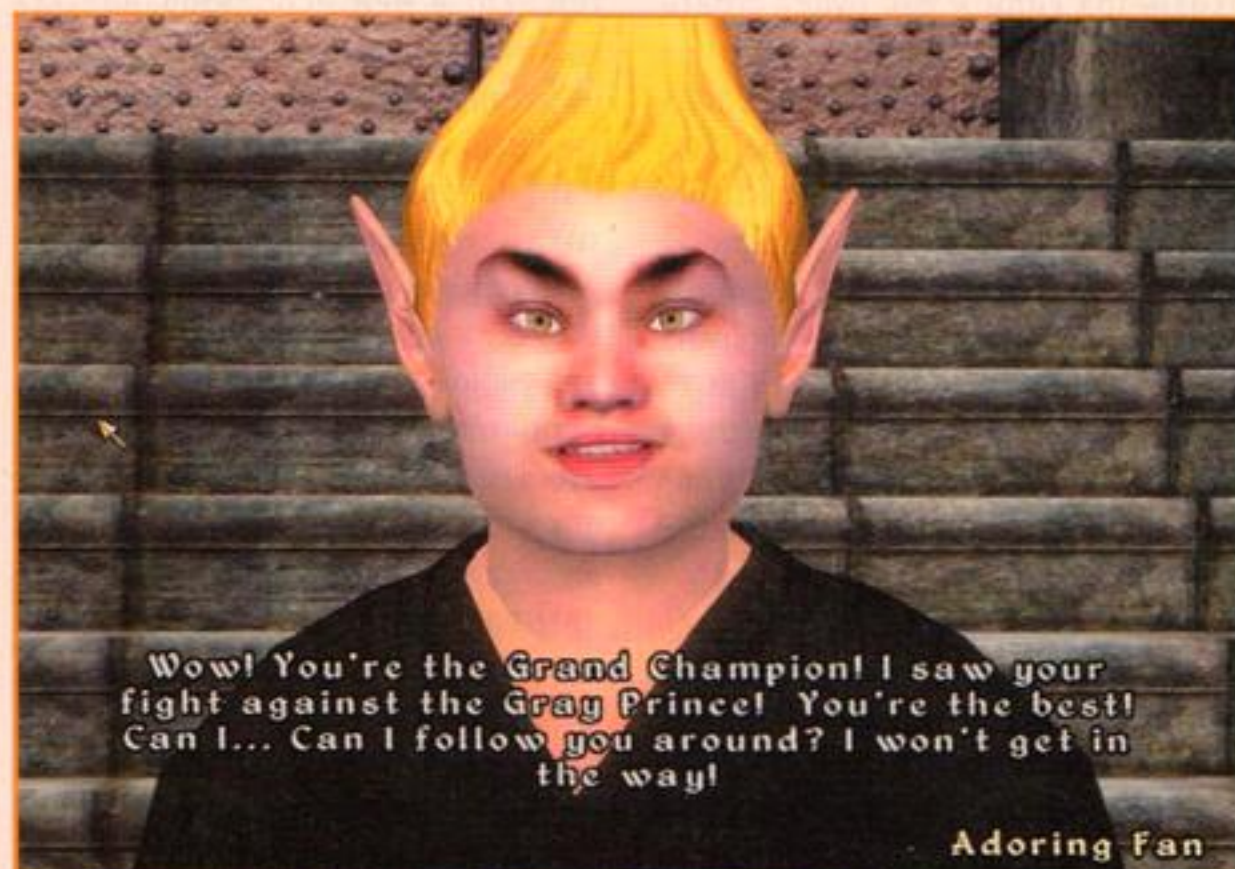
Поэтому не будем больше медлить — начнем по традиции с ролевой системы.

ИГРА ПО РОЛЯМ

*Ведь была на том Великом
Корабле
Маленькая-маленькая,
Просто незаметная
И тем более опасная
Дырочка.*

Г. Кружков,
«Песнь о Великом Походе»

Ролевая система досталась **TES IV: Oblivion** по наследству от предыдущих игр серии. Она основана на умениях, и понять ее принципы просто: вы разучиваете умения (skill) и тем самым поднимаете персонажа в уровне.



Wow! You're the Grand Champion! I saw your fight against the Gray Prince! You're the best! Can I... Can I follow you around? I won't get in the way!

Adoring Fan

➤ **Обожающий фанат победителя Арены** будет всегда бегать за героем и восхищаться. Того, кто попробует его убить, ждет большой сюрприз.



Путешествие в нарисованный мир к нарисованным троллям — и это тоже побочный квест.

Есть восемь атрибутов персонажа и двадцать одно умение. Каждое умение растет при его использовании (или покупается у учителя, которого, впрочем, еще надо найти). При создании персонажа игрок выбирает девять «ключевых» умений. Чтобы поднялся на единичку уровень, нужно в сумме поднять на десять единиц любые из ключевых умений в любой комбинации.

Машет ли герой мечом, крадется за табуном лошадей, вскрывает замок, химичит с растениями или колдует — растет соответствующее умение (от 5 до 100), и при этом записываются плюсики характеристике, которая за это умение отвечает.

Набрался десяток? Отлично! Ложимся спать и растем в уровне. При повышении уровня игрок может выбрать любые три атрибута, которые он желает увеличить. Обычно выбор очевиден, потому что при использовании умений, «завязанных» на характеристике, она получает прибавку, множитель. «Неиспользованный» атрибут, если его выбрать, вырастет лишь на единичку. Но если вы воин и много рубились, повышая навык меча, то напротив параметра силы у вас будет стоять +2, +3 или даже +5.

Есть большая разница — поднимать три атрибута на единичку или поднимать их же на пять единиц. От чего зависит множитель? Если вы махали мечом так, что два раза повысили навык, то уже сможете ожидать множителя +2 к силе. А если десять раз — то все +5. При этом совсем не важно, выбрано ли умение Blade в основные или болтается внизу, среди прочих.

Но в игре вы не получите новый уровень сразу, как только десять раз поднимали ключевые умения. Например, вы не можете «вырасти» прямо в подземелье среди мбн-стров или в Обливионе. Нужно обязательно найти постель и поспать хотя бы часок. На земле спать герой не может, в катакомбах постели

встречаются очень редко, так что порой случается так, что персонаж «набивает» еще три-четыре умения, прежде чем добраться до города.

По сравнению с предыдущей частью The Elder Scrolls, ролевая система стала проще — разработчики заметно уменьшили общее количество умений. Во-вторых, теперь почти у каждого умения появились перки (особенности), которые герой получает, изучив умение до уровня 25 (Apprentice), 50 (Journeyman), 75 (Expert) и 100 (Master). Почти все они очень полезны, подробнее я опишу их чуть ниже.

И что мы получаем в результате? А получаем мы простую и логичную систему. Если одна характеристика при повышении уровня вырастет лишь на единичку, а другая — на пять единиц, то выбор очевиден. Вот и выходит, что маг много колдует — и у него растут интеллект (мана) плюс скорость восстановления магии (сила духа). Грубый воин волей-неволей поднимает себе силу и выносливость. Вор, вскрывая замки, будет расти в ловкости.

Эта ролевая система хороша тем, что в ней использование тяжелых доспехов магом или огромных топоров вором ограничивается лишь атрибутами. Да, хлипкий маг (маловато силы и выносливости) сможет одеть тяжелую даэдрическую броню, и она даже защитит его, если со временем он прокачает нужное умение. Но тогда у него останется очень мало сил для того, чтобы таскать вещи, — ноги и так подкашиваются под тяжестью «даэдрика»! Суровый воин может начитывать заклинания любой школы — но он глуповат, у него мало интеллекта, и на серьезные заклинания просто не хватит маны и навыка. Вор, наострившийся в ловкости и в умении общаться с людьми, при желании вполне может схватить меч и ринуться в бой — но долго ли он проживет с «коротким» здоровьем?

И все бы хорошо... но есть в этой системе один небольшой недостаток, который, накладываясь на обновленную систему подстройки монстров под уровень игрока, становится очень серьезным. Подробности о проблеме «отставания персонажа» и о том, как с ней справиться — ниже по тексту. Вы сами все поймете, но сначала — теория.

АТРИБУТЫ

Сила (Strength)



Зависит от умений: клинки (Blade), дробящее оружие (Blunt), рукопашный бой (Hand To Hand).

Это означает, что рост именно этих умений даст множитель к атрибуту.

Характеристика определяет мощь удара оружием ближнего боя и **Encumbrance**, вес, который не придавит персонажа (если вы взяли лишнего, то не сможете сдвинуться с места, — вес доспехов и оружия тоже считается).

Вдобавок к этому сила оказывает небольшое влияние на усталость (Fatigue), которая тратится в бою, при прыжках и при пропущенных ударах. Утомленный персонаж очень слабо бьет, плохо колдует, медленно двигается и вообще — не жилец. Если героя хорошо приложили, а потом и вовсе метким ударом свели параметр к нулю, то персонаж картинно падает на спину и становится беззащитным на несколько секунд.

Кроме силы, на усталость влияют выносливость, ловкость и сила воли в равной степени (проще говоря, они складываются между собой).

Разум (Intelligence)



Зависит от умений: алхимия (Alchemy), колдовство (Conjuration), мистицизм (Mysticism).

Сила воли (Willpower)



Зависит от умений: изменение (Alteration), разрушение (Destruction), восстановление (Restoration).

Влияет на скорость восстановления магической энергии. Безвольный маг в долгом бою быстро окажется безоружным.

Заметьте, что три очень важные магические школы влияют вовсе не на разум, что было бы логичнее, а на силу воли. Получается, если маг предпочитает бегать по воде (Alteration), швырять огнешары (Destruction) и лечиться (Restoration), то не видать ему интеллекта как своих ушей. А на одной силе воли много не наколдуешь!

Ловкость (Agility)



Зависит от умений: замки (Security), скрытность (Stealth), меткость (Marksman).

Определяет урон от луков, что очень полезно любому классу. Слегка прибавляет сил (Fatigue). Больше не дает ничего.

Скорость (Speed)



Зависит от умений: акробатика (Acrobatics), атлетика (Athletics), легкая броня (Light Armor).



Бой на коротких мечах обычно проходит на очень близкой дистанции.

RADIANT AI — КАК ЭТО УСТРОЕНО



Первым делом, заполнив в руки игровой конструктор, пытливые игроки раскучили искусственный интеллект — тот самый RAI, который замыслился как революция в игровом ИИ. Щедрое обещание в свое время подкреплялись видеороликами, в которых NPC творили совершенно невероятные вещи.

Вот престарелая хозяйка книжного магазина тренируется в стрельбе по мишени прямо в доме. Вокруг прыгает ее верный пес. Хозяйка начала промахиваться и выпила зелье меткости. Голодный пес получил кусок оленины, а потом, разбушевавшись, был успокоен заклятием парализации. После этого тетушка попыталась было уснуть, но собака очнулась и радостным тьяканием помешала ей спать. Недолго думая, библиотекаря подожгла огненным шаром несчастную псинку.

Неудивительно, что после такого ролика только и разговоров было, что про революционный ИИ. А как обстоят дела на самом деле?

Действительность оказалась куда прозаичнее.

У каждого NPC есть параметры агрессивности, доверия, энергии и ответственности. Самые ответственные воровать еду или убивать за нее не будут ни при каких обстоятельствах. Решения принимаются очень просто — при определенных ситуациях активизируются шаблоны поведения, на-

мертво вшитые в игру (конструктор не позволяет менять или дополнять шаблоны).

Например:

Шаблон сопровождения. NPC следит за тем, не отстает ли герой. Если отстает — NPC останавливается, делает нетерпеливые жесты или возвращается. Критическая дистанция определяется двумя переменными — одна для улицы, другая для дома.

Шаблон питания. Чтобы поесть, NPC должен иметь при себе ингредиент, восстанавливающий параметр усталости. Если его нет, NPC добывает его, покупая, воруя, подбирая или снимая с трупа. Те, у кого параметр ответственности выше 30, убивать за еду будут только зверей. Если еду найти невозможно, персонаж не умирает, а просто начинает бродить туда-сюда, время от времени проверяя, нет ли поблизости чего перекусить.

Сон. NPC идет в заданную точку (обычно это его собственная кровать) и ложится спать. Если своей кровати под рукой нет, NPC ляжет в любую доступную постель (а безответственные могут еще и в чужую). Если кровати нет вообще, персонаж начнет бесцельно бродить, время от времени пытаясь отыскать ее.

Поиск. NPC ищет объекты в определенном радиусе, делая запрос. Затем выстраивает в уме их список и обходит все в поисках нужной вещи.

Цель. NPC идет к цели до расстояния, на котором он может ее достать, а потом активизирует. Если цель — зверь или бандит, начинается атака и включается боевой ИИ. Если цель — мирный NPC, то начинается разговор. Если цель — объект, он подбирается. Контейнер — открывается. Дверь — открывается (забавный баг — если NPC попытается пройти через открытую калитку, он сначала закроет ее, а

потом откроет снова и пройдет). Если цель — диванчик или стул, NPC сядет на него.

Бегство. NPC убегает от цели. Если цели нет, персонаж просто побежит, а потом начнет изображать сильный испуг. Так он и будет стоять, пока не проголодается, не захочет спать и так далее.

Прогулка. NPC гуляет в определенном радиусе, время от времени пытаясь заговорить с теми, кто проходит рядом. Если поблизости есть стул, персонаж может присесть на него.

Программист дает каждому NPC определенный комплект шаблонов и условий, при которых эти шаблоны выполняются. Самые простые персонажи имеют по три-четыре шаблона на все случаи жизни («Есть», «Гулять», «Спать»). Более сложные могут выполнять сложное расписание — идти на работу, в церковь, в бар, общаться и ложиться спать. Radiant AI — это просто очень удобный способ задать эти шаблоны и условия. Копаясь с ИИ, исследователи быстро выяснили, что интеллект персонажей сильно ограничен и сделать его эвристичным нельзя, потому что все шаблоны поведения заданы заранее. Деньги у NPC есть всегда, еда тоже. Можно, конечно, забраться в конструктор, вызвать искусственный дефицит еды, чтобы понаблюдать за сражениями на улицах за корку хлеба — но на этом возможности кончаются. Даже алгоритм поиска настолько примитивен, что NPC не всегда обнаружит вещь, которая находится в одной с ним комнате.

Но как же насчет библиотекарей и горящих собак? Заставить персонажа парализовать собственного пса можно, выпить усиливающее зелье — можно, и поджечь собаку — тоже. Но реализуется это все при большом количестве условий, практически на уровне скриптовой сценки. И разработчики, показывая нам этот ролик, не могли не знать, что все эти чудеса — не поведение свободного ИИ, а жестко заданные действия, прописанные скрипты.

Но что поделаешь — бизнес есть бизнес.



Тут все просто — это скорость движения. Она важна, потому что быстрый персонаж может легко уйти от ближнего боя, уклониться от летящего заклинания и даже банально убежать от врага. Монстр или недружелюбный NPC могут гнаться за героем много километров, но если от них оторваться...

Выносливость (Endurance)



Зависит от умения: кузнечное дело (Armorer), блок (Block), тяжелая броня (Heavy Armor).

Буду краток — это самый важный атрибут в игре. Выносливость определяет здоровье персонажа! Изначально количество HP равно удвоенной выносливости. На каждом уровне здоровье прибавляется на одну десятую часть атрибута выносливости. Получается, что через десять уровней хлипкий персонаж получит очень мало возможностей для выживания, а выносливый выдержит очень серьезный бой просто

потому, что здоровья накопит намного больше. При этом очень важно понимать, что атрибут не обладает обратным действием. Если вы на первых уровнях не подняли выносливость, то навсегда упустили приличное количество здоровья — и в сражении на высоких уровнях вам будет очень больно.

К счастью, выносливость очень легко прокачивать: кузнечное дело, блок и тяжелая броня — очень востребованные умения. Даже магами.

Обаяние (Personality)



Зависит от умения: иллюзия (Illusion), торговля (Mercantile), красноречие (Speechcraft).

Влияет на отношение к вам NPC. Даже того, кому вы очень не понравились, легко переубедить с помощью мини-игры или пары взяток, так что пытаться стать рублем, чтобы нравиться всем, не обязательно.

Удача (Luck)



Зависит от умения: таких нет.

Удача влияет на все в небольшой степени. Что именно включается во «все» — на этот вопрос разработчики предпочитают не отвечать. Шанс найти сокровище, нанести большой урон, быстро вскрыть замок, разговорить NPC... Вы, наверное, уже заметили, что на удачу не влияет ни одно умение, следовательно, повысить множитель нельзя никак. Отсюда следует правило — чем выше удача будет с самого начала игры, тем лучше. Есть два способа сделать это — выбрать удачу любимой характеристикой или родиться под знаком Вора. Но об этом — ниже.

◆◆◆

Вот видите — не успели мы внимательно рассмотреть характеристики, как уже начались вопросы. Уже можно заметить, что в игре есть критически важная ха-

рактеристика: выносливость. Есть просто важные: сила для воинов, интеллект для магов и ловкость для любителей луков. Есть откровенно вторичные: сила воли, скорость, удача — и вовсе бесполезное обаяние.

Но штука вот в чем: получается, если персонаж использует «неправильные», по мнению игры, умения, он растит себе ненужные характеристики и тем самым роет себе могилу на высоких уровнях. Ведь нельзя обаять монстров, выиграть бой с помощью одной лишь скорости, победить в магической дуэли на одной силе духа или скомпенсировать небольшое здоровье удачей.

Получается, что игра наказывает за отыгрыш роли и навязывает простой «силовой» подход к развитию героя. Игроку приходится брать прокачку в свои руки и развивать «правильного» воина, мага, вора или гибрида, иначе жить на высоких уровнях ему станет просто невыносимо.

Спросите, почему невыносимо? Об этом — ниже.



➔ Алхимик светится от радости, смешивая редкие ингредиенты.

УМЕНИЯ

В игре есть двадцать одно умение. Из них можно выбрать девять ключевых, влияющих на рост в уровне. По логике вещей, создавая класс персонажа, игрок должен выбирать те, которые наиболее полезны его герою, ведь так? Ну, воину взять оружие, броню, кузнечное дело, магу — колдовские школы, разбойнику — скрытность, замки, переубеждение... Так вот, это — **неправильный ответ!**

Чтобы через десять-двадцать уровней не оказаться позади всех, необходимо выбирать умения, исходя из трех критериев:

➤ Чтобы они влияли на самые нужные характеристики — выносливость, силу, ловкость и интеллект;

➤ Чтобы их легко было прокачивать в домашних условиях — в городах, тавернах или на призванных чудовищах.

➤ Чтобы они по возможности реже применялись в обыденной жизни (потому что при этом очень трудно будет контролировать множители для нужных атрибутов);

Прежде чем выводить следующие правила, надо взглянуть поближе на список умений и выяснить, что нам нужно, а без чего можно и обойтись.

Акробатика (Acrobatics)



Влияет на атрибут: скорость.

Новичок, Novice (0-24): не может атаковать и колдовать в прыжке или падении.

Подмастерье, Apprentice (25-49): получает способность атаковать в прыжке или падении.

Специалист, Journeyman (50-74): может уклоняться от атак комбинацией блок + прыжок влево или вправо.

Эксперт, Expert (75-99): при прыжках устает наполовину меньше.

Мастер, Master (100): может прыгать с поверхности воды или лавы.

Акробатика — штука отличная. В прыжке очень удобно преодолевать ямы, заскакивать сразу на несколько ступенек вверх, играть в царя горы, весело хихикая над минотавром, печально бегающим под валуном, на вершину которого вы взгромоздились.

Прыжки ускоряют передвижения по незначительному Киродиилу, если вы не любитель системы мгновенного перемещения (наследие Daggerfall). Акробатика поможет в бою, когда нужно быстрым перекастом увернуться от удара лап злобного медведя или заячьим прыжком уклониться от летящего в героя заклинания.

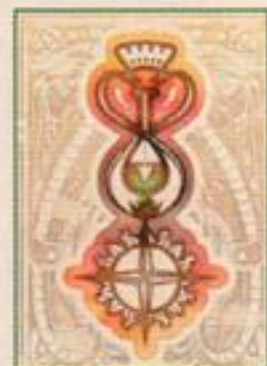
Кроме того, в игре есть несколько секретных мест, куда можно добраться только с высоким параметром акробатики, а то и вовсе прыжком с воды или лавы. Левитацию-то из игры убрали по соображениям баланса.

Делать ли умение основным? Определенно нет. Давно прошлые времена, когда гуру The Elder Scrolls советовали брать в основные умение атлетику и акробатику — так, мол, вы будете быстрее расти в уровне. Быстрее-то быстрее, но потом, когда вам встретится первый минотавр, вы сможете разве что попрыгать и побегать перед ним. Не стоит поднимать уровень акробатикой. А вот скорость — стоит, и у активного путешественника на первых уровнях вполне есть шансы получить «+5» напротив параметра Speed. Высокая скорость никогда не помешает, если, конечно, поднимать ее не за счет выносливости и силы.

Быстрая прокачка! Раскачивать акробатику достаточно легко, если взять за привычку передвигаться по миру в стиле кошачьего лемура (также известного как «рабочая походка Рудольфа Нуриева»). Но если вам нужна тактика

настоящего «манчкина», то вскочите на шкаф, уперевшись головой в потолок, и прыгайте, прыгайте, прыгайте. Работают еще и прыжки с большой высоты, когда страдает здоровье, — например, с лестницы в Бруме.

Алхимия (Alchemy)



Атрибут: интеллект.

Новичок: распознает одно свойство вещества.

Подмастерье: распознает два свойства.

Специалист: распознает три свойства.

Эксперт: распознает все четыре свойства вещества.

Мастер: может делать эликсиры из одного-единственного ингредиента.

Алхимия поможет любому персонажу, будь то ловкий акробат, солидный воин или мудрый маг. А все потому, что это умение дает зелья здоровья, лечения, восстановления, магии, усиления, ночного зрения, защиты, скорости и всего-всего-всего, что только может пожелать химик. Кроме того, алхимия — это еще и ужасные яды и жуткие проклятья, которые можно вылить на острие меча или на стрелу. Дополнительная поддержка от алхимии — финансовая. Ингредиенты дешевы и доступны, а зелья стоят дорого и с удовольствием покупаются почти всеми продавцами. При этом совсем не обязательно искать цветы и корни в дикой природе — просто пробежитесь по тавернам и алхимическим магазинам, скупая гербарии, картошку, морковь, лук, чеснок, хлеб(!) и другие приземленные вещи. Смешайте из них зелья, продайте ненужные и смотрите — в вашем кошельке появилась одна монетка. Две монетки. Три монетки...

Делать ли умение основным? Да, да и еще раз да! Во-первых, вам вряд ли позарез по-

надобится химичить в дальних катакомбах, сводя на нет все усилия по созданию правильного героя. Во-вторых, алхимию очень легко прокачать в городе, не отходя от магазинов и комфортабельных таверн. В-третьих, алхимия позволяет быстро и легко нарастить интеллект — параметр важный не только для магов, но и вообще для всех классов.

Быстрая прокачка! Просто делайте зелья. Чем выше будет алхимия, тем проще будет находить родственные свойства у разных ингредиентов, так что хитрить не придется.

Кузнечное дело (Armorer)



Атрибут: выносливость.

Новичок: не может чинить зачарованные вещи.

Подмастерье: молотки расходуются на ремонт в два

раза медленнее.

Специалист: может чинить магические вещи.

Эксперт: может чинить вещи до 125% прочности, увеличивая их эффективность.

Мастер: молотки при ремонте не ломаются, т.е. можно взять один, и он будет работать вечно.

В бою изнашиваются доспехи, портится оружие. Каждая выпущенная стрела вредит луку. Некоторые волшебники любят колдовать «коррозию», что тоже не полезно вашим железкам. Чтобы не оказаться вдруг в сражении голым и без оружия, персонаж любого класса должен иметь при себе несколько кузнечных молотков. Чуть выдалась спокойная минутка — открываешь окно ремонта, и вещи неспешно чинятся. Молотки расходуются на ремонт, но небыстро — десятка хватит практически на любой, даже самый дальний поход (и это хорошо, поскольку весят молоточки немало).



➔ Броня из ценных металлов на высоких уровнях появляется у всех, даже у завсегдатаев таверн.

Делать ли умение основным? Скорее да, чем нет. Во-первых, кузнечное дело прокачивает выносливость, а здоровье персонажу не помешает никогда. Во-вторых, как ни крути, основные умения качаются чуть быстрее, чем побочные, а магические вещи в игре встречаются неприлично рано.

Быстрая прокачка! Прокачивается умение непрерывно, но быстро. Вам нужно как можно быстрее добраться до 50 уровня владения умением (Специалист), потому что до него вы никак не сможете отремонтировать сломанный магический меч или зачарованную броню. А это, сами понимаете, грозит неприятностями, ибо кузнецы, которые могут сделать ремонт по сходной цене, водятся только в городах. Поэтому старайтесь чинить все, всегда и везде. Убили врага — хватайте его оружие и броню и чините. Потом выбрасывайте. Призовите монстра, разозлите его и стойте под градом ударов. Потом ремонтируетесь. Быстрее — только у учителей.

Атлетика (Athletics)



Атрибут: скорость.
Новичок: при беге усталость восстанавливается медленно.
Подмастерье: при беге усталость восстанавливается на четверть быстрее.

Специалист: при беге усталость восстанавливается наполовину быстрее.

Эксперт: усталость восстанавливается на три четверти быстрее.

Мастер: бег не снижает скорость восстановления усталости.

Ходить в игре вам практически не придется. Все — бегом, только бегом! Разве только в бою имеет смысл иногда включать шаг, чтобы быстрее восстанавливать силы после утомительных ударов.

Делать ли умение основным? Нет смысла. Вам нужны в первую очередь характеристики, а скорость не стоит того, чтобы жертвовать ради нее силой и здоровьем.

Быстрая прокачка! Поскольку разработчики догадываются о том, что всю игру персонаж будет бегать, они сделали атлетику очень сложным для увеличения навыком. Но выход есть! Прыгайте в озерцо с крутым подъемом (или в бассейн в имперском городе), включайте автоматический бег, убедитесь, что персонаж уперся лбом в бортик, и идите пить кофе.

Клинки (Blade)



Атрибут: сила.
Новичок: владеет лишь обычными ударами.
Подмастерье: может накапливать силу, нанося затем мощный удар.

Специалист: может атаковать слева или справа, нанося мощный удар с шансом обезоружить врага.

Эксперт: может наносить мощный удар с отходом назад с шансом сбить с ног.

Мастер: может наносить удар, наступая, с шансом парализовать врага.

Самое полезное воинское умение в игре. Клинки намного лучше дробящего оружия, поскольку бьют быстрее и дают игроку больше шансов пробить защиту. Конечно, дробящее оружие лучше справляется со скелетами, но это мы как-нибудь переживем. Качаем клинки и только их, чтобы пользоваться мечами, катанами, двуручными мечами, кинжалами и другими интересными штуками.

Делать ли умение основным? Если вы воин — да. Во-первых, вам нужно это умение. Во-вторых, вам не помешает сила.

Быстрая прокачка! Совсем быстрой прокачки мечей в игре нет. Но есть легкий и беспроблемный способ тренироваться — призывать существ и обрабатывать их. Правда, помните, что, призывая, вы тренируете магию школы колдовства — входит ли это в ваши планы? (Обычно ответ положительный).

Блок (Block)



Атрибут: выносливость.
Новичок: утомляется, блокируя удары.
Подмастерье: не утомляется, блокируя удары.

Специалист: щит или оружие не повреждаются при блокировании ударов, враг в течение секунды после успешного блока беззащитен.

Эксперт: получает шанс ответным ударом отбросить врага.

Мастер: получает шанс ответным ударом обезоружить врага.

Блок в бою — незаменимый способ избежать повреждений и получить шанс на ответный удар. Защищаться можно чем угодно — щитом, мечом, голыми руками и даже луком. При этом повреждения от заблокированного удара мизерные, а иногда их нет совсем. Как правило, не нужно обладать исключительной реакцией, чтобы успешно блокировать удары врага, — особенно того, чьи повадки игрок хорошо знает.

Делать ли умение основным? Скорее да, чем нет, ведь блок — это драгоценная выносливость, универсальное здоровье, которое нужно поднимать с первых же уровней как воинам, так и магам.

Быстрая прокачка! Находим в поле крысу и тремя пинками выво-



Парировать удары можно не только щитом, но и любым оружием. Например, этим гномьим двуручником.

дим ее из себя. После этого прикрываемся щитом и ждем эффекта, поглядывая на индикатор здоровья и целостности щита.

Дробящее оружие (Blunt)



Атрибут: сила.
Новичок: обычная атака.
Подмастерье: мощная атака.
Специалист: мощная атака слева или справа с шансом обезоружить врага.

Эксперт: мощная атака с отступлением и шансом сбить с ног.

Мастер: мощная атака с наступлением и шансом парализовать.

Дробящее оружие в игре — это не только ценные булавы и посохи, но и секиры! В среднем они бьют мощнее клинков, но медленнее — а это плохо, потому что игровая система боя навязывает скоростной, энергичный и маневренный бой. Так что, на мой взгляд, единственный повод разучивать дробящее оружие — множитель силы.

Делать ли умение основным? Нет, если только вы не готовы пожертвовать скоростью мечей по ролевым соображениям.

Быстрая прокачка! Качается в бою и на призванных существах — как и клинки.

Рукопашный бой (Hand to Hand)



Атрибут: сила.
Новичок: обычный удар.
Подмастерье: мощный удар.
Специалист: мощный удар слева или справа с шансом обезоружить.

Эксперт: мощный удар с отступлением и шансом сбить с ног.

Мастер: мощный удар с наступлением и шансом парализовать, блок дает шанс обезоружить врага.

Красиво со стороны, пригодно для отыгрыша монаха. Удары кулаками сильно утомляют врага, что дает возможность часто сбивать его с ног. Кулачный боец экономит место в инвентаре, быстро передвигается и может наносить много ударов за короткий промежуток времени. Но нет в игре кастетов, увеличивающих повреждения, и зачаровать кулак тоже нельзя. Поэтому единственный смысл в том, чтобы учить кулаки, — множитель силы для воина.

Делать ли умение основным? Нет, если вы не хотите отыгрывать монаха.

Быстрая прокачка! На призванных существах.

Тяжелая броня (Heavy Armor)



Атрибут: выносливость.
Новичок: броня повреждается в бою с 150% скоростью.
Подмастерье: броня повреждается в бою с обычной скоростью.

Специалист: броня повреждается в бою с половинной скоростью.

Эксперт: броня весит наполовину меньше.

Мастер: броня становится невесомой.

Средняя броня из игры ушла, остались лишь тяжелая и легкая. Какая лучше? Легкая пригодна для слабых персонажей, в ней хилый вор или маг сможет унести на себе больше добра. Но тяжелая защищает намного эффективнее. Что лучше — унести больше или остаться живым в бою?

А ведь маг, заковавшись в сталь и даэдрик, может прикупить и «облегчающее» заклинание. И, что тоже очень важно, в тяжелом доспехе можно разместить более эффективные чары. Притом мастер тяже-



➔ На призванных существах можно тренироваться где угодно — хоть в городе.

лой брони не чувствует на себе ее веса. Правда, эксперт легкой брони тоже веса не чувствует, а мастер и вовсе получает удвоенный эффект защиты. Паритет? И тут время взглянуть на ключевой атрибут. Выносливость определенно лучше скорости, так что я советую развивать тяжелую броню.

Делать ли умение основным? С одной стороны, ценная выносливость и полезная защита. С другой стороны, вам будет очень трудно проконтролировать рост в уровне. Что делать, если в подземелье вам так хорошо надавали по железкам, что вы вот-вот перейдете на следующий уровень, не успев накопить все множители? Неприятно, но не страшно — помните, что даже после десятка ключевых умений, когда на экране появляется значок «Уровень готов, ищи постель», копить множители все еще можно (и нужно).

Быстрая прокачка! На крысах с чашкой кофе.

Легкая броня (Light Armor)



Атрибут: скорость.

Новичок: броня повреждается в бою с 150% скоростью.

Подмастерье: броня повреждается в бою с обычной скоростью.

Специалист: броня повреждается в бою с половинной скоростью.

Эксперт: броня становится невесомой.

Мастер: броня защищает в два раза лучше (если на персонажа надето только легкая броня).

Неплохой вариант для воров и магов. Кроме того, тяжелый даэдрик внешне очень темный и мрачный, тогда как сверкающие кольчуги и зеленые стекляшки отлично смотрятся со стороны! Вот только объема чар в стекле может не хватить.

Делать ли умение основным? Нет, если только вы не решили твердо стать «сильным, но легким».

Быстрая прокачка! На крысах с чашкой кофе. Правда, смотреть за уровнем здоровья и целостностью брони придется внимательнее, ибо легкая броня не только защищает хуже, но и ломается быстрее.

Меткость (Marksman)



Атрибут: ловкость.

Новичок: утомляется, натягивая лук.

Подмастерье: может держать лук натянутым, не утомляясь.

Специалист: может приближать изображение, натянув лук.

Эксперт: стрела может сбить с ног.

Мастер: стрела может парализовать.

Луки в игре очень полезны, когда нужно снять врага издалека или очень сильно его поцарапать, чтобы он добежал до персонажа уже на последнем издыхании. Хорошо изученный лук отчасти может заменить бинокль. Лук можно зачаровать, а стрелу отравить, в результате — двойной эффект! А если вы грамотно затаились, то трехкратные повреждения от попадания стрелы не оставят врагу ни единого шанса. При этом, если вы хорошо овладеете умением таиться по углам и сразу после выстрела спрячетесь за колонну или камень, то враг, бегая со стрелой в носу, так и не найдет вас, порой давая шанс на второй и даже третий выстрел с критическим эффектом.

Пусть даже за все это придется расплачиваться тяжестью самого лука, стрел и ядов — не пренебрегайте этим оружием.

Делать ли умение основным? Дело вкуса и личных предпочтений.

Быстрая прокачка! На призванных существах или стражниках (если вы забрались в недоступное для них место, вступили в гильдию воров и готовы выложить деньги на подкуп судьбы).

Торговля (Mercantile)



Атрибут: обаяние.

Новичок: ценность продаваемых вещей зависит от их повреждений.

Подмастерье: ценность вещей не зависит от повреждений.

Специалист: может продавать вещи любому продавцу.

Эксперт: может вкладывать деньги в магазины с тем, чтобы у продавцов всегда было больше золота для скупки трофеев (максимальная прибавка — пятьсот дрейков).

Мастер: все продавцы получают на пятьсот дрейков больше.

Если и есть в игре бесполезные умения, то торговля — как раз одно из них. Не трогайте ее, и она вас не тронет. Главное, не забывайте торговаться с каждым NPC (Haggle).

Делать ли умение основным? Не надо. Незачем.

Быстрая прокачка! Покупаем, продаем, торгуемся. Хитрость с продажей стрел по одной теперь, увы, не сработает.

Безопасность (Security)



Атрибут: ловкость.

Новичок: при неудачной попытке поднять язычок замка могут упасть четыре других язычка.

Подмастерье: при неудачной попытке могут упасть три язычка.

Специалист: при неудачной попытке могут упасть два язычка.

Эксперт: при неудачной попытке может упасть лишь один язычок.

Мастер: язычки не падают при неудачных попытках.

С одной стороны, в игре много замков. С другой стороны, вы, наработав личный (не игровой) навык мини-игры, сможете одной отмычкой открыть самый сложный замок с пятью язычками при любом уровне навыка. Но чаще всего имеет смысл вступить в гильдию воров, купить пару сотен невесомых отмычек и тупо пробиваться через все замки методом грубой силы — с помощью кнопки автоматической попытки. Разбились десять, двадцать, тридцать отмычек — не беда. На пятидесятой замок откроется.

У магов, кроме того, есть заклятья, открывающие замки (школа Изменения).

Делать ли умение основным? Нет. Незачем.

Быстрая прокачка! Просто открывайте грубой силой все замки на пути.

Скрытность (Sneak)



Атрибут: ловкость.

Новичок: скрытый удар дает четырехкратные повреждения, скрытый выстрел — двухкратные.

Подмастерье: скрытый удар дает шестикратные повреждения, скрытый выстрел — трехкратные.

Специалист: может красться в любой обуви.

Эксперт: может красться с любой скоростью.

Мастер: при скрытном ударе броня игнорируется.

Способность тихо и неслышно скользить в тени будет полезна любому классу! Вас не увидят. Вам дадут возможность нанести первый удар. Вы сможете украсть все, на что упадет взгляд. Если вы настоящий док в скрытности, то по ночам вы сможете обчищать карманы прохожих и ничего не подозревающих горожан, спящих в своих постелях. Учите скрытность — с ней играть, воевать и квестоваться будет намного легче.

Делать ли умение основным? Вряд ли есть смысл делать это, если вы не собираетесь сделать из персонажа слабого вора-лучника (ловкость).

Быстрая прокачка! Можно попробовать классический вариант с табуном лошадей (диких лошадей можно найти на берегу недалеко от столичного города). Но намного проще дожидаться ночи, вломиться в дом со спящими хозяевами и начать бегать кругами по комнате или шуровать по карманам спящего персонажа.

Или просто упереться лбом в тумбочку перед спящим NPC, включить автоматический бег и идти пить кофе (главное — не пропустить рассвет, иначе вас арестуют за вторжение в частный дом).

Красноречие (Speechcraft)



Атрибут: обаяние.

Новичок: может давать взятки.

Подмастерье: может поворачивать циферблат в мини-игре.

Специалист: время в мини-игре идет в два раза медленнее.

Эксперт: неправильный выбор в мини-игре оказывает меньшее воздействие на NPC.

Мастер: взятки наполовину дешевле.



Ваш персонаж может быть орчиной (самое низкое стартовое обаяние в игре), неумоющей красиво говорить. Но какое это имеет значение, когда вы легко трижды пройдете мини-игру убеждения, а потом еще и подбросите NPC денег? Деньги, как гласит американская присказка, говорить очень даже умеют, поэтому смысла специально развивать красноречие нет.

Мини-игра «Убеждение» — возможность, невзирая на ранги и параметры, быстро наладить отношения с ключевым NPC (обычно они раскалываются на тайны к семидесяти очкам расположения). Смысл игры очень простой — есть круг с четырьмя секторами: Шутка, Хвастовство, Принуждение, Восхищение. Вам надо быстро щелкнуть по четырем секторам в нужной последовательности. Почему быстро? Потому что в процессе игры отношение NPC медленно падает. Поскольку разные персонажи по-разному реагируют на шутки, восхищение, угрозы и хвастовство, то сначала нужно быстро, наводя указатель мыши на разные части круга, найти те сектора, которые вызывают на лице персонажа улыбку и хмурую гримасу.

Запомнили, что герою нравится, а что нет? Дальше все просто. Посмотрите на желтые сектора разной длины — это аргументы разной силы. Ваша задача — привести самый сильный (длинный) аргумент в «любимый» персонажем сектор, а самый короткий — в «ненавистный». Остальные два сектора — «слегка нравится» и «слегка не нравится», они особой пользы или вреда не принесут.

Алгоритм элементарный:

➤ Если напротив любимого сектора стоит самый длинный аргумент — нажимайте на него.

➤ Если напротив ненавистного сектора стоит короткий — нажимайте на него тоже.

➤ В противном случае жмите на любой из «нейтральных» аргументов с аргументом средней длины (при этом комплект аргументов поворачивается по часовой стрелке) и смотрите, не появился ли напротив «любимого» длинный, а напротив «ненавистного» — короткий аргумент.

Удачная игра принесет примерно десять очков расположения. Если игра не дает вам повысить расположение выше какой-то величины — добейте остаток взятками.

Вот почему умение — не нужно. Кроме того, даже если вы не маг, вы всегда сможете раздобыть в игре

очаровывающее заклятье и в ключевой момент применить его.

Делать ли умение основным? Нет.

Быстрая прокачка! Хватаете любого NPC, начинаете мини-игру и бессмысленно тыкаете в любые сектора круга убеждения. Выиграете вы ее или, наоборот, разозлите персонажа — неважно, умение будет расти все равно.

Изменение (Alteration)



Атрибут: сила воли. Шесть школ магии отличаются от обычных умений тем, что в них уровни владения («Новичок», «Мастер») отвечают не за перки, а за доступные заклинания. Купить-то вы можете сразу все, до которых дотянетесь, — хватило бы денег. А применить — только те, до которых доросли. Ну и, разумеется, те, на которые хватит магической энергии.

Школа Изменения позволяет отпирать замки, облегчать ношу, ходить по воде, дышать под водой, защищать себя или других щитами-коконами, сопротивлением к обычной или стихийной магии (мороз, огонь, электричество) или дополнительной броней.

Делать ли умение основным? Скорее нет, чем да. Сила воли не так важна, как интеллект.

Быстрая прокачка! Берем самое маленькое и слабенькое заклинание защиты и колдуем много раз подряд.

Колдовство (Conjuration)



Атрибут: интеллект. В первую очередь, колдовство — это существа, которых можно призвать из иного мира себе на помощь. Это могут быть как даэдри, так и банальные призраки, зомби и скелеты. На них удобно тренироваться, их можно использовать как помощников в бою или в качестве магических зарядных устройств (если вы — Атронах по гороскопу).

Магам понравится призванная броня или оружие (невесомые даэдрики, которыми можно пользоваться, пока они не исчезнут, — от 15 секунд до минуты). Кому-то пригодится способность отпугнуть нежить. В целом, колдовство — полезная школа магии, особенно если учесть, что она, как говорится, «заряжает мозг».

Делать ли умение основным? Если вы маг, то определенно да. Если вы воин, то тоже ничего не потеряете на колдовстве — разум пригодится и вам, а быстро разучить высокоуровневые заклинания надо, чтобы призывать крутые «груши» для битвы.



➤ «Если только захочу, и луну я проглочу!» — призванный даэдрот отвлекает минотавра, пока я готовлю заклинание.

Быстрая прокачка! Призываем скелетов, призраков, ботинки, кинжалы, шлемы — все подряд.

Разрушение (Destruction)



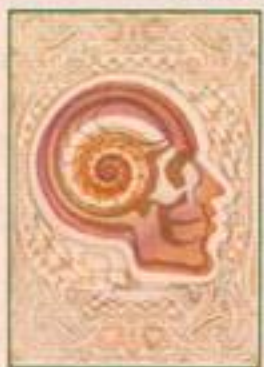
Атрибут: сила воли. Огонь, хаос, взрывы, ледяные молнии — казалось бы, вот это магия с большой буквы М. Ан нет — высокого интеллекта разрушением не добиться, только силу воли удастся поднять. Нечестно? Да, но таков уж порядок вещей.

Школа Разрушения не только взрывает, морозит и бьет током. Ее заклинания могут очень быстро уничтожить оружие, приведя его в полную негодность. Разрушение позволяет повредить характеристики врага, быстро лишит его сил, разума, магической энергии или навыков. Кроме того, иногда полезно бывает перед тем, как бросить огненный шар, наложить на врага недорогое заклинание слабости к огню.

Делать ли умение основным? Только если вы маг.

Быстрая прокачка! Только вместе с колдовством: призвать скелета и быстро вынести его огнем. Повторить.

Иллюзия (Illusion)



Атрибут: обаяние. Удивительная школа магии — она влияет на обаяние, совсем не магическую характеристику. При этом в этой школе есть очень и очень полезные заклинания: невидимость, хамелеон, временное обращение на свою сторону, свет (хорошая замена факелам ночью), парализация, страх, запрет на колдовство (классическое «Молчание»), повышение привлекательности,

успокоение, ярость. Очень, очень жаль, что в плане атрибутов пользы от школы Иллюзии нет.

Делать ли умение основным? Нет.



➤ Магическая школа Иллюзии позволит успокоить любого минотавра. Но лишь на время.

Быстрая прокачка! Недорогое заклинание света.

Мистицизм (Mysticism)



Атрибут: интеллект. Наконец, перед нами вторая школа магии, отвечающая за разум и, как следствие, объем магической энергии у героя. И что мы видим здесь? Телекинез? Он удобен для того, чтобы расставлять по полкам книжки в нужном порядке. Обнаружение живых существ и нежити сквозь стены? Интересная вещь, но незаменимой ее не назвать: вампиры умеют обнаруживать жизнь, а если вы вступите в Темное Братство, то там сможете купить ценный



→ А в приморском Анвиле герой может раздобыть огнебойную пиратскую саблю. К доспеху она не идет, но мертвецов рубит изрядно.

амулетик с этим же свойством по сходной цене. Вот захват душ полезен — без него не зачаровать предметы. В бою с магами поможет выпитывание заклинаний и отражение их, а также снятие с себя нехорошей магии.

Хорошо, но мало!

Делать ли умение основным? Нет.

Быстрая прокачка! Дешевое заклинание обнаружения жизни.

Восстановление (Restoration)



Атрибут: сила воли. Лечить себя, лечить других, восстанавливать силы, поврежденные умения, атрибуты, убирать болезни, снимать парализацию и выводить из крови токсины. Эта школа магии позволит временно усилить себя или украсть у врага его силы, впитав их на несколько секунд.

Пожалуй, именно Восстановление пригодится каждому классу в равной степени. Очень жаль, что с его помощью не поднять интеллект.

Делать ли умение основным? Необязательно.

Быстрая прокачка! Недорогое заклинание усиления параметра усталости.

Итак, мы уже выяснили, какие умения стоит брать в основные, а какие оставить «за бортом». Узнали, что от стиля игры и класса персонажа выбор умений зависит очень мало. Но давайте теперь посмотрим, как создать действительно приличного героя, которого не стыдно и Мехруну Дагону показать.

СЮЖЕТ В ПОИСКАХ ГЕРОЯ

Только трусы боятся смерти — геройской смерти.

А обыкновенной смерти?

Ее каждый боится, даже герой.

Таков уж закон природы.

Иоганн Вольфганг Гете

В игре десять рас — они отличаются стартовыми характеристиками и набором преимуществ и слабостей. Симпатичнее всех, конечно, хвостатые хаджиты! Но какая раса лучше с точки зрения эффективности игры?

Прежде чем углубиться в изучение табличек со стартовыми параметрами и списком освоенных умений, давайте задумаемся — а что действительно важно? Наверное, не умения — ведь любое их них можно нарастить на эти самые +10 единиц за считанные минуты.

Может быть, стартовые характеристики? Отнюдь! Ведь, если подумать, то вся разница между 50 и 30

силы, выносливости или ловкости — в четырех «силовых» уровнях. Конечно, при игре за редгарда будет проще втянуться в будни воина, чем за лесного эльфа, а высший эльф на первых уровнях в магии заткнет за пояс орка. Но все равно принципиальной важности в стартовых характеристиках нет. В чем же она тогда?

РАСЫ КИРОДИЛЛА

Аргониане



Умения: безопасность (+10), атлетика (+10), алхимия (+5), клинки (+5), рукопашный бой (+5), иллюзия (+5), мистицизм (+5).

Особенности: сопротивление болезням — 75%, сопротивление ядам — 100%, подводное дыхание.

По всем признакам, эти ящеры — ни рыба, ни мясо. Если вы возьмете хвостатого аргонианина, то яды для вас просто исчезнут, под водой вы не утонете при всем желании, и вампиры не будут вынуждать вас тратить на зелья лечения болезней слишком часто.

Но болезни лечатся, яды обезвреживаются, подводное дыхание — простейшее заклинание, доступное любому. Вот и получается, что единственное преимущество аргониан — их хвостатость, чешуйчатость и зубастость.

Бретонцы



Умения: восстановление (+10), мистицизм (+10), колдовство (+10), алхимия (+5), изменение (+5), иллюзия (+5).

Особенности: усиленная стартовая магия — 50 единиц, сопротивление магии — 50%, щит 50 на 60 секунд один раз в сутки.

Бретонцы в бою исключительно слабы, но посмотрите на их магические способности! С одной стороны, им дается бесплатная магия — целых шестьдесят единиц, что в начале игры очень удобно. С другой стороны, они отлично сопротивляются обычной магии (но не стихийной — то есть огонь, ток и мороз на них действуют как и на остальных). Возьмите бретонца, зачаруйте его доспех на сопротивление магии, и вы получите практически неуязвимого для волшебства персонажа.

Одним словом, если вы думаете создать мага — всерьез оцените возможности жителей Хай Рока, бретонцев.

Темные эльфы



Умения: клинки (+10), разрушение (+10), дробящее оружие (+5), атлетика (+5), легкая броня (+5), меткость (+5), мистицизм (+5).

Особенности: сопротивление огню — 75%, призыв призрака на 60 секунд раз в сутки.

Живя у подножья вулкана, темные эльфы прокопались и научились не бояться огня. Поскольку Обливион — огненное измерение, то умение это в жизни очень пригодится. Во всем остальном темные эльфы — классические боевые маги или магические воины. Гибрид. Пластилин. Глина для лепки.

Бесплатный вызов духа предка раз в сутки может пригодиться эльфу, если он родился под знаком Атронаха, ибо дух предка — прекрасное зарядное устройство (про Атронахов — ниже).

Высшие эльфы



Умения: изменение (+10), разрушение (+10), мистицизм (+10), алхимия (+5), колдовство (+5), иллюзия (+5).

Особенности:

РАСЫ И АТРИБУТЫ

	Аргониане		Бретонцы		Темные эльфы		Высшие эльфы		Имперцы		Хаджиты		Норды		Орки		Редгарды		Лесные эльфы	
	М	Ж	М	Ж	М	Ж	М	Ж	М	Ж	М	Ж	М	Ж	М	Ж	М	Ж	М	Ж
Сила	40	40	40	30	40	40	30	30	40	40	40	30	50	50	45	45	50	40	30	30
Разум	40	50	50	50	40	40	50	50	40	40	40	40	30	30	30	40	30	30	40	40
Сила воли	30	40	50	50	30	30	40	40	30	40	30	30	30	40	50	45	30	30	30	30
Ловкость	50	40	30	30	40	40	40	40	30	30	50	50	40	40	35	35	40	40	50	50
Скорость	50	40	30	40	50	50	30	40	40	30	40	40	40	40	30	30	40	40	50	50
Выносливость	30	30	30	30	40	30	40	30	40	40	30	40	50	40	50	50	50	50	40	30
Удача	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
Обаяние	30	30	40	40	30	40	40	40	50	50	40	40	30	30	30	25	30	40	30	40

усиленная стартовая магия — 100, уязвимость к стихийной магии (огонь, мороз, электричество) — 25%, сопротивление болезням — 75%.

С одной стороны, магии у высших эльфов будет побольше, чем у бретонцев, и это хорошо. С другой стороны, по умолчанию каждый высший эльф получает дополнительную четверть повреждений от огня, мороза и шоковой терапии. Это уже плохо, притом настолько плохо, что даже сопротивление болезням не радует.

И дело даже не в том, что четверть повреждений «сверху» — это много. Мало это, но достаточно для того, чтобы на высших уровнях персонаж так и не добрался до возжеленной устойчивости ко всей стихийной магии. Высшие эльфы не созданы для долгих магических битв. Они должны пользоваться самыми злыми заклинаниями и убивать врагов волшебного происхождения как можно быстрее.

Но есть у высших эльфов отличный способ обойти это ограничение. И называется он — знак Атронаха, самое интересное из всех созвездий. Если вы не возражаете против странностей этого знака и хотите развить мага — берите высшего эльфа, не сомневаясь.

Имперцы



Умения: красноречие (+10), торговля (+10), клинки (+5), дробящее оружие (+5), рукопашный бой (+5), тяжелая броня (+5).

Особенности: впитывание сил — 100, раз в сутки, очарование — 30, раз в сутки.

По всему видно, что имперцы не созданы для дикой природы и путешествий по подземельям. Они больше пригодны для городов, для общения с NPC и торговли. Конечно, удобно с одного раза очаровать квестового персонажа настолько, что тот выдаст сразу все свои тайны. Но никто еще не умер от игры в убеждение. А от нехватки здоровья, сил и ловкости в Обливионе умерли многие.

Полезных умений у них практически нет и выдающихся качеств — тоже, а значит, надеяться на них не стоит.

Хаджиты



Умения: акробатика (+10), рукопашный бой (+10), атлетика (+5), клинки (+5), легкая броня (+5), безопасность (+5), скрытность (+5).

Особенности: деморализация — 100, раз в сутки, ночное зрение — 30 секунд, неограниченное использование, не требуют маны.

Хаджиты — симпатяги. Колдовать не умеют, воевать — тоже. Но — симпатяги!

Годится эта раса для создания вора — слабого, но легкого. Воина или мага из хаджита сделать можно, но придется несколько уровней работать над открытыми провалами в атрибутах.

Деморализация помогает в бою, когда шансы неравны и враги обступили несчастного кошака со всех сторон. Ночное зрение — вещь удобная, хотя в гильдиях магов продается дешевое аналогичное заклинание.

Норды



Умения: клинки (+10), дробящее оружие (+10), тяжелая броня (+10), кузнечное дело (+5), блок (+5), восстановление (+5).

Особенности: сопротивление холоду — 50%, ледяное повреждение при касании — 50, раз в сутки, щит — 30, на 60 секунд, раз в сутки.

Норды — красавцы-воины, которые не боятся мороза и сами могут заморозить кого угодно (на первых уровнях). Они не так хороши в воинском деле, как орки или редгарды... но посмотрите на темного редгарда, посмотрите на зеленого орка и сравните с белокурым жителем Скайрима!

Орки



Умения: кузнечное дело (+10), блок (+10), дробящее оружие (+10), тяжелая броня (+10), рукопашный бой (+5).

Особенности: сопротивление магии — 25%, берсерк (усиление здоровья на 20, усиление параметра усталости на 200, усиление силы на 50, уменьшение ловкости на 100) на 60 секунд, раз в сутки.

Моя крушить! Моя ломать! Моя быть орк! Хорошие воины, компенсируют свой внешний вид слабым сопротивлением магии и раз в сутки могут дать прикурить кому угодно. Но этот класс — не для слабых духом. Хорошо, что зеркал в игре нет.

Редгарды



Умения: атлетика (+10), клинки (+10), тупое оружие (+10), легкая броня (+5), тяжелая броня (+5), торговля (+5).

Особеннос-

ти: сопротивление ядам — 75%, сопротивление болезням — 75%, выброс адреналина (усиление ловкости на 50, усиление скорости на 50, усиление силы на 50, усиление выносливости на 50, усиление здоровья на 25) на 60 секунд раз в сутки.

Редгард — классический универсальный воин. Сила, выносливость и даже отчасти ловкость — все как положено! Тот, кто хочет пройти по стопам Сайруса, прославиться и зарубить всех даэдр, выбирает редгарда. Сопротивление ядам и болезням — свойство не особенно впечатляющее, но выброс адреналина — это +50 к четырем параметрам на целую минуту. Такой силе богатырской позавидуют даже неловкие орки.

Лесные эльфы



Умения: меткость (+10), скрытность (+10), алхимия (+10), акробатика (+5), изменение (+5), легкая броня (+5).

Особенности: сопротивление болезням — 75%, управление существом — 20, длительность 60, раз в сутки.

По замыслу разработчиков — вроде как лучники. На самом же деле — ни туда и ни сюда. Сопротивление болезням — не бог весть какая сила. А для того чтобы управлять существом, нужно, чтобы оно как минимум было под рукой. Глупая, несуразная раса..

СОЗВЕЗДИЯ

Если в комплекте игровых рас мы видим полезных и бесполезных существ, то с созвездиями

все еще проще — действительно полезны лишь три-четыре. Созвездие, под которым родился персонаж, может усилить его характеристики, дать уникальные способности или силу, которую можно применить лишь раз в сутки. Посмотрим, что у нас есть в списке.

Маг (Mage)



Эффект: дополнительные 50 единиц магии.

Бесплатная магия. Волшебнику лишней не будет, и засады тут никакой нет.

Погмастерья (Apprentice)



Эффект: дополнительные 100 единиц магии, но при этом 100% уязвимость к магии (все повреждения умножаются на два).

А здесь засада есть, и еще какая! Стоят ли сто единиц магии такой жертвы? Понравится ли вам, если любой лич будет выносить персонажа с двух заклинаний? Можно, конечно, скомпенсировать эту уязвимость расой бретонцев — тогда повреждения будут усилены лишь в полтора раза (50% уязвимости), зато в сумме вы получите +150 прибавки к синей полоске.



Тайна раскрыта. Вот почему редгарды называют себя именно так!

Воин (Warrior)



Эффект: сила +10, выносливость +10. Под этим созвездием вы будете сильным и здоровым, второе полезно особенно. Разумеется, знак подходит для тех, кто любит драку.

Вор (Thief)



Эффект: ловкость +10, скорость +10, удача +10.

На первый взгляд, проходное созвездие. Ловкость, скорость — баловство это все. Но удача, да еще целых десять единиц! Чтобы повисить удачу на десять единиц уже в игре, придется целых десять уровней жертвовать какой-то характеристикой, потеряв в сумме 50 единиц других характеристик.

Очень хорошо подумайте о том, чтобы взять этот знак. Удача там, в Обливионе, вам понадобится!

Тень (Shadow)



Эффект: невидимость на 60 секунд раз в сутки.

Позже в игре, когда вы обзаведетесь свитками невидимости, зачарованной на невидимость одежкой и даже заклинаниями, то наверняка спросите себя — чего ради я взял этот знак?

Любовник (Lover)



Эффект: парализация на 10 секунд при касании раз в сутки — при этом теряется 120 единиц усталости.

Парализация — это очень забавное заклинание, которое доставит

вам в игре немало веселых минут (или грустных, если парализуют вас). В игре десятисекундная парализация доступна лишь для мастера Иллюзии. Но мастер может применять ее, когда захочет, а здесь предлагают пользоваться эффектом лишь раз в сутки. Не стоит овчинка выделки.

Ритуал (Ritual)



Эффект: восстановление здоровья на 200 раз в сутки, отпугнуть нежить 100, длительность 30 секунд.

Зачем нам столько здоровья раз в сутки? У нас бутылочки есть с жидкостью полезной и вкусной.

Башня (Tower)



Эффект: открыть средний замок раз в сутки, отразить повреждение — эффект 5 длительность 120.

На конкурсе самых бесполезных созвездий Башня заняла почетное первое место. С небольшим, правда, отрывом от созвездия под названием...

Змея (Serpent)



Эффект: раз в день игрок может касанием повредить здоровье (3 единицы, длительность — 20 секунд), одновременно снять магию (90), вылечить себя от яда и при этом сильно устать (100).

Почетное второе место на конкурсе самых ненужных созвездий.

Атронак (Atronach)



Эффект: магия +150 единиц, вечное впитывание враждебной магии

на 50%, но при этом магия сама по себе не восстанавливается — только при отдыхе или сне.

Атронак — самое любопытное созвездие из всех. Начать с того, что оно кардинально меняет стиль игры любого мага. Во-первых, у Атронак магия сама не наполняет полосу — что потрачено, то потрачено. Можно лишь попить синей водички, если есть запас под рукой, или поспать часок — а это возможно, только если рядом нет врагов, зато есть уютная постель. «Буу!» — скажут на это маги. И будут правы, ибо поражение в правах сильное.

Но с другой стороны — персонаж получает половинную неуязвимость к вражеской магии — что обычной, что стихийной. И при этом каждый второй огнешар, который летит в лицо герою, благополучно впитывается и перерабатывается в синюю полосу магии. Так что уворачиваться от вражеских заклятий теперь вовсе не обязательно — а полученная столь оригинальным способом магиска сгодится на то, чтобы отправить недоброжелателю его приветствия назад. А теперь представьте, что герой обзавелся одеждой, зачарованной на 50% впитывание магии, — он получает полный иммунитет к магии, абсолютную неуязвимость к ней. Все, что бросают против него враги, теперь может рассматриваться только так: «Еда-а-а!!!» А скушать Атронак может много, ведь дополнительные 150 единиц магии тоже на дороге не валяются.

Что получается — Атронак владеет колоссальным преимуществом в магических дуэлях. Закидать его магией просто так не получится, и это облегчает игру на порядок. Но с другой стороны, если магия кончилась, а враги орудуют банальными железками — у Атронак большие неприятности.

И что делать, если герой забурлился глубоко в подземелье, где постельных принадлежностей не предусмотрено, а за стеной бродят непонятные существа? Для этого можно припасти вызов духа. Призрак призывается (редгарды могут делать это бесплатно раз в сутки), трижды огребают по голове и, естественно, недовольный таким ходом событий, начинает бросать на персонажа злую магию. А нам только этого и надо. Покушали свежей магии — и снова в бой.

Спросите: «А что делать, когда нет магии вообще?» Выпить пузырек маны. Быть редгардом. А можно завести специальное кольцо, зачарованное на вызов духа, и всегда иметь его под рукой.

Спросите: «А что, если магия кончилась в бою и персонажа дубасят абсолютно приземленные маглы?» Отвечаю: можно призвать ду-

ха и настучать ему по голове даже в таких стесненных условиях.

Атронак — это здорово. К нему надо привыкнуть, но стоит понять и полюбить основные принципы его действия, как все магические существа в Киродииле и Обливионе станут вашими лучшими друзьями.

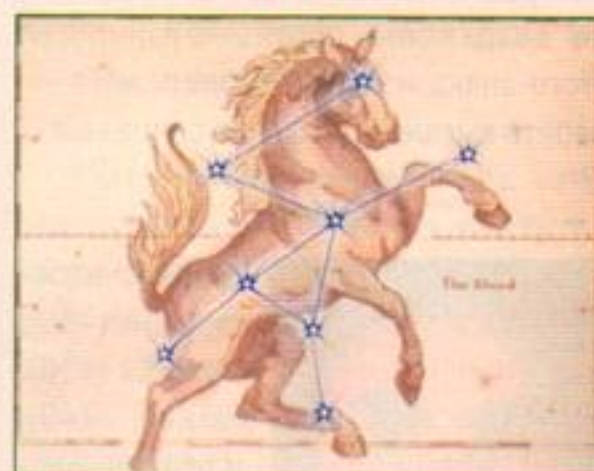
Леди (Lady)



Эффект: сила воли +10, выносливость +10.

Выносливость — это хорошо. Но совершенно непонятная сила воли делает созвездие бесполезным для всех... кроме магов. Им воля нужна, хотя и не критично.

Конь (Steed)



Эффект: скорость +20.

Скорость в игре действительно помогает. Быстрый персонаж получает свободу маневра, возможность быстро отступить и при этом отстреливаться или швырять во врага огнешары. Но вместе с тем скорость исключительно легко прокачать на максимальных множителях, так что я не советую вам становиться Конем.

Повелитель (Lord)

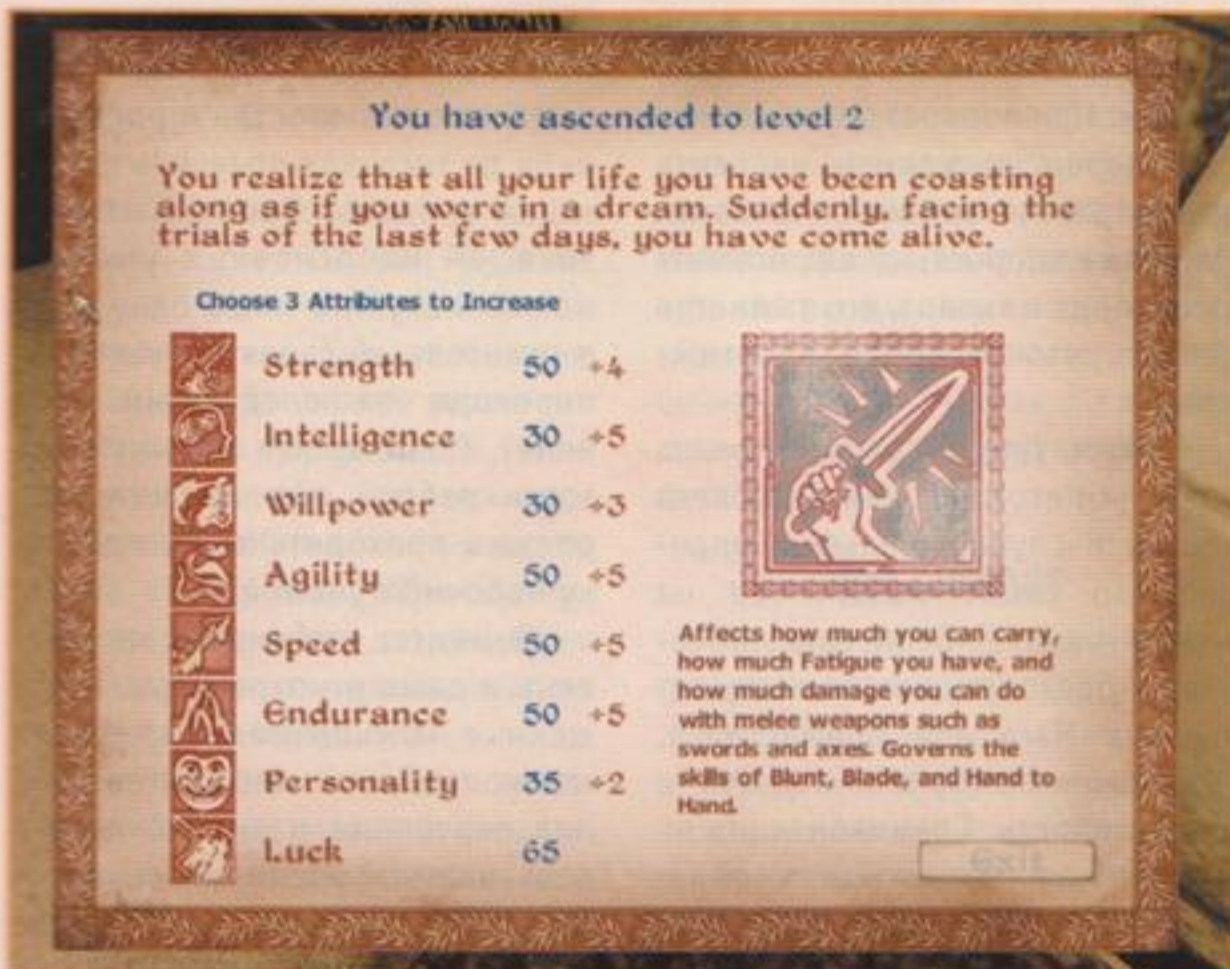


Эффект: бесплатное восстановление здоровья — 6 единиц на 15 секунд, но при этом 25% уязвимость к огненной магии.

Медленное восстановление здоровья будет радовать вас первые десять уровней. Уязвимость к огню будет огорчать вас вечно. Этот знак даже не бесполезен — он просто вреден.

ЗА ЗДОРОВЬЕ И НА УДАЧУ

Мы рассмотрели расы, умения и созвездия. Остались, по большому счету, две вещи: «любви-



➔ Если долго качать умения, не поднимая уровень, можно увидеть такую картину. В дело пойдут лишь три атрибута, остальные множители пропадут.

ые» атрибуты героя и специализация, любимое направление развития — воинское, магическое или скрытное.

При создании каждого персонажа игрок может выбрать две характеристики, к которым он желает прибавить по пять бесплатных единиц. Не надо долго думать над ними — у меня есть готовый рецепт для любого класса.

Первое — удача. Просто потому, что ее нужно поднять как можно выше изначально. Потом вы замучаетесь ее поднимать — это без множителей-то.

Второе — выносливость. Просто потому, что здоровьем надо заниматься с самого первого уровня и с самого начала поднимать его как можно выше. Скажу еще раз — если вы упустите этот момент, то ошибку в развитии потом не исправите никак, и даэдроты с зивилаями потом будут ее каждый раз вам о ней напоминать.

Третьего — не дано.

Что до специализации, то здесь у вас три варианта:

Воинская — прибавляет десять единиц к навыкам кузнеца, атлетики, клинков, блока, дробящего оружия, рукопашного боя и к тяжелой броне.

Магическая — прибавляет десять единиц к навыкам алхимии, изменения, колдовства, разрушения, иллюзии, мистицизма, восстановления.

Скрытная — прибавляет десять единиц к умениям акробатики, к легкой броне, меткости, торговле, безопасности, скрытности и к красноречию.

Особого значения ваш выбор здесь не имеет. Воинам будет чуть проще начинать игру с воинской специализацией. Маги подумают над тем, чтобы поднять всю магию и алхимию на десять единиц, — это удобно. Ворам сове-

тую взять... воинскую специализацию. Драться все равно придется, так что лучше уметь это делать с самого начала.

ПРАВИЛЬНЫЙ ПЕРСОНАЖ

Ну что же, пришла пора рассказать наконец, какие страхи и ужасы игра приберегла для неправильно созданного или неправильно раскачанного персонажа.

И заключается проблема в новой автоматической подстройке игры под уровень игрока.

ДЕЛАЙ С НАМИ, ДЕЛАЙ КАК МЫ?

Мир подстраивался под уровень игрока и в предыдущих играх серии. Еще в **Daggerfall** монстры, трофеи и ассортимент в магазинах зависели от уровня. В **Morrowind**, для того чтобы начать зачаровывать вещи на постоянное действие, нужно было серьезно подрасти — лишь к двадцатому уровню на даэдрических развалинах появлялись золотые святоши, ценные источники волшебных душ.

Но в **Oblivion** идея «сбалансировать все» была доведена до предела, граничащего с... абсолютным дисбалансом. Как вы, наверное, помните, в **Morrowind** на низких уровнях нельзя было соваться к Красной Горе — герой рисковал наткнуться на очень злых персонажей и через это погибнуть. Зато, посетив небольшой аванпост у входа на склоны горы, он мог спокойно утащить комплект лучшей в игре легкой брони — стеклянной.

Разработчикам это не понравилось. Зачем, спрашивается, они рисовали столько видов брони, если игрок с самого начала мог добраться до лучшей? И в **TES IV: Oblivion** они сделали мир равным игроку во всем! То есть абсолютно.

Здесь на первом же уровне игрок может пойти куда угодно, посетить какое угодно подземелье и легко его пройти. Он может забраться в Обливион и знать, что встретит он там лишь скампов-недоростков, и даже в башне Печати он не обнаружит не только дремор, но и самого завалывающего динозаврика-кланфира. В дикой природе его встретят лишь крабы, хилые крысы-попрыгунчики и волки, которых бы с позором изгнали за неловкость из любой стаи. Хилые гоблины, дохлые скелетики, вялые чертенята...

Игрок первого уровня проходит как хозяин по необъятному Киридилу! Но при этом он не найдет в игре ничего серьезнее железных доспехов и железных мечей, ложек, вилок и прочей мелкой дребедени, которую даже воровать стыдно. Даже в башне архимага, даже в покоях императора не будет ничего ценного! Пока игрок мал — мир беден, слаб и нищ.

И тут очень легко подумать: «О, как просто играть! Я одним махом семерых побиваю, а что же будет, когда я подрасту в уровне!» — и серьезно просчитаться. И увлечься, потому что, когда наступает второй, третий, четвертый уровень — играть все еще легко и просто.

Более того — *весь сюжет игры можно легко пройти на третьем-четвертом уровне!* Легко — потому что ключевые персонажи будут намного сильнее врагов. Задания по сопровождению и совместному покорению Обливиона станут очень простыми — ведь покорять придется скампов-недоростков в компании вполне серьезных стражников и воинов.

Как проходит обычная ролевая игра? Сначала герой слабее крысы. Постепенно его уровень растет, сил прибавляется, и он уже охотится на волков-медведей. Потом он становится все круче и под конец может справиться с главным злодеем. А волки-крысы к тому

времени будут дохнуть от одного неодобрительного взгляда. Персонаж становится богоподобным героем, перерастает мир.

Разработчики **Oblivion** не хотели этого. И резоны тут вполне логичные: ведь если герой станет сильнее всех, он заскучает и может бросить игру. Так давайте подогнать врагов под его уровень.

И подогнали.

У животных уровень фиксированный. Крысы, волки, олени — всегда первого уровня. Горные львы — двенадцатого. Коричневые медведи — шестнадцатого. В дикой природе нельзя встретить животное, которое было бы выше игрока по уровню. Но когда персонаж преодолевает шестой уровень, среди крыс и волков начнут появляться лесные волки. Потом — львы, потом — медведи. При этом крысы никуда не денутся, просто природный мир будет разнообразнее. И вы всегда будете уверены, что льва раньше двенадцатого уровня не увидите, а крабы всегда будут слабыми и немощными.

Мифические существа — дело другое. Черты, спригганы, тролли, людоеды, минотавры обычно живут возле пещер и руин (и внутри, конечно). Сначала они будут сменять друг друга по обычным правилам, соразмеряясь с героем. Но самые сильные из них будут расти в уровне по мере роста игрока. И иногда они будут даже выше на один-два уровня.

У даэдр правила похожие. Сначала — скампы-недоростки встретят игрока в Обливионе, у порталов и в некоторых пещерах. Потом начнут появляться простые скампы, кланфиры, атронахи, дреморы, пауки — их уровень будет примерно одним и тем же. Только у зивилаев и мощных дремор уровень будет непрерывно расти — по мере роста игрока.

То же самое с нежитью. У слабых уровень фиксированный. Но личи растут с игроком. Бандиты с



➔ Летящий чертенок швыряется заклинаниями, но в бою не опаснее краба.



► Медведь мертв. Его поза — очередная шутка физического движка Havok.

большой дороги с самого начала растут вместе с игроком и получают лучшее оружие. Сначала — простые железные мечи, потом серебро, на высоких уровнях — стеклянные булавы. Торговцы в городах обычно ходят с фиксированным уровнем, квестовые NPC — когда как.

Стражники — те всегда на десять уровней выше игрока, чтобы не баловал. Начальники городской стражи выше вашего персонажа на пятнадцать уровней. Но при этом у них есть одна слабость — их оружие и броня не заменяются на лучшие образцы.

И что получается в результате? Игрок сделал себе вора, начал качать уровни в городе на скрытности, торговле, цветистых речах, а потом вышел за город — и его мгновенно втоптал в грязь минотавр. А все потому, что силы у вора нет, и магией он тоже не силен, а скрытностью одной минотавра не убить.

И чем дальше игрок растет в уровне, тем сложнее становится игра — как в обычном боевике. Враги крепчают, получают мощное оружие и броню, сопротивление к магии и ужасные заклятья. И если вы, создав персонажа и увидев мнимую «легкость» игры, расслабились — через несколько уровней вас ждет очень неприятный сюрприз: «Я расту и расту в уровне, а мне все хуже и хуже!» Постепенно игрок, раскачав героя неправильно, упирается в невероятную сложность игры, непобедимых врагов и загубленного персонажа. И родится сам собой вопрос: а какой тогда смысл вообще подниматься в уровне, если игра становится сложнее и сложнее?

Смысл есть, но только если не отставать от игры, наращивать собственные мускулы с каждым уровнем. Только тогда есть шанс не остаться на месте и завоевать себе место в Киридиале.

СТРОИМ ГЕРОЯ

Вольготнее всего в игре чувствует себя воин. Против лома нет приема, тогда как магии враг всегда сможет противопоставить сопротивляемость. Мага качать тоже можно, но он должен быть как минимум здоровым и хорошо защищенным. Вор — самый нежизнеспособный класс. Вор не может быть успешным воином, тогда как и маг, и воин могут быть успешными ворами.

Итак, определяемся — что нам нужно: ближний бой или магия?

Ближний бой. Стоит взять редгарда, темного эльфа или норда. Выбор ключевых умений несложен: клинки, тяжелая броня, кузнечное дело, алхимия (даже воину нужен мозг) — остальное по вкусу. Специализация — воинская. Любимые атрибуты — удача и выносливость. Знак — Вор, Воин или... Конь для тех, кто желает странного.

Главное — не то, на чем вы будете делать уровни, а то, на чем вы будете добиваться множителя +5 для силы, выносливости и третьей характеристики по выбору (ловкость, скорость или интеллект). Напрямую в игре множители увидеть нельзя, но можно просто взглянуть, на сколько поднялся навык клинков и «добить» значение до десяти дробящим оружием или рукопашным боем (и вот, у вас уже есть +5 к силе). Посмотрите, как высоко поднялась тяжелая броня, сложите с кузнечным делом и дополните блоком до десяти (+5 к выносливости). Оцените успехи в безопасности и меткости — если чего-то не хватает, наверстайте скрытностью (+5 к ловкости).

При правильном развитии вы достигнете максимальных значений силы и выносливости (100) уже к 14 уровню! После этого можно расслабиться и начать поднимать новую характеристи-

ку. Например, интеллект, если есть желание совместить бой с магией. Или ловкость, если вы хотите перед сражением наносить врагу травмы меткими стрелами. Или даже скорость. У вас появится свобода маневра, возможность создать что-то вроде престиж-класса.

Магия. Для мага имеет смысл взять бретонца или высшего эльфа. В случае с эльфом определенно стоит нацелиться на знак Атронаха. Если ваш персонаж — бретонец, можно взять созвездие Мага или Подмастерья. Любимые атрибуты — удача и выносливость. Специализация — магическая. Ключевые умения: алхимия (легкий интеллект), бро-

тику. Хотя бы одна-две, но должны быть в «подвале», чтобы игрок имел возможность прокачать «+5» до того, как получить следующий уровень. Простая математика — на основных умениях можно получить лишь одну единичку +5 (десять умений до перехода на следующий уровень). Поэтому как минимум две трети работы над множителями должны проходить через прокачку побочных умений.

Помните: побеждает не уровень и даже не параметры, взращенные на множителях +5. Самое главное в бою — мастерство, умения персонажа и умение игрока пользоваться умениями персонажа. Как-то так.



► Тренировки — обычное занятие персонажей в Гильдии воинов. Нашему герою поучаствовать в таком спарринге, увы, не дадут.

ня по выбору (даже маг нуждается в защите), кузнечное дело, клинки (маг без заваливающего кинжала — не маг). Вдобавок — магические школы. Например, Разрушение, чтобы было больно другим, Восстановление, чтобы не было больно самому магу, и Колдовство — для призыва помощников.

Принципы прокачки те же самые. Не спим, пока не прокачаны до +5 здоровье, интеллект и что-то еще по вкусу. К пятнадцатому уровню мы мудры, и нас очень трудно свести на нет. После этого можно потихоньку начать превращать класс в гибрида.

Итак, подытожим:

► В первую очередь качайте выносливость. Персонаж потом скажет вам за это спасибо.

► Второй параметр — классовый: сила воинам, разум магам (не наоборот).

► Третий параметр — с вариантами. Сила воли магам (но не атронахам), ловкость тем, кто любит луки, скорость любителям побегать.

► Нельзя заталкивать в основные умения все три, отвечающие за одну и ту же характерис-

А что же вор? А воров у нас нет. Ну, представьте себе, насколько глупо будет выглядеть к двадцатому уровню герой, сделавший себе карьеру на замках, скрытности и общении с людьми. Над ним даже медведи будут смеяться и здороваться вежливо.

Если вам нужна скрытность и вскрытые замки — сделайте обычного воина и научите его этому. Никаких препятствий нет, только поначалу придется снимать громохвостые железные ботинки, подкрадываясь к пугливым прохожим.

Если вам нужен лук — возьмите того же воина и раскатайте ему ловкость (на тех же луках). Все, вы Леголас, попадающий в десяти шагов птичке в глаз!

То же самое — с любым направлением развития. Вы можете отыгрывать кого угодно: ловкого акробата, мрачного разбойника, скрытного вора, боевого мага, охотника, колдуна, прыгучего ягуляра. Главное — чтобы за вашей ролевой игрой стоял прочный, поманчкински раскачанный персонаж.

Но — довольно уже сетовать на недоработки баланса. Пришло время поговорить о более веселых вещах. А рубилровка в TES IV: Oblivion — это очень весело.

ЗАКАЛИТЬСЯ В БОЮ

Что в конце шеренги стоит фланговый, —

Это для многих дико и ново.

Козьма Прутков

Помните, как раньше было, в Морровинде? Вы видите огромного огрима прямо перед собой — он закрывает полнеба. Вы вынимаете из кармана любимый меч, и после взмаха, вместо того чтобы с чавканьем впиться в плоть даэдры, меч с печальным свистом промахивается. Почему так? А не судьба.

Еще веселее было отправить стрелу в того же огрима и увидеть, как она пролетела прямо сквозь него и тоже промазала. А нечего на огрима лезть с неразвитой меткостью. Если бросок невидимых кубиков показал, что стрела не попала, — размер цели значения не имеет.

В Oblivion такого больше нет. Если вы визуально попали — то точно попали. Меч не может просвистеть мимо врага — он либо наносит урон, либо натывается на блок. Новая боевая система сделала огромный шаг от классических ролевушек с бросками кубиков к

боевая система искупает все. Если не замыкаться на паре комбинаций, если пользоваться всеми доступными приемами, тренироваться, изучать силы и слабости разных врагов, пользоваться окружающим пейзажем (заманить врага в ловушку или столкнуть с обрыва) — наградой станет чувство приходящего мастерства. Не мастерства персонажа в умении Blade, а личного достижения.

ЧЕМ БИТЬСЯ?

Уходя в дальний поход, всегда следует иметь под рукой:

- Верную железку.
- Щит, если верная железка — не двуручник.
- Мелкий кинжальчик (для легких случаев).
- Несколько молотков для ремонта.
- Лук со стрелами — по вкусу.

Кинжалы

Кинжалы — самое быстрое оружие в игре, но при этом самое «короткое». Они отлично подходят для ударов исподтишка и последующего добития несколькими быстрыми ударами. В обычном бою кинжал использовать не стоит, несмотря на то, что с ним можно носить щит.

та — пока герой размахнется, его, глядишь, уже пошинковали. Но им можно бить с хорошего расстояния, не подпуская врага близко, — то есть двуручник окупается в полной мере, если не просто стоять и размахивать им над головой с криками: «Эх, скукота, скукота!» — а маневрировать.

Урон при удачном попадании двуручником не сравнить с повреждениями от одноручного меча. Кроме того, двуручник особенно хорош для проведения силовых атак (о них — ниже).

Дробящее оружие

Булавы, посохи, топоры и прочие мегаморгенштерны отличаются от мечей незначительно. Они немного мощнее. Они заметно медленнее. Они эффективнее против скелетов и животных.

И, что очень печально, в игре уникального дробящего оружия не так много, как уникальных клинков.

Лук

Не стоит думать, что лук — оружие лишь для ушастых обитателей Валенвуда. В руках любого воина и даже мага-гибрида лук становится воистину грозным оружием. Он отлично сочетается со скрытностью — шутка ли, трехкратный урон! Выстрелом из лука очень хорошо начинать бой, сразу же склоняя чашу весов в свою пользу. При этом стоит завести хорошую привычку, выстрелив, уходить за угол, не дожидаясь, пока враг вас увидит.

Не стоит забывать и о возможности смачивать стрелы ядом — покупным или собственного изготовления. Отравленный враг может так и не оправиться от шока. Если несколько раз выстрелить стрелой, смоченной зельем усталости, то враг попросту свалится на землю в изнеможении — бери и добивай! Жаль только, что на одну стрелу уходит целый флакончик отравы.

ТАКТИКА БОЯ

Начальная тактика очень проста: вы подходите к врагу и начинаете молотить его мечом. Как только враг готовится атаковать (волк приседает перед прыжком, гуманоид размахивается для удара или натягивает лук), сразу же поднимайте блок и принимайте удар на щит или оружие. После этого почти сразу же можно нанести два-три удара.

Но если враг склонен блокировать их щитом или мечом, то не больше двух — вы рискуете сами напороться на блок и на секунду-другую потерять управление героем. Вместо этого лучше снова поднять щит и ждать ответного удара. По такой схеме: блок, удар, удар, подъем щита, блок, удар, удар — можно побеждать одиноких врагов без серьезного риска.

Внимательно следите за тем, не замахнулся ли враг на усиленный удар. Парировать его щитом или оружием можно, но лучше отойти назад, чтобы противник промахнулся.

Важно поглядывать на полоску усталости. Если силы кончатся, урон от ваших ударов будет мизерным, а шансы оказаться в нокдауне заметно вырастут. Отходите назад и некоторое время маневрируйте, выжидая, пока вернутся силы.

Со временем вам начнут встречаться очень серьезные враги с мощными рукопашными атаками. Кулаки троллей или людоедов могут даже дезориентировать героя на пару секунд — а это очень опасно. Поднимать щит или двуручник на блок смысла особого нет. Размахнулся людоед — отходите назад. Если позади стена — делать нечего, пытайтесь блокировать удар. Убивать крупных врагов нужно очень быстро — они сильнее и выносливее персонажа, и в бою быстро вымотают его.

Волшебники и лучники — в ближнем бою сравнительно легкие враги, но осторожность не по-



➔ Двуручный меч — оружие мощное, но несколько неудобное в обращении.

боевикам с меткой стрельбой и требованиями к реакции игрока.

А реакция нужна. Щит сам на блок не поднимется, как это было раньше, — теперь его нужно поднимать лично. Не успел — схлопотал. Зато если герой вовремя заблокировал удар, он может безнаказанно рубануть пару раз врага, пока тот, клацнув зубами, приходит в себя после удара железом по даэдрику. Однако если уже герой напоролся при ударе на блок, то отскочить сразу он не сумеет — и враг этим воспользуется всенепременно.

Да, в TES IV: Oblivion пропала средняя броня, исчезли копыя и арбалеты. Больше нельзя выбрать направление удара. Секиры записаны в дробящее оружие. Но совершенно новая

Кинжалом можно блокировать удары. Ставить блок можно вообще любым оружием, даже луком.

Мечи

Щит и меч — отличный выбор. Меч позволяет развернуться для обычного ближнего боя и при этом сохраняет хорошую скорость для быстрых комбинаций и эффективных ударов по открывшемуся врагу. Отличное сочетание скорости и убойной силы. В игре я почти всегда стараюсь использовать одноручные мечи с щитами.

Двуручные мечи

Двуручником уже не нанести скрытого удара. В одну руку его не возьмешь, и скорость у него уже не



➔ Маневренность всегда лучше грубой силы. У орчихи со стеклянным молотком нет никаких шансов.



Волку изрядно досталось. Теперь самое время вынуть меч и окончательно пошатнуть здоровье животного.

вредит и тут. Если колдун призвал монстра, игнорируйте его — убьете колдуна, монстр сам уйдет. Если волшебник бросается в вас заклятиями, постоянно маневрируйте. Просто идти стрейфом мало — лучники и колдуны здесь умеют делать упреждение. Уворачиваться от стрел можно, но удобнее ловить их на блок.

Добравшись до колдуна, лучше заколоть его кинжалом или небольшим мечом, пока он не применил мощные заклинания ближнего боя. Лучники обычно защищены легкой броней, но их тоже лучше бить быстро, пока они не догадались вынуть собственный кинжал.

Со временем вам станут доступны новые приемы для ближнего боя. Найдите время для того, чтобы отработать их на кошках.

Скрытный удар (скрытность, новичок, подмастерье). Четырех- и шестикратное повреждение от одного-единственного удара (мощный применять нельзя). Прекрасная возможность начинать бой в темных подземельях в залах и коридорах, где дежурит одинокий враг.

Мощный удар (оружие, подмастерье). Чтобы использовать его, нажмите клавишу мыши и отпустите его через секунду — персонаж с криканьем нанесет мощный удар, который может снести среднему противнику до половины здоровья. Главное — чтобы его не блокировали. Использовать мощный удар после успешного блока можно, но только если провести его очень быстро — на это нужна хорошая реакция.

Попытка обезоружить (оружие, специалист). Наносим мощный удар и при этом одновременно с нажатием клавиши мыши нажимаем клавишу стрейфа влево или вправо. Обезоруженный враг может подобрать оружие, так что постарайтесь сделать это первым (ес-

ли хватает места в инвентаре). Впрочем, если поблизости валяется еще оружие рядом с павшими персонажами, то не тратьте время зря, пытайтесь собрать все.

Нокдаун (оружие, эксперт). Мощный удар и одновременный отход назад. Если получилось — подбегаем и бьем изо всех сил. Лучше по ногам, чтобы не встал быстро. Если не получилось — не беда, вы ведь отступаете, так что врагу еще нужно догнать вас.

Парализация (оружие, мастер). Мощный удар и наступление. Если парализация прошла успешно, вы практически победили. Несколько быстрых ударов по лежащему врагу закончат бой. Если прием не получился, удар был заблокирован — готовьтесь потерять определенное количество здоровья на контратаке.

Уклонение (акробатика, специалист). Очень хорошая вещь, позволяет быстро уйти с линии огня или уклониться от удара.

Удар щитом (блок, эксперт). Блок — не только защита. Те, кто одолел экспертный уровень владения этим полезнейшим умением, могут на секунду дезориентировать врага. Герой получает время для двух-трех ударов вне очереди.

Приемы можно сочетать в комбинациях. Например, «блок — нокдаун — парализация».

ЛУЧНИК БЬЕТ ИЗДАЛЕКА...

До чего забавно выглядит враг, из которого торчит десяток ваших стрел. Даже стрелы, которые всадили в вашего персонажа, — это не так уж плохо. Здоровье со временем восстановится, а стрелы вечно торчать не будут. Со временем герой их вынет и... сложит в колчан. Не выбрасывать же!

Лучший способ сделать первый выстрел — затаиться, а после того как стрела ушла в полет — спрятаться. Враг может сразу же обна-

ружить вас (индикатор скрытности загорается сразу и не мигает), а может и не найти. Исход зависит от многих вещей: ваш навык скрытности, навык скрытности врага, расстояние между вами, освещение и небольшая толика удачи. Иногда противник вас не видит, но бежит примерно в вашем направлении — на этот случай неплохо иметь путь для быстрого отступления.

Начинающему стрелку придется научиться делать поправку на гравитацию — стрелы в игре летят по правильным траекториям. Можно даже выстрелить в небо и попробовать убиться собственной стрелой. Пристреливаться в игре нетрудно, особенно в подземельях — пыльное облачко обозначит место, в которое попала стрела. Делаем поправку и снова натягиваем лук. NPC не реагируют на сыплющиеся вокруг них стрелы, коль скоро они не приносят вреда, — недоработка ИИ, но нам это на руку.

Эффективнее всего стрелы работают против небронированных животных и магов. Легкая и тяжелая броня, конечно, мешают, но это не повод отказываться от стрельбы. Даже здоровье мощного рыцаря можно ополовинить, если начать снимать его HP издалека и стараться попадать, пока он бежит к герою (NPC маневрируют, когда попадают под обстрел). Если враг большой и толстокожий, то яд — ваш лучший друг.

После боя старайтесь подбирать все стрелы в поле зрения. Все стрелы, ушедшие «в молоко», остаются на поле боя. Попавшие во врага обычно исчезают, но некоторый процент — от трети до четверти — можно подобрать с тушки.



Если бой складывается отнюдь не в вашу пользу, иногда можно попробовать сдаться. Разумеется, не некроманту, и не даэдре, а нормальному, вменяемому NPC или стражнику — тем, кто не начал бы

первым бой в обычных условиях. Чтобы сдаться, нужно убрать оружие и попробовать вызвать персонажа на разговор.

ЭТО КТО СИДИТ В ТЕНИ?

— Ночью надо спать! Мама мне всегда говорила: ночью люди спят, а днем...

(м/ф «Остров сокровищ»)

ПРАВИЛА НОЧИ

Не секрет, что система скрытности и воровства в игре частично позаимствована разработчиками из классической серии Thief. Вернее, сначала для создания TES IV: Oblivion позаимствовали самих разработчиков, а они уже принесли с собой систему.

Стоит персонажу присесть, переходя в скрытный режим, как в центре экрана появляется знакомый индикатор, который то загорается, то гаснет. Можно подумать, что он показывает, насколько освещен герой. Нет, на самом деле все проще — индикатор в форме глаза загорается, когда герой обнаружен, когда о его присутствии известно. Его не обязательно видят — его могут услышать за стеной. Персонаж не обязательно видит враг — глаз показывает даже дружественные «контакты» и нейтральные (например, лошадь или олень не имеют ничего против того, что на их глазах свершится страшное преступление).

И еще загоревшийся «глаз» не обязательно означает, что все плохо: даже во враждебной пещере обнаруженный Гарриет... то есть герой не всегда становится объектом нападения. NPC еще может подумать, что его обманывает зрение, он может засомневаться в том, что видит или слышит, — и у игрока в некоторых случаях еще есть шанс уйти подальше в тень с глаз долой. Чаще, впрочем, поднимается шум, плавно переходящий в сражение. Шансы убежать, спрятаться и сде-



«А тебе чего?.. Нет, стрелы я оставлю себе на память».

лать так, что враг потеряет след, — остаются, но их мало, если только герой не овладел самыми продвинутыми уровнями скрытности и не накрылся вдобавок «хамелеонными» заклинаниями.

Что влияет на успех скрытного передвижения?

➤ Уровень владения навыком скрытности персонажа и уровень скрытности того, кто не должен его увидеть.

➤ Направление взгляда. Углядеть то, что прямо перед его носом, NPC сможет легко. Но широким боковым зрением почти никто в игре не страдает.

➤ Свет — это важно. Система почти такая же, как в Thief, — на ярком свете можно двигаться только за спиной человека или существа. В тени герой чувствует себя чуть спокойнее, а в очень глубокой тени, соседствующей с ярким светом, и вовсе вольготно. Это, конечно, если мимо не пройдет NPC с факелом в руках. Испортить малину могут заклинания — даже простое лечение ярко освещает угол, в котором прячется герой.

➤ Скорость передвижения имеет значение. Чем медленнее, тем надежнее. Стоять на месте — выгоднее всего, особенно если тень неглубокая, а перед героем стоит стражник и сосредоточенно вглядывается в сумрак. Правило перестает действовать на экспертном уровне скрытности.

➤ На начальных уровнях владения умением имеет значение обувь. Сначала железные ботинки нужно будет снимать — они переполошат весь дом или пещеру. Потом можно будет топтать как угодно громко.

ВОР ДОЛЖЕН ВОРОВАТЬ

Конечно, никто не будет спорить с тем, что скрытность пригодится в любом недружественном окружении. Хотя бы для того, чтобы осчастливить сзади ничего не подозревающего разбойника (если он выживет, не забудьте потом подняться с колен — иначе воевать в режиме скрытности герой будет очень тяжело, медленно и печально).

Но в городах главное предназначение скрытного режима — очистка сундуков, сокровищниц и карманов простых прохожих.

Труднее всего быть карманником. Необходим высокий уровень владения навыком скрытности. Надо находить на ночных улицах прохожих, что само по себе нетривиально — честные NPC ночью спят. Собственно, иногда я, отчаявшись найти в ночном городе прохожих, забирался в дома и обворовывал горожан прямо в постелях — благо спят они прямо в одежде.

Принцип простой: вы подходите к персонажу в режиме скрытности, убеждаетесь, что вас никто не видит, и, увидев на индикаторе скрыт-

ности красноречиво распахнутую ладошку, нажимаете клавишу взаимодействия. Ваша рука у NPC в кармане. Если вас не поймали уже на этой стадии операции, считайте, что вам повезло. Тащите деньги, ключи и другие мелкие предметы. Чем крупнее вещь, тем сложнее вынуть ее из кармана, не попавшись.

Особо талантливые карманники могут даже подложить NPC что-нибудь небольшое — факел или отмычку.

Жаль, правда, что даже мастера скрытности время от времени ловят за руку. Шанс попасться есть всегда. Поднимается тревога, и чаще всего в следующую секунду ближайший стражник бежит в вашем направлении, чтобы предоставить простую альтернативу: тюрьма, штраф или попытка сопротивления.

ЗАМКИ И СУНДУЧКИ

Грابتь дома и магазины намного проще — с этим справится даже начинающий вор. Для начала надо вскрыть замок, ведущий в дом (разумеется, убедившись, что на вас в этот момент не смотрит любопытный стражник).

Отнюдь не все замки в игре поддаются вскрытию, как это было в TES 3: Morrowind. Многие сюжетные двери закрыты наглухо (как в Tribunal), и игра каждый раз честно об этом предупреждает.

Замки в игре, как и в Thief 3: Deadly Shadows, открывают мини-игру. Ее можно обойти, выбрав вариант с автоматической попыткой вскрыть замок. Чаще всего я пользуюсь им, потому что игра действительно сложна и требует недюжинной реакции. На средних уровнях умения можно относительно быстро открыть даже очень тяжелый замок на автоматических попытках, потратив десять-двадцать отмычек.

Цель игры — поднять все язычки замка отмычками. При неудачной попытке поднять замок отмычка ломается и пропадает, а если до этого что-то вы уже успели поднять, то уже поднятые язычки могут упасть тоже — и вы окажетесь в самом начале. Минимальное количество язычков — один (простой замок), максимальное — пять (очень сложный замок). Вам не надо беспокоиться о времени — оно в игре остановилось, и вышедший из-за угла стражник не застигнет вас за этим увлекательным занятием.

Поднимается язычок нажатием клавиши мыши и ей же фиксируется наверху. Главное здесь — правильно угадать время, потому что рычажок поднимается и падает очень быстро и каждый раз с разной скоростью. Ошибка в долю секунды — и отмычка сломана. Очень весело иногда бывает поднять четыре рычажка подряд и ошибиться на пятом — падают все пять, и все начинается сначала.

Некоторые пытаются подловить момент, когда язычок поднимается медленнее всего, и успеть зафиксировать его наверху. Другие, применяясь к очень сложным замкам с быстро скачущими язычками, стараются почувствовать ритм и нажать клавишу мыши точно в тот момент, когда рычажок окажется наверху. И те, и другие сходятся в одном — слушать щелчки не надо, они серьезно отвлекают и дезинформируют.

Наконец, есть принцип «медленное после быстрого». Определите момент, когда язычок прыгает быстрее всего. Обычно при следующей попытке он пойдет вверх медленно, и у вас будет время среагировать, быстро «пришпилив» его.

Обчистить обычный дом с подвалом и вторым этажом можно за какой-то игровой час-полтора. Не стоит ожидать богатой добычи, если персонаж ниже пятнадцатого уровня. Зато опасности всерьез попасться практически нет. Даже если NPC приспичит вернуться в магазин или встать с кровати, даже если он увидит вас и начнет ругаться — он и не подумает, что вы здесь воруете. Максимум, в чем вас заподозрят, — нарушение частных владений, а в этом случае у вас всегда есть время быстро эвакуироваться, не раздражая стражников.

ВСЕ РАВНЫ ПЕРЕД ЗАКОНОМ

— Ох, и учиним мы сейчас негодование! Ох, какое негодование мы сейчас учиним!

А. Смирнов,

«Под крестом и полумесяцем»

Вор чаще всего в игре ходит по краю, постоянно рискуя нарваться на ретивых стражников. Но нарушать закон в игре придется любому персонажу, и главное здесь — не попасться.

Разумеется, никто не будет тыкать в вас пальцем, если вы зачислите пещеру с бандитами, некрмантами или вампирами. Прав у этих темных личностей нет, и сами они это прекрасно знают. Самооборона в игре не запрещена — если персонаж напал на вас первым (и если это не стражник, выполняющий свой долг), вы имеете право защищаться.

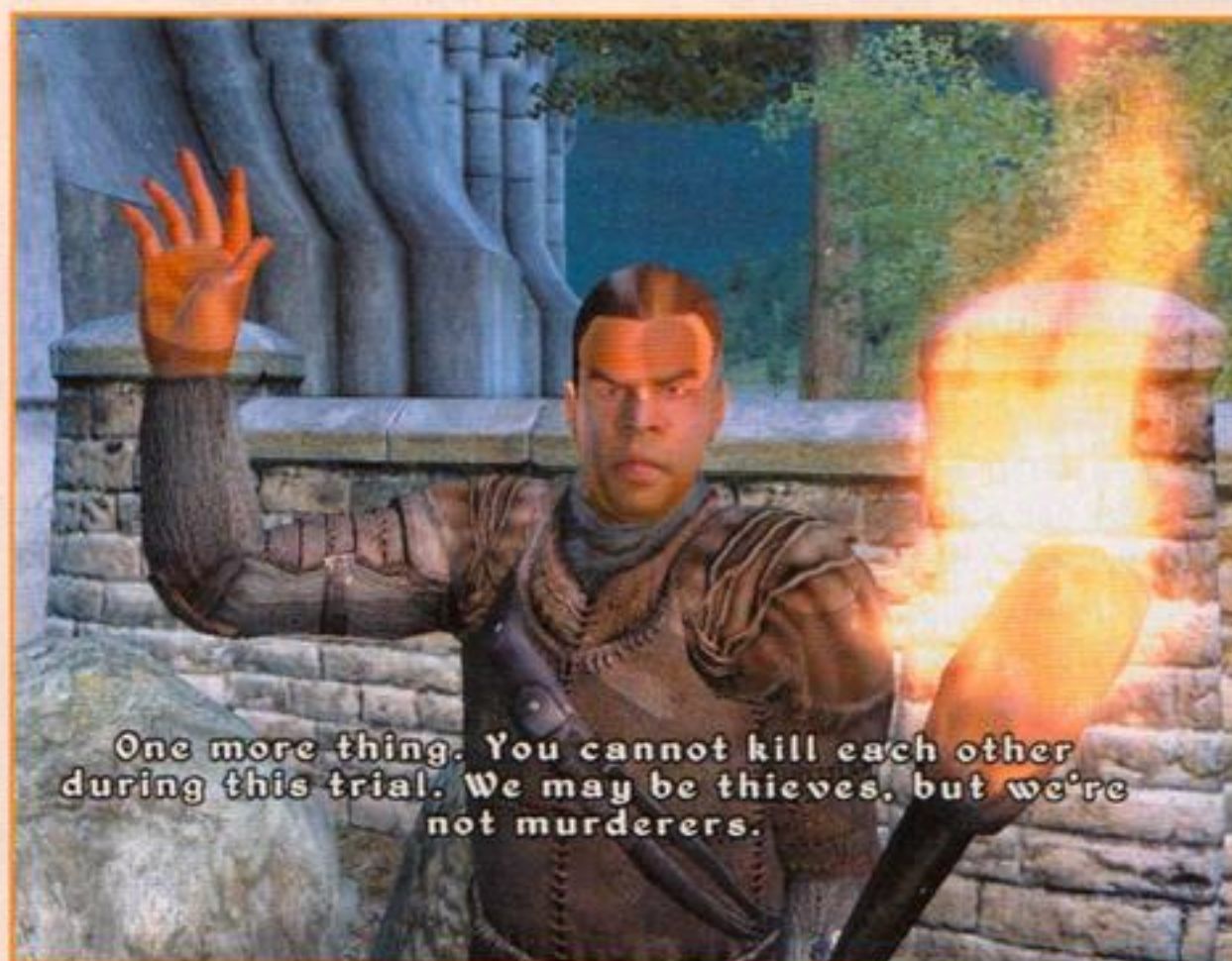
Самое простое преступление в игре — нарушение прав владения.

Если вы проходите в дверь, обозначенную в интерфейсе красным значком, — знайте, что вы находитесь там, где быть нельзя. Это может быть частный дом, где вас не ждут и не желают видеть (обычно запрет подтвержден замком), муниципальная собственность или территория чужой гильдии.

Главное — знайте, что обычно за дверь вас не начнут сразу резать и бить. Вам дадут спокойно уйти в течение тридцати секунд, а обнаруживший вас NPC ясно даст понять, что именно в этом месте вашего персонажа не очень любят. Если за полминуты вы не покинули запретную территорию и при этом вас видят — поднимается тревога.

Исключения редки. Например, в крепости Скинграда любой стражник, заставший вас в личных покоях графини, мгновенно попытается вас схватить.

Если вас поймали на воровстве (обычно это происходит с карманниками), то тревога поднимается сразу же. Красная ладошка на интерфейсе ясно даст понять, что именно этот кинжал или эта морковка или ложка принадлежат не вам. Вы можете танцевать на столе, разнести все вокруг, небольшим магическим взрывом разметать все по комнате — никто и глазом не моргнет. Но стоит вам схватить морковку: «Вор, караул, грабят!»



One more thing. You cannot kill each other during this trial. We may be thieves, but we're not murderers.

➤ Прием в Гильдию воров: «Подними руку и поклянись, что не будешь никого убивать! — Почему?»



➔ Главное занятие патрулей на дорогах — бои с разбойниками и диким зверьем.

В тавернах с этим проще — вы можете брать еду с тарелок. В домах гильдий, к которым вы принадлежите, царит полный коммунизм — вы можете брать некоторые свитки, книги, эликсиры, ингредиенты — все то, что помечено в интерфейсе обычной ладошкой, не красной.

Нападение — более серьезное преступление. В бою можно пару раз случайно ткнуть дружелюбного NPC мечом — два раза игра простит случайный удар. Но в третий раз вас запишут в плохие люди, поднимется тревога, а NPC начнет сопротивляться.

Убийство — это очень плохо. Тревога поднимается мгновенно, если только вы не расправились с жертвой очень быстро и свидетелей преступления нет. Уже через секунду после совершения преступления вас может увидеть кто угодно, и подозрений у NPC не возникнет, даже если вы красноречиво стоите над трупом с кинжалом в руках.

Если преступление никто не видел, если жертва убийства замолчала тут же — технически вы чисты перед законом. За вами не будут бегать стражники, за вашу голову не назначат награду, и не придется вам идти на поклон к друзьям из гильдии воров.

Но не стоит надеяться на возможность при свете дня легко обойти магазин при живом продавце. Как только вы оказались в магазине, торговец будет внимательно следить за вами, пресекая любые попытки уйти из поля зрения — он просто будет ходить за вами по пятам. Теоретически можно вскрыть замок и обчистить сундучок за несколько секунд, пока NPC поднимается за вами по лестнице, — но это уже экстремальное, скоростное воровство.

Итак, предположим, что вы попались. Тревога! Что происходит в этом случае? Зависит от того, кто вас видит. Если персонаж очень ответственный сам по себе (важная персона, продавец или охранник), то за вашу голову немедленно начисляется награда. Если преступление увидел простой прохожий, то награда не начисляется, но тревога все равно звучит в радиусе пятидесяти метров, и любой стражник, оказавшийся в этой области, радостно бежит к вам, чтобы предложить сдаться, заплатить штраф или попробовать оказать сопротивление аресту. В городе стражник найдется в округе почти всегда. Конные патрули обходят окрестности городов, и даже в дикой местности иногда встречаются лесничие. Обычно они охотятся на оленей, но на тревожный сигнал прибегают обязательно.

Бегают стражники очень быстро, заметить такого вовремя и попытаться убежать трудно. Нельзя запереть дверь перед стражником, очень трудно оторваться от него, если только вы не спринтер. Любой стражник, увидев погоню, мгновенно присоединится к веселью.

Как только вы поняли, что убежать не сможете, надо думать о том, чтобы скинуть награбленное. Теперь не получится, как раньше, просто сбросить все украденное под ноги и тем самым обмануть стражника. Нынче они поумнели и догадываются подобрать кучу ворованных вещей у ваших ног.

Надо как минимум отойти подальше от сброшенных «горячих» предметов и надеяться, что случайные NPC сами не утащат приглянувшиеся им вещи. Да и потом, выйдя из тюрьмы и вернувшись к родной кучке, не подбирайте предметы просто так, на глазах у всех. Они все еще чужие. Вы, схватив их, снова ославитесь на всю округу, и игра в догонялки со стражниками про-

должится. Способ «стереть» ненавистное клеймо с украденной вещи есть, и он один — надо продать ее скупщику из гильдии воров и выкупить назад.

Вещи сброшены, драться со стражниками вы не хотите. Что делать — платить деньги или искупать долг перед обществом в тюрьме?

За небольшой проступок проще заплатить по простому тарифу:

- Нарушение частных владений — 5 дрейков.
- Карманная кража — 25 дрейков и стоимость похищенного.
- Нападение — 40 дрейков, помноженные на уровень жертвы.
- Угон лошади — 250 дрейков.
- Кража из дома — стоимость похищенного.
- Убийство — 1000 дрейков.

Но не ждите, что вас сразу оставят в покое. Задержание и обыск неминуемы, все краденое придется сдать. После этого вас выставят на улицу перед тюрьмой — и вы снова свободный человек.

Если вы выберете тюрьму, вас бросят в сырую камеру, лишив всех вещей и выдав лишь казенный комплект одежды. Только и останется, что рухнуть на гнилую соломенную подстилку и проспать на ней все дни заключения (по дню за каждые 100 дрейков, максимум 10 дней). А в тюрьме персонаж деградирует, теряя по единице случайно выбранного умения в день. В Morrowind некоторые любители силовой прокачки специально шли в тюрьму, чтобы получить возможность искусственно повысить уровень. Здесь такая практика во многом теряет смысл — сколько уровень ни повышай, в бога персонаж уже не превратится.

Впрочем, если на момент ареста у вас были при себе отмычки, то герой сохранит одну отмычку при себе. Каким образом он утаил эту отмычку от тщательного обыска —

неизвестно. Над этим вопросом я предлагаю вам поразмыслить как-нибудь отдельно. Главное то, что эта отмычка может вывести героя на свободу, если взять за привычку сохраняться перед каждым замком.

Отпереть дверь нетрудно, куда сложнее миновать стражников, курсирующих по тюрьме. Можно попробовать подождать, пока некоторые охранники уйдут на обед или отправятся спать. Попадаться при попытке бегства очень не рекомендую — охрана не будет с вами церемониться и для начала попробует персонажа убить.

Если вы оказались на улице и не попались, радоваться рано. Очень скоро награда за вашу поимку будет увеличена, побег — серьезный проступок. Есть большие шансы на то, что после этого любой встреченный стражник распознает в вашем герое опасного рецидивиста и попытается его задержать.

Хорошо, если вы состоите в Гильдии воров, — тогда у вас есть шансы найти нужных людей и за скромную сумму в половину штрафа снова стать белым и пушистым (совсем пушистым) в глазах закона.

Вещи ваши хранятся прямо в тюрьме, в сундуке с вещественными доказательствами. Проще всего забрать их в тюрьме города Лейавин — это можно сделать прямо во время побега. Иногда, однако, проще просто отсидеть срок, выйти на свободу с чистой совестью и получить все свои вещи (кроме чужих) назад.

◆ ◆ ◆

— А где же прохождение? — спросите вы.

Судите сами: зная, сколько сюжетных линий и вариантов заданий бывает в играх серии TES, — мыслимо ли все их описать в одном номере? И останется ли после этого место другим играм?

А потому — прохождение следует!

ЛКИ



➔ Ночной дозор — классическая картина в Киродииле. Стражники ваши друзья — не стесняйтесь обращаться к ним за помощью, если за вами гонится разбойник.

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

МУЛЬТИМЕДИА

ДОЛГОЖДАННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ ИГРЫ 2004 ГОДА*

В ПЫЛУ



**BEST
WAY**



версии Gameland Award 2005

© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2006 Компания Best Way. Все права защищены.



ЖАНР

Походовая стратегия

РАЗРАБОТЧИК

Stardock Corporation

ИЗДАТЕЛЬ

Stardock Corporation

В РОССИИ

Snowball Interactive

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Master of Orion II, Stars!, Ascendancy,

Civilization IV

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Требуется — 1 GHz, 256 Mb,

video GeForce 2/Radeon 7500 32 Mb

Рекомендуется — 2 GHz, 256 Mb, video

GeForce 5900 Ultra/Radeon 9800 Pro 128 Mb

СКОЛЬКО ДИСКОВ

2 CD

МУЛЬТИПЛЕЕР

нет

АДРЕС В СЕТИ

www.galciv2.com



Галактические Цивилизации II: Dread Lords

НАГРАДА ЖУРНАЛА

РЕЙТИНГ



96%



Galactic Civilization II: Dread Lords

- **Выбор правил игры**
- **Управление цивилизацией**
- **Дерево технологий**
- **Конструирование кораблей**
- **Дипломатия**
- **Военные действия**

— Есть такое твердое правило, — сказал мне позднее Маленький принц. — Встал поутру, умылся, привел себя в порядок — и сразу же приведи в порядок свою планету.
Антуан де Сент-Экзюпери

В один прекрасный день правители разных цивилизаций, населяющих нашу галактику, решили, что пора бы начать гонку технологий. Решили — и начали, да так рванули, что на открытие новых технологий и строительство флотов уходили считанные недели. А поскольку один из этих правителей — вы, вам и предстоит построить звездную империю, начав с одной-единственной планетки и скудного запаса технологий.

Для победы придется вести строительство на планетах, развивать науку, проектировать и строить корабли по результатам ее достижений, не забыть про дипломатию и торговлю с другими расами и даже выбрать свою сторону в противостоянии добра и зла.

КЛЮЧ НА СТАРТ

Первый выбор в начале новой игры состоит в том, чтобы подобрать себе подходящую галактику — и стартовые условия. Здесь нужно принять решение о размере мира, количестве звезд и плотности их расположения, числе планет и их

качестве, но можно взять и готовые карты. Для каждого из параметров предложено три-шесть различных вариантов. Один пункт можно упомянуть отдельно — от него зависит скорость развития технологий.

В этом же окне, в правой верхней части, подберите по вкусу сценарий. Можно взять один из предлагаемых вариантов, его описание будет выведено в окне, либо с помощью галочек выставить свои условия победы:

➤ **Технологическая** (пункт меню research). Нужно всего-навсего заполучить бессмертие для своего народа, победив в гонке технологий все остальные расы.

➤ **Дипломатическая** (пункт меню alliance). При том, что некоторые цивилизации в галактике изначально настроены на противостояние друг с другом, этот вариант для очень упорных игроков. Чтобы победить, нужно заключить альянсы со всеми старшими расами.

➤ **Победа влияния** (пункт меню influence). В этом варианте придется обойти своих конкурентов с

помощью торговли и усиления своего влияния. А попросту — переманить не менее трех четвертей галактики на свою сторону.

➤ **Завоевание**. Этот метод любителей покрасоваться мускулами доступен всегда, но становится явно виден, только если отключить три вышеназванных условия. На словах все просто: как только падет последняя чужая планета — галактика станет нашей, на деле — без дипломатии и торговли не обойтись.

Место действия определено, очередь за действующими лицами. Можно возглавить одну из девяти цивилизаций, обитающих на просторах галактики согласно замыслам разработчиков (стартовые условия для них вы можете посмотреть в соответствующей таблице), либо создать свою, ни на что из существующего не похожую. Впрочем, и у рас «по умолчанию» можно многое изменить, неподвластны игроку только их технологии. Но — обо всем по порядку.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** штрафов за выбор нет, за счет выбора раса только усиливается.



Корабли, созданные в редакторе, и на карте, и в бою видны во всех подробностях.

Первая закладка дает общую информацию о выбранных плюсах цивилизации, сразу перейдем ко второй — способности (abilities). От их выбора зависят плюшки цивилизации к абсолютно любым сторонам деятельности, с ними можно сделать упор на войну, дипломатию, торговлю, науку, либо выбрать несколько направлений. Вновь созданной расе для распределения доступны десять очков, а некоторые способности имеют разную силу действия и, соответственно, стоят дороже.

■ ЭТО ВАЖНО: у готовых цивилизаций есть способности, не указанные в этой закладке, но при нажатии кнопки «reset» внизу окна они обнуляются так же, как и выбранные.

Далее выберите самый подходящий вам политический строй (political) цивилизации. От богатства выбора и плюсов глаза разбегаются, но, что вполне разумно, нужно ставить свой сенат на службу обществу и еще больше усиливать расу.

Проще всего играть с федеральной партией во главе страны, получая усиление экономики в целом, поскольку самая большая проблема — финансы. Более сложный в осуществлении, но весьма эффективный впоследствии выбор — коммерческая партия, приносящая доход от торговли и усиливающая шпионаж. Выбор настоящих мужчин, устилающих свой космический путь дымящимися развалинами на выжженных планетах, — партия войны и ее плюс к жизни космических кораблей. Популистов стоит выбирать игрокам, нацеленным на дипломатическую победу, к тому же можно обложить свое население большими налогами за счет высокой морали. Пацифисты в сенате дадут плюс к влиянию цивилизации и производству к социальной продукции. Партия промышленников увеличит социальные и военные направления строительства, а техники ускорят развитие науки и усилят сенсоры космических

кораблей. Еще одна лошадка на политической арене галактики партия универсалистов с лозунгом «все для всех», но тем не менее цели у них, отличные от прочих, весьма хороши в обороне — немного к экономике, к защите, к росту численности населения и хороший показатель удачи.

Четвертая закладка несет эстетическую функцию. Можно сменить цвет цивилизации, перекрасить интерфейс и настроить внешний вид кораблей, включая цвет пламени двигателей. Пятая, последняя, заблокирована для готовых рас, но весьма интересна при создании своей собственной. С ее помощью вы определите набор стартовых технологий (techs), на выбор которых дается две сотни очков. Можно максимально вложиться в выбранную ветку, поддерживая общее направление, выбранное для цивилизации. Но это не совсем оправданно, потому что одна из технологий обязательна к применению в любой случае, это гиперпространственный двигатель. Без этого знания строительство космических кораблей невозможно, и об экспансии можно забыть с первых ходов, а чуть позже и вокруг вас все вкусное тоже съедят. Некоторую ценность имеют технологии связь и универсальный переводчик, но если вы без них кого-либо встретите, ничто не мешает обсудить глобальные галактические проблемы несколькими неделями позже.

Теперь последний выбор — наглых мордочек, которые будут нам противостоять в захвате галактики, в количестве от одной до девяти штук. Для них можно задать взаимоотношения с игроком, от альянса до состояния войны, и силу игры. В последнем случае вариантов масса, от круглого идиота до настоящего гения с невероятным интеллектом. Хотите острых ощущений? Сделайте своих противников умнее и попытайтесь их победить. Ничто не радует так, как сознание победы над сильным противником.

ГАЛАКТИЧЕСКИЕ ДЕНЗНАКИ

Самый универсальный ресурс, рассчитываемый для всей цивилизации, — деньги, обозначающиеся странной аббревиатурой bc. Нет лучшего способа ускорить строительство, чем перевести кругленькую сумму на счет одной из трансгалактических корпораций. К тому же звонкая монета идеально подходит в качестве выравнивания ставок в дипломатической торговле. Установка многих модулей на звездные базы требует некоторой суммы денег. И конечно, война — приходится выбирать между жизнями солдат, качеством планеты и дополнительными расходами при вторжении.

СТАТЬИ ДОХОДОВ

► **Налоги.** Зависят от численности населения на планетах, естественно, чем больше, тем лучше. Ставку можно изменять, но при ее увеличении подданные совсем не рады такому повороту событий и на всех углах начинают поносить правительство. При отсутствии плюсов к лояльности интенсивный рост недовольства начинается при налогах около пятидесяти процентов.

► **Туризм.** Как в истории про того сулика, его никто не видел, но он есть. Кто-то отдыхает на наших планетах, оставляя свои денежки. Как регулировать этот пункт, абсолютно не ясно, но раз капает понекому, то и на том спасибо.

► **Торговля.** Очень прибыльное занятие, но требует знания соответствующей науки и некоторых затрат на строительство специальных кораблей. Количество торговых путей так же ограничено цивилизацией, но затрачивать труд ученых на увеличение их числа стоит. Ко всему прочему, с торговыми партнерами улучшаются отношения, кто захочет терять деньги из-за глупой войны?

■ НА ЗАМЕТКУ: разделение на военную и социальную продукцию условно, любые космические корабли идут по первой статье, а все сооружения на поверхности планеты — по второй.

СТАТЬИ РАСХОДОВ

► **Военная продукция.** Расход идет только за строительство космических кораблей, во время простоя верфи плата не взимается.

► **Социальная продукция.** Требуется денег совсем по другому принципу, сколько молоточков производится на всех планетах, столько денег и потребуется потратить на этом ходу. Вывод очевиден, если нет ничего срочного, лучше перенести фокус на другую отрасль.

► **Исследования.** Расчет затрат происходит точно так же, как и по предыдущей статье, только в качестве исходных данных берутся колбочки лабораторий.

► **Содержание колоний.** Часть зданий потребляет средства всегда, особенной прожорливостью отличаются центры колоний, целых двенадцать монет за ход. Приходится думать, а стоит ли овчинка выделки, захватывая мелкую планетку.

► **Содержание кораблей.** Команды кораблей тоже любят покушать, и если на первых порах они питаются неизвестно где, то профессионалы, умеющие обращаться с современной военной техникой, требуют выплаты зарплаты.

► **Шпионаж.** Сколько согласны платить для наблюдения за другой цивилизацией, столько и выставляйте, вся сумма будет отражена в графе расходов.

Как показали наблюдения, цифры производства и затрат по его статье могут немного отличаться в выгодную сторону, похоже, это зависит от уровня развития связанных с ним наук.

ТОРГОВЛЯ

Пожалуй, самый лучший способ пополнить стремительно пустеющую казну и, при особо удачных обстоятельствах, получить ощутимый плюс. Для старта нужно совсем немного — изучить одноименную технологию, получив доступ к торговому модулю, построить грузовые корабли и от-



Опасная красота.



Одним игроком в борьбе за престол галактики стало меньше.

править их на планеты других рас. После они самостоятельно будут курсировать по маршруту, принося стабильный доход. Изначально можно проложить всего четыре торговых маршрута, но, продвигаясь по ветке исследований, это число можно увеличить. Доход от караванов получают обе стороны, связанные путем, и если космические дорожки других рас ведут к вашим планетам, то и с них нам достанется маржа. Путь можно удалить, зайдя в закладку торговли окна внутренней политики, иногда в этом возникает необходимость.

ПЛАНИРОВАНИЕ БЮДЖЕТА

Можно тратить заработанные деньги согласно установкам, данным по умолчанию, но эффективность такого способа крайне низка. Для внесения изменений нужно обратиться к окну внутренней политики. Справа колонки доходов и расходов, о которых говорилось чуть выше, а слева — ползунки, вот они-то нас и интересуют.

► **Уровень налогов (taxation).** По умолчанию выставлен на 33%, народ с этим значением согласен и особого недовольства не высказывает. Если поднимать планку, возмущения будут расти, и примерно при 50% и выше негодующие настроения начнут распространяться как пожар.

► **Расходы (spending).** Определяет, на какую мощность работает промышленность, и уровень затрат на нее. Начальное значение — 50%.

► **Распределение расходов (spending distribution).** Три ползунка, подчиненных предыдущему, выделенная сумма распределяется между военной и социальной промышленностью и наукой. Можно фиксировать значение одного из них и регулировать другие. Полезнейшая вещь, на старте можно убрать расходы на военную промышленность и ускорить строительство и науку.

НЕОБЪЯТНАЯ ПЛОСКОСТЬ КОСМОСА

Вот мы и вышли на орбиту нашей планеты — самое время осмотреться. По галактике раскидано некоторое количество звезд, их видно невооруженным глазом. Вокруг каждой вращается одна или несколько планет. Хотя слово «вращается» здесь не применимо, они прилегают к звезде. Большинство из них не подходит для обитания живых существ, лишь на некоторых разумная раса может основать колонию. Рядом с нашим домом два корабля — исследовательский и колонизатор, а по космосу разбросаны аномалии и ресурсы.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** для получения информации о пригодных для заселения планетах в системе необязательно перебирать их все, достаточно выбрать звезду.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** Солнечная система в игре присутствует, но вот половина планет куда-то потерялась, в том числе и Венера.

Звезды, планеты, туманности и другие галактики виднеются, космические корабли бороздят просторы, красота, да и только. Но есть еще кое-что, весьма важное и интересное...

ЗВЕЗДНЫЕ БАЗЫ

Звездные базы — это не самостоятельные боевые единицы, а точки поддержки окружающего космоса. Они распространяют свое влияние на несколько парсеков вокруг себя, зона их действия видна при выборе. Голая космобазы слаба, для повышения эффективности нужно устанавливать на ней дополнительные модули. И для строительства, и для улучшения используется корабль-конструктор, а для высокоуровневых структур — еще и некоторая сумма денег.

Экономическая база (economic starbase). Первое, что она может делать, — увеличивать производительность производства на планетах вокруг, чуть позже появляется возможность устанавливать модули, повышающие доходность торговых путей.

Военная база (military starbase). Усиливает атаку и повышает защиту космических кораблей. Развитая база в нужном месте поможет выиграть в, казалось бы, безнадежных ситуациях.

База влияния (influence starbase). Увеличивает влияние, производимое планетами вокруг себя.

Ресурсные базы (mining starbase). Строятся исключительно на кристаллах-ресурсах, но зато дают серьезные плюсы планетам вокруг себя.

На все типы космобаз можно и нужно устанавливать боевые станции и прочие защитные модули, иначе шальной истребитель противника уничтожит все наши труды.

ПОРЯДОК НА ПЛАНЕТЕ

К делам космическим мы еще вернемся, а пока займемся планетарными заботами. Главный показатель качества обитаемых миров — их класс, в практическом изложении говорящий о количестве клеточек, подлежащих застройке. Одна из них всегда занята столицей колонии. Обычно на планете наличествует желтая клетка, с развитием технологий она станет застраиваемой, никакой иной терраформинг поверхности невозможен. Некоторые квадраты содержат ресурсы, увеличивающие эффективность зданий определенного типа в два-четыре раза, что отображается символом в их левом нижнем углу.

ЗДАНИЯ

Столицы планет. В родном мире расы находится столица нации, производящая небольшое количество всех возможных планетарных ресурсов. На колонизируемых планетах одна из клеточек автоматически занимается столицей колонии, а они уже требуют денег

СТАРТОВЫЕ УСЛОВИЯ ДЛЯ ЦИВИЛИЗАЦИЙ

Раса	Родная планета	Способности	Стартовые технологии
Iconian Refuge	New Iconia	Экономика +10, исследования +20, логистика +7	Гиперпространственный двигатель, защита космических кораблей, теория защитных материалов, экономика, индустриальная теория, техника, звездная картография
Thalan Empire	Thala	Рост населения +20, социальная продукция +20, военная продукция +20, исследования +10, лояльность +40, логистика +6, миниатюризация +10	Гиперпространственный двигатель, милитаризация, экономика, индустриальная теория, техника, звездная картография
Drath Legion	Dratha	Экономика +10, защита +50, мораль +10, военная продукция +25, дипломатия +25, шпионаж +50, торговые пути +1, лояльность +10, логистика +6	Гиперпространственный двигатель, ионный двигатель, галактическая война, индустриальная теория, техника, звездная картография
Dominion of Korx	Korx	Экономика +10, торговля +25, служба в армии +10, торговые пути +3, мужество +10, логистика +6	Гиперпространственный двигатель, ионный двигатель, галактическая война, техника, звездная картография
Yor Collective	Iconia	Экономика +10, мораль +10, военное производство +20, служба в армии +20, лояльность +100, логистика +8, миниатюризация +25	Гиперпространственный двигатель, ионный двигатель, галактическая война, экономика, индустриальная теория, техника, звездная картография
Terran Alliance	Earth	Мораль +10, исследования +10, торговля +25, дипломатия +25, жизнь кораблей +10, торговые пути +1, логистика +6	Гиперпространственный двигатель, связь, техника
Drengin Empire	Drengy	Оружие +20, мораль +20, военная продукция +20, исследования +10, жизнь кораблей +10, служба в армии +25, лояльность +10, логистика +7	Гиперпространственный двигатель, галактическая война, техника, звездная картография
Altarian Republic	Altaria	Экономика +10, мораль +20, удача +30, творчество +30, логистика +5	Гиперпространственный двигатель, связь, техника, звездная картография
Arcean Empire	Arcea	Мораль +20, социальное производство +20, военное производство +20, жизнь кораблей +10, служба в армии +10, логистика +7	Гиперпространственный двигатель, связь, галактическая война, экономика, техника, звездная картография
Torian Confederation	Toria	Мораль +20, рост населения +30, торговля +10, сенсоры +1, мужество +20, лояльность +10, логистика +6	Гиперпространственный двигатель, галактическая война, экономика, индустриальная теория, техника, звездная картография

на свое содержание, и их эффективность вдвое ниже.

Космопорт. На родной планете цивилизации на начало игры уже построен, на остальных при необходимости можно возвести. Является своего рода конвертером социальной продукции в военную, без него невозможно производство кораблей.

Заводы. Линейка зданий, производящих социальную и военную продукцию. Распределение идет равномерно. Чем выше уровень, тем больше производит застроенная клетка.

Лаборатории. Генерируют «колбочки», на которые производятся исследования, система усовершенствований прилагается.

Фермы. Увеличивают верхний порог численности населения на планете, что, в свою очередь, ведет к недовольству.

Сеть развлечений. Поднимают настроение жителей планеты, компенсируя недовольство от большой численности населения и позволяя увеличить налоговую ставку.

Торговые центры. Увеличивают приток денег в казну с этой планеты, расчет идет в процентах, и чем больше основной доход, тем выше итоговый.

Посольства. Усиливают влияние, производимое планетой, расчет ведется в процентах к базовому значению.

Отраслевые столицы. Для каждой из отраслей знаний на одной планете можно построить здание, удваивающее производство ресурсов. Доступны они не сразу, а после изучения нескольких технологий, для каждого своих.

Галактические достижения. Уникальные здания, могут существовать в единственном экземпляре. Усиливают влияние отрасли знаний, к которой принадлежат, на четверть и действуют на всю цивилизацию. Чем больше обычные показали, тем сильнее будет их действие.

Защитные сооружения. Усиливают войска обороняющихся при защите планеты от сил вторжения.

РЕСУРСЫ

На планетах вырабатываются три основных ресурса, их количество зависит от числа соответствующих построек — **военная и социальная продукция** и **исследования**. Можно *фокусировать усилия* населения планеты на одном из направлений за счет снижения эффективности двух других. Но есть и дополнительные, не менее важные планетарные ресурсы.

НА ЗАМЕТКУ: на маленьких планетах фокусировка усилий не дает практического эффекта, зато с помощью этих манипуляций можно выгадать несколько кредитов.

Производство пищи за неделю влияет на максимальный размер численности населения на планете, от которого, в свою очередь, зависят множество вещей: частота запуска колонизаторов и десантных ко-

раблей без ущерба экономике, количество собираемых налогов, влияние, счастье самих жителей. К тому же на завоевание планеты с большой численностью населения потребуется намного больше сил.

Влияние. Еще одна валюта игры, от нее зависит территория, контролируемая цивилизацией. Впрочем, ее граница государственной не является, космос один на всех, и корабли перемещаются свободно. Можно заставить чужую планету, находящуюся в нашей зоне влияния, сменить подданство, но это очень долгий процесс. Окончательный результат складывается из значения от самой планеты, численности населения, плюсов цивилизации и строений. А вот торговля этими очками вполне возможна, и, поскольку влияние и есть голоса в галактическом совете, его можно приобретать.

Счастье. Недовольные люди могут взбунтоваться, но главная опасность — подверженность информационной обработке перед вторжением и гражданская война. Большая плотность населения и налоги приводят к его снижению, а постройки развлечения поднимают его.

УСКОРЕНИЕ СТРОИТЕЛЬСТВА

Затратив некоторую сумму денег, вы получите любое здание и космический корабль на следующий ход. Но, в отличие от привычной схемы, вариантов целых четыре — сумма целиком или некий процент от нее плюс определенные выплаты в течение некоторого числа ходов. Выгоднее всего, конечно, покупать сразу, но если денег нет, более-менее привлекательным остается второй вариант рассрочки. Обратите внимание на название последнего заемщика и на те кабальные условия кредитования, которые он предлагает. Обновление космопарка происходит с использованием таких же финансовых схем, достаточно выбрать нужный корабль и нажать кнопку *upgrade*.

УЧЕНЬЯ СВЕТ...

Эх, как же в галактике, да обойтись без гонки технологий между цивилизациями? И не обошлись. Местное дерево технологий обошлось без перекрещивающихся ветвей, как его собрат в Civilization IV, но их разлапистости последняя может позавидовать. В основе — четыре технологии, вырастающие в независимые исследовательские линии. Рассматривать все варианты — получится объем материала, достойный отдельной статьи, пока же ограничимся общим обзором.

Коммуникации (xeno communication). Начиная с разработки простенького устройства для связи с другими цивилизациями, усилиями наших ученых разворачиваются несколько научных направлений. Два посвящены вопросам дипломатии и



→ Большой флот лордов их не спасет, налицо явное незнание логистики.

усиления нашего влияния в галактике, чуть позже от них отделяется **торговля**. Отдельные ветки — **развлечение** жителей наших планет и повышение влияния за счет развития **культуры**. Отдельная технология из этой группы — **goods and evil**, после ее изучения можно и нужно определять мировоззрение своей цивилизации.

Гиперпространственный двигатель (hyper-drive). Абсолютно прямая линейка исследований, с каждым последующим двигатели постепенно становятся меньше и быстрее.

Галактическая война (galactic warfare). Программа исследований, объединенных в три группы и множество подгрупп. В первой собраны три типа корабельного **оружия** и активная защита космических баз. Во второй — их **защита**. В последней — планетарные вторжения и защита от них.

Инженерия (xeno engineering). Обширная группа исследований, направленная преимущественно на улучшение зданий и кораблей. Особо следует отметить линейку **миниатюризации**, направленную на *увеличение* вместимости корпусов космических кораблей (не правда ли, изящное решение?), **логистику**, уровень которой ограничивает размеры флотов и количество звездных баз и **новые корпуса**.

НА СТАПЕЛЯХ КОСМИЧЕСКИХ ВЕРФЕЙ...

Есть несколько готовых дизайнов космических суденышек, но для достижения гармонии с межзвездным пространством этого недостаточно. Корабли можно и нужно проектировать, благо, конструктор на верфи — самая настоящая игра в игре. Возможных вариантов, представляющих практическую ценность, десятки, а дизайн может быть вообще любой.

НА ЗАМЕТКУ: созданные космические корабли доступны и в других играх за ту же расу, при выборе такого же типа дизайнера.

Корпус (hull). Основной элемент корабля, на который навешивается все основное оборудование. Характеризуются *емкостью (capacity)*, обозначающей, оборудование какого суммарного размера можно поставить на него, *ценой (cost)* производства в военных ресурсах и *количеством жизней (hit point)*. Транспортные корпуса вмещают много, но и жизни у них всего на единичку.

Двигатели (engines). Увеличивают скорость кораблей, обладают *размером (size)*, ценой и показателем *скорости (speed)*. При использовании нескольких двигателей их действие суммируется. Космические суда способны медленно переползти и без них, но скорость при этом сравнима с наземной черепахой.

Оружие (weapons). Различается по *типам урона* — лучевое (beam), основанное на ускорении частиц (mass-driver), и ракетное (missile). Другие характеристики — размер, цена и *наносимый урон (damage)*. У лазеров самые маленькие размеры и небольшая мощность, но благодаря этому использовать их выгодно — полторы ракеты на корабль не поставит, а три лучевых пушки — запросто.

Защита (defenses). Может снизить урон от определенного типа оружия, другие два типа повреждений ее просто игнорируют. Размер, цена и показатель *защиты (defense)* — числовые характеристики этих систем.

Модули (modules). Все оборудование, приносящее практическую пользу, но не относящееся к определенному типу, собрано здесь. Колонизационные, торговые, исследовательские и десантные модули, с помощью которых можно создавать специальные корабли; сенсоры, увеличивающие радиус обзора единиц; системы жизнеобеспечения, с использованием которых возрастает дальность. Кроме размера и цены, большинство модулей обладает третьей характеристикой, связанной с функциями.

Элементы оформления (extras). Ничего не весят и ничего не стоят, практической пользы не



У соседей большие плюсы к влиянию, со старта даже на нашу родную Землю покушаются.

имеют, но, черт возьми, как приятно создать маленький шедевр космической инженерии.

ДИПЛОМАТИЯ

В невзрачном окошке внешней политики кроется один из ключевых моментов игры. В первой закладке **отношения (relation)** представлены все известные игроку цивилизации, их отношение к нашей, общая информация о военной и экономической мощи. В левом нижнем углу для каждой отдельно можно установить уровень средств, выделяемый на организацию шпионской сети. Закладка **статистики (stats)** даст более подробное представление о конкурентах, от его плюсов в различных областях и месячного дохода до текущего исследования и времени его завершения.

■ **ЭТО ВАЖНО:** высокие вложения в шпионаж срабатывают не сразу, уровень проникновения наших агентов в ряды противника растет со временем.

Отчет (report) не менее интересен, в нем можно прочитать о том, что в нас нравится и что беспокоит данную цивилизацию, и предпринять что-либо по изменению ситуации. Закладка **соглашений (treaties)** показывает, кто, с кем и каким образом дружит или воюет.

Совет объединенных планет (united planets), похоже, названный по аналогии с ООН, собирается раз в год. В посвященной ему закладке видно распределение количество голосов у разных рас и количество недель до его проведения. Здесь же, нажав кнопку в правом верхнем углу, можно отказаться от посещения заседания. Вопрос, поставленный на голосование, нельзя предугадать, и в результате сессии совета происходят небольшие изменения игровых правил.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** иногда совет принимает решения, влияющие на расходы и доходы, и после этого появляется дополнительная статья в бюджете.

Почти на каждой странице находится портрет лидера и под ним — кнопка открытия окна переговоров. Слева — наше достояние, справа — цивилизации, находящейся на другой стороне стола. Деньги и очки влияния, редкие товары и технологии, космические корабли и планеты, все подлежит обмену. Соглашения тоже не обойдены вниманием, предложить напасть или заключить мир с третьей стороной — в порядке вещей.

Младшие расы (minor races). Генерируются случайно, почти ничем не отличаются от старших, но всегда начинают с планетой пятнадцатого класса, не знают, что такое гиперпространственный двигатель, и не имеют права голоса в совете. Если хочется острых ощущений — поделитесь с ними технологией, при некотором везении они могут полгалктики заселить.

ТОПОРЫ ВОЙНЫ

Обычно в галактике находятся недовольные достижениями нашей цивилизации, отношения с ними постепенно портятся, и язык дипломатии сменяется языком орудий. Сражения в космосе и на поверхности планет происходят по различным правилам, но нам придется и высаживать десанты, и отражать нападения.

БОЙ В КОСМОСЕ...

Вся тактика остается на стратегической карте и сводится к отлову флота врага, пока он не успел напасть. В боевом столкновении все решают суммарная толщина брони и атакующая мощь флотов, за ним можно только наблюдать.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** при настройках по умолчанию бой показывается в подробностях при наличии у каждой стороны двух и более кораблей. Но, изменив их, можно смотреть на подвиги своих пилотов всегда либо ограничиться результатом.

Корабли сохраняют уровень повреждений, полученных в бою, и требуют ремонта. В состоянии покоя их жизнь понемногу восстанавливается, на планете процесс идет быстрее. За успешно проведенное сражение все боевые единицы получают опыт и увеличивают количество жизней.

Несколько космических кораблей можно объединить во флот, его размер зависит от уровня логистики цивилизации. У каждого корабля есть стоимость в соответствующих единицах, и больше максимума они не объединяются.

...И НА ПЛАНЕТЕ

Когда на орбите не осталось ни единого корабля противника, можно приступать к захвату с помощью десантного бота. Атакующих в большинстве случаев тысяча, противостоит им все население планеты. Исходя из модификаторов мужества, уровня технологий и выбранного варианта атаки выбирается диапазон вероятностей исхода и... начинается игра в однорукого бандита — окончательное число выбирается пользователем среди множества быстро сменяющих друг друга пар чисел. После неудачной атаки численность населения на атакуемой планете снижается в соответствии с потерями и происходит изменение качества планеты и разрушение построек. Операция повторяется до успешного результата.

ТАКТИКА

На старте нужно захватить как можно больше планет повкуснее, для этого каждый ход свежескупленные колонизаторы заселяют все лучшее в пределах возможного и незанятого. Если вокруг есть кристаллы, желательно захватить и их. В зависимости от ресурсов, усиливающих отрасли знаний, нужно выбрать специализацию по крайней мере у двух из них — научной и строительной. Если последняя будет как можно ближе к

потенциальной линии фронта — замечательно, после возведения фабрик можно и нужно переключить производство на военную продукцию. Регулировать распределение средств в промышленность тоже обязательно, на первых порах можно сократить финансирование армии почти до нуля, а средства направить в мирное строительное русло.

Военный флот должен быть обязательно, чтобы не вводить в иску другие цивилизации. Военная и экономическая мощь — два основных параметра, по которому искусственный интеллект противника оценивает возможность нападения. Но даже на этот случай на каждой планете нужно держать хотя бы один корабль, это помешает высадить десант в случае внезапной атаки.

Основные науки для войны — оружие, двигатели, миниатюризация и логистика. Особенно последняя — в начале игры, когда корабли несут по одному легкому оружию и не имеют брони, преимущество в единицу экономит немало ресурсов. С уровнями корабли становятся намного живучее, и оправданно выводить подранков из флотов и отправлять их в тыл для восстановления, после они станут непобедимы. В районе боевых действий, особенно при защите, оправданно отстраивать военные базы, сразу же устанавливая на них защитные модули.

◆ ◆ ◆

Galactic Civilization 2 хороша неповторимостью каждой партии: то, что привело нас к

господству во вселенной один раз, приведет к поражению при множестве других стартовых раскладов. Принимать решения и подстраиваться под изменяющуюся ситуацию приходится непрерывно, на ходу меняя стиль игры, иначе компьютерные оппоненты найдут брешь в нашей стратегии. Так что, всякий раз, нажимая кнопку новой игры, будьте уверены — скучать вам не придется.

ЛКИ



Дни лордов почти сочтены: осталось лишь высадить десант — но до финала еще очень далеко.

Возрождение культовой игры на движке Source™



EPISODES™
EMERGENCE
EPISODE

1



ritual
ENTERTAINMENT

powered by **source™**

© 2006 Ritual Entertainment Inc. All rights reserved. Ritual Entertainment, the Ritual Entertainment logo, SiN Episodes, the SiN Episodes logo and Personal Challenge System are trademarks or registered trademarks of Ritual Entertainment in the United States and/or other countries. Source, and the Source logo are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are property of their respective owners.

byka®
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU



ЖАНР

боевик/приключение

РАЗРАБОТЧИК

Headfirst Productions

ИЗДАТЕЛЬ

Bethesda Softworks

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Silent Hill 2, Clive Barker's Undying

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Требуется — 800 MHz, 256 MB,

video GeForce 5700/Radeon 9500 64 MB

Рекомендуется — 1,5 GHz, 512 MB,

video GeForce 6600/Radeon 9700Pro 128 MB

СКОЛЬКО ДИСКОВ

1 DVD

МУЛЬТИПЛЕЕР

нет

АДРЕС В СЕТИ

www.callofcthulhu.com

НАГРАДА ЖУРНАЛА

РЕЙТИНГ



92%



Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

- Арсенал
- Как правильно прятаться от противников
- Физические и умственные раны
- Полное прохождение
- О Лавкрафте

В последнее время horror-жанр переживает не лучшие времена. Достойных проектов, которые вышли за последние годы, можно пересчитать по пальцам одной руки. И Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth почти никто не ждал. Пять лет разработки, минимальная реклама плюс провальные проекты по произведениям Говарда Лавкрафта вселяли уверенность, что ничего хорошего не получится. Но она все-таки вышла. И поразила многих.

Атмосфера. Сюжет. Место действия. Герои. Противники. Страх. И редкая глубина погружения. Да, в нее стоит играть. Впрочем, узнать о достоинствах и недостатках игры вы сможете, прочитав рецензию в прошлом номере. Сейчас стоит задача: помочь выжить и не потеряться в непростом мире ночных кошмаров и древних легенд. Поэтому приступим.

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth — смесь приключения и боевика со stealth-элементами. Поэтому большую часть игры нам предстоит:

- отгадывать загадки, решать не-сложные головоломки,
- уничтожать противников из восьми видов оружия,
- ползать по углам, скрываясь от противников, которых прикончить нельзя.

Действие игры происходит в городе Иннсмаут и его окрестностях, куда

прибыл частный детектив Джек Уолтерс, чтобы найти пропавшего продавца. Ему противостоят древние боги и многочисленные твари, порожденные морем... и собственное безумие.

Игра создана по произведениям Говарда Лавкрафта. Это, если кто не в курсе, означает, что пугать нас будет регулярно и со вкусом. Поэтому добавим четвертый пункт:

- бояться темноты и древних монстров, наслаждаться сюжетом, атмосферой и неповторимой вселенной.



О ГОВАРДЕ БЕДНОМ ЗАМОЛВИТЕ СЛОВО

Прежде чем садиться за игру, советую ознакомиться с творчеством писателя. Тогда станут понятнее события, которые происходят вокруг вас. Да и вообще играть станет интересней. Только предупреждаю — не надейтесь на легкое чтение. Текст тяжелый. Путаные, длинные предложения с нагромождениями деепричастных оборотов. Устаревший язык. Книжки были написаны в начале прошлого века.

С чего начать? Можно порекомендовать: «Тень над Иннсмаутом», «Дагон», «Зов Ктулху», «Хребты безумия», «Сомнамбулический поиск неведомого Кадата». Именно по ним создан сюжет игры. Этакий литературный винегрет. А вот интересный факт: сцена побега из отеля практически один к одному воссоздана по книге «Тень над Иннсмаутом». В этом же произведении засветилась значительная часть персонажей. В общем — дерзайте.





Обычно в роликах заранее предупреждают об опасности. Например, здесь намекают, что скоро «заговорит» пулемет.

ПРО СКРЫТНОСТЬ

Прятаться придется постоянно. Игра подталкивает к скрытному проходу, даже когда у вас появляется оружие. Поэтому тщательно разберемся в предмете.

В Call of Cthulhu stealth-элементы довольно примитивны. О вычурности Splinter Cell или Thief не может быть и речи. Правила просты. Если быстро двигаться и стоять на свету, противник обнаружит вас на счет «раз». Чтобы этого не случилось, нужно передвигаться на корточках, в темных углах — и желательно в особом режиме (включается по нажатию Shift). Точно определить — заметит или нет, нет никакой возможности. Только на глазок.

Но даже если обнаружили и подняли тревогу, не стоит отчаиваться. Убегите в какой-нибудь угол и переждите. Вскоре противник успокоится, и вы сможете лучше изучить маршрут, чтобы не попасться во второй раз. Правда, иногда проще пройтись на всех парах, нежели ползать по переулкам. Это тоже вариант. Хотя можно схлопотать пулю. Но этот риск обычно оправдан.

ФИЗИЧЕСКИЕ И УМСТВЕННЫЕ ТРАВМЫ

В Call of Cthulhu здоровье, вопреки устоявшимся принципам, измеряется не в процентах. Тело персонажа разделено на шесть зон: руки, ноги, туловище и голова. Если повредили ногу — персонаж хромотает, а если руку — он не сможет целиться. Может, и примитивно, но зато куда логичнее.

Есть четыре типа повреждений: легкое кровотечение, перелом, тяжелое кровотечение и отравление. Чем серьезней урон, тем быстрее ухудшается здоровье персонажа. Его можно проследить по ритму сердца на кардиограмме. ...Стал нитевидным? Можете заказывать венки. Чтобы такого не произошло, нужно вовремя делать перевязки.

В зависимости от тяжести ранения вы будете использовать для лечения разные медицинские средства. При легком кровотечении — бинты. При тяжелом — хирургические нитки. При переломе — шину. А в случае отравления — противоядие. Эти предметы вы найдете в аптечках, которые раскиданы по уровню.

Если ранили серьезно, а вылечить нет времени — чтобы не умереть от боли, сделайте укол морфия. Он блокирует боль, и персонаж какое-то время может продержаться. Однако наркотик искажает картинку, поэтому становится трудно ориентироваться в пространстве. Плюс — частое использование влияет на рейтинг игры.

При лечении персонаж не двигается. Поэтому постарайтесь найти укромное место. Пока открыт аптечку, пока заштопает себя... секунды три-четыре пройдет. Если случайно заденет пулей, придется начать сначала. Вообще, лечение — дело хлопотное. Поэтому лучше не подставляться под выстрелы.

С умственным здоровьем — сложнее. Оно нигде не указывается, поэтому здравость ума и трезвость памяти придется определять на глазок. Слушайте, что говорит Джек. Смотрите, не начинаются ли галлюцинации. Если да, значит, дело плохо. Нужно срочно искать безопасное место или точку сохранения. Теоретически Джек может сойти с ума или застрелиться. Впрочем, сколько я ни пытался довести его до безумия — ничего не получалось.

От чего может «поехать крыша»? От того, что Джек увидит нечто тревожное. Труп, изъеденный червями. Призрак мертвой девочки. Отца мертвой девочки, который перерезал горло. Тяжелые раны, физическое страдание. Вообще много чего. Все и не перечислить. Я постарался упомянуть все неприятные моменты в прохождении.

Как избежать? Достаточно просто. Не смотрите — и все. Помните, как в детстве? Не вижу — значит, нет. Правда, пугающие вещи интересно смотреть. Кто откажется посмотреть на мертвую девочку? Или горку окровавленных трупов. Так вся игра пройдет — и ничего страшного не заметите. В общем, я предупредил. А решать вам.

ОРУЖИЕ

Пройдя практически половину игры, вы наконец добудете оружие. Сразу остро встает вопрос: убивать или прокрасться мимо? Конечно, убивать. Можно — с особым цинизмом. Только помните: на некоторых уровнях противник прибывает до бесконечности. Поэтому особого смысла завязывать борьбу, если честно, не вижу. Только если прорваться.

Джек Уолтерс отнюдь не легенда боевиков. Встреча с пятью и более противниками, скорее всего, закончится не в вашу пользу. Похожий результат будет, если вы попытаетесь атаковать на открытом пространстве. Не помогут бег с уклонениями и точная стрельба.

Действовать нужно по-другому. Из темного угла, желательно в спину, выстрелом в голову. Когда начнется шумиха, скромно отступить и заманить за собой. Правильная засада за углом — смерть кремниевому болвану. Один за другим они будут выскакивать — и падать замертво. Только успевайте менять обоймы.

Стрелять можно с бедра или от плеча. Последний способ намного точнее. Но если долго держать оружие, устанут руки. Опустите на секунду — и все пройдет.

Патроны. Да, это головная боль. Противник после смерти моментально растворяется в астрале, унося с собой боеприпасы и оружие. Поэтому внимательно осматривайте окрестности. Вдруг кто-нибудь случайно закинул в мусорный бачок обойму от автомата.

ЛОМИК

Первое оружие, которое вы найдете. В меру чахлае, но не бесполезное. Проводить карательные операции, как в Half-Life, не получится. Но если действовать правильно, пригодится неоднократно. Замки, окна — это понятно. Ломик одерживает победу без всяких оговорок. Можно подкрасться сзади и треснуть по голове. Убивает с одного удара. Если противник не ожидает, тогда набрасывайтесь разъяренным тигром и бейте по наглому лицу. Только убедитесь, что рядом не стоят товарищи.

И, конечно, любимый прием. Выглядываете из-за угла, машете руками, топаете ногами. Привлекаете внимание. Противник дружной гурьбой бежит на поиски приключений. Стоите и ждете. Когда покажется голова, бьете в темечко. Обычно она засовывается обратно. Но ее место занимает другая. Оно и понятно. Интересно, чего это товарищ запрыгал, держась за голову. Нужно самому посмотреть.

Также получив ломик в голову, он ускользает в неизвестном направлении. Но его товарищ уже ведь отошел. И ему хочется понять: что такое треснуло по голове. И он опять лезет своим любопытным носом куда не следует. Вскоре все желающие умирают от многочисленных побоев.

НОЖ

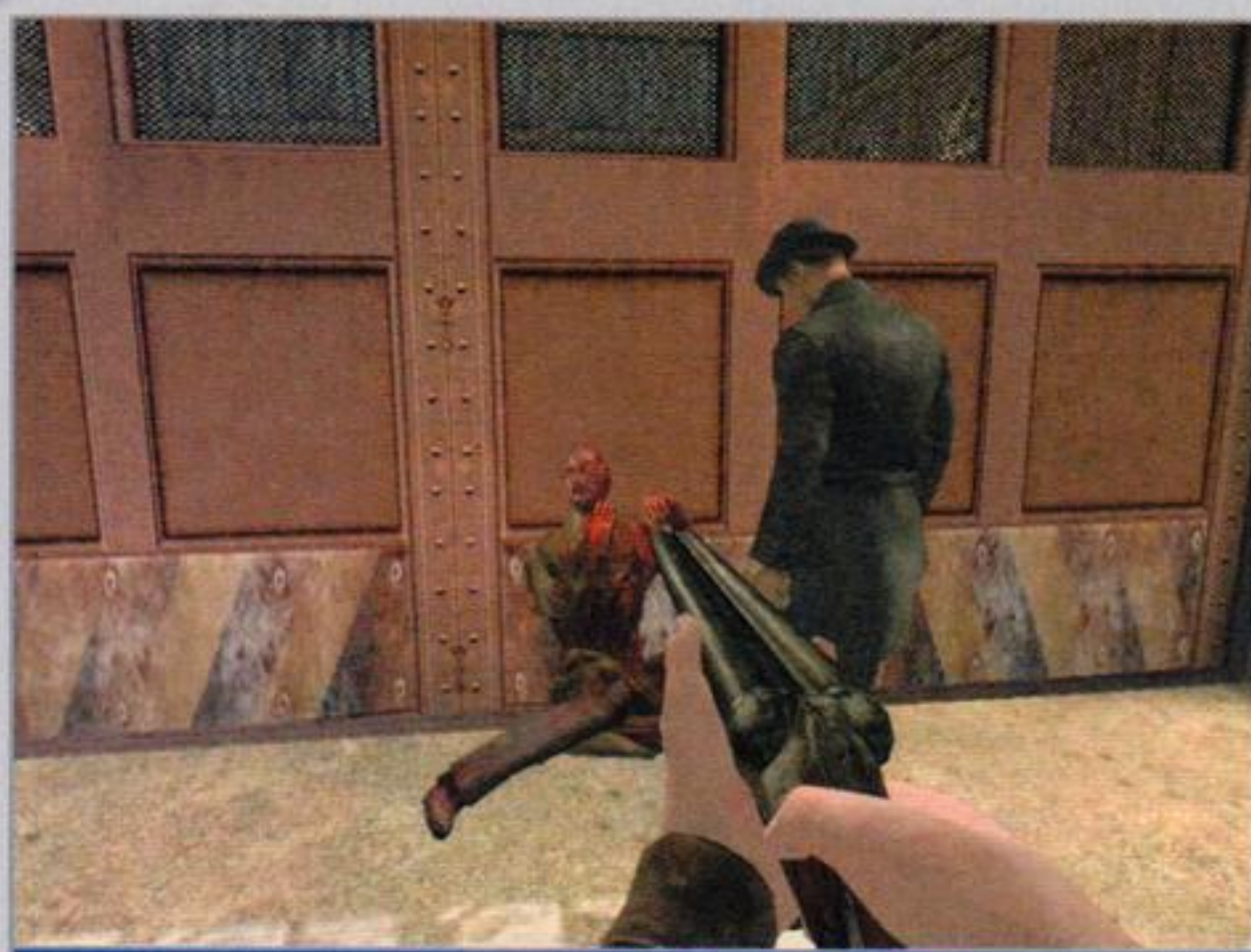
Ножик найдете в середине игры. Отличное оружие для тихого пускания крови. Подкрадываетесь к жертве, зажимаете правую кнопку мыши и ударяете. Любой противник, кроме монстров и людей-рыб, отправится к праотцам с одного удара. А главное — никакого шума. Им также можно разбивать стекла, сбивать замки и устраивать засады, которые описаны для ломака.

ПИСТОЛЕТ

Обычный пистолет. В меру пробиной, не в меру быстрый. Радует, что легко найти боеприпасы. В обойме умещается восемь патро-



Чтобы не умереть от потери крови, не забывайте вовремя лечиться.



→ Агенты пошли на задание и вернулись другими.

нов, в рюкзаке — пятьдесят. Я обычно использовал его, чтобы сэкономить боеприпасы для другого оружия. Три выстрела в голову — смертельный исход. Да и благодаря его скорострельности легко отбиться от двух-трех противников.

РЕВОЛЬВЕР

Великолепная модель. Бьет дальше и наносит больший урон, чем обычный пистолет. Выстрел в голову заставит противника отправиться на небеса. Отлично подойдет для любой ситуации. Только старайтесь не ввязываться в длительные перестрелки с большим количеством народа. Скорострельность небольшая. И обойма всего на шесть патронов. Зато в рюкзаке умещаются положенные пятьдесят.

ДРОБОВИК

На вид — обрез. Но разработчикам виднее. Дробовик, так дробовик. Если честно, не оценил оружие. Черт с ней, с дальностью стрельбы. Это не так критично. Но два патрона в обойме? Можно выходить максимум на двух противников. Если больше — не успеете перезарядиться.

Зато на высоте мощность выстрела. Попадание с близкого расстояния (особенно в голову) сразу убивает противника. Кстати, дробовик может пригодиться, если нужно быстро убежать — а дорогу преградило несколько человек. Не нужно целиться — на бегу это делать неудобно, а если повезет, одним выстрелом прикончите всех разом.

ВИНТОВКА

5 патронов в обойме, 30 в рюкзаке. Отличное оружие. На средней и дальней дистанции винтовке нет равных. Выстрел в голову обычно убивает любого противника. В тело понадобится засадить три пули. В минусы, конечно, запишем медленную перезарядку и небольшую обойму. Но со своими задачами винтовка справляется на оценку «пять».

АВТОМАТ

Если противник наседает толпой и некуда бежать, тогда выручит автомат. Нащелкать пяток человек — дело нескольких секунд. Вообще, советую использовать только в крайних случаях. Слишком много грохота. Да и боеприпасы встречаются редко. Кстати, есть один минус. При стрельбе очередями трудно целиться из-за пороховой гари. Поэтому приходится остановиться и ждать, пока рассеется дым. 50 патронов в обойме, 200 в рюкзаке.

ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Это оружие вы найдете в конце игры. К плюсам можно отнести многое. Бесконечные боеприпасы. После выстрела оружие самостоятельно перезаряжается, видимо, впитывая энергию из воздуха. Урон. Пушка выстреливает шаром плазмы, который повреждает несколько противников.

Кроме того, вы можете контролировать силу выстрела. Зажмите левую кнопку мыши, чтобы накопить энергию. Когда оружие затрясется в руках, а на корпусе вспыхнут красные огни — значит, набран максимальный заряд. Можете стрелять. Если передержите, случится осечка и придется подождать пару секунд, прежде чем использовать снова.

Выстрел в воду наносит огромный урон противнику. Но обычно это применяется только по сюжету игры, чтобы продвинуться дальше. Реально использовать эту способность в бою негде. Страшные монстры, на которых приходилось тратить кучу патронов, погибают от одного-двух выстрелов. Что радует. Зато обычные противники, наоборот, хорошо переносят повреждения.

Также в минусы запишем: долгую перезарядку и отсутствие какого-либо прицела. Чтобы попасть куда хочется, а не куда получится, потребуется тренировка. Но даже после этого промахи будут обычным делом.

ПРОХОЖДЕНИЕ

ПРОЛОГ

После окончания ролика игра перенесет вас на шесть лет назад. В дом, где началась история. Поднявшись по лестнице, поговорите с полицейским. После условного сигнала бегите направо и заходите в дом через запасной вход. Оказавшись внутри, идите в комнату справа и прочитайте письмо на подиуме.

Больше внизу делать нечего, поэтому поднимайтесь вверх. От лестницы идите налево. В первой комнате увидите мертвого фанатика. В следующей будет живой (правда, недолгое время), который расскажет кое-что интересное. Заберите ключ со стула и ступайте в спальню. Там куча мертвых людей, поэтому Джек немного разволнуется. Не стоит задерживаться в страшном месте. Возьмите дневник и выходите отсюда.

Спуститесь вниз, отпирите дверь ключом и изучите фотографии. Странно. Возьмите второй ключ со стола и идите в комнату напротив лестницы. Заберите рукопись из стола и ступайте к разбитому зеркалу. Развернитесь направо и посмотрите вниз. Люк.

Откройте его и спуститесь вниз. Дойдя до комнаты с распятым фанатиком, нажмите пульт и посмотрите, чего случится. Наверное, не стоило этого делать. Впрочем, чего сожалеть. Заберите зеленый кристалл из установки и выходите через дверь.

Дойдя до закрытой двери, используйте пульт, чтобы открыть. Станный какой-то зал. Он явно сделан не людьми. Вставьте кристалл в полость и нажмите на шестиугольник на пульте. Вот-вот, не стоило бродить одному по дому и нажимать на разные кнопки. Теперь — здравствуй, психиатрическая больница.

ВИЗИТ В СТАРЫЙ ГОРОД

Я никогда не слышал об Иннсмауте — вплоть до того самого дня, когда он в первый и — пока — в последний раз предстал перед моим взором.

*Говард Лавкрафт
«Тень над Иннсмаутом»*

Когда автобус остановится, заходите в гостиницу и засыпайте управляющего вопросами. Так, конечно, долго, зато узнаете немало интересного. Больше в гостинице делать нечего, поэтому вернитесь на площадь. Можете побродить по городу и пообщаться с жителями. Но ничего интересного они не скажут, поэтому можно не тратить время.

Когда закончите прогулку, подойдите к магазину и поговорите с полицейским у баррикады. Он откажется пустить. Ладно. Найдем другие пути. Подождите, пока отвернется и пойдет в переулок. Присядьте и следуйте за ним. Дойдя до бочек, заползите в темный угол и подождите, пока он не вернется. Теперь ступайте к черному входу и откройте дверь.

Оказавшись внутри магазина, подприте дверь шкафом. Заберите аптечку и идите в кабинет со сломанной дверью. Возьмите ручку и бутылку виски. Кто-то ломится. Нужно сматываться побыстрее. Бегите к стойке с кассой (там брали аптечку), вставьте ручку в люк, откройте и спрыгивайте вниз.

Когда Джек придет в сознание, подберите дневник, аптечку и толкните лестницу, чтобы она пробила стенку. В темной комнате заберите документ (нужно использовать дважды, чтобы скинуть мусор). В следующей комнате (да, не забудьте взять патроны для пистолета) две двери. За одной — повешенная женщина. Другая ведет на улицу. Отодвиньте задвижку и покиньте здание.



→ Секунду назад мы смотрели глазами жертвы. Теперь любимся останками противника.

На улице поговорите с инспектором. Опять-таки можете походить по городу, посмотреть в окна, пообщаться с жителями. Инспектор и Ребекка скажут кое-чего интересное. От площади идите по улице, которая ведет к выходу из города. Зайдите в переулок. Там бушует местный пьяница. Он согласится помочь в обмен на бутылку виски. Отдайте спиртное, чтобы получить ключ и ценную информацию.

Возвращайтесь назад. На полпути Джека перехватит Ребекка. Она также поможет советом. После разговора ступайте к площади. Откройте дверь слева от гостиницы. Обратного пути нет. Остается двигаться вперед.

Идите по переулку до самого конца. Там найдете здание с незапертой дверью. Зайдите внутрь и поговорите со стариком, который смотрит в окно. Потом двигайтесь дальше. На труп не заглядывайте, иначе Джеку станет плохо. В спальнях заберите аптечку. После выходите из комнаты и спуститесь по лестнице.

Оказавшись внизу, ступайте в дом 803. Дверь откроет странная девочка. Отца нет дома, но она разрешит подождать внутри. Посмотрите на семейную фотографию. Почему не хватает куска? Поднимитесь наверх, отодвиньте задвижку и смотрите ролик... Когда Джек придет в сознание, заберите дневник отца с чердака и спуститесь вниз. Несчастный отец даст ключ, прежде чем вломится полиция. Вам тоже больше ничего не надо. Просто подберите с пола дневник девочки, выходите на улицу и возвращайтесь на площадь.

Опять побродите по городу, поговорите с полицейским у баррикады и водителем автобуса. Ясно. Убраться отсюда не удастся. Поэтому нужно продолжать поиски. Чтобы попасть в магазин, из туннеля, через который попали на площадь, поднимитесь наверх и идите в проход слева. Откройте дверь ключом и заходите внутрь. Заберите аптечку с полки и подойдите к девушке. Она даст несколько фотографий и отправится восвояси.

Теперь нужно взломать сейф. Подсказка есть в дневнике отца убитой девочки. Вот ответ: 2612. Сначала вращайте направо до цифры 2. Потом налево до цифры 6. Опять направо до 1. И наконец, налево до 2. Заберите книгу и выходите из магазина.

Можете отыскать Ребекку и попросить ночлега. Но она откажет. Поэтому с тяжелым сердцем идите в гостиницу. Подслушайте разговор водителя с управляющим. Что-то затевают. Когда они прекратят болтать, потребуйте номер. Управляющий покинет комнату на некоторое время.

Заходите за стойку и возьмите ключ, патроны для дробовика. Еще можно подслушать разговор. Но что произойдет сегодня ночью, и так понятно. Откройте дверь рядом со стойкой. Заберите дневник, патроны для дробовика. Не советую внимательно рассматривать содержание картотеки. Только здоровью повредите. После выходите из комнаты, закройте дверь и стойте с невинным видом.

Идите за управляющим в комнату. Оставшись в одиночестве, закройте щеколду на входной двери. Потом пройдите в смежную комнату. Здесь также задвиньте щеколду на входной двери. Посмотрите на шкаф, который подпирает дверь. Запомните. Убедитесь, что оставили открытой дверь между смежными комнатами. Теперь ложитесь спать.

НАПАДЕНИЕ РЫБОЛЮДЕЙ

Да, есть в Иннсмауте и гостиница, Джилмэн-хауз называется, хотя это так, одно название, да и только. Не советовал бы вам в ней останавливаться.

Говард Лавкрафт
«Тень над Иннсмаутом»

Один из самых напряженных моментов в игре. Нельзя задерживаться, иначе Джек покойник. Вскочив с кровати, бегите в смежную комнату. Обернитесь, захлопните дверь и задвиньте щеколду.



► А вот и последний обитатель «груши»!

Отодвиньте шкаф. Заходите в комнату и закройте дверь. Подбегите ко входной двери и закройте ее на щеколду.

Бегите в следующую смежную комнату. Закройте дверь. Ко второй подтолкните шкаф. Подбегите к окну, отодвиньте второй шкаф и вылезайте на балкон. Перепрыгните на другую сторону. Забегайте в дверь, после подоприте часами.

Присядьте и проползите под окнами. Потом встаньте и выбегите на лестничную площадку. Спуститесь вниз на один пролет и заходите налево. Пробегайте через комнату, не забудьте захватить аптечку. Наконец откройте окно и перепрыгивайте на другую сторону. Поднимитесь по лестнице и перебегайте по доскам.

Впереди мелькают фонарики. Нужно быстро искать укрытие. Заберитесь на крышу по лестнице. Дойдя до открытого окна, спрыгивайте вниз. Все. Бешеная погоня закончилась. Сохраните игру, залечите раны и переведите дух.

Склад охраняют двое жителей. Один постоянно бродит из угла в угол. Второй стоит и смотрит по сторонам. Ждите удачного момента — и, присев на корточки, переползайте за ящики. Передохните и двигайтесь в правый угол. Заберитесь на ящики, потом на мостик и выпрыгивайте в окно. Не поднимая голову, проползите под окнами. Найдя вентиляционную шахту, залезайте внутрь.

Во время ролика покажут, куда нужно прокрасться. Спрыгните вниз и спуститесь по лестнице. Заползайте в темную область справа. Дождитесь, когда охрана скроется из виду, — и ползите в яму. Под полом перемещаться куда безопасней. Добравшись до офиса, подберите аптечку и отодвиньте ящик перед дверью.

Вы вернулись на склад. Но охраны стало меньше. Поэтому можно спокойно прокрасться на улицу. Ползайте направо. В конце переулка отыщите аптечку. Только будьте ос-

торожнее, когда берете. Могут заметить. Двигайтесь дальше. Не забывайте прятаться в темных углах за корзинами.

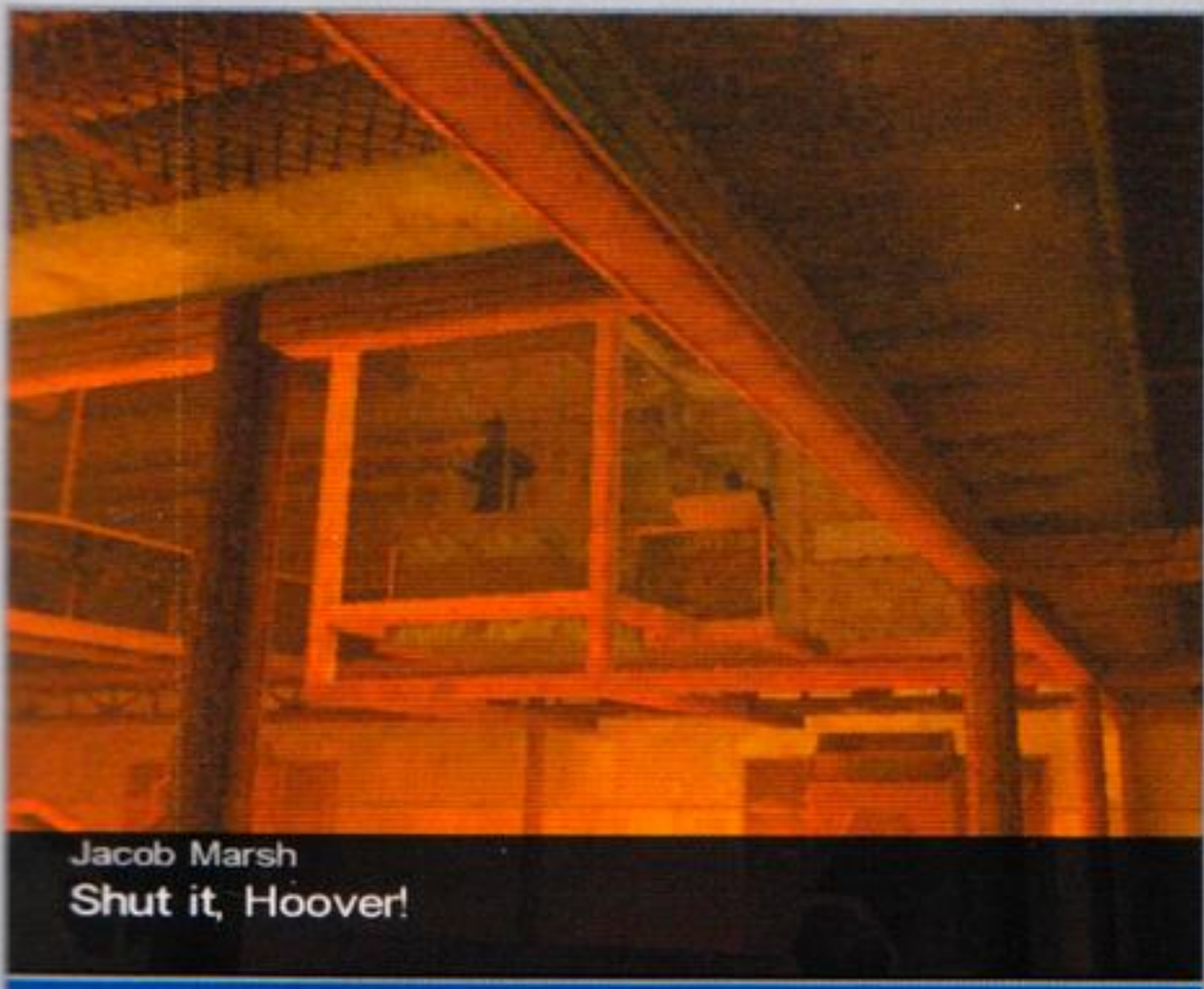
Дойдя до разрушенного дома, посмотрите ролик и заходите внутрь. Здесь относительно спокойно. Можете записать игру. Выходите на улицу. Посмотрите вниз. Полно охраны. Нужно как-то пробраться мимо. Ползите к грузовику и сбейте кирпич из-под колеса. Теперь поднимитесь на площадку и запрыгивайте в кузов.

После головокружительной поездки и падений даже странно, что Джек не получил и царапины. Бегите в небольшое укрытие с металлической решеткой и возьмите стальную трубу. Теперь перескочите к вентилятору и используйте найденную арматуру. Она отломит одну лопасть и на какое-то время замедлит вращение. Быстро проскочите под вентилятором и прыгайте в канализацию.

Лучше никуда не смотреть, если не хотите напугать Джека. Бегите прямо, потом поднимайтесь по лестнице. В углу лежит основательно подгнивший труп, который также ошеломит героя. Дойдя до комнаты с чаном воды, поднимитесь по лестнице и посмотрите вниз. Нужно как-то смыть гадость.

Вернитесь на две комнаты назад и найдите трубы с рычагами. Правый рычаг переместите в горизонтальное положение, левый в вертикальное. Вернитесь к чану и откройте заслонку (нужно крутить ручку). Опять идите к трубам и установите левый рычаг в горизонтальное положение. Снова поднимите заслонку, запрыгивайте в чан и быстро пролезайте в трубу (заслонка через какое-то время опускается).

В яме с трупами старайтесь не смотреть по сторонам и поднимайтесь по лестницам. Заберите из комнаты аптечку. В туннеле за решеткой будет стоять девочка. Не смотрите. Лучше сразу спрыгивайте в яму. Здесь полно ядовитых пауков. Постарайтесь побыстрее пробежать



Jacob Marsh
Shut it, Hoover!

► Чтобы спасти агента, нужно попасть по Маршу.



➔ Чтобы уничтожить монстра, нужно открыть четыре газовых клапана.

до лестницы. Отравление — неприятная вещь. Поднявшись наверх, подслушайте разговор жителей. Нужно как-то пробраться мимо.

Идите к ближайшей лестнице, которая закрыта решеткой. Толкните, чтобы привлечь внимание. Потом бегите к следующей лестнице и снова громыхните решеткой. И так далее. Потом вернитесь к началу и поднимайтесь на улицу. Теперь все зависит от скорости. Ползите вдоль стенки и поверните направо. По пожарной лестнице забирайтесь наверх.

В здании бушует пожар, и пол частично обрушился. Но нужно как-то добраться до ящика. Чтобы не свалиться, ползите вдоль правого края. Используйте лебедку, чтобы поднять ящик. Теперь, не шумя и не привлекая внимания, спуститесь по лестнице на первый этаж и заходите в дверь.

Перед тем как пройти переулочек, убедитесь, что охранник отвернулся. Двигайтесь из комнаты в комнату и собирайте патроны. Когда увидите Ребекку, не спешите подходить к камину. Сначала сходите наверх и заберите дневник. И только после этого поговорите с девушкой. Она согласится проводить до церкви. Когда окажетесь на улице, жители откроют огонь. Бегите зигзагами, поглядывая на девушку, чтобы не сбиться с пути. Когда доберетесь до церкви, Ребекка погибнет, а Джек будет вынужден укрыться внутри.

Здесь безопасно. Можно не обращать внимания на жителей снаружи и спокойно обследовать здание. В кафедре проповедника найдете аптечку. Справа от нее — люк. Его нужно открыть. Не смотрите на крест, если не хотите увидеть неприятную вещь.

Вернитесь к главному входу и по лестнице поднимитесь наверх. Чтобы открыть люк, нужно прозвонить в колокола в определенном порядке. Открытка, которую дала девушка, явно намекает на последовательность. Центральный колокол, левый и правый. Когда отзвучит мелодия, быстро спускайтесь вниз и бегите к люку. Он вскоре закроется, поэтому не мешкайте.

чит мелодия, быстро спускайтесь вниз и бегите к люку. Он вскоре закроется, поэтому не мешкайте.

В катакомбах опять-таки тишина и покой. Идите до убежища и подберите книгу регистрации рождения и смерти. Под книгой маленькая табличка с числами. Используйте на ней фотографию и получите код от сейфа (он рядом с дверью). 3 — направо, 1 — налево, 5 — направо, 7 — налево. Заберите каменный крест и идите до конца туннеля.

Возле одной из могил выбито изображение с крестом. Вставьте туда свой, который нашли в сейфе, и выходите в канализацию. Я надеялся, что сюда больше не попаду. На перекрестке поверните направо и подберите аптечку. Поднявшись наверх, подождите, пока отойдет патруль, и заходите в банк.

Все горит и рушится. Замечательно. Труднее найти будет. Ползите к конторе, на которую упала балка. По ней переберетесь на другую сторону. Заходите в дверь и наведаетесь в хранилище, если хотите сохранить игру. Поднимитесь наверх и перепрыгните дыру в полу.

Вы попадете на второй этаж. Здесь совсем плохо. Пол практически полностью выгорел. И придется попрыгать. Перебирайтесь на противоположную сторону и по бревну поднимитесь наверх. По балкам ползите до лестницы, которая частично обрушилась. Выходите из банка.

Отсюда увидите пожарную башню. Спуститесь вниз и прыгайте на лестницу напротив. Поднимитесь наверх и прыгайте на балкон. Оттуда попадете в комнату, которая ведет к другому балкону. Отсюда сигайте на крышу и заползайте на чердак.

Бегите до окна и перепрыгивайте на другую сторону, поднимитесь наверх и запрыгивайте на пожарную башню. Оттуда скачите на балкон. Соберите патроны и спуститесь в зал, чтобы поговорить с инспектором. Когда закончится ролик, выпрыгивайте в окно.

ПОБЕГ ИЗ ТЮРЬМЫ

Несмотря на то что ветер дул сейчас в противоположном направлении, я вроде даже разобрал нечто похожее на отдаленный шум, а долетавшие до моих ушей какие-то дьявольские царапанье и мычание показались еще более отвратительными и грозными, чем все те звуки, которые мне доводилось слышать до этого.

Говард Лавкрафт
«Тень над Иннсмаутом»

Поднимитесь на пожарную лестницу и сразу присядьте, чтобы не заметил полицейский. Когда он скро-

Джеку можно доверять. Откройте дверь ключами и следуйте за пареньком. Когда он спросит, куда дальше, идите в переулок напротив полицейского участка. Кстати, если будете мешкать, поднимется тревога. Дойдя до люка, используйте ломик, чтобы его открыть.

Стоп. Если описанное кажется сложным, можно попробовать сразу добраться до оружия. Когда попадете в полицейский участок, привлечете внимание и бегите в укромный угол, где не будут искать. Оптимальный вариант: второй этаж — ванная, лестница на третий этаж. Конечно, будут стрелять — и поэтому есть определенный риск.



➔ Больной в коляске... это, случайно, не Джек?

ется за углом, спрыгните вниз и идите по переулочку. Вскоре нагоните блюстителя закона. Подождите, пока он поговорит с жителем и зайдет в здание. Заберите ломик. Вот ваше первое оружие. Только не пытайтесь изображать Гордона Фримена. Плохое случится. Идите вдоль стены, пока не наткнетесь на камеру, где сидит... Да, это паренек, которого искал Джек. Правда, его еще нужно выволочь. Он скажет, что в соседней камере сидит буйный. Этим можно воспользоваться.

Покажитесь сумасшедшему на глаза и бегите к мусорным бачкам (это рядом с тем местом, где вы подобрали ломик). Подождите, пока полицейский пойдет проверить улицу, и заползайте в участок. Дверь не закрывайте, иначе поднимется тревога. В комнате напротив сидит полицейский и охраняет оружие. Нужно запомнить.

Ползите вдоль решеток и поднимитесь наверх. В первой комнате умывается полицейский. Ползите дальше. В уборочной переключите два рычага на трубах и ступайте к лестнице, которая ведет на третий этаж. Подождите, пока полицейский пройдет мимо, и крадитесь в его комнату. Заберите патроны, ключи и спускайтесь на первый этаж.

Подойдите к камере Бернхама и покажите фотографию, которую дала девушка. Этим вы убедите, что

Но стоит спрятаться и переждать, как обнаружите: полицейские в полном составе отправились на улицу. Почему? Непонятно. А если кто-то остался? Тогда пригодится монтировка. Подкрадываетесь со спины или заманиваете за угол и стучаете по темечку. Когда здание будет пустым, спуститесь вниз и заберите оружие. После этого прикончить охрану — дело техники.

Вернемся к нашим баранам. Пройдя канализацию (да, не забудьте подобрать мертвую крысу), окажетесь в гараже. Пока Бернхам ковыряется с мотором, придется навестить полицейский участок. Соберите патроны, аптечку и выходите через дверь.

Улицы патрулируют жители. Убивать бесполезно, все равно придут новые. Лучше незаметно проскользнуть мимо. Подойдите к камере с сумасшедшим и вручите мертвую крысу. Тот от счастья разобьет голову о решетку. Заходите внутрь и подберите бумагу. На ней написан шифр от сейфа.

Вернитесь в кабинет, где лежит оружие. Заберите дробовик, пистолет, патроны и свисток (если не сделали этого раньше). Последним можно подманывать противников. Осторожно закройте дверь. Сейф прикрыт шкафом, который стоит рядом с доской. Комбинация: вправо — 1, влево — 8, вправо — 4,

влево — 6. Заберите брошку и вернитесь в гараж. Покажите находку пареньку и садитесь в машину. Предстоят безумные гонки.

ПОБЕГ ИЗ ИННСМАУТА

Казалось, это был настоящий конец — конец всему тому, что осталось на земле, конец любого крохотного остатка душевного спокойствия и веры в единство природы и человеческого разума.

Говард Лавкрафт
«Тень над Иннсмаутом»

Бернхам водить, похоже, никогда не умел. Поэтому не удивляйтесь, если машина резко остановится или уйдет в занос. Вообще, советую особо не высовываться. При такой болтанке особо не настреляешься. Сидите в дальнем углу кузова и стреляйте, только если уверены, что попадете.

Когда автомобиль остановится, Бернхам скажет: «Дорога перегорожена». Посмотрите направо. Действительно — грузовик загорюдил. Стрельните по бочонкам позади машины и спрячьтесь обратно. Достаньте дробовик и ждите, пока не покажутся жители. Один заряд дроботи отобьет желание бегать за машинами.

Вскоре грузовик окончательно остановится. Подберите револьвер

Зайдите в комнату, где рассыпана соль, и заберите автомат, аптечку и патроны. Так уже лучше. Рядом с лестницей есть небольшой закуток с ящиками. Проползите под ними, чтобы пробраться на большой склад. Соберите все патроны и берите ключи со столба.

Кончится это плачевно. Внутри забежит отряд жителей. Борьба с ними нет смысла. Это ничего не даст. Да и девушку нужно спасать. Бегите обратно к ящикам и ползите на другую сторону. Если противник преградит дорогу, успокойте его выстрелом из дробовика.

Поднимайтесь по лестнице и выпрыгивайте на крышу. Откройте дверь найденными ключами. Вы окажетесь на складе, на втором ярусе. Поднимитесь на третий этаж. Дальше придется ползти по балкам, поэтому не смотрите вниз. Когда подойдете к девушке на определенное расстояние, она начнет кричать. Нужно торопиться. Через некоторое время она рухнет вниз.

Сначала придется поговорить. Потом сбейте замок ломиком, чтобы выбраться отсюда. Дойдя до улицы, прыгните вниз и подберите аптечку. Осталось добраться до машины, чтобы закончить главу. Правда, выбраться из города не удастся. Впрочем, как и спасти влюбленных...

получить дальнейшие указания. Нужно как-то обезвредить стрелка. Когда агенты откроют огонь, перебежите в укрытие напротив. Обойдите ящики и бегите к агенту. Среди коробок отыщите небольшой проход. Через него выйдете к воротам. Дойдите до двери и пристрелите пулеметчика.

Подождите, пока агенты выломают дверь, и следуйте за ними. В офисах найдете дробовик и винтовку (она за дверью). Дойдя до склада, бегите к Хуверу. Он ждет рядом с лифтом. После сценки подберите патроны и спускайтесь по лестнице справа.

В конце коридора найдете патроны. Подберите, если испытываете трудности с боеприпасами, и спускайтесь вниз. Осторожнее идите мимо открытой площадки, снизу могут подстрелить. Вообще, не советую задерживаться где-либо. Противник постоянно возрождается.

Оказавшись внизу, запомните дверь и идите в боковой проем. У лестницы уже ждет несколько противников. Не стоит подниматься по лестнице. Сработает скрипт, и прибежит толпа народу. Лучше идите боковым путем. Он приведет туда же. Только добираться дальше.

В месте, где проломлен забор, можно записать игру. Кстати, запомните это место. Сюда придется вернуться. В комнате пристрелите одинокого охранника, затем подберите: патроны, револьвер, аптечку, дробовик и ленту для двигателя. Если выйти в цех, можно отыскать еще одну аптечку.

Прежним путем (помним про скрипт) вернитесь к двери, которую нужно было запомнить. Теперь предстоит добраться до генератора. Дорога прямая, как ручка от швабры, поэтому не заблудитесь. Противников приличное количество. Внимательно осматривайте верхние и нижние ярусы, чтобы не получить очередь в неожиданный момент.

В генераторной сбейте замок и установите найденную ленту. Теперь дерните рычаг, чтобы завести двигатель. Выйдете в цех и прикончите охранника на платформе. Осторожно, по сломанным доскам, переберитесь к пульту управления и запустите транспортную дорожку.

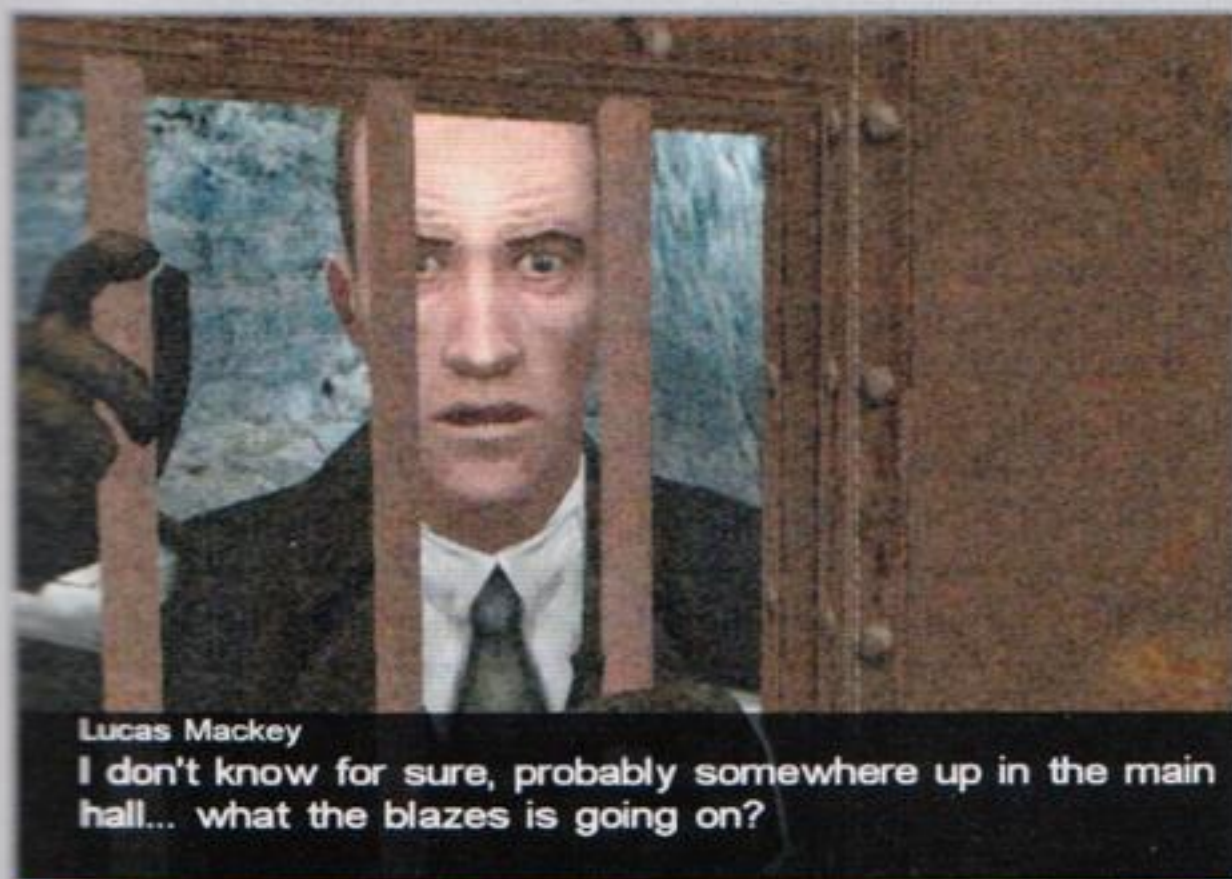
Помните место, где можно сохраняться? Нужно попасть туда. Благо, теперь можно срезать. Вернитесь к генератору и откройте двойные двери. Отсюда вы уже знаете дорогу. Когда подъедет тележка, залезайте внутрь и катитесь до цеха, где использовали пульт управления, чтобы запустить транспортную дорожку. Когда тележка остановится рядом со сломанным мостиком, спрыгивайте на ящики.

Соберите патроны, аптечку и поднимайтесь наверх. Выйдя в коридор, поверните рычаг, чтобы убрать пар. Теперь дорога в главный зал закрыта. Возьмите патроны с трупа агента и осторожно спускайтесь по лестнице. В этой области полно противников, поэтому нужно быть осторожным.

Обыщите коридор на предмет наличия патронов (найдете для винтовки и револьвера). После ступайте в единственную открытую дверь. Здесь, помимо противников, отыщите боеприпасы для дробовика и аптечку. Чтобы до нее добраться, нужно подняться по лестнице слева.

Потом забирайтесь по лестнице справа и бегите по дорожке. В следующей области отыщите автомат в маленькой комнате. Также найдете аптечку. После забирайтесь на дорожку и идите на свет. Добравшись до комнаты, наткнетесь на Марша, который запустит дорожку. Спротивляться бесполезно. Развернитесь и ждите. Когда подъедете к дробилке, разбегайтесь и прыгайте на платформу напротив.

Пролезьте через дыру и снова забирайтесь на дорожку. Слава богу, она больше не работает. Выбравшись в комнату, внимательно посмотрите по сторонам.



Lucas Mackey

I don't know for sure, probably somewhere up in the main hall... what the blazes is going on?

➔ Агент поможет пройти уровень, только сначала его нужно освободить.

и запрыгивайте на помост. Спрячьтесь за рыболовной сеткой и залечите раны. Подождите, пока противник разбредется, и достаньте оружие. Постарайтесь целиться в голову. Патроны лишними не бывают.

Когда очистите улицу, идите к открытым воротам. Подберите аптечку с ящиков и загляните на склад. Там обитает несколько жителей. Их придется выманить по одному и убивать в темном углу. Дойдя до лестницы (там опять-таки куча противников), поднимитесь наверх и соберите патроны. Разбейте окно и выпрыгивайте на крышу. Запишите игру и спускайтесь вниз.

ЗАВОД МАРША

Этому инспектору — Кейси его фамилия — было что порассказать о том, как следили за ним иннсмаутские парни, но он постоянно был начеку. По его словам, фабрика Марша — довольно странное место и представляет собой старую мельницу, построенную у нижних водосбросов Мэнаккета.

Говард Лавкрафт
«Тень над Иннсмаутом»

Когда закончится ролик, отбегите от машины и подождите, пока пулеметчик не перестанет стрелять. Подбегите к Хуверу, чтобы



Ramona Waite
Daddy...

➔ Угрызения совести могут в прямом смысле свести с ума.



➔ Чтобы понять загадку в храме, нужно поклониться древним богам.

Сколько противников. И самое плохое — они бесконечные. Значит, бесполезно драться. Нужно быстро бежать.

Идите вперед. Когда упадет мостик, бегите налево и прямо. Там небольшая комната с открытым люком. Заберитесь наверх и опустите крышку, чтобы отрезать преследователей. Идите в двойные двери и используйте пульт, чтобы запустить лифт. Хувер должен быть доволен.

Зайдите в комнату администрации, заберите патроны, записку и спуститесь вниз. Настырный агент уже куда-то исчез. Вызовите лифт и идите вниз. Здесь полно противников. Причем они выскакивают неожиданно из-за угла. Поэтому когда услышите голос Марша, отбегите подальше и достаньте дробовик.

Двигайтесь прямо, зачищая коридоры и собирая патроны с аптечками. Дорога одна, поэтому не заблудитесь. Дойдя до точки записи, обязательно сохраните игру. В следующей комнате Марш решил окунуть Хувера в расплавленное золото. Чтобы этому помешать, нужно один раз попасть из винтовки. Потом поднимитесь наверх и используйте пульт, чтобы поднять агента.

После спуститесь вниз и заходите в дверь. Вскоре доберетесь до дверей с надписями Gold Casting и Chemical Storage. За первой ничего интересного. Поэтому идите во вторую. Здесь найдете точку сохранения. Обязательно запишите игру. Сейчас предстоит битва с монстром. Кстати, запомните лестницу. Она еще пригодится.

Идите прямо, пока Джек не упадет в обморок. Вот это сюрприз. И что прикажете делать с таким монстром? Бегите направо и

спрячьтесь за ящиками. Отдышитесь и, когда Джек скажет: «Можно двигаться», бегите вниз по лестнице. Добравшись до пульта, подождите, пока тварь перестанет махать щупальцами, — и нажмите кнопку.

Вернитесь назад и осмотрите пульт управления. Нужен новый предохранитель. Бегите по мостику. Добравшись до центра, поверните налево и спускайтесь вниз. Не забывайте уклоняться от ударов. Дойдя до широкой лестницы, можно перевести дух. Перевели? Поднимайтесь наверх.

В офисе не приближайтесь к окну. Лучше сразу хватайте предохранитель, аптечку и бегите назад. Дорогу перегородило щупальце. Нужно как-то отвлечь. Встаньте слева и, когда оно атакует, — проскользните мимо. Дальше дорога пройдет без приключений. Вставьте предохранитель и используйте пульт. Чудовище превратится в кучку слизи.

Идите в дальний правый угол. Прежде чем двигаться дальше, запишите игру. Неужели думали, что все закончилось? Когда поднимитесь по лестнице и откроете дверь со щеколдой, обернитесь и посмотрите назад. Оно возвращается. Закройте дверь и бегите по коридору. Быстро откройте и закройте вторую дверь с защелкой.

Добежав до места, где сохранили игру перед встречей с монстром, поднимитесь наверх по лестнице и залезайте в вентиляцию. Выбравшись в комнату, бегите через дверь и снова забирайтесь наверх. Залезайте во вторую вентиляционную шахту. Оттуда попадете к подъемнику.

Нажмите кнопку, чтобы вызвать лифт. Заходите внутрь и используйте пульт. Никуда не ходите и внимательно смотрите на

кнопку аварийного открытия дверей. Вскоре кабину начнет трясти. Проклятая тварь все-таки добралась. Когда кнопка загорится — нажмите, быстро поднимайтесь на ящики и выбирайтесь наружу.

Агенты молодцы. Успели поймать. Но Хувер не хочет уходить, поэтому придется побегать. К черту все. Зато он даст пистолет. Будто против огромной твари поможет. Идите в коридор, который ведет к комнате администрации. В нем сверните налево. Отстрелите замок и откройте дверь. Те-

клапаны 3 и 4. Выходите через дверь. В конце коридора найдете дырку в заборе. Перепрыгните на выступ и по корзинам спускайтесь вниз. Откройте большие двери.

Заранее отпирите дверь со щеколдой. Это поможет сократить дорогу в дальнейшем. Потом выходите через вторую дверь. Вы попадете в зал с тварью. Перескочите щупальце и заверните за угол. А следующее щупальце не хочет пропускать. Запрыгивайте на остатки ящиков, чтобы не обжечься слизью. Когда щупальце поднимется для удара, проскальзывайте мимо.

Заходите в дверь, подберите аптечку и газовый ключ. Отпирите дверь, поднимитесь по лестнице и бегите в зал с монстром. Используйте первый клапан, чтобы убрать щупальце с прохода. Перебегите на другую сторону. Откройте газовым ключом клапаны 3 и 4. Потом спускайтесь в нижний зал (дверь внизу лестницы открыта, поэтому можно сократить путь).



➔ Корабль — такое место, которое забудется не скоро.

перь нажмите кнопку, чтобы открыть вентиляционную шахту.

По лестнице поднимайтесь наверх. Затем перелезайте на канат. Медленно спускайтесь вниз, стараясь не наvertнуться с высоты. Оказавшись внизу, присядьте, чтобы пролезть через дыру. Оказавшись в туннеле, нажмите кнопку, чтобы открыть люк.

Вы окажетесь в большом зале с четырьмя воротами. Работают только одни, поэтому вопрос «куда идти» отпадает сам собой. Свернуть не получится, поэтому идите куда пускают. Оказавшись в зале с монстром, внимательно осмотритесь по сторонам. Видите два клапана (еще два на другой стороне)? Нужно открыть все. Но проблема в том, что всего один вентиль. Придется искать подручные средства.

Откройте единственный клапан и подождите, пока щупальце уберется с прохода. Закройте его. Это нужно, чтобы не отравиться газом. Теперь перебегите на другую сторону. Запомните, где находятся

Первое щупальце ожило. Чтобы проскочить, подождите, пока оно не ударит, и пробегайте мимо. Перепрыгивайте второе щупальце и опять возвращайтесь в верхний зал с монстром. Зачем такие маневры? Потому что если открыть клапан 1 и 2, уже не добраться до 3 и 4. Поэтому пришлось делать лишний круг. Открывайте упомянутые клапаны и выбегайте из зала. Воздух ядовитый, и, если задержаться, умрете от отравления.

Газ — есть. Осталось добыть искру. Вернитесь в зал, куда попали в самом начале (там еще четверо ворот). Подойдите к воротам, заросшим слизью, и нажмите кнопку. Никуда не двигайтесь. Развернитесь и посмотрите, как прогремит взрыв. Заходите внутрь и не спеша двигайтесь к двери.

Когда доберетесь до храма, подождите, пока не нагрнет видение. Чтобы избавиться от него, достаточно выйти из ячейки. Очухавшись, осмотрите место. Нужно действовать быстро. Через статую смо-

трет Ктулху. Поэтому если замешкаться, Джек сойдет с ума.

Осмотрите камень на подставке. Его как-то нужно достать, но мешают когти. Подтолкните подставку к двери. Бегите к пульта рядом со статуей и нажмите кнопку. Ударит луч. Осмотрите подставку. Если выбрали правильное расстояние, когти откроются и вы сможете взять камень.

Если нет, снова немного подтолкните подставку к двери и опять нажмите кнопку. Вообще, от первоначального места подставку нужно двинуть к двери примерно на 1,5 метра. Когда получите камень, откроются двери и прибегут агенты. И длинная глава закончится.

ТАЙНЫЙ ОРДЕН ДАГОНА

И я не могу думать о глубинах моря без содрогания, вызванного безымянными созданиями, что, возможно, именно в этот момент крадутся, с трудом двигаясь по своему скользкому ложу, поклоняются своим древним каменным идолам и вырезают собственные ужасающие портреты на обелисках из погруженного в воду гранита.

Говард Лавкрафт «Дагон»

За культ взялись серьезно. Теперь вместо ФБР действует армия. Только нам чего? Бегите вслед за солдатами. Дойдя до края, подождите, пока пройдет ролик, и спускайтесь на веревке. Лед на реке еще толком не промерз, поэтому двигаться можно только по белому. Советую не останавливаться. Секундная задержка — и пойдете ко дну. Джек скользит с изяществом коровы и старается сползти на опасный участок. Поэтому не забывайте корректировать движение.

Дойдя до пещеры, переведите дух и бегите до входа в подземелье. Там стоит одинокий солдат. Единственный, кому удалось выжить из отряда. Поговорите с ним, возьмите аптечку и растопите лед

огнеметом. Нет, к сожалению, взять с собой не получится. После ролика забегите в пещеру и подманите монстра к двери. Когда он покажется в проеме, используйте огнемет, чтобы запалить тварь.

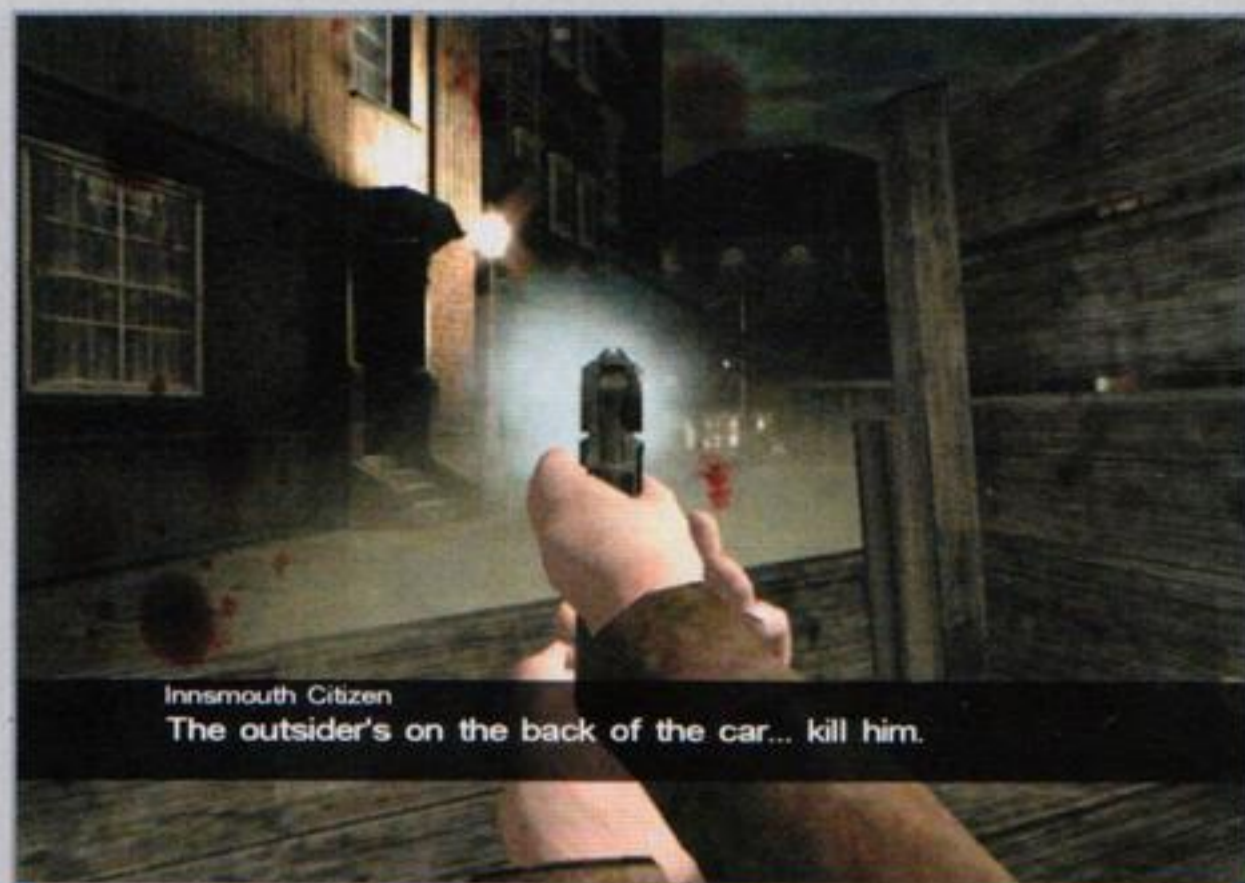
В туннеле заберите динамит с тела солдата. На развилке поверните налево. В камере можно записать игру. Также здесь найдете винтовку и бронзовый ключ. Прежде чем двигаться дальше, поговорите со старым знакомым, которого посадили за решетку. Нужно высвободить.

Вернитесь на развилку и идите прямо. Дверь заросла какой-то гадостью, поэтому лучше не подходить. Установите динамит на бочку и бегите как можно дальше. Гадость отвалилась вместе с дверью. Можно пройти. Поднимайтесь наверх.

Сначала сходите в ближайшую дверь справа. Со стола подберите ножик. Теперь можно вырезать противника по-тихому. Осмотрите шкаф. Какой-то он странный. Оттолкните вбок и отыщите проход. Подберите две аптечки и выходите через дверь. В зале бродит куча народа. Доставайте винтовку и начните прописывать выстрелы. Не забудьте про снайперов на втором этаже.

Когда противник перестанет шевелиться, внимательно осмотрите зал. Видите дверь, запечатанную синим пламенем? Рядом табличка с непонятными знаками. Используйте книгу Дагона на рукописи. Теперь обыщите комнаты на наличие предметов. В одной отыщите сейф. Запомните, где он находится. Понадобится позже.

Среди прочего должны найти ключ. Он отперет дверь в комнату с лестницей. Соберите патроны и поднимитесь наверх. Люк закроется, и назад не вернуться. Зайдите в комнату слева. Закройте дверь, достаньте винтовку и посмотрите через бойницу. Охрана. Выстрелите в голову, достаньте



Innsmouth Citizen
The outsider's on the back of the car... kill him.

Во время поездки на машине важна не только точность, но и умение прятаться.

дробовик и ждите гостей. После добейте противников внизу. Ради интереса покрутите лебедку. Она поднимает люк вниз. Но нужно, чтобы кто-то подержал. Иначе кроется.

Вернитесь в коридор и идите в дверь справа. Здесь еще одна запечатанная дверь. Используйте книгу Дагона на странной табличке. Обратно в коридор. Ступайте в зеленую комнату. Здесь ничего интересного, поэтому сразу выходите на балкон.

Идите во вторую дверь от начала (она единственная не закрыта на замок). Подберите дневник и разбейте стекло, перелезьте в кладовку и подойдите к девочке. Черт. Придумала тоже. Соберите патроны и разбейте второе стекло. Обыщите комнату и используйте книгу Дагона на каменной доске. Откройте дверь и выходите отсюда.

Из винтовки прикончите охранников на первом этаже. Теперь нужно выбраться отсюда. Идите к баррикаде по правой лестнице. Залезьте на стул, с него на шкаф — и прыгивайте вниз. Если читали найденный дневник, наверное, обратили внимание на дату. Это шифр к сейфу. Идите к оному и вводите цифры: 1 — направо, 8 — налево, 7 — направо, 8 — налево. Заберите пистолет, книгу и свиток.

Бегите обратно в комнату на втором этаже. Используйте найденный свиток на каменной доске. Теперь бегите к запечатанной двери с синим пламенем (подойдет любая). В зале прикончите охрану, возьмите ключ и аптечку. Пора вернуться к узнику и отпереть камеру.

Макей согласится помочь проникнуть в тайный проход. Возвращайтесь в особняк. Народу-то набегало. Если не хотите, чтобы агента пристрелили, можете приказывать стоять на месте. Хотя он может постоять за себя. Особо не глупит и не лезет под пули.

Нужно прорваться до комнаты с лебедкой. Но по лестнице Макей лазать отказывается. Придется

прорываться с боями через главный зал, комнату с тайным проходом и подняться по лестнице. Когда доберетесь, поставьте агента крутить рычаг — а сами вернитесь назад и спускайтесь вниз.

Оказавшись в храме, сразу прячьтесь за столбы, чтобы ветер не снес к стенке. Достаньте винтовку, высуньтесь и стреляйте волшебникам в голову. Двух-трех попаданий должно хватить. От огненных шаров желательно уклоняться. Калечат они серьезно. Злой ветер утих. Но как пройти дальше?

Загадка интересная. Разберем ее подробно. Но сначала ответ. Нажимайте кнопки за статуями в следующем порядке: Дагон, Гидра, Дагон, Ктулху, Дагон, Ктулху.

Теперь анализ. Осмотрите разбитую плитку. Мысленно поставьте выпавшие фрагменты. Получится следующая комбинация: якорь, повернутый якорь, якорь, цветок, якорь, цветок. Теперь осмотрите таблички позади статуй. Дагон — символ Н, Гидра — алмаз, Ктулху — пирамида. Встаньте на колени перед статуей Дагона и осмотрите каменную табличку. Еще интересней. Якорь — Дагон, повернутый якорь — Гидра, цветок — Ктулху. Осталось проанализировать — и ответ напрашивается сам собой.

Открыв дверь, идите по туннелю, пока Джек не провалится под воду. Глава закончилась.

ОПАСНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

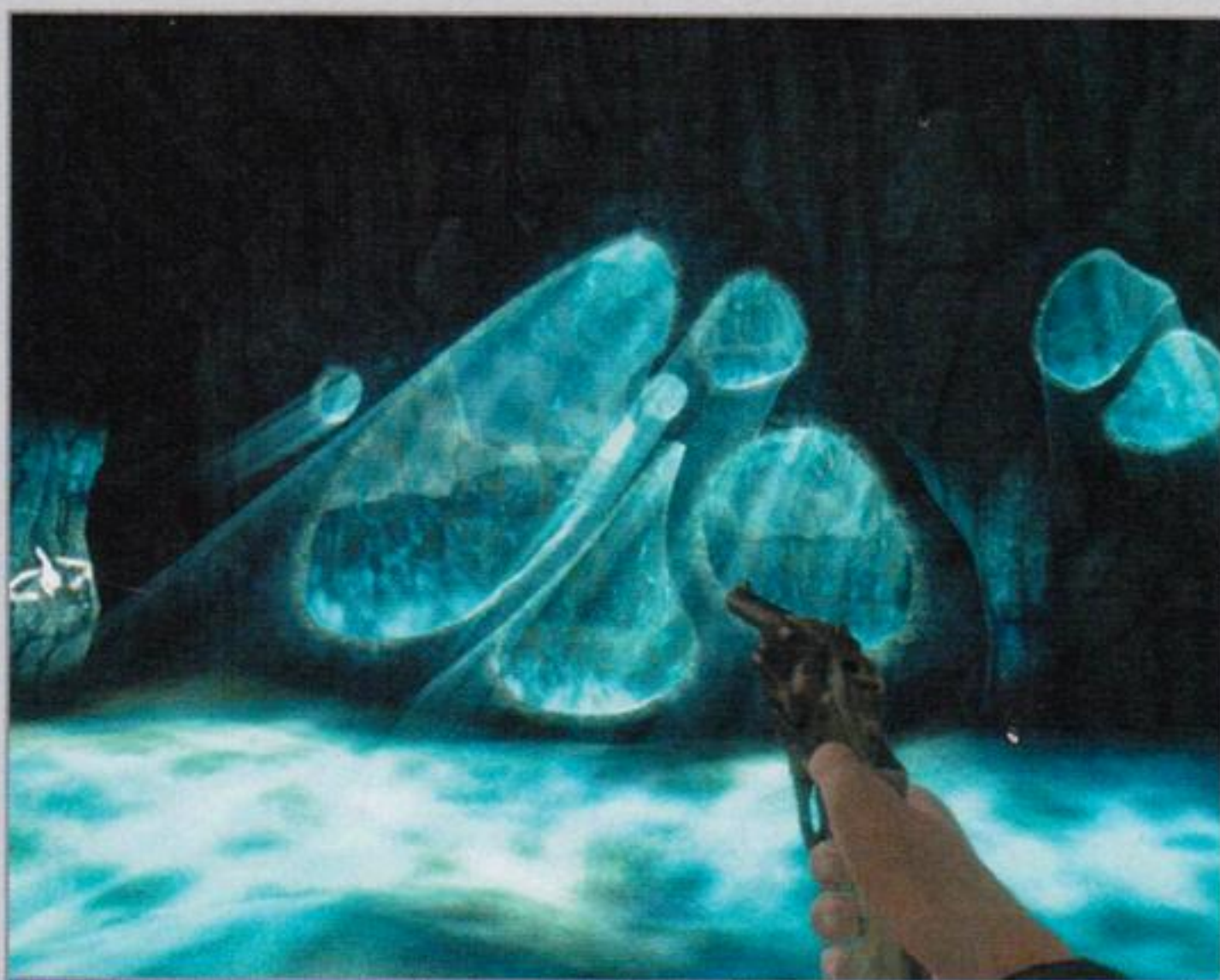
Громадное, полифемоподобное и отвратительное, оно, чудовище из кошмаров, метнулось к монолиту, протянуло к нему свои гигантские чешуйчатые лапы, наклонило свою ужасную голову и начало издавать ритмичные звуки.

Говард Лавкрафт «Дагон»

Соберите патроны и поднимайтесь в рубку. Поговорите с рулевым. Он скажет, чтобы Джек спустился на палубу. Выполняйте. Поговорите с матросом, вооружен-



Если хотите запустить двигатель, нужно сначала заварить прорвавшую трубу.



Подводный храм порадует красивыми пейзажами и злыми врагами.

ным автоматом. Сразу после ролика хватайте винтовку и отступайте к двери. Тщательно отстреливайте монстров, заодно постарайтесь, чтобы моряки выжили. Это увеличит рейтинг игры.

Когда моряк с автоматом потребует патронов — бегите внутрь и спускайтесь по лестнице в правом углу. Откройте дверь, возьмите патроны, дробовик, пистолет и вернитесь на палубу. Дайте боеприпасов. Теперь он просит аптечку. Забегите внутрь. Теперь идите в левый угол. Заходите в медпункт (он справа), развернитесь направо и пристрелите монстра. Подберите с полки особую аптечку и идите к моряку.

На палубе еще какое-то время будут греметь выстрелы. Потом все затихнет. Если этого не случается, значит, какой-то монстр случайно свалился за борт. Нужно его отыскать и пристрелить. Не обольщайтесь затишьем. Лучше сразу хватайтесь за поручни напротив каюты. Вскоре огромная волна накроет корабль, убивая и калеча матросов. Если не держаться — достанется и вам.

Когда корабль перестанет качаться, садитесь за оружие, включите увеличение (правая кнопка мыши) и сбейте трех волшебников с утесов. Если не успеете до следующей волны, вылезьте из орудия и снова хватайтесь за поручни. Море успокоилось, но монстры опять атакуют.

Двигайтесь позади моряка и закрывайте двери, чтобы монстры не смогли догнать. Не забудьте про щеколду на двери в медпункте. Оказавшись на нижней палубе, стрельните по огнетушителю, чтобы прикончить тварь. Сходите в комнату справа. Там найдете патроны и точку сохранения.

Вернитесь в коридор и поверните вентиль, чтобы перекрыть тру-

бу. Следовать за ними к каюте капитана нет смысла. Все равно не откроет. Лучше спуститесь на уровень ниже. Закройте дверцу печки. Это можно сделать потом. Но лучше сразу. Затем залезайте в вентиляционную шахту слева. По ней доберетесь до каюты капитана. Подберите ключ, пистолет и дневник.

Выйдите в коридор и откройте оружейную комнату (для этого и понадобится ключ). Возьмите автомат, динамит, патроны и ломик. Обернитесь назад и пристрелите прибежавших тварей. Так. Теперь нужно использовать взрывчатку. Вернитесь в машинное отделение и залезайте в среднюю вентиляционную шахту. Установите взрывчатку и бегите в укрытие.

После залезайте обратно и ползите по шахте. Оказавшись в комнате, соберите предметы и заходите в столовую. Здесь обнаружатся два выживших матроса. Погаснет свет. Поговорите с матросом дважды. Он откроет дверь и даст ключ. Нужно запустить двигатель, иначе корабль останется болтаться в море.

В машинном отделении бьет пар, поэтому придется пробираться через вентиляцию. Не крутите вентиль рядом печкой, иначе разорвет двигатель. И конец всем. Бегите в коридор, где огнетушитель разорвал монстра. В дальнем углу есть люк. Откройте его ключом и спускайтесь вниз. Подберите аптечку и сварочный аппарат. Сразу развернитесь и прикончите монстра.

Ступайте в машинное отделение. Видите, где бьет пар? Слева есть клапан. Его нужно повернуть, чтобы перекрыть трубу наверху. Вернитесь к входу. Посмотрите направо и наверх. Лестницу удерживает замок. Сбейте его выстрелом и поднимайтесь наверх. Найдите прорванную трубу и заварите пробоину. Теперь спуститесь вниз и поверните два клапана. Тот, кото-

рый закрыли раньше, и рядом с печкой.

Идите к матросу и потребуйте открыть дверь (ту, что рядом с каютой капитана). Отдайте сварочный аппарат. Сразу прибежит толпа монстров. Пристрелив их, поднимайтесь наверх и выходите на палубу.

Матрос заварил дверь и погиб. Трус. Получил что заслужил. Зато Джеку, как настоящему герою, предстоит разобраться с монстром. Тот атакует двумя способами: бьет лапой или трясет судно. От первого нужно уклоняться. От второго — хвататься за поручни. Понятно, что такую тварь возьмет только оружие. Но пушка бьет прямо. А монстр обожает вылезать

с разных сторон. Что делать?

На самом деле — дела не так плохи. Есть хороший способ обмануть монстра. После ролика залезаете в орудие и стреляете в голову. Только туда. Иначе возиться придется в два раза дольше. Тварь исчезает за бортом. Обегайте пушку и стойте спиной к носу. Когда услышите сзади рев, садитесь в пушку и снова стреляйте. Опять встаньте спиной к носу. Повторять до победного конца.

РИФ ДЬЯВОЛА

Так вот, поговаривают, что изредка на этом рифе можно видеть целый выводок, племя этих самых дьяволов — сидят там вразвалку или шастают взад-вперед возле пещер, которые расположены в верхней его части.

Говард Лавкрафт
«Тень над Иннсмаутом»

Очнувшись после катастрофы, осмотритесь вокруг. Все-таки добрались. Дойдя до пещеры с водой,

сползайте налево за аптечкой. Далее идите по тропке. Дойдя до ямы, перепрыгните на другую сторону и сразу присядьте и отползите к самому краю. Над головой просвистит решетка с шипами. Так и убиться можно.

Выйдя из пещеры, вы попадете под сильный ветер. Здесь две дорожки. Сначала идите по нижней. Осторожнее. Часть уступа провалится вниз под весом Джека. Не забудьте перепрыгнуть. Дойдя до круга камней, заберите странный диск и возвращайтесь назад. Теперь ступайте по верхней дорожке. Про обвалы не забывайте.

Дойдя до развилки, поверните направо. В пещере полно плотоядных морских звезд, поэтому старайтесь бежать быстрее. Иначе закусуют до смерти. В комнате с картинами заберите колесо и вставьте найденный диск в отверстие в стене. Откроется проход. Зайдите внутрь, стараясь не смотреть налево. Там висельник. Забирайте рычаг и вернитесь в пещеру.

Идите по верхней тропке. Дойдя до деревянного помоста, приготовьтесь. Часть досок провалится вниз, и придется оперативно перепрыгивать. Добравшись, наконец, до моря, не спешите бежать вниз. Там ловушка. Обследуйте две ниши справа. В одной найдете аптечку. Другая приведет в небольшую пещеру. Там осмотрите стенку. Видите отверстие? Вставьте туда рычаг и дерните. Внизу, где ловушка, возникли подмости. Только ненадолго. Быстрее возвращайтесь назад и бегите к морю.

Чтобы не унесло волной, нужно хвататься за кольца, когда накатывает волна. Хотя если быстро бежать, можете проскочить. Дойдя до разрушенного моста, используйте колесо, найденное в пещере, чтобы перебраться на другую сторону. Заходите в пещеру. Видите пульт? Используйте на нем книгу Дагона, чтобы перевести символы. Теперь вставьте брошку в отверстие напротив.



Снова ловушка. Но Джек — как пробка. Опять всплывет и сорвет планы.



➔ Судьбоносная встреча. Обычно после нее Джек живет секунды три. Не больше.

Сейчас предстоит забег на время. Смысл таков. Нажимаете на брошку. Начинает тикать таймер. Подбегаете к пропасти. Видите, горит красная точка? Она указывает путь. Перепрыгивайте на узкий утес напротив, заходите в пещеру справа от моста — и следуете за красными маркерами. За отведенное время вы должны добраться до пещеры с пьедесталом и вставить туда камень. Откроются ворота, и можно пройти дальше.

Кажется легко? Не совсем. Несколько советов. Во-первых, не берите зеленый камень с пьедестала в комнате с пультом. Чтобы открыть ворота, необходимо установить красный и зеленый. Во-вторых, прежде чем начать забег на время, исследуйте пещеры. Там ползают крабы, которые будут мешать. Прикончив их, облегчите дорогу. Вот, пожалуй, все. Можете начинать.

Пройдя ворота и немного побродив по пещерам, наткнетесь на комнату с огромным отверстием. Из него дует ветер, поэтому не промахнетесь. Посмотрите вниз. Догадались, что делать? Чертыхнуться и прыгать.

ВОЗДУШНЫЕ ТУННЕЛИ

Восставший может уйти в бездну, а опустившийся в бездну может вновь восстать. Воплощение вселенской мерзости спит в глубине, ожидая своего часа, а смрад гниения расползается над гибнущими городами людей.

Говард Лавкрафт
«Зов Ктулху»

Удачно шмякнувшись о поверхность, Джек отделался легким испугом и головокружением. Встаньте. Осмотритесь. Бегите по тропке. По пути посмотрите в окно. Подводная лодка пытается уничтожить подводный город. Пока безуспешно. Но что-то мне

подсказывает — вскоре может многое измениться. Дойдя до подъема и просмотрев ролик, бегите в укрытие напротив.

Джек советует не показываться на глаза. Вредный совет. Зачем прятаться от противника, если есть оружие? Подождите, пока людирьбы спустятся вниз, и стреляйте в голову. Поднимитесь наверх и прочтите табличку рядом с пультом при помощи книги Дагона. Сюда придется вернуться в конце игры.

Но это случится нескоро. Пора двигаться дальше. Спуститесь по правой тропинке и соберите патроны, аптечку. Вернитесь назад и заходите в туннель. Ловушка. Плен. Темнота. Очнувшись в камере, подберите долото и поднимите им решетку канализации. По ней вы доберетесь до камеры с монстром. Покажитесь ему на глаза и спрячьтесь назад. Услышав крики, придет охрана и успокоит узника.

Теперь вылезайте. Откройте дверь и ползите налево. Будьте осторожны и не напоритесь на охранника. Вскоре вы заметите отверстие в стене. Спрыгните туда. По проходу выберетесь из тюрьмы. Вы окажетесь рядом с дверью. Не стоит ее открывать. Иначе вернетесь обратно. Лучше двигайтесь дальше.

Дойдя до охранников у костра, ползите налево. Поднимайтесь наверх. Добравшись до развилки, подождите, пока охранник не развернется, и следуйте за ним. Чтобы пройти освещенную область, нужно вплотную вжаться в стенку. Теперь трудный участок.

Ползите по тропинке и смотрите налево. Там будет лаз. По нему вы попадете в пещеру. До нее можно добраться по тропинке. Но тогда охрана заметит Джека и превратит в решето. Ничего, в общем, хорошего. Выбравшись из лаза, подождите, пока горизонт будет чист, и двигайтесь вдоль левой стенки. Обойдя охранника, заходите в пещеру.

Сорвите синий цветок и залезайте в отверстие в деревянной решетке. Спустившись в пещеру с зелеными кристаллами, попробуйте оторвать один. Одного долота будет мало. Запомните место и двигайтесь дальше.

Вскоре выйдете к водопаду. Спуститесь вниз. Есть две пещеры. Одна — рядом лежит аптечка — набита морскими звездами. Сюда придется вернуться позже. Вторая приведет к решетке, заглянув за которую... после ролика хватайте нож со стола и отбегите от волшебника. Когда он начнет колдовать, присядьте на корточки и спрячьтесь за стул или стол. В противном случае неведомая сила будет швырять вас на стенки, ломая кости и разрывая ткани.

Когда он прочтет заклинание и потеряет силы, подбегите и ударьте ножом в лицо. Потом опять отбегайте за спасительный стол/стул. Повторяйте прием, пока волшебник не умрет. После соберите патроны и аптечку. Обязательно заберите из чемодана книгу Дагона и ключ. Выходите из кабинета.

Поднимитесь наверх. Подождите, пока патруль не пройдет мимо, и ползите направо. У статуи найдете аптечку — а внизу, около двери, винтовку. Отлично. Пора мстить. Убейте всех.

Выйти можно через единственную дверь, которая закрыта на щеколду. Но прежде чем отпереть, посмотрите в окошко на двери. Из него можно пристрелить охранников. И они ничего не смогут сделать. В пещере соберите патроны и выходите отсюда. Дорога знакомая, не заблудитесь.

Добравшись до большой пещеры, внимательно посмотрите прямо. Видите, кто-то идет? По вашу душу. Пристрелите монстров с охранником, пока они не успели добраться. Потом идите по тропке. Обратите внимание, что у костра никого нет. Разбежались. Поэтому от развилки сразу идите наверх.

В самом конце найдете лабораторию. Откройте дверь ключом, который нашли в чемодане. Со стола возьмите книгу и опрыскиватель с химикатами. Про патроны и аптечку — не забываем. В левом углу лежит связанный монстр. Он расскажет о тайном проходе и попросит убить. Делать это не обязательно. Даже вредно для психики. Но, черт подери, жалко оставлять в таком состоянии.

Откройте вторую дверь и выйдите из лаборатории. Сначала сходите направо. Там найдете комнату с сорняком. Попрыскайте на него химикатами. Теперь можно подняться наверх. Но без камня не удастся открыть ворота. Поэтому идите налево.

Вы вернетесь в тюрьму. Прикончите охрану и спуститесь вниз. Возьмите ведро с тюремной баландой. На столе лежит сверток с оружием, которое отобрали у Джека. Жизнь прекрасна. Особенно с таким арсеналом. Откройте дверь и зачистите область. Соберите патроны и аптечки.

Проходя мимо одной из камер, вы, наверное, обратили внимание на страшный рев. Если хотите, отперите дверь, закрытую на щеколду. Тогда узнаете, кто там сидит. Гарантирую острые ощущения. Пошутили — и хватит. Рядом есть железная заслонка. Откройте и положите внутрь баланду с синим цветком, который сорвали в пещере. Закройте. Немного подождите. Заходите в камеру и подберите с пола молоток.

Помните пещеру с зелеными кристаллами? Вам туда. Путь знаете, поэтому сразу перейдем к делу. Оказавшись внутри, используйте на кристалле молоток. Заполучив трофей, выбирайтесь старым путем. К водопаду идти не нужно!

Когда затрясется земля, бегите в укромное место. Скоро прибежит 5-6 монстров. Драться на открытом пространстве гиблое дело. Я, например, отлично спрятался в дыре, которая ведет в пещеру с зелеными кристаллами. Они туда банально не пролезали.



➔ Семейная ссора. Один брат душит другого. Победитель встретится с Джеком.



➔ Монстра накормили отравой, поэтому можно брать молоток.

Справившись с монстрами, бегите к лаборатории. Не через тюрьму. Помните комнату, где опрыскивали растение? Нам туда. На полпути снова затрясется земля, и прибегут твари. Отступите назад и держите оборону в коридоре. После заходите в комнату и залезайте наверх по стеблям. Поставьте кристалл на пьедестал и используйте зеленый пульт. Откроются ворота. Прыгайте внутрь.

Посмотрите вниз. Оружие инопланетян. Как оно действует, можете прочитать в соответствующей главе. Из пещеры — два пути. Если пойдете по ручью, выйдете к водопаду. Возьмите патроны и посмотрите вниз. Джек скажет, что спускаться слишком опасно. Да, сложно. Но выполнимо. Тем более, если пойдете этой дорогой, избежите неприятностей (об этом чуть позже).

Как спускаться? Нужно скользить вниз по левому краю. Так попадете на площадку. Оттуда можно прыгнуть еще ниже. Конечно, есть большая вероятность, что при падении вы сломаете ногу, как это случилось со мной. Но это, право, мелочи. Тем более, вы сразу окажетесь в нужном месте. Если хотите пойти дорогой, которую предусмотрели разработчики... тогда в пещере сверните в туннель справа. Заодно и увидите, что ждет.

Сразу за дверь охранники. Прикончите из дробовика и спускайтесь дальше. Когда затрясется земля, приготовьте энергетическую пушку. Скоро прибегут монстры. А они, как помните, не перемещают такое оружие. Справившись, добирайтесь до водопада старым путем. Через пещеру цветами, потом с кристаллами и так далее. Долго? Ага. Проще прыгнуть вниз.

Оказавшись у водопада, идите в пещеру с морскими звездами. Стрельните по воде максимальным зарядом энергии. Проход

свободен. Бегите по тропинке. Дойдя до моста, переходите по скале и запрыгивайте наверх. Подождите, пока не загрузится новая область.

Рядом с аптечкой — каменная плита с огромной дырой. Спрыгните вниз. Теперь предстоит серия акробатических упражнений. Маленькая подсказка: от платформы со странными следами нужно спускаться по левой стороне. Когда окажетесь на мосту, начнется землетрясение. Бегите до самого конца и прячьтесь рядом со скалой.

Предстоит битва. Когда пройдет землетрясение, прилетят два гигантских полипа. Они всасывают и выдыхают воздух, от чего Джек стучается о стенки или падает в пропасть. Займите такую позицию, чтобы один из полипов не мог достать. Это повысит шансы на выживание. Берите энергетическую пушку, накапливайте энергию до максимума и стреляйте в тварь. Обращаю внимание: «до максимума». Только так можно повредить чудовище (заодно атаку перебьете). Когда прикончите первое чудовище, выползайте из укрытия и беритесь за второе.

Разобравшись с тварями, запрыгивайте на уступ и поднимайтесь наверх по лиане. Далее утомительная пробежка по пещерам. Придется часто прыгать, поэтому умоляю — будьте осторожны. Если погибнете, придется заново разбираться с тварями. Добравшись до туннеля, запишите игру и спускайтесь вниз.

Соберите аптечки, которые раскиданы около храма. Затем используйте книгу Дагона, чтобы прочитать каменную табличку напротив входа. Теперь заходите внутрь. Обратите внимание на гонг. Он скоро понадобится. В храме около матери Гидры сидят четверо волшебников. Винтовка поможет.

Теперь нужно подумать, как разбраться с чудовищем. Нужно

пустить воду от пяти статуй. Но добраться можно только до одной. Другие находятся слишком высоко. Однако выход всегда найдется. Бегите к статуе и дерните рычаг. Прольется вода, и прибегут монстры. Отстреливайтесь из энергетической пушки, пока они не добрались до Джека.

Спуститесь к гонгу. Накапите максимальный заряд и стрельните в центр. Стоять нужно вплотную, иначе не будет эффекта. Бегите обратно к гидре, прикончите двух тварей и встаньте в круг с водой. Если сделали правильно, тогда сможете управлять монстром. Запрыгните к статуе и ударом лапы опустите рычаг. Не мешкайте, время ограничено.

Польется вода, и прибегут монстры. Чтобы избежать когтей, сбегайте по лестнице, разворачивайтесь и отстреливайтесь из энергетической пушки. С остальными статуями — такой же компот. Стрельните по гонгу, переселитесь в монстра, нажмите рычаг...

Когда все рычаги будут опущены, накопите максимальный заряд и стрельните в круг с водой (туда стекаются все потоки). Если сделали правильно, Гидра погибнет. Заберите золотой диск из пьедестала рядом с чудовищем. Теперь бегите к двери, используйте найденный предмет и выходите наружу.

Вы окажетесь в месте, где получили винтовку. Дойдя до окна, увидите, как подводная лодка запускает торпеду. Гидра — мертва, защиты — нет. Начинается конец подводного царства. А заодно и Джека, если не успеете смотаться.

Помните, где его пленили? Самое начало уровня. Отлично. Бежать нужно туда. Дорогу уже знаете, да и свернуть не удастся. Камни отсекают лишние пути. Дойдя до туннеля, который раньше закрывали решетки, выбегай-

те наружу. Ничего не случилось? Отлично. Используйте золотой диск, чтобы открыть ворота и уберите из гиблого места.

Если у выхода из туннеля вас постоянно заваливает камнями, сочувствую. Это ошибка скрипта. Можно попробовать следующее — восстановить игру. Вставьте установочный диск и выберите пункт Repair. Игра переустановит часть файлов. Если не помогает, попытайтесь пройти этот участок, не получив повреждений. Когда пробегаете злополучный туннель, держитесь левой стенки — а перед самым выходом прыгайте.

Должно получиться. Не с первого, так с десятого раза. Но получится обязательно. Например, я проскочил только после 30-ой попытки. Далее знаете, что делать. После смотрите длинный ролик, который ставит жирную точку в приключениях Джека.

По экрану бегут финальные титры, а в голове крутится вопрос: «Почему»? Почему все закончилось именно так? Мне кажется, в этом виноваты не только угрызения совести из-за смерти девочки (кстати, никакого призрака не было — это лишь галлюцинации Джека). И даже не переселение разумов.

Просто иначе не могло быть. Вспомните конец практически любого произведения Говарда Лавкрафта. Герой сошел с ума или умер. Потому что увидел то, что человеку видеть не положено. Не пережил слишком тяжелый удар по психике. Так и здесь.

■ **ЭТО ГРУСТНО:** *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* — последняя игра Headfirst Productions. Вскоре после выхода PC-версии компанию объявили банкротом. Студия выпустила в свет свой единственный шедевр, который ее и погубил. Может, проклятие Ктулху?..



➔ Великая Гидра. Очередной монстр, опрометчиво вставший на вашем пути.

FULL SPECTRUM WARRIOR™ TEN HAMMERS



ТЫ ГОТОВ?



ИГРАЙТЕ РАЗЛИЧНЫМИ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯМИ
Выбор представлены легкая пехота и спецназ
Также интернациональные миротворческие войска.



ИСПОЛЬЗУЙТЕ РЕАЛЬНЫЕ ТАКТИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ
12 уровней, заточенных под командные действия —
уничтожьте врага с помощью стратегических навыков,
тактического мастерства и меткой стрельбы.



РАЗНООБРАЗНЫЕ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ РЕЖИМЫ
В том числе Cooperative и Deathmatch (Коалиция против
Повстанцев).

САМЫЙ РЕАЛИСТИЧНЫЙ И ДОСТОВЕРНЫЙ ТАКТИЧЕСКИЙ ШУТЕР

WWW.FULLSPECTRUMWARRIOR.COM



сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (495) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru

© 2006 Pandemic Studios, LLC. All Rights Reserved. Pandemic®, the Pandemic logo® and Full Spectrum Warrior™ are trademarks and/or registered trademarks of Pandemic Studios, LLC. GameSpy is reproduced under license only. Exclusively licensed by THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. GameSpy and the GameSpy logo are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. NVIDIA, the NVIDIA Logo, and "The Way It's Meant to be Played" Logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries.

бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU



ЖАНР

боевик от третьего лица

РАЗРАБОТЧИК

Crystal Dynamics

ИЗДАТЕЛЬ

Eidos Interactive

В РОССИИ

Новый Диск

НА ЧТО ПОХОЖЕ

серия Tomb Raider, Prince of Persia: Two Thrones, Max Payne 2: The Fall of Max Payne

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Требуется — 1.0 Ghz, 256 MB, video GeForce 3Ti/ Radeon 9 series 64 MB
Рекомендуется — 3.0 Ghz, 1 GB, video GeForce 5900/Radeon 9800XT 256 MB

МУЛЬТИПЛЕЕР

нет

СКОЛЬКО ДИСКОВ

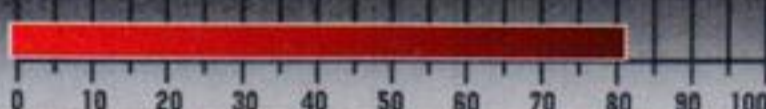
1 DVD

АДРЕС В СЕТИ

www.tombraider.com



РЕЙТИНГ



81%



НАГРАДА ЖУРНАЛА



Lara Croft Tomb Raider: Legend



- **Описание мира и сюжета**
- **Все персонажи**
- **Снаряжение и оружие главной героини**
- **Все противники**
- **Тактические советы**
- **Полное прохождение**

Археология (с греческого *архе* — начало и *логос* — учение) — гуманитарная наука, которая в сотрудничестве с естественными науками путем нахождения, документации и исследования исторических артефактов изучает культурное развитие человечества.

Большая Советская энциклопедия

Tomb Raider: Legend — классический трехмерный боевик от третьего лица. Большую часть времени игроку предстоит заниматься акробатикой, повинаясь строгой линии сюжета, регулярно отвлекаясь на стрельбу и решение логических загадок. И то, и другое происходит в том же акробатическом контексте, и, благодаря великолепной графике и физической модели, это очень увлекательный процесс.

События, о которых пойдет речь в игре, проливают свет на прошлое Лары, на ее детство и мотивы, побудившие особу аристократических кровей и наследницу огромного состояния посвятить свою жизнь не светским раутам, а археологии и экстремальным путешествиям. Мы станем свидетелями трагических событий прошлого, произошедших, когда Ларе было девять лет и она, путешествуя с матерью, пересекала на самолете Гималаи. Именно после той памятной поездки маленькая леди Крофт навсегда распрощалась не только с детством, но и с мечтой о полноценной и счастливой семье.

Спустя много лет в жизни Лары начинают происходить события, странным образом связанные с той давней, но не забытой трагедией, перевернувшей ее детство. Едва зажившая после недавней смерти отца рана в душе девушки начинает



➤ Съемка документального фильма «В каждой женщине живет демон», дубль третий.

ВАЖНЫЕ КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ

W	Бег «в глубь экрана», вылезание на берег из воды, раскачивание на гибкой веревке и залезание по неподвижной
S	Бег «на экран», спуск вниз по веревкам, торможение на мотоцикле
A, D	Бег влево и вправо по кругу, а не привычный стрейф, а также поворачивание на канате
Space/R Mouse	Кнопка движения вверх (прыжок, перепрыгивание на уступ, всплытие)
F	Кнопка движения вниз (приседание, спрыгивание с уступа, ныряние под водой)
E	Кнопка действия. С ее помощью Лара подбирает оружие и трофеи, толкает ящики и блоки, нажимает рычаги, а в боевом режиме пинает врага
G	Достать/убрать оружие или сменить режим стрельбы пушки Тесла. Внимание! С оружием в руках Лара прыгает по-другому и не может цепляться.

ПРОЧИЕ КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ

Q	Магнитный гарпун
H/L Mouse	Неприцельный выстрел
J	Показать инвентарь и здоровье
K	Граната/сигнальный огонь
Q/R Mouse	Сменить цель (при езде на мотоцикле)
Z	Режим точной стрельбы
Esc	Пауза и меню
Tab	КПК
Home/T	Использовать аптечку
End	Сменить оружие
Delete	Фонарик
Page Down	Бинокль
Shift	Красться

кровоточить с новой силой, заставляя совершать один безумный поступок за другим. А невинная на первый взгляд затея по поиску знаменитого меча короля Артура, Экскальбура, становится причиной целого ряда злоключений. В результате Лара перейдет дорогу конкурирующим организациям археологов, встретит старых врагов и развеет туман над тайнами прошлого.

И ВНОВЬ ДОРОГА МАНИТ ЗА СОБОЮ...

Сразу после вступительного ролика о крушении самолета мы оказываемся в действии игры. Непринужденно болтая по беспроводной связи, Лара порхает меж острых горных уступов Боливии.

Пора вспоминать свое славное прошлое, леди Крофт! Вновь настает время гробниц и древних храмов.

ОГОНЬ, ВОДА И СВИНЦОВЫЕ ПУЛИ

Вам предстоит изрядно погонять Лару по всему свету. Красавица и спортсменка задействует все свои физические возможности: будет бегать, прыгать, лазить. На пути ей встретятся многочисленные ловушки — движущиеся стены, падающие камни, выскакивающие колья и еще много интересного. Даже простое плавание может ее погубить — тут легко можно утонуть или замерзнуть в излишне холодной воде.

Отдельным пунктом отметим интерактивные ролики, на протяжении которых игрок может влиять на происходящие события. По словам разработчиков, это должно весь ролик держать игроков в напряжении.

ВСЕГДА НА СВЯЗИ

В своих скитаниях Лара не будет одинока: с ней будет друг и помощник хакер Зип. Диалоги носят не только атмосферный и развлекательный характер, но и смысловую нагрузку: в комментариях Зипа вы не раз встретите подсказку к дальнейшему прохождению.

Предметы, нужные для прохождения игры, найти совсем несложно. Они или светятся неярко и целиком, или ярко мерцают отдельной своей частью. Так что частенько в тупиковой ситуации достаточно просто оглядеться повнимательнее. Возможно — с биноклем.

Во время своих головокружительных приключений Лара может заметить периодически возникающие пояснительные знаки.

Восклицательный знак. Указывает на необходимость стрельбы в указанный объект. Обычно за этим следует взрыв.

Мишень. Указывает на объект, к которому можно прицепить гарпун и повиснуть. Как правило, для этого нужно сначала прыгнуть в пропасть, выстрелив гарпуном сразу после прыжка.

Ладонь. Появляется после неудачного прыжка Лары, когда она зацепилась только одной рукой. Нужно немедленно нажать **E**, иначе ее ждет падение.

УПОРСТВО КОЛЛЕКЦИОНЕРА

Помимо прохождения основного сюжета, нашему вниманию предоставляются несколько дополнительных возможностей:

→ **Поместье Крофт.** Лара сможет отдохнуть и потренироваться у

себя дома в перерывах между путешествиями. Еще нам представится возможность отыскать семейные реликвии, хитроумно запрятанные в потайных нишах замка.

→ **Коллекционирование.** Помимо простого прохождения игры, нам предложат пройти ее еще 2 раза: второй раз — соревнуясь с неуловимым таймером в скорости прохождения, а третий — попытавшись собрать все сокровища, разбросанные по уровням.

Совершив все это, мы откроем множество интересных дополнительных возможностей. Например, три улучшения пистолетов: увеличение боезапаса, точности и повреждений. Или возможность менять одежду главной героини; в ее гардеробе окажется более 30 видов платьев, особенно стоит отметить военный камуфляж, купальник и готический наряд. Из экстраординарного — возможность пройти все уровни в образе Аманды Эверт, злейшего противника Лары.

Помимо этого, появится возможность рассмотреть модельки различных игровых объектов. И даже дают прямым текстом чит-коды, активируемые комбинацией клавиш. Они дают шанс облегчить и немного разнообразить повторное прохождение игры, давая неограниченные боеприпасы к каждому виду оружия, делают Лару пуленепробиваемой, включают функцию смерти с первого попадания, а также дают возможность побаловаться супер-оружием в лю-



→ Простите, но почему статуя Артура в яйце?



→ Такамото-сан! Не подскажите телефончик вашего тату-салона?

бой из миссий: мечом Экскалибур и Soul Reaver (знаменитым мечом из другой игровой серии от Crystal Dynamics — Legacy of Kain). В общем, есть смысл сыграть еще раз.

СНАРЯЖЕНИЕ АРХЕОЛОГА

Неписанные правила археологов говорят нам, что в тех местах, где пройдет машина или сядет вертолет, — нам делать нечего. Значит, путешествовать нам придется налегке, снаряжение должно быть компактно и максимально эффективно.

Что и говорить, набор профессионального искателя приключений, собранный Ларой, вполне отвечает этим требованиям.

ПРИСПОСОБЛЕНИЯ

→ **Устройство** беспроводной связи (Headset) со встроенной камерой для общения Лары со своей командой, находящейся в поместье Крофт, — Зипом и Алистером.

→ **КПК (PDA)**, в котором хранятся подробные записи всех путешествий Лары — события, задания, статистика, описание оружия, снаряжения и другие полезные мелочи. Экстремальная модель, дополнительно упрочнение и повышенная водоупорность, в общем, как раз для профессионального археолога Крофт.

→ **Оружие** — это обязательно пистолеты, гранаты и еще один вид оружия, который можно менять. Подробнее о видах оружия вы прочтаете ниже, упомяну только, что с мотоцикла можно стрелять только одной рукой, а под водой, повиснув на уступе или находясь в собственных воспоминаниях, — вообще нельзя. Для того чтобы подобрать оружие или заменить его, нужно нажать клавишу E.



→ **Электромагнитный гарпун** (Magnetic Grapple)

Высокотехнологичная и абсолютно незаменимая вещь в инвентаре Лары. Переносное устройство, стандартный крюк которого заменен мощным электромагнитом. С его помощью Лара может переправ-

ляться через пропасти или подтягивать разные предметы. Также гарпуном можно на пару секунд оглушить врага. Технические характеристики: длина 7,62 метра, выдерживает вес до 136 килограмм.



→ **Бинокль (Binoculars)**

Этот бинокль с мощным увеличением, помимо рассмотрения окружающей среды, можно использовать для анализа местности на наличие опасности, для фиксирования механизмов и просмотра характеристик объектов. Для этого нужно включить функцию дистанционного просмотра и анализа.



→ **Аптечка (Medkit)**

стандартная, военного образца. Применение восстанавли-

вает здоровье Лары примерно на 35%. Для того чтобы ее подобрать, достаточно пробежать или проехать над ней.



→ **Фонарь (PLS)**

Персональное световое устройство, находящееся у Лары на плече, дает яркий свет. После двух минут работы необходима перезарядка.



→ **Сигнальный огонь (Red flare)**

Встретится нам в во время путешествия в прошлом Лары. На то время будет заменять стандартный фонарь. Количество сигнальных огней неограниченно, можно смело разбрасывать их вокруг.

ОРУЖИЕ

Любой археолог знает, что в древних руинах он встретит скорее всего отнюдь не мумию, а конкурентов.

Еще со времен Кольта повелось, что последним аргументом в любом споре является пуля. А собеседники Ларе попадают ох какие несговорчивые!

Итак, любое путешествие мы начинаем с парой верных пистолетов. Четыре гранаты, три аптечки и один трофейный ствол — только эту добычу Лара может носить на себе и сохранять между уровнями. Выбор оружия — за вами:



→ **Пара пистолетов**

Обойма: по 15 патрон
Боезапас: бесконечен
Безусловно, лучшее оружие в игре, а по совмес-

тителству — визитная карточка Лары. Они никогда не подведут хозяйку во время ее странствий, а после трех усовершенствований станут совершенно бескомпромиссны. Все остальные виды оружия, по большому счету, необходимы только из эстетических соображений.



→ **Пистолет-пулемет**

Обойма: 40 патрон

Боезапас: 5 обойм

Ничего вразумительного из себя не представляет, скорострельность у него как у пистолетов, а разброс пуль выше.

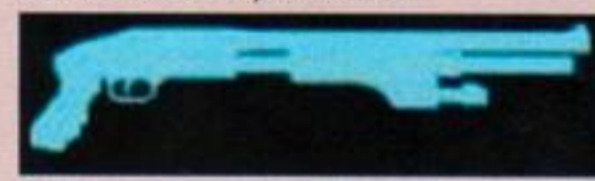


→ **Штурмовая винтовка**

Обойма: 30

Боезапас: 5 обойм

Более мощная и скорострельная версия предыдущего ствола. Можно пользоваться, жалко только, что в наших руках оптический прицел отказывается работать.



→ **Дробовик**

Обойма: 5 патрон

Боезапас: 5 обойм

Мощный, но недальнобойный и с маленькой обоймой. К тому же на Ларе совсем не смотрится. В общем, проигрышный вариант.

КОМБИНАЦИИ КЛАВИШ В РАБОТЕ С ПРЕДМЕТАМИ

Q + E	Подтянуть гарпун. Помогает взять предмет или переместиться самой Ларе
Page Down + E	Режим бинокля с поиском скрытых механизмов и других интерактивных объектов
W + Space + Q	Уцепиться гарпуном над собой
W + E	Лезть вверх по качающейся веревке
A или D + E	Быстро перемещаться по уступам

КОМБИНАЦИИ КЛАВИШ В ДВИЖЕНИИ

Space	Стойка на руках. Нажимайте, уцепившись за выступ.
W + F	Низкий кувырок вперед
W + F + F	«Колесо»
W + зажать F	Серия переворотов и сальто в воздухе
W + Space + Space	Серия переворотов и сальто в воздухе, поджав колени
W + зажать Space	Тройное сальто в воздухе «свечкой» (с вытянутыми ногами)
W + F + Space	Низкий кувырок вперед, затем сальто в воздухе
W + Space + Space + F	Серия переворотов и сальто в воздухе, поджав колени, затем «колесо»
W + Space + Space + S + Space	Сальто в воздухе и прыжок назад
W + Space + Space + S + F	Сальто в воздухе и «колесо» назад
W + зажать F и Space	Последовательные прыжки «колесом».
W + Space + F	Прыжок «ласточкой» (с расставленными руками) и переворот.
W + Space + F + F	Прыжок «ласточкой» и колесо
W + Space + F + Space	Прыжок «ласточкой» и сальто
W + F + F + S + F	Тройное сальто в воздухе «свечкой» и «колесо» назад
W + F + F + S + Space	Тройное сальто в воздухе «свечкой» и сальто назад

СОХРАНЕНИЯ ДЛЯ ПРОХОЖДЕНИЯ

На нашем диске вы сможете найти dat файлы, установив которые вы сможете получить доступ ко всем эпизодам игры и всем специальным возможностям, а также сразиться с каждым боссом, не переигрывая весь уровень заново. Сохранения следует поместить по адресу C:\Documents and Settings\Current User\My Documents\Tomb Raider — Legend, заменив Current User на то имя пользователя, под которым была установлена игра.

Но все же посоветую вам: не лишайте себя удовольствия, пройдите игру самостоятельно!

КОМБИНАЦИИ КЛАВИШ В БОЕВОМ РЕЖИМЕ

F	Мгновенная перезарядка
E	Пнуть противника
Space + E	Сбить противника с ног
Space	Обстрел противника в прыжке на него
Space + Space	Обстрел противника с переворотом, и замедленная камера
S + Space	Колесо назад, не прекращая стрелять



→ Граната

Боезапас: 4 шт.

Крайне полезные маленькие друзья теснятся на поясе нашей героини. Они всегда просятся в руку при виде нескольких врагов, неосторожно вставших кучей, или при виде грозного пулеметчика за своей рабочей турелью.



→ Гранатомет

Обойма: 3 гранаты

Боезапас: 2 обоймы

Внимание! Это именно гранатомет, а не базака. Зарядить его можно только от других гранатометов. Стреляет обычными по своему виду и действию гранатами, так что можно перечитать предыдущий пункт.



→ Экскалибур

Легендарный меч английского короля. При ударе отшвыривает, нанося страшные повреждения и обычно убивая. Просто при взмахе в воздухе Экскалибур выстреливает веером магической энергии, которая выбивает двери и разрушает колонны, сметая все на своем пути. Оружие истинного драконоборца!

Лара соберет его полностью в конце седьмой главы, и долго им помахать не удастся. Но это не беда. Если пройти уровень в Непале на скорость, уложившись в отведенное время, то у нас появится возможность пользоваться им при повторном прохождении в любой момент.

→ Также не следует забывать о возможности пнуть противника, чтобы свалить его с ног. Несколько раз за игру Лару удастся воспользоваться стационарными пулеметами,

но подробнее об этом ниже. И то, и другое действие можно сделать, нажав клавишу E.

ТЕХНИКА

Когда у искателей приключений оказывается в обрез времени или сил, не грех воспользоваться благами цивилизации.

→ **Мотоцикл** пригодится Ларе не раз: и на латиноамериканских дорогах, и на японских небоскребах и в заснеженном казахстанском пригорье. Гордо мчась навстречу ветру, стоит помнить, что лобовое столкновение с серьезной преградой убьет Лару наповал, а неверно вписываясь в поворот, она также рискует своим здоровьем. С нашего неразрушимого мотоцикла стрелять можно только одной рукой, соответственно, только из одного пистолета. По пути будут раскиданы аптечки и взрывающиеся баллоны, а нашу отважную гонимую будут преследовать автоматчики на джипах и стрелки на аналогичных мотоциклах. Если их не убивать, они все равно останутся через некоторое время, наверняка зная, что трасса-то тупиковая.

→ Увидев **автопогрузчик**, не пугайтесь! Нет, Лара не отправилась подрабатывать в аэропорте, она в запасниках музея. Машинка эта крайне занятая — помимо основной своей обязанности по перевозке тяжестей она, оказывается, неплохо пробивает стены, ломает колья и поднимает ворота. Жалко, порулить надолго не дают.

→ **Стационарный пулемет** придется отбивать у врага силой, но это не всегда оправдано: застывшая за пулеметом леди Крофт превращается в отличную мишень для вражеских пуль. В общем, без знания дела лучше не браться за него, а грациозно попрыгать вокруг.

→ Создатели **пушки Тесла**, советские ученые с секретной базы Карбонек, шлют горячий привет в Америку мистеру Фриману. Их изобретение является увеличенным прообразом гравитационной пушки Гордона. Она может толкать (H) и притягивать (Z)

металлические объекты а также существа inferнальной природы. С ее помощью Ларе придется решать логические загадки.

ЧЕРНЫЕ АРХЕОЛОГИ И ИХ ПРИСПЕШНИКИ

В поисках обломков меча Лара столкнется с другими археологами. Но они не преследуют такой благородной цели, как наша героиня, ими движет лишь жажда власти и наживы. Грабители могил проявляют себя крайне невежливыми джентльменами, отчего у Лары вскипает благородное возмущение, и она бросается в бой.

Ее противники не отличаются особым умом, кричат, суетятся, пытаются обратить на себя внимание красавицы аристократки. Опасны они, только если навалятся толпой, выстрелами не давая Ларе встать, или если им удастся сбросить нашу героиню в пропасть. Стоит отдельно упомянуть, что их самих сбросить с уступа нельзя.

РЯДОВЫЕ ПРОТИВНИКИ

→ **Различные звери:** ягуары, снежные барсы, питбули. До того как Лара спустится в их зону действия, как правило прячутся, а затем быстро бросаются к цели, атаками валят на пол. При этом у кошачьих еще запас здоровья немаленький. Самый безопасный способ от них избавиться — сбросить сверху пару гранат.

→ **Солдат с пистолетом-пулеметом.** Самый слабый противник, встречается только в Боливии, иногда носит аптечки.

→ **Наемник с штурмовой винтовкой.** Наш основной противник, обычно встречается группами. Внешний вид различен — в камуфляже, в деловом костюме, в бронежилете с каской, но суть одна и та же. Стреляет очередями, часто косит, может задеть своих, если наведет на Лару лазерный прицел, то ее, скорее всего, собьет с ног. Иногда носит собой гранаты, которые умеет бросать, и аптечки,

за что особенно ценим нашей английской леди. Умеет ездить на мотоциклах и джипах.

→ **Якудза или латинос, вооруженный дробовиком.** Стреляет редко и недалеко, но почти любой выстрел валит Лару на пол. Неприятный противник, особенно если не один.

→ **Громила, вооруженный гранатометом.** Несложный противник, но он всегда встречается только в сопровождении четырех-пяти наемников.

→ **Наемник со щитом и пулеметом-пулеметом.** Прозрачный полицейский щит прекрасно выдерживает любые попадания, а после скоростной гибели владельца растворяется, видимо, следуя за своим хозяином в NPC'шный ад. Лучший способ с ним бороться — либо пинками свалить на пол и расстрелять, либо кинуть под ноги гранату.

УНИКАЛЬНЫЕ ПРОТИВНИКИ

→ **Шого Такамото.** Встреча с ним произойдет, естественно, в Японии. Вооружен магическим копьем, сделанным из обломка Экскалибура. В своей резиденции, окруженной автоматическими пулеметами и верными приспешниками, глава якудза наивно полагает, что находится в безопасности.

→ **Джеймс Рутленд.** С ним Лара встретится несколько раз, а сразится лишь единожды, на раскопках в Гане. Джеймс вооружен лезвием Экскалибура и способен регенерировать здоровье. Но это ему не поможет.

→ **Гигантский змей** обитает в катакомбах около гробницы короля Артура. Бывалые диггеры поговаривают, что подобные ему реликтовые твари неравнодушны к бою колоколов.

→ **Демоническая тварь** повстречается нам в Перу, Казахстане и Боливии. Она большая и страшная, умеет летать и плевать огнем, и Лара обычно предпочитала благоразумно уклониться от боя с ней. Но в последней встрече это будет **Аманда** в демонической форме и крайне разгневанная. Но и леди Крофт придет на встречу не с пустыми руками.



И что ты тут копьем размахался, забыл, что у меня дробовик?



С гранатой не поспоришь, приходится прятаться.

ЛЕГЕНДА О МЕЧЕ

ПРОЛОГ

Итак, Лара снова занимается тем, что больше всего любит и что лучше всего у нее получается. В богом забытых останках древних цивилизаций она ищет новые сокровища. И заодно пытается разрешить некоторые вопросы личного плана.

ГЛАВА ПЕРВАЯ: ХРАМ ТИВАНАКУ

Место действия: Боливия

Информация от Зипа: Лара, пора потряхнуть стариной! В этом храме ты уже бывала в прошлом, с тех пор ничего не изменилось. Все те же несложные загадки древнего народа и приятные прогулки на лоне дикой природы. Хотя стой, спутник засек неопознанный вертолет в твоём секторе. Будь осторожна!

Часть первая: Первые шаги

После ролика с прекрасными видами гор Боливии, меж узких уступов которых с видимой легкостью перелетает Лара, и начинается очередное приключение.

Полюбовавшись красотами и вздохнув, Лара решает размяться. Она собирает две статуэтки и, сделав пару пируэтов на гранитных глыбах, забирается наверх. По пути леди Крофт обнаруживает, что ее новый карманный компьютер PDA совершенно водонепроницаем. Потренировавшись в обращении со своим снаряжением и наловчившись двигать каменные блоки, она забирается выше.

Первая заминка возникает перед большим валуном, перегородившим путь по реке наверх. Но эта проблема решается парой точных выстрелов по мешающим свободному падению веткам. Далее серией прыжков по шестам расхитительница добирается до своего первого врага. Немного послушав солдата, Лара укладывает его меткими выстрелами и, получив в руки SMG и аптечку, отправ-

ляется дальше. Вот перед ней достаточно высокий водопад. Недолго думая, она делает себе перекладину, скинув большой валун на застрявшее в камнях дерево, лежащее после этого под нужным углом. Выдернув своим магнитным гарпуном камень, Лара без особых проблем разбирается еще с двумя парнями, перебирается по кромке водопада и вверх по скале. Тут ее уже поджидают несколько наемников. Их патрулирование оказалось не выполненным, а вот Лара отправилась дальше. Перепрыгнув через провал с помощью своего незаменимого гарпуна, зацепившись им в полете, леди Крофт очутилась перед небольшим склоном. Но что это? Ко входу в храм подъехал джип с враждебно настроенными солдатами. Правда, парочке из них повезло погибнуть быстро — они оказались под склоном, а рядом с Ларой очень кстати лежало несколько крупных валунов.

Спустившись к придавленным телам, Лара обнаружила еще трех противников. После небольшой перестрелки — спуск вниз и прыжок на веревке. Вот археолог и у цели своего путешествия — у храма. Несколько наемников пытаются помешать проникновению внутрь, но куда им...

Закинув за спину трофейную штурмовую винтовку, Лара проникает в храм.

Часть вторая: В храме

Сразу после входа в храм перед глазами героини возникла пропасть. Но это не проблема, когда у вас есть магнитный крюк. Перепрыгнув провал, она видит систему цепей. По ним и перелезает дальше. Теперь — время поплавать. На выходе из воды Лару уже поджидал ягуар. Далее ее путь лежал через сталкивающиеся стены. Вторые такие «ворота» были преодолены с помощью (не)предусмотрительно кем-то оставленного ящика.

Итак, перед Ларой — большой зал. В нем сразу бросились в глаза

МНОГОСТРАДАЛЬНЫЙ МЕЧ

Безусловно, в мире холодного оружия Экскалибур — самый известный из мечей, хотя и не единственное сокровище английского короля: по легенде, Артур владел волшебным котлом, способным накормить целое войско, плащом-невидимкой и ножами от непобедимого меча, исцеляющими раны.

С развитием кинематографа и компьютерных игр Экскалибур был нещадно растиражирован и роздан всевозможным героям. Меч представлялся всем по-разному, от изящного своей простотой одноручного оружия до экзотической полуметровой громады, украшенной всевозможными вензелями и драконами. Но до Crystal Dynamics никто не догадался дать мечу изогнутую форму. В игре оружие Артура предстает как странный гибрид сабли и ятагана, сделанный из камня неизвестной, но явно магической породы.



три кнопки на полу, на которые требовалось чем-то надавить. Наметанным взглядом расхитительница гробниц окинула помещение в поисках ящичков. Один уже стоял наверху, неподалеку от кнопок, а вот еще два лежали ниже. Но не все так плохо, внизу оказался еще и рычаг. Убив еще одного ягуара, Лара по старинке закинула ящики наверх, ставя их на одну сторону рычага и прыгая на другую.

■ СОВЕТ: ящики надо затаскивать на рычаг полностью, но не до самого конца. Если его попытаться забросить иначе, он может не долететь и перевернуться, из-за чего сместится центр тяжести и летать он будет хуже.

Ящики расставлены, дверь открыта — Лара двигается дальше. После серии прыжков и карабканья по бордюрам ее ждала ловушка. И чтобы преодолеть ее, пришлось постараться.

■ ЭТО ВАЖНО: в коридоре движущихся лезвий нужно нажать кнопку «Вниз», затем кнопку «Вверх».

Преодолев это препятствие, Лара по уступам спустилась вниз.

Часть третья: Неожиданная встреча

Малоприятное на вид помещение с очередной хищной кошкой и несколькими жутковатыми приспособлениями преградило путь

Лары. Кошка погибла, а шипастые механизмы были использованы всего лишь как шесты с поворачивающимися перекладинами, по которым она удобно перебиралась в другой угол. Затем Лара залезла наверх и пошла по единственному пути, который был...

У висячего моста, она встретила своего старого знакомого — Джеймса Рутленда. Еще несколько человек поджидали по ту сторону. Естественно, о радушной встрече не могло быть и речи. И вот уже бег по рушащемуся мосту под огнем вертолета и перестрелка с превосходящими силами противника, конечно же, только количеством.

Пришло время покинуть Боливию. Создавалось впечатление, что не навсегда.

ГЛАВА ВТОРАЯ: ВОЗВРАЩЕНИЕ В ПАРИЗО

Место действия: Перу

Информация от Зипа: Лара, тебе придется еще раз посетить раскопки. Прошло уже 8 лет, но, кажется, с помощью новых приспособлений мы сможем достать новую информацию.

Часть первая: Скорость

Пустынный перуанский городок. Воздух раскален, жители прятались, пахнет дракой в стиле вестерн.

ДРУЗЬЯ И ВРАГИ ЛАРЫ КРОФТ



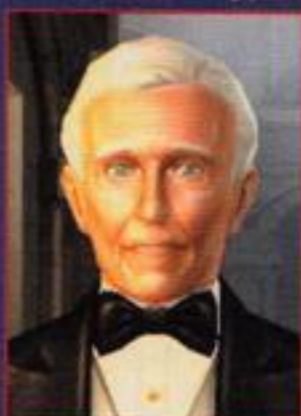
→ Зип (Zip).

Парень-технар из команды Лары, ответственный за материально-техническое обеспечение. Он помогает ей, где бы она ни находилась, и всегда на связи, сидя в фургоне или в особняке Лары в Корнуолле. Зип остается для нее постоянным собеседником на протяжении всего приключения, связываясь с ней при помощи радионаушников. Он весельчак и задира и, как несложно догадаться, помешан на высоких технологиях. В прошлом был хакером, но после того, как его поймали и посадили в тюрьму, изменил свои жизненные взгляды. Лично предан Ларе, и как своей хорошей подруге, и как человеку, который вытащил Зипа из тюрьмы.



→ Алистер Флетчер (Alister Fletcher).

Научный сотрудник Лары, обеспечивающий ее исторической информацией. Он тот, кто на гора выдает новые идеи и молниеносно проводит новые изыскания в области истории и археологии, пока Лара думает, что ей делать. Он проверяет свои гипотезы, раскрывает тайны, да так, как никто другой. Возможно потому, что эта единственная область знаний, где его выдающиеся знания являются действительно полезными. Алистер — сложный в общении и язвительный парень, часто воспринимает происходящее чересчур серьезно.



→ Смит Винстон (Smith Winston).

Дворецкий. Участвовал во Второй мировой войне. Награжден орденом в кампании под Монтомери и с честью демобилизовался, будучи раненым в бою. По возвращении домой с отцом работал лесником в местном имении. После организации охотничьих прогулок для лорда Крофта дает ему обязательство и приглашается служить на материке. По-

скольку родители Лары продолжают путешествовать по миру, Винстон становится для нее отцом. Связывающие их узы остаются в силе и по сей день. Винстон прислуживал тетушке Лары. Когда та умирает, леди Крофт наследует родовое поместье и Смита Винстона в качестве дворецкого и просто друга.



→ Анайя Иману (Anaya Imani).

Она старая подруга Лары, еще со времен учебы в университете. Познакомились они во время трагедии в городе Сегу, что находится на юге Мали. Ныне она инженер гражданского строительства, работает в бедных районах Латинской Америки. Успешно занимается собственной карьерой, регулярно общается с Ларой.



→ Тори Нишимуро (Tori Nishimuro).

Когда-то он был пытливым журналистом, чей путь не раз пересекался с путем английской леди-археолога во время ее опасных расследований. На данный момент он уже является информационным магнатом, живет в спокойствии, добродушен и приятен в общении, однако же страсть к приключениям и риску в нем не угасла. Поэтому он всякий раз рад видеть Лару, но теперь Нишимуро-сан более осторожен. Положение обязывает его всегда поддерживать хорошие отношения с японскими гангстерами — якудза.



→ Шого Такamoto (Shogo Takamoto).

Глава якудза, ценитель и коллекционер древнего оружия. Также он является центральной фигурой в подпольной торговле антиквариатом, подсовывая другим коллекционерам и авантюристам среди подлинников подделки. Несмотря на свою подпорченную репутацию, он не выходит из игры. В первую очередь,

благодаря своей возможности играть на чувствах людей, чьи желания пересиливают здравый смысл, и заставлять их делать то, что ему нужно.

Его последняя встреча с Ларой была неприятной. Он с большой неохотой думал о мести, осознавая вероятность провала и последующей «потери» своего лица...



→ Джеймс Рутленд (James W. Rutland Jr.).

Джеймс вырос окруженный богатством и привилегиями. Тем не менее он самостоятельно закончил военную академию Вест-Пойнт. Несмотря на все трудности, он был доволен своим выбором, поскольку это научило его самодисциплине и силе, необходимым теперь, когда он оставил армию.

Он очень приятен в общении и привык получать все, что хочет. Правда, на этот раз предмет его вожделений также разыскивается Ларой Крофт.



→ Аманда Эверт (Amanda Evert).

Старая подруга Лары. Ее считали погибшей после того, как она пропала без вести под затопленным обрушивающимся храмом. Но Аманда вернулась и теперь ожесточенно настроена по отношению к Ларе.

Имеет диплом по социальной антропологии, увлекается метафизикой. Аманда изучила все когда-либо существовавшие религиозные и мистические системы мира, поэтому в университете считалась экспертом по теологии и мистицизму.

Излюбленная теория Аманды заключается в том, что в обрядах и ритуалах многих религий, колдовства, шаманства существуют фрагменты давно забытого мистического верования. Ее мечтой было восстановить это величайшее знание прошлого и научить ему людей, для того чтобы они могли достигнуть духовного просветления.

Потренировавшись на чучеле в технике ближнего боя, Лара готова применить эти навыки на практике. Рука на кобуре, глаза прищурены... Встреча с Анайей — лишь отсрочка для тех, кто готов посоперничать с Ларой Крофт в точности и скорости. Таковых нашлась масса.

После того как умер последний наемник на площади, Лара по флагштоку забралась на балкон близлежащего дома, затем с помощью своего гарпуна перебралась на соседнее здание, где ее уже ждал мрачный латиноамериканец с дробовиком. Он очень помог искательнице приключений, оставив после себя несколько гранат и этот самый дробовик.

А они ей оченьгодились, ведь за дверью ее ожидал целый квартал, полный недружелюбно настроенных вооруженных людей. Среди них был и пулеметчик на джипе.

■ **СОВЕТ:** пулеметчика легче всего снять гранатой, после чего, захватив его место, перестрелять из пулемета охраняющих мотоцикл солдат.

Перебив наемников, Лара верхом на мотоцикле бросается в погоню за напавшими на нее и Анайю. Гонки со стрельбой на предельной скорости — какой досуг может быть приятнее для Лары Крофт? Нигде не задерживаться — все, что кричал Зип в наушники. Ну разве что еще восторгался прекрасными прыжками...

Финальным аккордом стал наглейший въезд прямо в кузов грузовика с последующим прыжком с его крыши прямоком в джип Анайи.

Часть вторая: Память не дает покоя

Лара Крофт вернулась в места, где однажды уже произошло непонятное... В то время и переносит ее память, заставляя снова пережить тот кошмар...

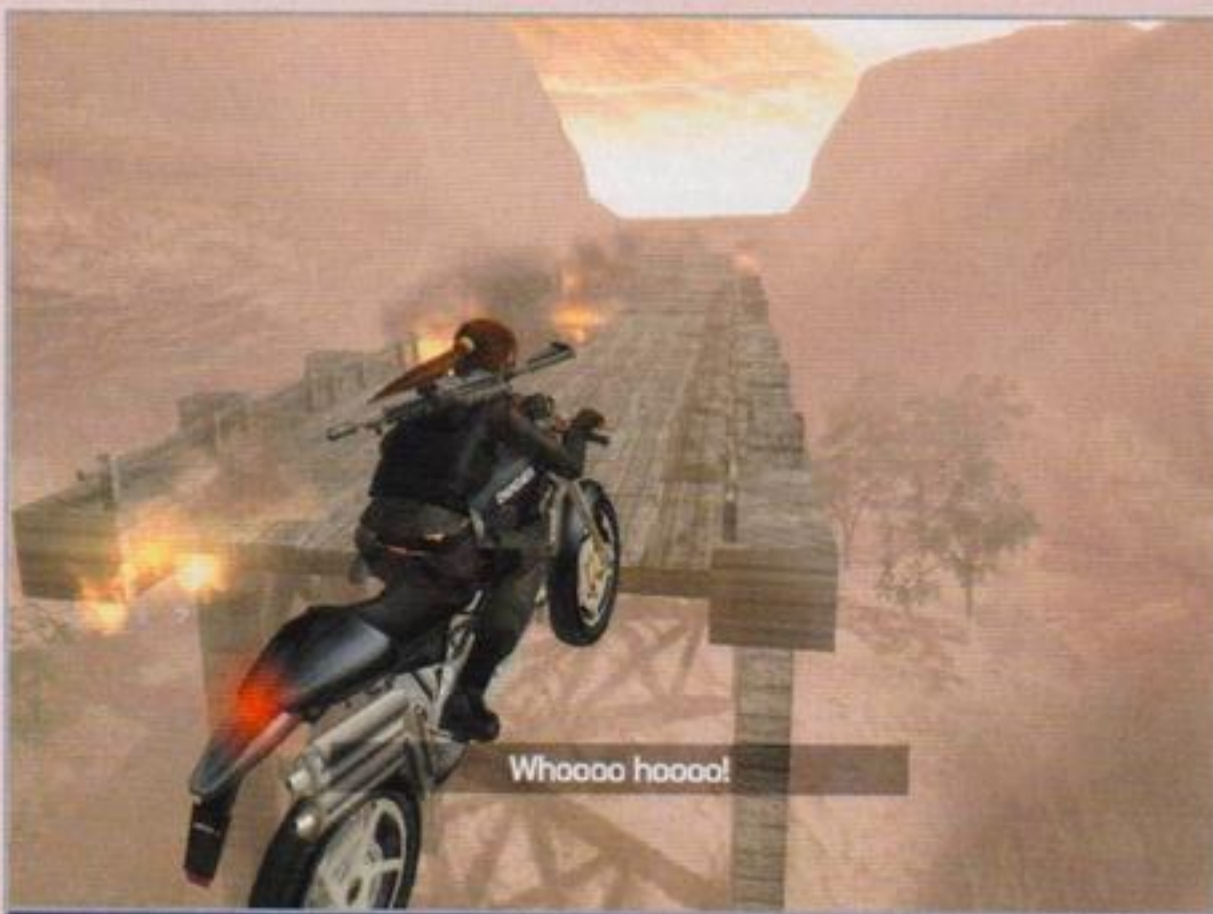
Так что же тогда, много лет назад, произошло?

Теперь в роли героини — юная девушка-археолог. Да, это Лара Крофт, но совсем другая... У нее нет ни фонаря, ни оружия, ни даже магнитного гарпуна. Но, несмотря на все это, она спешит на крики Аманды. Проползает под скалой, спешит туда, куда убежала ее подруга. Но обвал разделяет их. Ей не остается ничего, кроме как броситься в другую сторону. Она попадает в помещение, из которого, на первый взгляд, пути нет. Но, проявив сообразительность, Лара ставит ящик на панель, от чего та немного опускается. С ящика она прыгает на шест и оттуда — на уступ. Далее — прыжок на барельеф и оттуда — на землю. Но дальше — очередное помещение. В нем молодой девушке пришлось потрудиться, убирая шар из углубления, после

чего прыгнуть на веревку с уступа. Но ничего хорошего там, куда юная искательница приключений так рвалась, не увидела. Не считать же хорошим какое-то страшное полупризрачное чудовище, которое к тому же совсем не прочь было бы закусить молодой девушкой, перед этим уже убив другого археолога.

■ **СОВЕТ:** после ролика, где нам показывают монстра, камера переключается на вид из глаз этого самого существа. И Ларе надо продемонстрировать всю свою скорость и ловкость, для того чтобы убежать от него. Двигаться надо очень быстро.

После того как чудом удалось уйти от монстра, Лара находит Аманду, которая тоже, в свою очередь, пытается убежать от него. Последовательная серия прыжков (на шест, с него — на веревку) и — развязка.



«Над пропастью в огне», в главной роли — Лара Крофт.

Часть третья: Скрытое под водой

Отбросив тягостные воспоминания, повзрослевшая Лара бросается в затопленные пещеры Параизо. Сначала ей ничего не остается, кроме как плыть под водой по течению, при редких возможностях всплывая, чтобы подышать. Попав, наконец, в большой зал, тоже полностью скрытый под водой, расхитительница быстро активировала четыре сферы, не давая погаснуть ни одной из них, иначе все бы пришлось начинать сначала.

Найдя под завалом камней обувь Аманды, Лара дальше направилась к пролому в стене. Там ей пришлось вспомнить свою акробатическую подготовку, залезая по уступам и перелетая через пропасти с помощью гарпуна и спасаясь в рушащемся зале.

■ ЭТО ВАЖНО: в рушащемся зале требуется нажать кнопки в такой последовательности: вперед — вперед — вправо.

И Лара попадает в огромный зал с замысловатой архитектурой и очередным загадочным механизмом, для запуска которого требуется положить шары на кнопки. Кнопки — 3, шаров, соответственно — тоже. Один шар уже лежит неподалеку от кнопок, другой Лара нашла слева на колонне и сняла его оттуда магнитным гарпуном. Первый шар она положила на левую плиту, второй — на правую. После этого стал доступным и третий шар, лежащий на самом вершине справа. Взбежав по открывшимся лестницам, она достала его и установила в центральное углубление.

■ СОВЕТ: именно в таком порядке: сначала левая и правая кнопка, затем — центральная. Иначе достигнуть третьего шара будет невозможно.

После того как механизм сработал и сфинкс указал направление, Лара залезла по лестнице туда...

Получив первый кусок артефакта, назад леди Крофт была вынуждена возвращаться повернувшись, снова

демонстрируя отменную спортивную форму. Напрыгавшись по уступам, бордюрам и веревкам, Лара возвращалась туда, откуда и пришла, только воды уже не было. Зато появились наемники, с которыми тоже пришлось разбираться по пути. За время отсутствия нашей героини в этом зале там появился канат, явно притащенный вездесущими наемниками. С помощью него Лара и забралась выше, к лестнице, откуда по блокам — к веревке (охраняемой четко одним солдатом), по которой уже и выбралась на свежий воздух. Хотя он и не был таким уж свежим. Из-за количества суетившихся тут врагов. Разбираясь с ними, Лара не забыла и про Анаю, к которой подобрался особо подлый экземпляр. После того как врагов больше на раскопках не осталось, Лара и Аная спокойно могли отправиться отсюда подальше...

ГЛАВА ТРЕТЬЯ: ВСТРЕЧА С ТАКАМОТО

Место действия: Япония

Информация от Зипа: Не нравится мне эта вечеринка под крыльшком у якудза. Будь осторожна, ты хоть и находишься в центре города, эти небоскребы — как личные цитадели их хозяев.

Часть первая: Неудачная вечеринка

Пришло время Ларе Крофт посетить и достойное ее красоты мероприятие, не только же по древним могилам лазить, правда ведь? Вечернее платье, небоскреб в центре Токио, приятная музыка...

Но Лара здесь по делам. И ей есть что спросить у бармена. После краткой беседы с ним наша леди направилась в правый холл. Там она нашла дверь в кабинет господина Нишимуры. Разговор длился совсем недолго, но за это время успело многое измениться. Возвратившись в зал, Лара уже не обнаружила там гостей; их место заняла компания бойцов якудзы во главе с господином Такамото. А ведь вечер

ВСЕ СЕКРЕТЫ ПОМЕЩЕНИЯ КРОФТ

Добро пожаловать в родное дворянское гнездо, Лара!

Друзья придумали тебе несколько испытаний, чтобы ты основательно потренировалась перед своим приключением.

По всему дому запряты щиты с эмблемой рода Крофт, отыщи их!

Если устанешь искать, воспользуйся этой подсказкой, но лучше попробуй все сделать сама.

Если после указания месторасположения секрета указана клавиша, значит этим действием необходимо воспользоваться. Начнем, пожалуй.

КАМИННАЯ ЗАЛА

Магнитный гарпун — в сейфе за спиной Зипа, открывается при помощи ноутбука на полу (E).

2 бронзовых награды — слева внизу и слева вверху (Q) от центрального окна.

1 серебряная — справа вверху (H) от центрального окна.

СПОРТИВНЫЙ ЗАЛ

6 бронзовых наград — по четырем углам зала, в воде и на стене рядом с лестницей (Q).

3 серебряных — на приступке у воды (Q), на двух площадках под потолком.

ГРЕЧЕСКИЙ ЗАЛ

Бинокль — на дальнем балконе, у подножия статуи коня.

4 бронзовых награды — за статуей рыбы слева (E), за шезлонгами слева, на дне бассейна, на трамплине.

3 серебряных — в трубе под бассейном (E), за статуей рыбы на дальнем балконе (E), на бортике справа, перепрыгивать с цветочного горшка (E).

СПАЛЬНЯ ЛАРЫ

Пистолеты — за щитом на стене (E).

1 бронзовая награда — за кроватью.

А еще здесь можно примерить весь открытый гардероб.

БИБЛИОТЕКА

Фонарь — на столе рядом с Алистером

3 бронзовых награды — в углу и за шкафом (Q) на втором ярусе, в подвальной ящике.

3 серебряных — за досками справа от входа (H), в подвале и у шкафа с подсказкой.

ЗОЛОТАЯ НАГРАДА

1 этап — в библиотеке сбросить две книжные тумбы (Q), поставить их на плиты по обе стороны от Алистера, откроется подвал.

2 этап — в греческом зале на ближнем балконе повернуть двух сестер спинами друг к другу.



3 этап — в библиотеке последовательно надавить на четыре тома: синий справа от входа, зеленый на втором ярусе, слева от книжных стопок, голубой на втором ярусе, справа от портрета, красный слева от мерцающего шкафа.

4 этап — в каминной зале на втором ярусе дернуть обоих львов за язык, перемещаясь между ними по косякам, опущенным (Q) с бортика компьютерной комнаты.

5 этап — повернуть выехавшую статую лицом к свету и на центральную плиту.

начинался так хорошо! «Придется опять стрелять и драться», — с грустью подумала профессиональная искательница приключений.

Когда пыль, дым и тела поверженных противников осели, из своего кабинета появился Нишимура и снабдил Лару картой доступа. С помощью нее наша героиня воспользовалась лифтом, теперь уже в левом холле.

Так Лара оказалась на крыше. Но ей надо было забраться еще выше! Что она и сделала, по пути распугав окрестных птиц взрывом, получившемся после выстрела в бочку. На крыше надстройки леди-археолог с помощью своего магнитного крюка отодвинула стеклянный блок крыши и прыгнула вниз. Тоскливо взглянув на мотоцикл и поняв, что придется кататься по кры-

шам, Лара оседлала его и понеслась к самому краю. Прыжок на другую крышу вышел не слишком удачным, но все же она оказалась там.

■ ЭТО ВАЖНО: во время прыжка жмите клавиши в таком порядке: влево-вверх-вниз. Только тогда Лара останется в живых.

Впереди ее ожидал долгий променад по строительным лесам. Перегородившее было дорогу большее стекло сбито метким выстрелом в его крепление. Дойдя до конца лесов, Лара недолго думая взялась голыми руками (!) за стальной трос и съехала по нему на другой небоскреб, ничуть при этом не поморщившись. Настоящая леди! Далее с помощью гарпуна и акробатических навыков Лара, прыгая с люльки на люльку, добралась до нужного небоскреба.

Часть вторая: Второй небоскреб

Влетев в маленький внутренний дворик, искательница приключения наткнулась на возмущенных обитателей. Пара питбулей и несколько вооруженных бойцов якудза остались лежать в этом самом дворике, а Лара направилась туда, откуда все они выбежали. Спустившись вниз по лестнице, Лара открыла дверь и... снова увидела очень много врагов. Не без труда справившись с ними, героиня осмотрелась. Проходя из этого помещения не было видно. Но тут она заметила огромный экран, висящий на стене при помощи каких-то тросов. Отстрелив крепления, Лара, воспользовавшись магнитным крюком, заставила экран уступить ей дорогу. Забравшись на панель, она разобралась еще с двумя плохими парнями. После чего полюбовалась видами мирного ночного Токио и снова отправилась на прогулку по карнизам, лесам и крышам.

Забираясь по шестам и перекладинам, поворачивающимся панелям и решеткам, Лара карабкалась все выше и выше... В одном месте у нее возникли затруднения: третью уже по счету поворачивающуюся панель не получалось повернуть крюком. Пораскинув мозгами, искательница приключений решила повернуть ее весом собственного тела, прыгнув на перекладину снизу панели. Когда она перевернулась, Лара прыгнула назад на шест и оттуда снова на панель. Так и было преодолено это препятствие. Далее она прыгнула на соседнюю платформу, оттуда по канату взобралась наверх. И — всплеск адреналина! Привычные перекладины, по которым уже столько раз только за этот вечер Лара полетала, оказались ненадежными. Поэтому действовать пришлось быстрее, чем обычно. Но и это препятствие было преодолено. Она вошла в небоскреб. Такамото было бы лучше где-нибудь спрятаться...

Часть третья: Гибель дракона

Только зайдя в первую же комнату, Лара снова попала в заварушку. Три бойца якудза с дробовиками оказались серьезными противниками, но гранаты и незаменимые парные пистолеты с бесконечным боезапасом сделали свое дело. Выйдя в другую дверь, Лара услышала Зипа. Он говорил ей об охранной системе — лазерных лучах и турели, реагирующей на касание этих самых лучей. Но их не видно! Проявив сообразительность, Лара включила пожарную сигнализацию. Вода позволила увидеть лучи. После этого уже пришлось проявлять гибкость и грацию, пробираясь под лучами или над ними. Почувствовав себя знатной шпионкой, леди Крофт зашла в следующую комнату, где и столкнулась снова с Такамото. После короткой, но горя-

чей дискуссии Такамото удалился, оставив своих подручных разбираться с Ларой. Типичная ошибка настоящего злодея...

Разобравшись с ними всеми, героиня с помощью магнитного гарпуна раскачала подвешенную под потолком статую дракона и использовала ее в качестве тарана. Разбив стекло и взобравшись наверх, она уложила еще нескольких якудза и направилась к лифту.

«Странные здесь лифты, — подумала Лара. — Вроде небоскреб, а проехать можно только на соседний этаж».

Итак, теперь встреча с Такамото не закончится просто словами. Битва один на один! Хотя что это? 4 турели, подвешенные под балконом, совсем не соответствовали законам чести. Сам же Такамото находился на балконе. Недолго думая, Лара забралась к нему наверх по одному из шестов, спрятанных за статуями. Теперь все было проще.

■ СОВЕТ: забравшись наверх, стоит использовать такую тактику: уворачиваясь от выстрелов магическими зарядами, приближаться, непрерывно стреляя, к Такамото, ловя момент, когда он останавливается, чтобы сделать серию выстрелов. Гранаты также помогут в этом деле.

Еще один кусок меча оказался в руках Лары Крофт. Время из Японии отправляться на встречу с новыми приключениями!

ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ: ПРЕСЛЕДОВАНИЕ ДЖЕЙМСА РУТЛЕНДА

Место действия: Гана

Информация от Зипа: Древний африканский храм — неплохое место для прогулки. Надо разведать, чем там занимаются наемники Рутленда.

Часть первая:

«Какие прекрасные здесь водопады!»

Западная Африка, райский уголок, внизу плещется прозрачная водичка, под облаками парят птицы... Лара готова остаться здесь жить. Ну разве что термиты ее беспокоят.

Прыгнув вниз с обрыва, искательница приключений окунулась в воду, повосторговшись и поплавав в которой все же нехотя выбралась на берег. Далее ей надо было перебраться к руинам. Но мост поднят! Что делает Лара? Она забирается по уступам справа от моста и прыгает оттуда на веревку, снимая таким образом блок. После чего с помощью своего гарпуна переворачивает мост. Зайдя внутрь, она подтянула к себе гарпуном плот и по веревкам перебралась на другую сторону. Добравшись до комнаты, выход из которой перекрыт решеткой, расхитительница гробниц сразу заметила панель неподалеку от этой решетки. Улыбнувшись предсказуемости древних, она встала на панель и ку-

вырком успела проскользнуть под опускающейся уже решеткой. Пробежав немного, Лара очутилась в зале, полном наемников! Один из них стоял за пулеметом на балконе. С ним она разобралась в первую очередь, отправив его на свидание с предками парой метких выстрелов. Утихомирив остальных не без помощи того же самого пулемета, Лара осмотрела помещение внимательнее. Надо было пробраться на противоположный балкон. Предварительно подогнав подвешенную под потолком люльку к правому со стороны входа балкончику, Лара расстреляла слева колонну, мешающую двигаться большой блинообразной плите. Теперь при помощи веревки и уже вращающейся плиты с перекладинами она перебралась на противоположный балкон. Дальше — прыжок на люльку, и с помощью гарпуна — Лара уже на необходимом балкончике. Но проход перекрыт, и искательница приключений прыгнула в другую сторону — на веревку, оттуда на перекладину левой блинообразной плиты и, наконец, на лестницу.

Часть вторая:

«Как же я по этому соскучилась!»

Поднявшись по лестнице, Лара очутилась в огромном зале, где появлению долгожданной еды обрадовался леопард. Но кошка ошиблась, а человек продолжил свой путь. Расхитительница гробниц поднимается по уступам и блокам наверх, для лучшего обзора. Прикинув, что здесь к чему, Лара принялась действовать. Осторожно спустившись вниз, она прыгает на плот, подтягивается поочередно к колоннам впереди, приблизившись к берегу. Добравшись оттуда по блокам и трещинам в стене до кнопки в полу, Лара встала на нее. Рядом упал блок с перевернувшейся платформы. Далее — прыгая по платформам, героиня добралась до следующей кнопки, на которую поставила камень. Вернувшись обратно и встав на кнопку снова, Лара подождала, пока платформа сделает пару оборотов, после чего быстро

запрыгнула на центральную платформу и с помощью гарпуна активировала механизм. Плотина открылась. Лара спрыгнула в воду и поплыла по течению. Далее по лестницам она возвратилась в уже знакомый зал с вращающимися платформами. Теперь путь был открыт, хотя и активировались ловушки.

Используя свою природную ловкость, чтобы пройти через все ловушки, Лара все равно не смогла избежать неприятностей. Валун ее едва не убил.

■ СОВЕТ: когда покатится валун, камера переключится на положение чуть выше обычного, Лара окажется перемещенной ровно на середину прохода. Поэтому проще всего не обегать препятствия, а сделать серию низких кувырков вперед (W + F).

Лара вырвалась наружу из душных пещер.

Ей предстояло продемонстрировать чудеса гимнастической подготовки и эквилибристики. На пути ей встретились обваливающиеся уступы, обламывающиеся перекладины, люльки... Дойдя до входа в темную пещеру и включив фонарик, Лара наткнулась на ямы с шипами, которые ей удалось преодолеть, цепляясь своим магнитным крюком в прыжках.

Часть третья: И снова Рутленд

Встретив на пути несколько наемников, Лара добралась до большого зала с водопадом, наполненного вооруженными людьми, один из которых щеголял с гранатометом. Убив их всех, искательница приключений вбежала в следующий зал, где ей пришлось охотиться на дикую кошку. Далее Лара прыгнула на лестницу слева и, еле успев увернуться от валуна, перепрыгнула на канат. Оттуда — на правую лестницу. Но и тут покатила валун! Пришлось прыгать назад.

Нажав на панель в полу, Лара проникает внутрь очередного зала и находит там Джеймса Рутленда. Настроенного весьма недружелюбно.



→ Аристократку Лару постигла неблагоприятная смерть — ее путь прервала не автоматная очередь, а простое кресло.



Обратите внимание, как хорошо нарисованы губы главной героини!

■ СОВЕТ: тактика борьбы с Рутлендом проста — стреляйте в него, уворачиваясь от энергетических зарядов и гранат, до тех пор пока он не полезет вверх лечиться. В это время отстреливайте, а затем выдергивайте гарпуном по очереди четыре помеченных камня на балкончиках, где лечится Рутленд. После того как эти места лечения обрушатся, можно уже спокойно разобраться со смертным врагом.

Но и он не смог сломить Лару Крофт. Победенный, но не убитый враг отдает ей третью часть меча. Прощай, Гана!

ГЛАВА ПЯТАЯ: ПРОЕКТ КАРБОНЕК

Место действия: Казахстан

Информация от Зипа: Лара, это кошмарное место. Заброшенная научная база под завязку напичкана выходящими из строя военными разработками и вооруженными до зубов русскими. Будь внимательна!

Комментарий Алистера: Замороженный советский проект 50-х годов, называется Карбонек. Судя по всему, это зашифрованное имя легендарного русского Конька-Горбунка.

Часть первая: Back to USSR

Итак, Лару выбросили где-то на заснеженных просторах Казахстана. Дрожа от холода, она смотрела вниз, на базу, в которой остановилось время. Там по-прежнему шли 50-е годы XX века. И туда любительнице неприятностей предстояло отправиться. Задержав дыхание, она прыгает...

Уже перед самой землей раскрывая парашют.

■ ЭТО ВАЖНО: перед самой землей, когда загорится значок, надо жать клавишу «Вниз».

Очутившись на крыше барака и заметив в непосредственной близости пулемет, она сразу же принимается за дело. Когда у тебя пулемет, дело спорится легко! Спокойно пройдя мимо трупов, Лара направилась в здание напротив.

Там она нашла лестницу и по ней поднялась на крышу. После короткой, но нервной перестрелки с наемником на вышке она прыгнула на эту самую вышку. Оттуда спустилась вниз и продолжила битву с людьми Рутленда.

На этот раз пулемет оказался в чужих руках, поэтому пришлось попотеть. Когда солдаты наконец сдались под напором истинной английской леди, она вошла в барак, где встретилась с двумя солдатами-украинцами и продемонстрировала свои познания в русском. Словарный запас у Лары, конечно, небогат, но его вполне хватило. Со знанием кода и дальнейшего направления искательница приключений вышла во двор. А там как будто никого и не убивали несколькими минутами ранее!

Один из подоспевших к собственной смерти ребят баловался гранатометом. Открыв ворота с помощью выясненного у «русских» солдат кода, Лара взбежала наверх, уворачиваясь от горящих бочек. Оттуда — на вышку и по двум тросам — вниз. Быстро пробежав к большим воротам неподалеку от барака с пулеметом на крыше, отстреливая всех, кто пытался помешать, героиня прыгает на мотоцикл и устремляется вдогонку за поездом, уже скрывающимся за пеленой метели.

Часть вторая:

Исследовательский центр

И снова гонки на мотоциклах с перестрелками. На этот раз враги перемещались не только на двухколесной технике, но и на джипах. Впрочем, и с теми, и с другими леди Крофт справилась без особых проблем. Догнав, наконец, поезд и в нужный момент прыгнув ему на крышу, Лара оказывается в неприятной ситуации. Поезд загорелся и на огромной скорости влетел в конечный пункт назначения, едва не угробив женщину, пристроившуюся на крыше.

■ ЭТО ВАЖНО: В момент, когда поезд влетит в исследовательский центр, жмите клавиши в такой последовательности во время, когда на экране появляются соответствующие значки: Вниз-вправо-влево. И Лара, вместо того чтобы бесславно погибнуть, совершит головокружительный трюк.

В очередной раз избежав гибели, Лара осмотрелась и поехала. Времени на переживания по поводу сгоревшей во время железнодорожного приключения куртки не осталось, поэтому она приступила к действиям. Подтащив гарпуном к себе балку с веревкой, Лара запрыгнула на нее и дальше, на щит с надписью «Погрузка дока». С него она перелетела на соседний с такой же надписью, только почему-то перевернутой (видимо, для того, чтобы запутать врага). С него уже спустилась вниз.

Точно так же, как и в прошлый раз, подтащив балку с веревкой, Лара перелетела на другую сторону, где выстрелом разбила вентилятор и отправилась в путешествие по вентиляции. Там еще не раз пришлось стрелять в вентиляторы, прыгать через оголенные провода, прыгать по перекладинам и висеть на собственном магнитном гарпуне. Преодолев, наконец, вентиляцию, Лара оказалась в комнате с большим генератором. В нем не оказалось топлива, поэтому героине пришлось лезть по трансформаторным щитам на платформу за генератором, откуда прыгать на веревку, таким образом присоединив трубу к баку и обеспечив генератор искомым продуктом.

Запустила Лара машину, зацепив своим магнитным гарпуном кнопку на генераторе и вытянув ее до упора. Далее путь ее лежал по коридорам, наполненным ядовитым газом и исполосованным электрическими разрядами. Поэтому перебираться пришлось по трубам и платформам наверху. Спрыгнув в конце коридоров вниз и зайдя в зал с пушкой Тесла, Лара повстречалась

со старой подругой, которая очень тепло встретила ее. Всю теплоту героиня смогла оценить, спустившись вниз и найдя там трех наемников. Далее Ларе пришлось попрыгать по вертикальным шестам, избегая разрядов, курсировавших по ним.

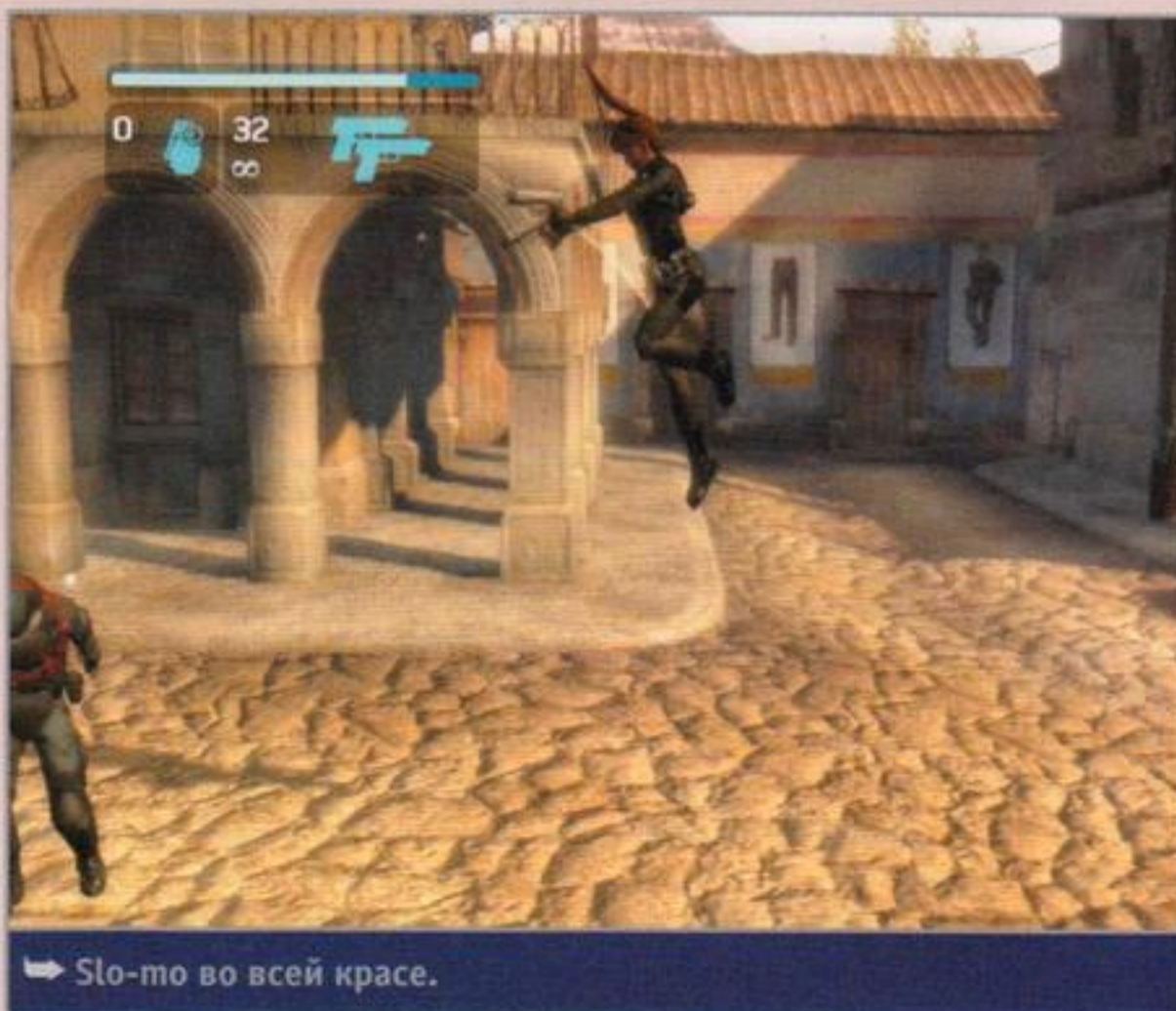
Добравшись до большого зала, она нашла там очередную группу вооруженных недружелюбных мужчин. Разобравшись и с ними, Лара подвинула тележку по рельсам поближе к лестнице, забралась на нее и, прыгая по шестам, веревкам и платформам, добралась до рубки управления. Где недолго думая включила самый большой рубильник. И, надо же, все заискрилось и заработало! Теперь уже Лара спокойно тащила гарпуном тележку вместе с бьющими в нее разрядами через все завалы. Далее тележка, пробив двери, уехала, оставив Лару преодолевать заполненный ядовитым газом и электрическими разрядами коридор.

■ СОВЕТ: чтобы преодолеть разряды, надо раскатать сферы, висящие неподвижно, с помощью гарпуна. Когда обе будут вне зоны разряда, надо пробегать.

Часть третья: Любимец Амангы

Войдя в зал, Лара с помощью гарпуна открыла дверь в камеру, куда и заползла бьющая током тележка. За ней двери закрылись... Что-то где-то заработало. После этого героиня проскочила через хлопающие двери и нашла в комнате щит 11 века, выйдя в знакомый зал со знакомой же пушкой. С помощью нее была передвинута вправо висячая платформа, для того чтобы можно было перейти на другую платформу, к наемникам со щитами.

■ СОВЕТ: наемники со щитами — довольно сложные противники. Но и против них есть прием. Надо бить их ногой в прыжке. От этого они или падают, или хотя бы раскрываются. А в таком виде их можно расстрелять.



Slo-mo во всей красе.

Разобравшись с ними, Лара прошла в двери, которые закрылись тотчас же за ее спиной. Далее ее ждала поездка на платформах с помощью магнитного гарпуна и попутным развлечением в виде расстреливания перегораживающих дорогу балок. Так искательница приключений доехала до входа в основной зал, где ей предстояло встретиться с Аmandой и ее новым домашним любимцем...

■ **СОВЕТ:** не пытайтесь убить монстра, действовать надо хитрее.

Итак, сначала Лара быстро перемещается по кругу, не забывая кувыркаться, и включает четыре рубильника. Опускаются четыре сферы вокруг пушки Тесла и еще одна, черная, прямо над ней. Там находится артефакт. Теперь Лара садится в пушку Тесла и стреляет в зверя. Пушка имеет два режима огня — одиночными выстрелами и непрерывным потоком. Первый хорошо использовать, чтобы зацепить зверя, а второй — чтобы его удерживать и тащить к парным сферам у стены.

Там еще нарисованы мишени. Когда притащите — используйте первый режим стрельбы, и здоровье зверя быстро окажется около нуля, и он исчезнет на несколько секунд. Их нужно использовать, чтобы раскачать четыре опустившиеся сферы, делая по ним два одиночных выстрела, и образовать вокруг арены защитное поле. Как только это сделано, Лара быстро вылезла и выдернула крюком артефакт.

Итак, и проект Карбонек остался в прошлом. У Лары появилась очередная часть меча, и она может двигаться дальше.

ГЛАВА ШЕСТАЯ: ГРОБНИЦА КОРОЛЯ АРТУРА

Место действия: Англия

Информация от Зипа: Под этим музеем лежат какие-то катакомбы. Будь осторожна, если это действительно искомая гробница, тебя ждет множество ловушек, а может, и что похуже.

Часть первая: Волшебный погрузчик

На этот раз Ларе Крофт не пришлось уезжать далеко от дома. Следующая недостающая часть оказалась на родине, в Англии.

Это какой-то, ныне заброшенный, музей, в котором можно, нажав кнопки у специальных стендов, посмотреть на сценки из легенд о короле Артуре. Но это явно не простой музей...

Итак, Лара оказалась в комнате, из которой не может пройти дальше. Заметив валяющийся неподалеку ящик, она соотнесла его размеры с видневшейся наверху решеткой, и решение было принято. Решетка выдернута гарпуном, и Лара с ящика забралась наверх. Выдернув в комнате наверху еще одну решетку, она спрыгнула во двор, где заметила нужный ру-

бильник. Пробравшись к нему по окну и трещине в стене, она дала этому дому электричество.

Назад, к теперь уже открытой двери, пробиралась уже по трубе и по окнам, так как на мокрой земле валялся оголенный провод и проверять на себе законы электродинамики Ларе не хотелось. Чтобы открылась следующая дверь, надо было нажать на меч в камне. В следующем помещении пришлось попрыгать: с земли на перекладину, с нее — на следующую, а когда она подвинется — обратным прыжком на последнюю. С нее, в свою очередь — на откидной мост и, не дожидаясь, пока он опустится, — назад.

Теперь уже можно было спокойно прыгать на мост и проходить дальше. Расстреляв опору, Лара перебралась в следующую комнату, где снова нажала на меч в камне и потянула гарпуном за открывшийся груз. Дверь открылась наполовину и сразу, как только груз отпустился, норовила упасть назад. Поэтому действовать пришлось очень быстро.

Кувырком влетев в следующую комнату, Лара нашла там волшебный погрузчик, который оказался способен на феноменальные вещи. Для начала с помощью него был разобран завал из ящиков, и Лара съехала по лестнице вниз. Далее, не обращая особого внимания на препятствия, снося все на своем пути, влетев в усыпальницу, где без каких-либо усилий была разломана левая стена, погрузчик с лихой леди за рулем направлялся вперед.

Подняв решетку, на полном ходу он влетел в стену, пробив ее, и улетел в пропасть, выполнив свою машинную миссию до конца. Лара же каким-то чудом снова спаслась.

■ **ЭТО ВАЖНО:** чтобы совершить это чудо, надо в нужный момент нажать клавишу «Вверх».

Часть вторая: Оседлав Гроб, или Как с Помощью Ящика Не Сыграть в Ящик

Стоя на краю пропасти, разглядывая одиночные пролеты лестниц над этой пропастью, присматриваясь к хлипким карнизам и прислушиваясь к далекому эху закончившего свой путь вниз погрузчика, Лара размышляла о том, что же здесь делает девушка из дворянской семьи? Подумав об этом немного, она прыгнула влево,



Снежный барс подкрался незаметно.

зацепившись за миниатюрный уступ. Спуск вниз начался.

Все постоянно рушится и так и норовит скинуть Лару вниз. Но она все же достигает дна этого гигантского склепа. Прыгнув через провал с огнем, искательница приключений (на свою голову) преодолела сразу несколько огненных преград с помощью одного ящика и магнитного гарпуна. С этого же ящика она запрыгнула на дверь и открыла ее рычагом. Комнату с трех сторон ограничивали крутящиеся лопасти, но Ларе нужен был только один путь — по центру. Лопасти хорошо останавливаются опять-таки с помощью ящика.

Дальше, прыгая через огонь, Лара доходит до большого зала, наполовину заполненного водой и с кнопкой на полу. Кнопку надо чем-то придавить... Но чем? Прыгнув в воду слева и проплыв до следующего берега, Лара обернулась. Перед ней висела люстра. Раскачав ее с помощью гарпуна, она добилась того, что люстра разбила решетку в ячейке с гробом, и тот упал в воду. Это-то и требовалось. Доплыв на нем, цепляясь за фонари гарпуном, до кнопки, леди оставила де-

ревянный макинтош на ней, а сама направилась в освободившийся от решетки проем.

Оказавшись в воде, Лара активировала рычаг под водой и, забравшись на очередной саркофаг, поплыла по течению. Посередине пути Лара запрыгнула на решетку справа. Оттуда уже самостоятельно доплыв до рычага, она открыла решетку, и гроб снова поступил в ее полное распоряжение. С него снова запрыгнула на решетку и в воду. Дальше за Лару все сделало течение и водопад.

Доплыв до берега, искательница приключений увидела цель своего путешествия — огромный подземный храм! По обе стороны от входа в него — вывески-перекладины. Их с помощью гарпуна Лара повернула на 90 градусов. Далее пришлось позаниматься акробатикой. Забравшись слева наверх, она прыгнула на наклонный скат, с которого уже перелетела на предусмотрительно повернутую вывеску. Она повернулась обратно, после чего, зацепившись в полете гарпуном, перелетела на другую вывеску, с которой уже и выбралась на вершину храма. Оттуда уже спустилась в храм по веревке.

Часть третья: Хранитель Экскалатора

Итак, король Артур и рыцари круглого стола существовали. Но, правда, давно умерли, и никакого почтения к их могилам расхитительница могил проявлять не собиралась. Обратив внимание на лежащий на полу колокол, Лара взялась за работу. Подтащив отколотую половину надгробия к разрушенной колонне, она раскачала люстру гарпуном как можно сильнее и запрыгнула на колонну с помощью надгробия. Оттуда перелетела на свисавшую рядом веревку.

Лара перевесила колокол, и тот поднялся в воздух, встретившись там с люстрой. Этого звука, собственно, и добивалась Лара Крофт. Не ради акустического удовольст-





Теперь врагам придется ходить пешком!

вия, но ради последней (последней?) части меча. Двери открылись, и Лара вышла наружу. Там ее ждал неприятный сюрприз. Большой неприятный сюрприз, даже можно сказать, гигантский! Но и его, как оказалось, можно было победить!

■ СОВЕТ: победить ее достаточно просто. Стреляем по статуям, звуки от выстрелов в которые привлекают змея. Как только она приблизится с интересом к статуе, сразу же поворачиваем рычаг рядом со статуей гарпуном, и змей получает большой клеткой по голове. Четвертого удара она не выдержит — потеряет сознание и сделается мостом к выходу.

Выйдя по трупу (трупу?) из огромной пещеры, Лара направилась к выходу. Перепрыгнув через пропасть с использованием гарпуна, она бежала вниз, прыгала по перекладине, через провал и снова наткнулась на то же самое чудовище! Но снова удалось от него уйти.

■ ЭТО ВАЖНО: Чтобы убежать от змея, нажимайте в нужный момент клавиши в следующем порядке: Вверх-влево-вправо. Тогда змей получит по носу.

Далее — возвращение назад. Отстрелив веревку над решеткой, Лара перебралась через нее, открыла рычагом дверь и по знакомой дороге направилась к выходу, встречая по пути группы наемников. Но это несерьезно. Добравшись до лифта, поднялась наверх, где, раскачав лифт гарпуном, спрыгнула на лестницу. Далее — просто оставалось добежать до выхода знакомой дорогой, попутно отправив в мир иной десяток-другой солдат Рутленда.

Итак, меч собран, правда? Ответ на этот вопрос можно найти только в родовом поместье Крофт...

ГЛАВА СЕДЬМАЯ: КЛЮЧ ГАЛАЛИ

Место действия: Непал

Информация от Зипа: Нужно будет разыскать безопасную дорогу в буддистский заоблачный храм.

Осторожнее, в этом царстве льда и обмана все легко обрушивается, а вода необычайно холодна.

Часть первая: Потерянный кусок

Непал... Умиротворяющее место. Красивейшие пейзажи, спокойствие самой природы, высочайшие горы на планете, место, где Экскалибур должен обрести свою силу вновь.

Но еще Непал отличается безумными высотами и тем, что здесь все постоянно рушится.

Итак, Лара Крофт высадилась неподалеку от места крушения самолета, но туда еще надо было добраться. Уже первый уступ начинает сыпаться под руками хрупкой девушки, поэтому пришлось ей пройти его на максимальной скорости. Уступ, на который она перепрыгнула затем, тоже оказался ненадежен. Далее Лара съехала по скату, забралась на вышку, оттуда пробежала по скату, прыгнула, зацепившись гарпуном, потом попрыгала по сосулькам, так и норовившим отломиться и упасть в пропасть...

Разбив лед выстрелом, вошла внутрь маленькой пещеры. Оттуда серией прыжков и перебежек добралась, наконец, до самолета, где встретила, кроме всего прочего, и снежного барса. Фюзеляж застрял на краю, и поэтому Ларе пришлось затащить тяжелый двигатель в его заднюю часть, чтобы он не свалился в пропасть.

Осторожно пробравшись к панели приборов, Лара на-

шла там то, что искала, — недостающую часть! Но фюзеляж дрогнул, не выдержав смены центра тяжести, и начал сползать. Амулет также пополз к пропасти. Страх сковал бы любого в этой ситуации, но только не Лару.

■ ЭТО ВАЖНО: а чтобы он все-таки не сковал ее и все удалось, надо в нужные моменты жать на следующие клавиши: вправо-вверх-вниз-вверх. Тогда Лара успеет в последний момент выскочить из улетающего в бездну фюзеляжа.

Часть вторая: Инструкция по сборке. Меч Экскалибур

Оставшись на краю пропасти, Лара проводила фюзеляж глазами. После чего прыгнула туда же, вперед. Со ската перепрыгнула на хлипкую перекладину, которая обрушилась сразу же после того, как Лара спрыгнула с нее. Далее ей пришлось стрелять, чтобы расчистить путь в пещеры. В потрясающих по красоте ледяных пещерах ей снова пришлось потренироваться в спортивной гимнастике на так и норовивших обрушиться снарядах.

Добравшись, наконец, до более-менее твердой поверхности, Лара обнаружила там конкурентов в борьбе за место на этой самой поверхности. Сторонясь громилу с гранатометом и в целом гранат, героиня смогла разобраться и с этой проблемой. Далее, забравшись на неясного назначения здание, Лара съехала оттуда по тросу вниз, к горному источнику, где ей пришлось попрыгать по льдинкам и пару раз искупаться в прохладной водичке, попортив себе этим здоровье.

Оттуда-то она и выбралась к искомому храму, точнее, к полуразрушенному залу, в другом конце которого виднелся храм. Сначала пришлось немного пострелять, потому что непонятно, что тут делавший снежный барс, наконец-то дождавшийся хоть чего-то съедобного, набросился на Лару с рыком, за что и поплатился.

Пробравшись на другую сторону с помощью магнитного гарпуна (его пришлось цеплять трижды), Лара нашла там еще одну

сумасшедшую кошку, которую совсем легко было снять с крыши храма. На той же крыше она нашла и кнопку с характерным рисунком. И только начав задаваться вопросом о рисунке, расхитительница гробниц заметила внизу точно такой же, золотой, ящик.

Но для того, чтобы затащить его наверх, потребовалось решить простейшую задачку с тремя ящиками.

■ СОВЕТ: вот так действовала Лара: на первую чашу поставила маленький ящик, на вторую — прыгнула и затащила туда большой (не золотой). Прыгнула сверху на первую и затащила туда золотой ящик. Теперь маленький ящик перетаскала на чашу к большому. Золотой аккуратно поставила в паз, и двери открылись.

Меч собран полностью! На радостях Лара разрубила им каменные двери входа и заметила, что весь зал начинает рушиться: с толка падали камни, увлекая за собой колонны. Пришлось попрыгать по ним и проявить выдержку на последней колонне, подождав, пока она достаточно опустится, и спокойно перепрыгнув на твердый камень.

Вот и все, меч — в руках у Лары Крофт. Дальнейший путь ее лежал в Боливию, за ответами на свои вопросы.

ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ГЛАВА: УВЕЛИЧИТЕЛЬНОЕ СТЕКЛО

Место действия: Боливия

Информация от Зипа: Настала пора вернуться и задать врагам трепки!

Магический круг, в котором исчезла мать Лары Крофт... Меч, с помощью которого можно, наконец, выяснить, кто, куда и почему? И враги, которые мешают это сделать.

Лара перебила всех, не склонная в этот день к пощаде.

Только Аманда не захотела ложиться и умирать. Она, расстроенная смертью Джеймса Рутленда, превращается в того самого монстра, с которым уже пару раз приходилось встречаться Ларе.

Но теперь он не бессмертен...

■ СОВЕТ: чтобы монстр навсегда покинул этот мир, надо стрелять в него из меча, снимая определенное количество здоровья, и, когда он падает, подбегать и нажимать клавишу действия. Так повторить четыре раза. После этого монстр превратится обратно в Аманду.

А история оборвется на самом интересном месте, как оно всегда и бывает.


ЭПИЛОГ

Искательницу приключений ждет дорога на Авалон, сказочное королевство, где она вновь попытается отыскать свою мать...

До встречи, Лара!

ЛКИ



A promotional image for the video game Half-Life 2: Episode One. It features the character Ellie Vance, a young woman with dark hair tied back, wearing a white lab coat and a headband. She is holding a handgun with both hands, looking off to the side with a serious expression. The background is a warm, orange-red glow.

ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ
КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ!

HALF-LIFE® 2

— EPISODE ONE —

VALVE

powered by
source

© 2006 Valve Corporation. All rights reserved. Valve, the Valve logo, Half-Life, the Half-Life logo, Source, and the Source logos are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are properties of their respective owners.

Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU



ЖАНР
стратегия (RTS) / ролевая игра

РАЗРАБОТЧИК
Phenomic Game Development

ИЗДАТЕЛЬ
JoWood

В РОССИИ
Руссобит-М

НА ЧТО ПОХОЖЕ
The Lord of The Rings: Battle for Middle-Earth II, Dungeon Siege II

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Минимальные — 1.5 GHz, 512 MB, video GeForce 4 Ti 128 MB
Рекомендуемые — 2.5 GHz, 768 GB, video GeForce 6600GT/Radeon X800 256 MB

СКОЛЬКО ДИСКОВ
1 DVD

МУЛЬТИПЛЕЕР
локальная сеть, интернет

АДРЕС В СЕТИ
www.spellforce2.com



SpellForce 2: Shadow Wars

- История мира
- Описание принципов игры
- Стратегический режим
- Ролевая система
- Тонкости интерфейса
- Основы феодализма

Мир стал старше, потерял яркие цвета, чистоту добра и зла. Ушли великие воины и мудрецы, стало бесполезным древнее знание, забылись руны. Да, мы потеряли тот мир, к которому привыкли, правила которого так хорошо знаем, но разве это так уж страшно? Мы теряем что-то каждое мгновение своей жизни, мир становится старше каждую секунду, и в этом есть что-то мудрое.



МИР ОСТРОВОВ

К западу от Рокка, между большими островами Хоск и Энмер, сгрудились так называемые Девяносто Островов. Ближний из них к Рокку назывался Серд, а дальний — Сеппиш, он лежит почти у моря Пелн. Действительно ли их девяносто — неизвестно. Если считать острова с пресной водой — около семидесяти, а если каждую скалу — больше ста.

Урсула Ле Гуин,
«Волшебник Земноморья»

Когда-то давно существовал огромный континент, который делили меж собой все народы. Жизнь благоприятствовала развитию магии, поэтому колдуны и чародейки достигли невиданных высот в искусстве волшебства. Огромная сила столетиями концентрировалась в руках нескольких людей, и некоторые из них решили, что способны сами управлять миром. Столкновение характеров привело к грандиозной войне магов: призванные силы были так велики, что континент не выдержал и раскололся на острова. Последствия катаклизма сделали мореплавание невозможным, и острова оказались отрезанными друг от друга.

Уцелевшие в битвах чародеи чувствовали свою вину. Они связали острова порталами, помогли восстановить жизнь, и судьбы людей снова потекли по-прежнему. Природа живых (и неживых) существ такова, что жить в мире вечно не получилось. Снова и снова начиналась война...

Борьбу против темных сил возглавили рунные воины и мудрецы из ордена Зари (Order of Dawn). Их магия основывалась на том, что души людей были прямо связаны с рунами. С помощью рун одни люди могли безгранично повелевать другими, даже возвращать погибших воинов из небытия. Герои, которые сами владели своими рунами и могли призвать себе в помощь менее удачливых собратьев, назывались рунными воинами.

Явление Феникса, с помощью которого была одержана победа, изменило мир. Старая магия стала терять свою силу, руны стали бесполезными, а непобедимые рунные воины превратились в обычных людей.

Объединение многих рас позволило одолеть врага, но победа не принесла мира. Пока силы света восстанавливали свои дома, среди темных народов зрел новый союз. Не все среди темных эльфов поддерживали союз с тенями, пришельцами из тьмы, но сторонников спокойной жизни было слишком мало.

УЧЕБНИК ПУТЕШЕСТВЕННИКА

Свобода — это то, что у меня внутри.

Сергей Шнуров

У любого жанра есть своя классика, свой стандарт, основа, от которой отталкиваются все остальные произведения. Для фэнтези краеугольный принцип прост: приключение — это путешествие. Однажды в родном доме персонажа происходит нечто, что заставляет его отправиться в путешествие. По пути он находит верных друзей и множество врагов...

История Spellforce 2 не отступила от канона: наша команда будет путешествовать за главным героем по островам, переправляясь с одного на другой при помощи магических порталов. На каждом острове свои проблемы, свои враги, свои задания. Второстепенные задания можно и не выполнять, но недополученный опыт больно аукнется на высоких уровнях.

Герои Spellforce 2 не совсем обычны — они способны воскрешать друг друга, если с момента смерти прошло меньше двух-трех минут и не мешает никто из врагов. Товарищ может воскресить даже главного героя, неосторожно по-



ПРИЧУДЫ ИНТЕРФЕЙСА

Основы интерфейса стандартны для компьютерных игр, за исключением одной детали: реализованы сразу два режима. В режиме ролевой игры (от третьего лица) управление стандартно для ролевых игр: мы можем указывать направление и левой клавишей мыши, и набором клавиш **W, S, A, D**. С другой стороны, в стратегическом режиме («сверху») управление не менее стандартно: левая клавиша мыши отвечает за выбор, правая — за действия, колесо мыши — за масштаб и направление камеры, те же **W, S, A, D** теперь перемещают камеру. Быстрое переключение между режимами — кнопка **Insert**.

Функциональные клавиши **F1-F8** отвечают за героев, а цифры, как во всех RTS, прикрепляются к отрядам. Двойное нажатие быстро переносит к соответствующему отряду. Зажатая клавиша **Control** при выборе воина выделит всех бойцов этого типа, а **Alt** убирает лишних из группы.

Тильда (~) — чрезвычайно полезная клавиша, она помогает выбрать все союзные военные отряды. **Минус** выбирает отряды в поле видимости. **G** заставит помощников следовать за главным героем.

Рядом с мини-картой вы найдете кнопки для вызова основных строений базы: с их помощью вы призываете новые войска, не отвлекаясь от основной битвы. Кнопки с левой стороны помогут организовать патрулирование.

Для вызова заклинаний адаптирован **контекстный интерфейс**: чтобы вызвать заклинание, нужно *сначала* выбрать цель, и лишь затем вызвать заклинание из списка под изображением героя. Все заклинания делятся на три типа: боевые (для их вызова выделяйте врага), усиливающие (выбирайте соратника или самого мага), безадресные (выбирайте мага). Пример «безадресного» заклинания — удар молнией по трем ближайшим врагам. Точно так же, выбрав врага и нажав на картинку с мечом, можно приказывать всем атаковать какого-либо врага. Выбрать сильнейшего врага поможет клавиша **Tab**.

павшего под меч врага. Соратников можно воскрешать и позже у специального здания — алтаря жизни (Altar of Life).

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** смешанные чувства — это когда нам показывают свежий труп и говорят «А это ваш новый спутник».

К сожалению, вместе с рунами исчезла способность подбирать команду по своему вкусу: придется иметь дело с теми, кто есть. Впрочем, из них можно «вылепить» кого угодно по своему вкусу. Радует исчезновение тех моментов, когда главный герой оставался один: в первой части игры на каждом новом острове приходилось призывать помощников заново.

Наши спутники набирают уровни вместе с главным героем, немного отставая от него. Они точно так же распределяют очки опыта по **способностям**: по умолчанию это делается автоматически, но надежнее заняться этим лично. Когда выросший персонаж получает новое **заклинание** (или **умение**), он должен перенести заклинание в «короткий лист» из нескольких ячеек — только тогда это заклинание становится активным. У главного героя таких ячеек десять, у его помощников — всего лишь по три.

Сила заклинаний напрямую зависит от уровня: базовая сила заклинания попросту **умножается** на уровень мага.

Помощников, как и главного героя, приходится одевать. Набор стандартный: головной убор, доспехи или мантия, ожерелье, два кольца, оружие. У отряда общий бесконечный багаж, появляющийся при нажатии соответствующей кнопки в окне характеристик. Не забывайте автоматически сортиро-

вать **снаряжение** (кнопка внизу окна снаряжения, возле стрелки «влево»).

Кроме помощников, которых мы полностью контролируем, одеваем и вооружаем, с нами ходят случайные **попутчики**: первая из них — принцесса-воин Ночная Песня (Nightsong). Будьте осторожны: в отличие от первой части, попутчик может умереть, и путешествие на этом закончится (точнее, вернется к последнему сохраненному моменту). Учитывая, что Ночная Песня — специалист по ближнему бою, проблемы могут возникнуть на каждом шагу. Кстати, непонятно, почему ее нельзя воскресить: мы делаем это в начале сюжета, но повторить успех не удастся.

Найдя работников и подходящее место, герой может построить базу и сотворить армию в лучших традициях RTS. Ремесленники (или рабы, если у нас злые намерения) способны сооружать и ремонтировать здания, а также собирать ресурсы. Ограничения на количество ремесленников нет, стоят они дешево — строить можно долго и массово. Забрать армию на следующий остров нельзя: за нами пойдут только главные помощники.

Три основных ресурса — **камень** (stone), **серебро** (silver) и **ленья** (lenya). Камни нужны для строительства, серебро служит основой для воинства, ленья — какая-то странная травка, необходимая для паладинов, эльфов, прочих магических созданий и зданий. Деньгами для обмена с торговцами служат золотые монеты, их, в отличие от других ресурсов, можно брать с собой на другие острова.

Чтобы построить воинство, нужно много серебра, но купить его у торговца или обменять на золото невозможно: его придется добывать и носить на базу огромными слитками. Судя по всему, серебро используется в качестве простого металла, основы для кольчуг и оружия!

Основные характеристики воинов — здоровье, запас маны, защита, сила удара — зависят от уровня отряда, точнее — от уровня главного героя. Как и с заклинаниями, принцип прост: базовые значения (те, которые приведены в таблице) умножаются на уровень воина.

Дополнительный ресурс — **пицца**, производимая на фермах: чтобы вызвать солдат, необходимо «прикрепить» их к какой-либо ферме. Механизм стандартен для RTS и представлен в едва ли не самом мягком варианте: ремесленники пищи не требуют, необходимости накапливать еду нет, в случае разрушения ферм воины не исчезают.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** всадник требует вдвое больше еды: лошадь — не какой-нибудь ремесленник, ее кормить нужно!

Внутри острова наш персонаж может быстро перемещаться с помощью **«каменной телепортации»** — странных сооружений, более всего похожих на костер. Постояв рядом с «камнем» несколько секунд, путешественник его активирует: теперь он в любой момент может к нему телепортироваться (третья кнопка в левом верхнем углу экрана).

■ **ЭТО ВАЖНО:** перемещаться по «магическому метрополитену» можно не только внутри островов, но и между ними. Во второй части игры введено правило: при ведении войны между островами перемещаться нельзя. Причина этого проста: найти все баги сюжета при полной свободе перемещения не сможет и армия тестеров. С другой стороны, «ролевое» объяснение элегантно: герой поклялся не бросать свои войска перед врагом без руководства.

Телепортация работает только для главного героя, и только в том случае, если рядом нет врагов: хитро сбежать с поля боя не получится. Ближайшие соратники способны присоединиться к главе при помощи **«зова»** — специальной способности героев. Чтобы ее вызвать, нужно выбрать нашего спутника, а затем найти заклинание зова в списке под изображением главного героя (левый верхний угол экрана).

СТРАТЕГИЧЕСКИЙ РЕЖИМ

Я подумал, что вы остались в меньшинстве и у них больше орудий, а я хотел, чтобы победа была на вашей стороне. Поэтому я сделал то единственное, что умел...

Роджер Желязны,
«Тоскливой октябрьской ночью»

Если вы играли в первую часть SpellForce, то помните: запутаться в разнообразных расах было проще простого. Возможность строить здания для определенной расы задавалась типом встреченного храма. Конечно, такой подход был не слишком удобен и требовал усовершенствования.

В новом мире островов осталось всего лишь три стороны: **Realm** (Силы порядка), **Pact** (Пакт), **Clan** (Клан). Воевать по отдельности — явный путь к поражению, поэтому близкие по духу расы объединились. В кампании родной для нас стала сторона Realm — союз людей, эльфов и гномов.

Каждая сторона объединяет три расы, поэтому у нее есть центральное здание, три базовых здания для «обучения» простых воинов и три здания для обеспечения усиленных войск. Кроме того, можно построить дополнительные «пункты приема» для ресурсов и башни. Некоторые здания способны улучшаться: это открывает доступ к новым войскам.



Герой и титан, начальница и подчиненный.



→ Все поставлено правильно: рабы добывают камень.

База сил порядка (Realm) начинается с **штаб-квартиры (Headquarters)**: здесь можно призвать ремесленников (Craftsman) для работы. Специальные кнопки позволяют послать ремесленников сразу на добычу камня, серебра или лени. Во многих стратегиях реального времени штаб-квартира служит и местом сбора всех войск, но в SpellForce это не так: центр отвечает только за самые простые войска и за титанов.

Титан — особая боевая единица ростом метров в пять-шесть, которая существует для каждого острова только в одном экземпляре (точнее, по одному экземпляру с каждой воюющей стороны). Титан силен не силой удара, а здоровьем и магией. У каждой стороны свой титан.

Все титаны умеют применять **широкий удар (Sweeping Blow)**, удар повреждает сразу несколько врагов), **распыленную магию (Scatter Magic)**, магия распространяется на 5 целей) и **сокрушение (Smashing)**, сила удара утраивается). Титан сил порядка Несущий Свет (Lightbringer) может вызывать **священный удар (Divine Bolt)**, урон 60 единиц), титан пакта Древний Зверь (Netherbeast) причиняет **боль (Rain)**, урон 40), титан кланов Бешеный Огонь (Ragefire) бросает **огненные шары (Fireball)**, урон 30 по цели и 80 по области). Указанный в скобках урон приведен для гипотетического титана первого уровня: титан десятого уровня будет бить вдесятеро сильнее.

Штаб-квартира сил порядка дает возможность готовить простых солдат (Soldiers) и арбалетчиков (Crossbowman): первые требуют для себя только **кузню (Blacksmith)**, вторые становятся доступными только после улучшения кузни до **мастерских (Workshop)**.

Чтобы призвать войска по-сильнее, необходимо улучшить

(update) штаб-квартиру. Всего есть три улучшения, по одному для каждой расы, и для каждого нужно запастись камнем. Улучшение дает строителям знание о главном здании каждой из рас — **замке (Castle)** для людей, **крепости (Elven Fortress)** для эльфов, **гильдии воинов (Warrior Guild)** для гномов — именно в них появляются основные войска. Кроме того, у каждой расы есть вспомогательное здание: у людей это **цитадель ордена (Order Stronghold)**, у эльфов — **святиня (Shrine of Elen)**, у гномов — специальная **кузница (Dwarven Forge)**. Улучшенные вспомогательные здания позволяют строить самых сильных воинов для каждой расы.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** чтобы обеспечить войска едой, ремесленники должны построить фермы (Farm). Каждую ферму можно улучшить до свинофермы, удвоив ее производительность, но стоит это вдвое дороже новой фермы. Улучшать фермы выгодно или если категорически не хватает свободного пространства, или если жаль отрывать ремесленников от важной работы.

Для защиты базы предусмотрены **охранные башни (Tower)**. Базовая атака башен равна 40, а здоровье — 1000 единиц. Как и войска, башни зависят от уровня героя. Кроме того, каждая из рас способна улучшить башню: люди увеличивают удар на 12,5% и дальность на 3 метра, эльфы лечат из нее раненые войска, гномы на две трети повышают защиту. Конечно, приходится платить за все крупные суммы. Последнее здание, **алтарь жизни (Altar of Life)**, как уже говорилось, позволяет призвать погибших героев.

Принцип построения базы верен для всех трех сторон конфликта, поэтому подробнее останавливаться на варварских принципах строительства нет смысла.

РОЛЕВАЯ СИСТЕМА

— Скажи мне: убить — это хорошо или плохо?
— Плохо.
— А убить тигрицу, напавшую на ребенка, хорошо или плохо?
— Хорошо.
— Для кого хорошо: для ребенка или для тигрицы и ее тигрят?

Борис Акунин,
«Алмазная колесница»

ОСНОВЫ

Однажды сплоченный, но провинциальный народ шайкан от правил своего молодого воина в дальнее путешествие. Цель была проста — получить опыт, увидеть мир, научиться новому, принести знания из внешнего мира в закрытую общину. Кем вернулся путешественник — сильным воином, перспективным волшебником, осторожным лучником? Никем из них! Герой знает лишь, за какой конец держать нож, — остальное он выучит уже под нашим руководством, выполняя задания всех встречных-поперечных.

Достоинства ситуации очевидны: мы можем выбрать любой способ уничтожения врагов. Пусть нет никаких личных характеристик, нам не дано развивать красноречие, зато искусство убивать находится в почете. Интересно, что учиться воинскому делу герой начал только после того, как его деревня оказалась под угрозой уничтожения. Что ж, многим это

знакомо: вдохновение приходит только в критическом состоянии. У студентов меча и магического посоха тоже случается сессия!

Принципы самосовершенствования просты до безобразия: персонаж получает очки опыта (experience) за выполнение заданий и периодически повышает свой уровень на единицу. Каждый новый уровень дает один (всего лишь один!) пункт (point) для новых способностей (skill). Важно отметить, что любая способность, и самая простая, и сложная, оценивается в один пункт.

Все способности выстроены в иерархию: сначала мы выбираем между магией и воинским искусством, потом — между типами магии (или типами воинского искусства), потом — между подтипами и так далее (чистая форма такой системы представлена, например, в Lineage 2).

Вместе с тем стать узким специалистом не получится: игра жестко заставляет развивать разнообразные способности. Простой пример: огненная магия требует 19 уровня у адепта, а пунктов для нее теоретически хватает уже на 12 уровне! Приходится сочетать лекарство и лук, тяжелые мечи и белую магию, гипноз и некроمانтию...

■ **НА ЗАМЕТКУ:** в подсказке к игре в качестве ограничения для способностей фигурирует «количество распределенных очков». Было бы удобнее использовать уровень героя, но тогда появилась бы «дыра» в системе: можно было бы оставлять очки «на потом».

ПОЧУВСТВУЙТЕ СЕБЯ ФЕОДАЛОМ

Поиски военной помощи приводят нашу команду к верховной власти — королю Ульфу. «Защити свой народ, вышли войска, иначе провинция погибнет», — взывает герой к королю. Решение монарха неожиданно: «Мы не можем послать войска, так что ваш дом уже наверняка погиб. Взамен я наделяю вас властью на острове Westguard — западной границе королевства, теперь ваш дом будет там». Неожиданное решение, нечего сказать!

Конечно, о своих правах и обязанностях можно сразу позабыть, но такую возможность грех упускать. Чтобы попасть в свои владения, сперва нужно поговорить с управляющим Утрехтом (Bailliff Utrecht), присутствующим при дворе, а затем зайти в специальный портал (он находится на юго-западе от дворца).

Сразу после появления в нашем «новом доме» становится ясно: с правами тут дело обстоит тяжело, зато обязанностями мы обеспечены надолго. Впрочем, местные проблемы непохожи на наши обычные подвиги: нам не нужно куда-то спешить или строить защиту, достаточно неспешно очистить провинцию от нашествия демонов. Попутно необходимо восстановить разрушенные фермы, но тут местное население справится само.

Со временем становится известно, почему король так легко разбрасывается провинциями. Вестгард постоянно находится в состоянии войны: варвары то и дело нападают на него и разрушают поселения, а в последнее время тут стали появляться демоны — среди знати немного любителей подобных приключений. Впрочем, по сравнению с нашим прошлым путешествием это — настоящий отдых!

На севере острова, среди диких зверей, команда найдет кучку камней, похожую на примитивный алтарь. Как только герои постоят рядом с ним, откроется камень телепортации к замкнутой области на востоке — там живет главный виновник бед местного населения.

Победив всех врагов, не забудьте получить награду: она позволит надолго забыть о бедности. Приятно, когда поместье приносит доход!

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ											
Название	С	Л	П	Броня	Зд	Мана	Удар	И	Инт	Д	
Силы порядка (Realm)											
Мастеровой (Craftsman)	20	0	0	0	100	100	5-15	1,3	7,7	0	
Солдат (Soldier)	40	0	1	8	120	120	5-25	1,5	10	0	
Арбалетчик (Crossbowman)	60	0	1	5	150	150	12-24	2,5	7,2	0-14	
Конный арбалетчик (Mounted Crossbowman)	80	0	2	7	250	250	5-15	2	5	0-17	
Паладин (Paladin)	60	60	2	12	300	300	20-35	2,4	11,5	0	
Маг (Mage)	40	120	3	10	300	300	10-30	2,2	9	0	
Защитник (Defender)	80	0	1	15	200	120	10-20	1,5	10	0	
Элита (Elite)	80	40	1	9	240	0	15-35	1,5	16,5	0	
Катапульта (Dwarven Catapult)	250	0	3	10	240	0	30*3+20	-	-	15-32	
Охотница (Ranger)	60	30	1	6	150	250	8-28	1,5	12	0-20	
Друид (Druid)	30	90	1	5	150	250	10-20	2	7,5	0	
Древень (Treant)	50	150	3	10	500	0	15-30	2	11	0	
Титан (Titan)	800	1200	5	15	2000	1000	15-40	2,5	11	0	
Пакт (Pact)											
Раб (Slave)	20	0	0	0	80	120	5-20	2	7,5	0	
Клинок тени (Shadow Blade)	50	0	1	7	180	220	6-24	1,5	10	0	
Ведьма (Sorceress)	60	0	1	5	180	220	4-16	2	5	0	
Рыцарь смерти (Death Knight)	100	20	2	10	250	300	15-30	2,4	9	0	
Некромант (Necromancer)	50	100	1	6	180	220	5-25	2	7,5	0	
Пауковод (Arachnis)	100	100	3	8	300	360	15-35	2	12,5	0	
Ледяная горгулья (Frost Gargoyle)	50	50	2	10	220	220	10-30	2,2	9	0	
Огненная горгулья (Fire Gargoyle)	40	80	2	10	220	220	10-30	2,2	9	0	
Каменная горгулья (Stone Gargoyle)	180	0	3	14	400	200	20-40	2,3	13	0	
Убийца (Assasin)	60	40	1	7	150	250	5-25	1,5	10	0	
Вне формы (Transformer)	60	60	2	7	200	280	20-40	2,2	13,5	0	
Опустошитель (Ravage)	100	60	2	8	200	300	10-30	2,3	8,7	0	
Титан (Titan)	800	1200	5	5	2500	1000	20-55	3	12,5	0	
Кланы (Clan)											
Рабочий (Worker)	20	0	0	0	110	70	5-15	1,3	7,7	0	
Лучник (Archer)	30	0	1	5	100	60	5-20	2,5	5	0-14	
Наемник (Mercenary)	50	0	1	8	120	80	4-20	2,5	4,8	0	
Шаман (Shaman)	60	60	2	5	300	150	5-20	1	12,5	0	
Ветеран (Veteran)	120	0	1	10	240	120	5-65	2,5	14	0	
Тотем (Totem)	80	40	2	9	250	0	10-90	1,5	33	0	
Урод (Hurler)	20	40	2	5	300	0	10-25	3	5,8	0	
Опустошитель (Devastator)	150	0	2	6	400	150	20-35	3	9,2	0	
Поджигающая катапульта (Fire Catapult)	200	50	3	10	240	0	120+200	-	-	15-32	
Человек с топором (Axeman)	80	0	1	8	220	180	5-15 (5-25)	1,8 (2,5)	5,6 (6)	0 (4-16)	
Вызыватель духов (Spiritist)	50	100	3	8	200	160	10-25	2,2	8	0	
Берсерк (Berserk)	80	40	1	10	220	180	20-40	2,5	12	0	
Титан (Titan)	800	1200	5	7	2200	800	20-45	3	11	0	

С — серебро. Л — ленья. К — камень. П — пища. Зд — здоровье. И — интервал между ударами, секунд. Инт — интенсивность урона (средний урон за секунду). Д — дальность.

В математике подобную иерархию называют «деревом»: изображение элементов похоже на листву или корни деревьев из мира растений. Ролевая система поделена на два дерева: воинское и магическое.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** в математической теории придуман термин «лес», обозначающий набор «деревьев».

У каждой способности три степени: первая дает базовые возможности, вторая добавляет новое заклинание, третья позволяет расширить умения. Чтобы перейти к более «узкой» способности, необходимо набрать все три степени «широкой».

Основу магического искусства составляют заклинания, возникающие автоматически при возникновении способности. Впрочем, воины не в обиде, у них есть точно такие же «заклинания» (их логичнее называть умениями). Отличие в том, что для магов заклинания — основная форма войны, для воинов же умения — приятное дополнение. И заклинания, и умения в равной степени требуют затрат маны.

Все заклинания и умения длятся определенный промежуток времени от одной до нескольких десятков секунд.

ПУТЬ МЕЧА

Первая способность в воинском «дереве» — **боевое звание (Combat Rank)**. Первое звание позволяет взять в руки кожаные доспехи и шлемы, дубинки, палицы и другие подобные средства для убийства. Второе звание поможет нанести *могучий удар* (Mighty Blow), временно увеличивающий атаку оружием вдвое. Третья степень учит *удару по голове* (Head Blow), который сбивает противника с толку на несколько секунд.

Изучивший все три боевых звания может научиться **искусству тяжеловооруженных бойцов (Heavy Combat Arts)**: это научит пользоваться короткими мечами, деревянными щитами и улучшенными кожаными доспехами. Вторая степень, требующая 6 уровня персонажа, позволяет вызвать чрезвычайно полезную *милость* (Benefactions), вы лечающую бойца и нескольких товарищей. Третья степень (8 уровень) помогает «танкам»: герой *насмешками* (Taunt) отвлекает на себя врагов.

Альтернатива для исчерпавшего боевые звания (никогда не догадаетесь!) — **искусство легковооруженных бойцов (Light Combat Arts)**. Новички сразу же научатся обращаться с кинжалами и короткими луками. Вторая степень (нужен 6 уровень) — говорящее само за себя *выздоровление* (Mend). Отличие от *милости* в том, что лучник лечит только себя, зато вдвое сильнее. Третья степень (8 уровень) не



➔ Вот он, древний магический портал.

служит примером буйной фантазии и противоположна *насмешкам*: герой *ускользает* (Evade) от внимания противника.

Третья «ступенька» иерархии требует 10 уровня у персонажа, вторая его степень — 13 уровня, третья — 16 уровня.

Тяжелый воин высшей ступени способен изучить **тяжелое оружие** (Heavy Weapons): длинные мечи и топоры. Вторая степень знания позволит еще и кричать с топором в руках — *боевой крик* (Battle Cry) заставляет героя и нескольких соратников бить немного сильнее. Третья степень наконец-то позволяет *парировать удары* (Riposte), возвращая урон атакующему. Впрочем, сил на защиту хватает всего лишь десяток секунд.

Постигший искусство тяжеловооруженных бойцов может также изучать **тяжелые доспехи** (Heavy Armour), то есть металлические шлемы, щиты и прочий металл. Вторая степень учит наносить дополнительные раны *скрытыми лезвиями* (Hidden Blades). Третья степень позволяет с помощью *стойкости* (Steadfast) полминуты гасить три четверти урона.

Легкий воин, желающий развиваться дальше, может узнать о **легком оружии** (Light Weapons): это откроет мир длинных кинжалов и сабель. Умение *ярость* (Rage) второй степени увеличивает урон врагу, а третья степень поможет с определенной вероятностью избегать атак при помощи *ловкости* (Agility).

Второй и намного более полезный вариант для легкого воина — **стрелковое оружие** (Ranged Weapons), то есть обычные луки и арбалеты. Вторая степень учит *точно целиться* (Steady Aim): это увеличивает урон от стрел. Третья степень *ускоряет стрельбу* (Rapid Fire).

Последняя, четвертая «ступенька» иерархии доступна героям 19 уровня, второй ее уровень требует 23 уровня, третий — 27 уровня.

Изучив досконально тяжелое оружие, можно перейти к одной из профессиональных способностей.

➤ **Бой с мечом в обеих руках** (Two-Handed Swords) делает щиты лишними: очевидно, атака при этом возрастает, но защита падает. Если герой действительно возьмет в руки двуручный меч, он получит «призовое» добавление к атаке. Дальнейшее развитие умений — *рассечение* (Cleave), резко увеличивающее урон и пробивающее броню. Высшая степень выводит на уровень мастера *боевой крик* (Battle Cry Master) и то же *рассечение* (Cleave Master), а также увеличивает удар мечами на 10%.

➤ **Бой с топором в обеих руках** (Two-Handed Axes) аналогичен похожему бою с мечом. Умение *берсерк* (Berserk) увеличивает на 25 секунд атаку, но при этом вся ярость приходится на случайного врага. Высшая степень дает профессионализм в *парировании* (Riposte Master) и превращении в *берсерка* (Berserk Master) и тоже увеличивает удар топором на 10%.

➤ **Боевые молоты** (Warhammers) — здесь это нечто из области бронетехники. *Громовой удар* (Thunder Strike) — резкое усиление одного удара, а его недостаток в том, что применять эту способность придется несколько раз подряд — в битве у нас найдутся дела и поважнее. Высшая степень выводит на профессиональный уровень *громовой удар* (Thunder Strike Master) и *насмешки* (Taunt Master), не забывая увеличивать урон на 10%.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** яркая картина — стоит бронированный воин в тяжелом молоте в руках и профессионально насмехается над врагами...

Те, кто предпочли подробно изучать тяжелые доспехи, также могут развивать свои знания.

➤ **Латные доспехи** (Plate Armour) надежнее обычных, но требуют специальных навыков. Вторая степень позволяет продемонстрировать *железную волю*

(Iron Will): на практике это выглядит как защитное поле из «Механоидов», то есть увеличивается защита и восстанавливаются до 75% здоровья и маны, зато в это время воин не может сдвинуться с места. Третья степень улучшает *железную волю* (Iron Will Master) и *стойкость* (Steadfast Master), а также на 50% ускоряет восстановление здоровья.

➤ **Кольчуги** (Chain Mail) на втором уровне помогают применить *последние резервы* (Last Reserve): на протяжении 20 секунд герой восстанавливает до 150% здоровья (умение предназначено для совсем уж плохих случаев). Последняя степень улучшает те же *последние резервы* (Last Reserve Master) и *скрытые лезвия* (Hidden Blades Master), кроме того, ускоряет восстановление маны на 25%.

➤ **Ростовые щиты** (Tower Shields) позволяют на втором уровне выстроить *стену из щитов* (Shield Wall), при этом увеличивается защита 15 ближайших союзников. На третьем уровне улучшенные *стены из щитов* (Shield Wall Master) и *милость* (Benefactions) дополняются ускорением восстановления здоровья на 30% и маны на 15%.

Специалистам по легкому оружию придется выбирать между стандартными боевыми способностями.

➤ **Бой двумя кинжалами** (Dual Wield Daggers) позволяет на втором уровне выучить *отравление* (Poison Stringer), заражающее до 5 врагов. Третий уровень увеличивает атаку на 10% и улучшает *ускользание* (Evade Master) с *отравлением* (Poison Stringer Master). Смысл понятен: персонаж приобретает боевые функции «вора».

➤ **Бой двумя мечами** (Dual Wield Blades) на второй степени учит *рубящим ударам* (Slash): кровотечение от них ничуть не лучше отравления. Третий уровень увеличивает атаку на 10%, улучшает *ловкость* (Agility Master) и *рубящие удары* (Slash Master).

➤ **Боевые посохи** (Fighting Staffs) позволяют стать *ураганом* (Hurricane) — следующий удар наносится по всем окружающим врагам. Кроме увеличения атаки на 10% третий уровень улучшает *ярость* (Rage Master) и *ураган* (Hurricane Master).

Изучившие стрелковое оружие смогут специализироваться на одном из видов луков.

➤ Стрелки из **длинных луков** (Longbows) с помощью *истинного выстрела* (Trueshot) увеличивают силу и точность выстрелов, а третья степень увеличивает на 10% поражение от длинных луков и улучшает *точное прицеливание* (Steady Aim) вместе с *истинным выстрелом* (Trueshot Master).

➤ Стрелки из **скоростных луков** (Fast Bows) умеют *уловками* (Salvo) стрелять пятью стрелами за раз. На третьей степени они добавляют 10% к урону, при помощи *быстрой стрельбы* (Rapid Fire Master) ускоряются на 40%, при помощи *мастерских уловок* (Salvo Master) стреляют сразу семью стрелами.

➤ Специалисты по **тяжелым арбалетам** (Heavy Crossbows) могут пробивать доспехи с помощью *пролома брони* (Armor Breaker). Третья степень на 10% усиливает удар от болтов, а также позволяет улучшить *пролом брони* (Armor Breaker Master) и *выздоровление* (Mend Master).

ВЫБОР МАГА

Жизнь колдуна начинается с получения **магического ранга** (Magic Rank) — именно в этот момент его учат надевать специальные одежды и шапки. Магическую шапку, знаете ли, просто так не оденешь — нужна сноровка и смекалка. Второй ранг учит заклинанию *вспышка* (Flash), наносящему врагу средний урон. Третий ранг позволяет *лечить* (Healing) себя или союзника.

Маг третьего ранга может выбрать между мировой и священной магией. Первая степень мировой магии (World Magic) поможет вызвать *грозу* (Thunderstorm), поражающую трех ближайших к колдуну врагов. Вторая степень дает возможность *воровать ману* (Mana Theft) у противника — это полезно в сражениях с местными «боссами». Третья степень вызывает сомнения — *едкое облако* (Corrosive Cloud) ослабляет защиту врага. Лучше уж напрямую ударить...

Первая степень **священной магии** (Divine Magic) наносит сильный удар *священной молнией* (Divine Bolt) по заданному месту на карте. *Медитация* (Meditation) на втором уровне восстанавливает запас маны. Третий уровень дает базовое заклятие черной магии — *высасывание жизни* (Lifetap).

Ограничения по уровню для третьей «ступеньки» иерархии такие же, как и для воина.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** первые степени для каждой способности третьего уровня не дают новых заклинаний, а лишь позволяют использовать соответствующие посохи и мантии.

Мировая магия может развиваться в магию стихий и психическую магию. **Магия стихий** (Elemental Magic) второй степени дает возможность вызвать *стихийный снаряд* (Elemental Projectile), сочетающий урон от огня, льда и земли. Третья степень открывает доступ к *цветовому щиту* (Chromatic Shield), который принимает на себя часть ударов: конечно, магу лучше вовсе не попадать под вражеские удары.



➔ Помощь сельскому хозяйству состоит в битвах с шершнями.

Психическая магия (Mental Magic) второй степени учит *гипнозу* (Mesmerization): враг застывает, пока его не ударят. Масса ограничений делает это заклинание излишне узкоприменимым. На третьей степени *шок* (Shock) наносит физический удар в зависимости от уровня маны цели.

Священная магия делится по принципу противоположности добра и зла: на белую и черную. **Черная магия (Black Magic)** второй степени позволяет наносить *боль* (Pain), то есть попросту отнимать здоровье. Заклинание третьей степени, *гашение* (Extinct), мгновенно уничтожает всех слабых врагов в заданной области.

Белая магия (White Magic) второй степени, как легко догадаться, дает способность *усиленно лечить* (Greater Heal). Третья степень позволяет при помощи *возмездия* (Retribution) отражать большую часть урона на атакующих.

Как и для воинов, последняя «ступенька» иерархии доступна героям 19 уровня, второй ее уровень требует 23 уровня, третий — 27 уровня.

Специалисты по магии стихий могут далее изучать каждую из трех стихий отдельно.

➤ **Огненная магия (Fire Magic)** первой степени учит кидать *огненные шары* (Fireball): достанется и цели, и ее соседям. На второй степени *огненный шторм* (Fire Storm) позволит избавиться от окружающих войск врага. Наконец, третья степень усиливает *огненные шары* (Fireball Master), *огненный шторм* (Fire Storm Master) и *стихийные снаряды* (Elemental Projectile Master).

➤ **Ледяная магия (Ice Magic)** замораживает (Freeze) объект и наносит ему удар. Вторая степень еще холоднее: *ледяная комета* (Ice Comet) бьет сразу по области. Третья степень увеличивает силу *замораживания* (Freeze Master), *ледяной кометы* (Ice Comet Master) и *цветового щита* (Chromatic Shield Master).

➤ **Земная магия (Earth Magic)** первой степени бросает во врага три *камня* (Rock Projectile), вторая степень вызывает *извержение* (Eruption), которое наносит удар и по войскам противника, и по его зданиям. Высшая степень улучшает и *броски камнями* (Rock Projectile Master), и *извержения* (Eruption Master), и *едкое облако* (Corrosive Cloud Master).

Психическая магия также делится на три типа.

➤ **Волшебство (Enchantment)** первой степени позволяет возвращать врагу 75% магического удара с помощью *обратной связи* (Feedback). Вторая степень приносит *поток мыслей* (Mind Stream), который наносит физический удар по врагу. Страшные у нашего героя, должно быть, мысли! Третья степень улучшает *обратную связь* (Feedback Master), *поток мыслей* (Mind Stream Master) и *шок* (Shock Master).

➤ **Господство (Domination)** первой степени учит *очаровывать* (Charm), при этом мы можем контролировать слабый вражеский отряд полминуты. Вторая степень даст способность вызвать *озверение* (Amok): вражеский отряд временно считает всех вокруг врагами. Третья степень усиливает *озверение* (Amok Master), *очаровывание* (Charm Master) и *высасывание маны* (Manadrain Master).

➤ **Иллюзии (Illusions)** первой степени запрещают окружающим врагам десятков секунд читать заклинания с помощью *молчания* (Silence). Вторая степень вызывает *танцующие огоньки* (Dancing Lights): некоторое время слабые враги не могут двигаться. Третья степень усиливает *молчание* (Silence Master), *танцующие огоньки* (Dancing Lights Master) и *гипноз* (Mesmerization Master).

Черная магия предлагает своим «аспирантам» три разных направления.

➤ **Некромантия (Necromancy)** первой степени вызывает *темный поток* (Dark Stream), наносящий урон всем вокруг мага и заодно высасывающий здоровье. Правильно, близко к некроманту подходить не следует! Вторая степень некромантии позволит *вернуть из мира мертвых* (Raise Dead) 10 союзников на 40 секунд. Третья степень усиливает *темный поток* (Dark Stream Master), *восстановление мертвых* (Raise Dead Master) и *высасывание жизни* (Lifetap Master).

➤ Специалист по *смерти* (Death) может вызывать сильный физический удар под скромным названием *смерть*. Вторая степень позволяет создать *поле боли* (Field of Pain), то есть нанести удар черной магией по заданной области. Третья степень увеличивает действие *боли* (Pain Master), *смерти* (Death Master) и *поля боли* (Field of Pain Master).

➤ **Демонология (Demonology)** позволяет применить *демоническую плоть* (Demonic Scourge), вызывающую демона. Вторая степень приносит *горящую кровь* (Burning Blood): соратники мага сначала увеличивают свою атаку, но затем постепенно погибают. Интересный вариант для последней битвы. Третья степень улучшает *демоническую плоть* (Demonic Scourge Master), *горящую кровь* (Burning Blood Master) и *гашение* (Extinct Master).

■ **НА ЗАМЕТКУ:** на действия некроманта есть ограничение: нельзя вернуть из мира мертвых умерших восставших из мертвых. Непонятная фраза? Сейчас все поясню. В мире SpellForce 2 присутствуют *восставшие из мертвых* (Undead). Это не только те, которых восстановил некромант, это отдельный тип жизни со своими традициями. *Восставшие из мертвых* (те, которые Undead) могут снова умереть, и восстановить их некромант уже не сможет. Такой вот парадокс.

Белая магия уравнивает черную по количеству подвидов.

➤ **Магия защиты (Protection Magic)** при помощи *священного возмездия* (Divine Retribution) возвращает часть урона атакующим. Вторая степень дает умение десятисекундной *неуязвимости* (Invulnerable). Третья степень усиливает *возмездие* (Retribution Master), *священное возмездие* (Divine Retribution Master) и *неуязвимость* (Invulnerable).

➤ **Магия жизни (Life Magic)** *святыми лучами* (Holy Light) лечит всех в заданной области. Вторая степень позволяет восстановить 10 погибших воинов в качестве *армии призраков* (Ghost Army) на минуту. Третья степень выводит на высший уровень *усиленное лечение* (Greater Heal), *святые лучи* (Holy Light Master), *армию призраков* (Ghost Army Master).

➤ **Магия природы (Nature Magic)** занимается боевыми ударами с помощью *святого гнева* (Holy Wrath), усиленного против восставших из мертвых. Вторая степень позволяет магу и его ближайшим товарищам замереть и стать на 25 секунд неуязвимыми при *священной власти* (Divine Command). Третья степень усиливает *священную молнию* (Divine Bolt Master), *святой гнев* (Holy Wrath Master) и *священную власть* (Divine Command Master).

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** в первый раз вижу, чтобы белые маги справились с возвращением мертвых лучше некромантов.



Базовые принципы войны в SpellForce 2 просты, но действие отнюдь не примитивно. В теории все ясно, но какова практика, какие цели поставит перед нами очередное командование? Кого из подчиненных лучше

использовать в конкретной ситуации? Продолжение статьи, описывающее подробности путешествия, будет в следующем номере. **ЛКИ**



➔ Штурм вражеских укреплений не предполагает порядка.



ЖАНР

приключение
СОЗДАТЕЛИ

Nucleosys, Got Game Entertainment

В РОССИИ

Play Ten Interactive, Руссобит-М.

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Jack the Ripper

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Требуется — 800MHz, 128MB,
video card 16MB

Рекомендуется — 1,6GHz, 256MB,
video card 32MB

МУЛЬТИПЛЕЕР

нет

СКОЛЬКО ДИСКОВ

1 CD

САЙТ ИГРЫ

www.scratchesmystery.com

РЕЙТИНГ



74%

НАГРАДА ЖУРНАЛА



Scratches

- Управление в игре
- Полное прохождение
- Кто сделал игру

Главный герой игры — известный писатель Майк Артрейт — покупает особняк.

Как потом выясняется, дом хранит множество тайн и загадок — его предыдущие хозяева погибли при странных обстоятельствах, а по ночам в доме слышны непонятные звуки. Майк прибывает, чтобы осмотреть свои владения. Именно с этого и начинается игра...

УПРАВЛЕНИЕ

Управление в Scratches традиционно для квестов от первого лица: с помощью мыши можно передвигаться, исследовать предметы и осматриваться. Для вызова окна инвентаря нажмите правую кнопку мыши.

Чтобы использовать предмет, выберите его в инвентаре и щелкните мышью на области, где этот предмет нужно использовать. Чтобы больше узнать о предмете, который имеется у вас в наличии, перейдите в экран инвентаря, выберите лупу и щелкните на вещи, о которой вы хотите получить информацию.

Клавиша Esc вызывает меню паузы, где находятся опции настроек, а также сохранения и загрузки игры.

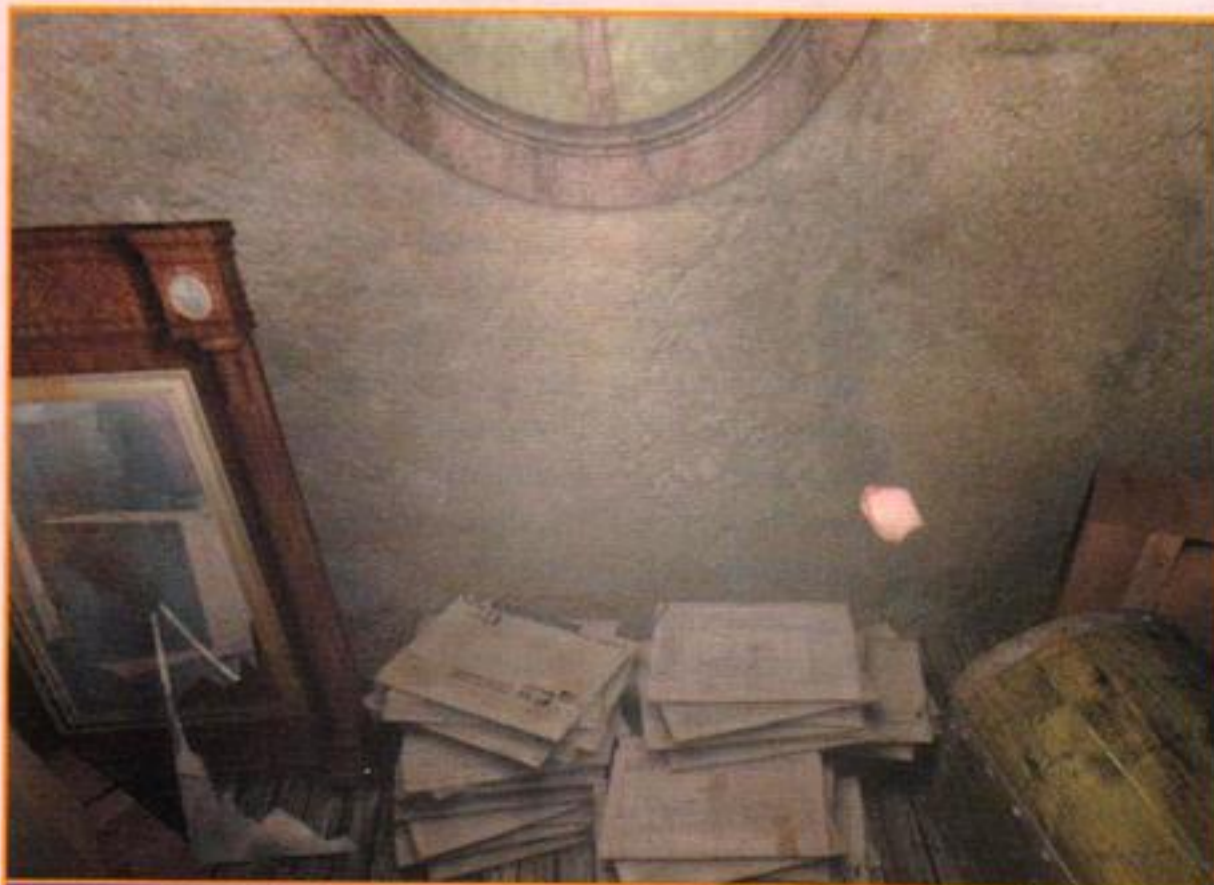
Ну что, готовы к приключениям? Тогда в путь.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Вступительный ролик демонстрирует нам, как Майк прибывает в таинственное поместье. После того как главный герой выберется из машины, управление передается вам.

СУББОТА, 12 ОКТЯБРЯ. ДЕНЬ

Загляните в почтовый ящик у ворот — он пуст. Следуйте к гаражу и осмотрите ворота — они закрыты на замок. Теперь пора обследовать дом: пройдите к двери и откройте ее, используя ключ от поместья (он находится у вас в инвентаре). Оказавшись в доме, следуйте к телефонному аппарату. Через пару мгновений зазвонит телефон — это Джерри, друг Майка. После беседы проверьте выключатель у двери: кажется, электричества нет. Осмотрите гостиную (небольшая комната с камином, справа от входной двери). На столике перед камином лежит дневник. Прочтите его и отправляйтесь исследовать рабочий кабинет — туда ведет дверь слева от камина.



➤ Старые газеты на чердаке. Из них можно узнать много интересного...



→ Вставьте цветок, поверните ключ — и вы услышите красивую мелодию.

На столике у камина нет ничего интересного, кроме пустого бокала и стопки книг, мы же отправимся осматривать содержимое письменного стола. Прочтите дневник и обыщите ящики — заберите письмо и шило.

Через двойные двери следуйте в столовую — осмотрите картины, вино в комод и столик у стены напротив. Выходите из столовой через дверь справа от столика. Осмотрите вазы под лестницей и направляйтесь в дверь напротив — на кухню. Исследуйте кран у холодильника и заберите большой нож из шкафа слева от раковины. Теперь обыщите жилую комнату: осмотрите стол и заберите бумагу, исследуйте ящики, возьмите карандаш и осмотрите фотографию в этом ящике. Осмотрите все остальные фото, затем ванную комнату и комод у кровати — видимо, хозяйка очень увлекалась фотографией.

Вернитесь к вазам под лестницей, откройте занавески и осмотрите вазы внимательнее — в самой маленькой найдете ключ. Возвращайтесь на кухню и с помощью ржавого ключа откройте железную дверь. Спускайтесь в подвал и осмотрите рубильники на стене, вентиль напротив и сливное отверстие в полу. Вернитесь к телефону и позвоните Джерри, он сообщит, что вызвал электрика, и его следует ждать в первой половине дня.

Ступайте в коридор с лестницей (где нашли ключ в вазе), поднимитесь на второй этаж и следуйте в дверь слева. В ванной заберите тряпку из среднего нижнего ящика под раковиной, возвращайтесь в коридор. Следуйте мимо лестницы к двойным дверям. Пройдите в комнату с африканскими трофеями и осмотрите стенды с вазами и бюст, на котором находится коготь льва. Исследуйте столик — здесь есть письмо некое Саймона Рассела

Джеймсу и куча различных карт и фотографий. Прочтите письмо, затем осмотрите стенд с бивнями слона. Попробуйте потянуть за ручку внизу — ничего не происходит. Посмотрите на стойку с веревкой.

Выходите из комнаты и направляйтесь в дверь напротив — в спальню. Осмотрите здесь все, обратите внимание на картину, где изображена женщина в красном (картина находится справа от кровати, у зеркала), и щелкните мышью на руке женщины. Оказывается, за картиной есть сейф, правда, пока вам его не открыть. Выходите из спальни и следуйте в дверь в конце коридора — это ваша комната.

Пройдите к маленькому столику в углу и положите на него чемодан. Исследуйте его содержимое — возьмите ручку и спички, прочтите письмо Джерри о поместье, осмотрите визитную карточку и записную книжку — в ней записан телефон Барбары, секретарши Майка. Также в чемодане лежит книга Майка Артрейта. Поставьте на стол кейс, в котором хранится печатная машинка, и откройте его. Достаньте оттуда печатную машинку и бумаги, затем уберите чемодан. Осмотрите напечатанный листок и обыщите ящики стола — найдете анатомические рисунки. Осмотрите урну для бумаг справа от стола — отыщете там скомканный листок бумаги. Ознакомьтесь с его содержимым и следуйте к камину.

Осмотрите сумку доктора, заберите фонендоскоп и полюбуйтесь на рисунки. Выходите из спальни и следуйте к телефону на первом этаже. Поговорите с Джерри, а затем пообщайтесь с Барбарой. Войдите в экран инвентаря и используйте карандаш на листе бумаги — это письмо, правда, оно на итальянском языке. Еще раз пообщайтесь с Барбарой — теперь настало время это письмо ей отправить. Вновь войдите в инвен-

тарь и соедините письмо и конверт. Используйте ручку, чтобы написать адрес. Отправляйтесь к воротам, откройте почтовый ящик и прочтите записку электрика — он не дождался вас в назначенный час. Что ж, обидно. Положите письмо в ящик и возвращайтесь в дом.

Пообщайтесь по телефону с Джерри: Майк расскажет, что электрик его не дождался, и Джерри посоветует поискать в доме свечи.

Продолжим исследовать дом — на первом и втором этаже мы вроде бы все видели, так что пора отправиться на третий. Поднимитесь по лестнице на третий этаж и ступайте в дверь справа (напротив лестницы). Обыщите кирпичи и заберите изогнутый металлический прут.

Пройдите через дверь в следующую комнату и осмотрите примус. Воспользуйтесь прутом и попробуйте его зажечь. Ничего не получается. Выходите в коридор и следуйте к двери под лестницей. Осмотрите дверь — кажется, ключ вставлен в замочную скважину с другой стороны. Возьмите газету и просуньте ее под дверь, затем используйте шило, чтобы протолкнуть ключ. Попробуйте вытащить газету, но... удача сегодня не на вашей стороне. Осмотрите коробки и поднимитесь по лестнице. Здесь нет ничего особенного — откройте окна, полюбуйтесь на крышу и окрестности и спускайтесь вниз.

Поднимитесь на чердак и осмотрите стопку газет и ящик справа. Заберите оттуда лампу и исследуйте фотографии и газетные вырезки. Также на чердаке есть музыкальная шкатулка: вставьте туда цветок и поверните ключ. Прослушав приятную музыку, спускайтесь вниз и позвоните Джерри. Расскажите ему, что свечей в доме вы не обнаружили, и он предложит вам съездить в город и купить свечи, пока не стемнело.

Идите к воротам и садитесь в машину. Достаньте из бардачка ключ и вставьте его в замок зажигания. Кажется, аккумулятор разряжен — жаль, в город съездить сегодня не получится.

Вернитесь в дом и позвоните Джерри. Майк расскажет о неисправности, затем еще раз позвоните Джерри и поинтересуйтесь у него о прежних жителях — он расскажет об убийстве, которое было совершено в мае 1963 года. Затем еще раз пообщайтесь с Джерри и поинтересуйтесь у него насчет сейфа: код он не знает, но обещает позвонить по поводу сейфа завтра утром.

Теперь настало время еще раз посетить чердак и порыться в подшивке старых газет. Полистайте газеты за май 1963 года — найдете кое-какую информацию о Джеймсе Блэквуде. Возвращайтесь в свою комнату и ложитесь спать.

ВОСКРЕСЕНЬЕ, 13 ОКТЯБРЯ. НОЧЬ

В полночь Майк проснется от странных звуков. Выходите из комнаты и следуйте в комнату с африканскими трофеями. Осмотритесь и обратите внимание, что теперь вместо стенда с бивнями доски и молоток. Дотроньтесь до молотка, и... оказывается, все это вам только приснилось.

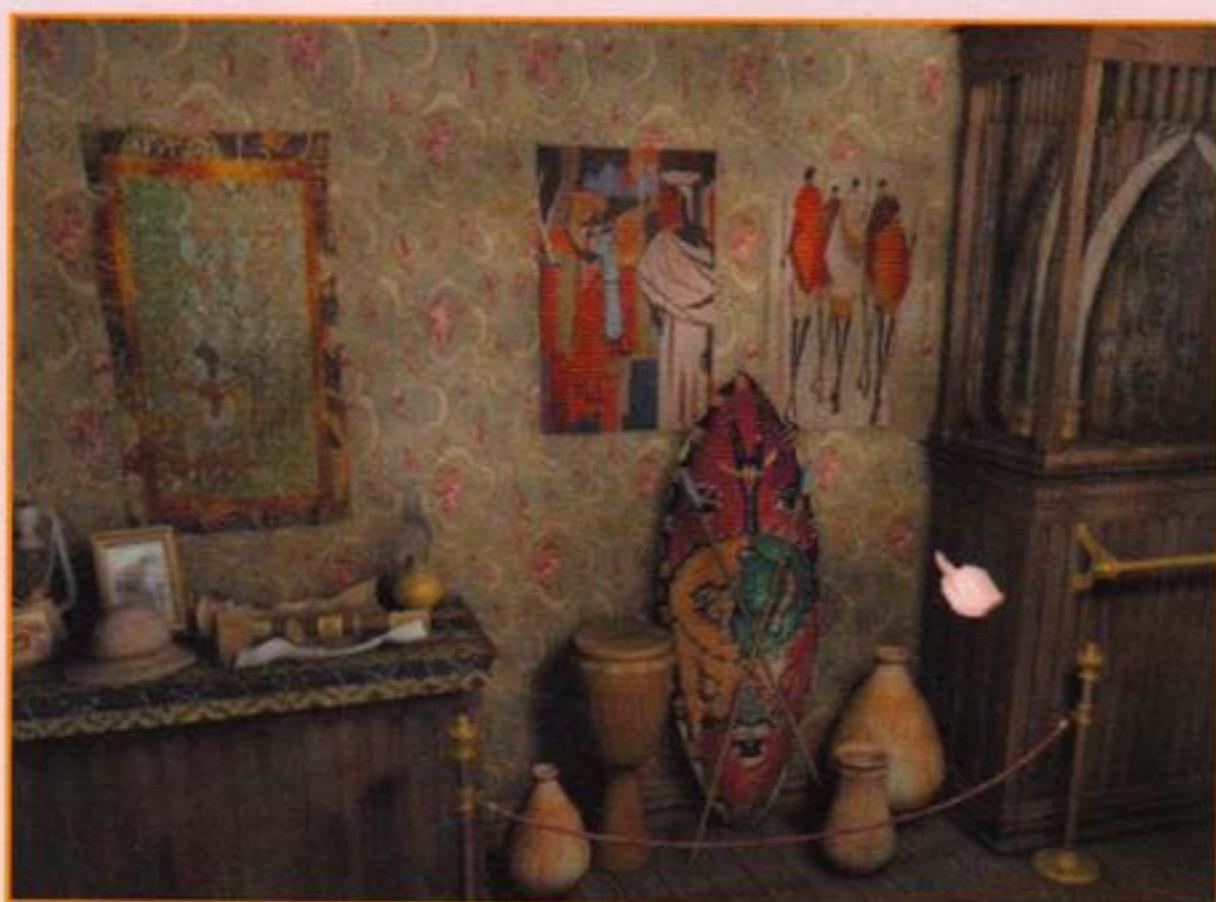
Вы вновь слышите странные звуки. Подойдите к камину и используйте фонендоскоп, чтобы послушать звуки. Спускайтесь вниз, следуйте в гостиную и, используя фонендоскоп, послушайте звуки в камине. В подвал вам спуститься не удастся из-за темноты. Поднимитесь на второй этаж и осмотрите выставочную комнату — как видите, здесь все на месте. Вернитесь в свою комнату и ложитесь спать.

ВОСКРЕСЕНЬЕ, 13 ОКТЯБРЯ. ДЕНЬ

Спускайтесь вниз и ответьте на телефонный звонок. Поговорите с Джерри о сейфе — он скажет вам комбинацию (03211). Пройдите в спальню с сейфом за картиной (на-



→ Третий этаж дома. Мрачное место.



➔ В комнате с африканскими экспонатами есть множество интересных вещей.



➔ На этом примусе мы приготовим органический камень.

поминаю — находится она на втором этаже, напротив комнаты с африканскими трофеями), щелкните на руке женщины на картине, затем откройте сейф. Заберите оттуда ключ и листок бумаги. Прочитайте документ — это предложение по строительству дома. Запомните номер телефона банка (0191294144), он нам еще пригодится.

Поднимитесь на третий этаж и направляйтесь к запертой двери под лестницей на чердак. Откройте дверь с помощью ключа, найденного в сейфе. Осмотрите стол в комнате: здесь вы найдете план дома, ключ и крышку. На табурете рядом со столом лежит молоток — его тоже возьмите.

Внимательно изучите план дома: оказывается, на втором этаже рядом со спальней есть секретная комната.

Пройдите в соседнюю комнату. Осмотрите веревку, свисающую с потолка, и лестницу. С помощью лестницы доберитесь до полки с канистрами и банками с краской. Возьмите масленку и осмотрите пыльную канистру. Протрите канистру тряпкой и еще раз осмотрите ее: внутри находится машинное масло. Используйте шило, чтобы проделать дырку в канистре, и залейте в лампу масло — для этого используйте ее на канистре.

Теперь спускаемся вниз. На полпути обратите внимание на доску, к которой привязана веревка. Перережьте веревку ножом и заберите ее с пола.

Больше нам здесь делать нечего, так что отправимся на поиски секретной комнаты. Спуститесь на второй этаж и подойдите к большой спальне. Осмотрите стену слева от двери и используйте нож, чтобы содрать обои, — увидите кирпичи.

Возвращайтесь на третий этаж и следуйте к лестнице, ведущей в башню. Осмотрите еще раз окна и шагайте дальше. Наверху осмотрите

старую лампу на стене и бросьте на нее веревку. Похоже, так дело не пойдет — лампа не выдержит вашего веса. Придется поискать другой способ.

Обратите внимание на трещину в стене под лампой. Используйте молоток, чтобы пробить отверстие. Протяните веревку через отверстие и спускайтесь вниз. На полпути вниз осмотрите окно и обратите внимание на веревку в правом верхнем углу. Щелкайте мышью на веревке, а потом спускайтесь вниз. Вы окажетесь перед окном секретной комнаты. Щелкните на окне мышью, чтобы оказаться в комнате.

Осмотрите. Похоже, раньше здесь была детская комната — на полу валяются игрушки, а напротив окна стоит кровать. Обыщите здесь все: в комодке найдете свидетельство о рождении. Документ датируется 9 августа 1961 года, он подписан неким Кристофером Милтоном, однако имя и отчество ребенка затерто.

Пока нам делать здесь нечего, тем же путем выбираемся из комнаты (по веревке на крыше).

Поднимитесь на чердак — давайте еще немного пороемся в старых газетах. Выберите второе предложение из списка внизу. Прочтите статью от 10 мая 1961 года о смерти новорожденного Блэквуда.

Спускайтесь на второй этаж и следуйте в комнату с африканскими трофеями. Пройдите к стенду с бивнями и осмотритесь. Используя нож, сломайте нижнюю планку — увидите два колесика. Используйте на них масленку и сдвиньте стенд в сторону, за ним вы обнаружите секретную дверь.

Используйте молоток, чтобы сломать доски, и пройдите в дверь. Ну и темнота здесь. Войдите в инвентарь и используйте спички на лампе. Выберите лампу и щелкните мышью в центре комнаты: увидите еще одну африканскую маску. Сдвиньте бамбуковую заслонку с

окна, теперь в комнате светло. Осмотрите ящик в углу и прочитайте записи и письмо.

Вернитесь в свою комнату и подойдите к столу с печатной машинкой. Вставьте в машинку бумагу, и Майк начнет печатать.

Прочтите, что написал Майк, и спускайтесь на первый этаж. Позвоните Джерри, затем возвращайтесь в свою комнату и ложитесь спать.

ПОНЕДЕЛЬНИК, 14 ОКТЯБРЯ. НОЧЬ

Майк просыпается ночью. Идет в секретную комнату с маской. Маски нет, а вы снова оказываетесь у себя в комнате. Вновь идите в комнату с маской — она там же, где и была ранее.

Спуститесь в кухню и следуйте в подвал. Зажгите лампу, а то здесь темно. Внизу подойдите к печке и откройте заслонку. Все тот же звук... Лезьте внутрь и двигайтесь вперед. Лезьте через небольшое отверстие, далее доберетесь до двери с решетчатым окошком. Увидите чью-то фигуру. Значит, за Майком следят? Но кто?

Вылезайте из печки и поднимайтесь на кухню. Кажется, в лампе скоро закончится масло. Возвращайтесь в свою комнату и ложитесь спать — хватит бродить по ночам, вы же не лунатик.

ПОНЕДЕЛЬНИК, 14 ОКТЯБРЯ. ДЕНЬ

Когда проснетесь, ступайте вниз. Зажгите камин в гостиной, чтобы согреться. Позвоните Джерри — сегодня он хочет посетить поместье Майка. Выходите из дома и следуйте к гаражу. Откройте замок с помощью серебряного ключа и исследуйте здесь все — старинный автомобиль и велосипед. На крыле переднего колеса велосипеда есть маленький генератор. Покрутите педали, и генератор начнет вырабатывать свет. Осмотрите верстак, в ящике с инструментами возьмите кусачки и отвертку, также справа от верстака есть небольшой ломик, возьмите и его.

Возвращайтесь в дом и пройдите в кухню. Оттуда выходите через дверь на улицу. Следуйте по дорожке к склепу — двери обмотаны проволокой. Используйте кусачки, чтобы перекусить проволоку, и пройдите внутрь. Осмотрите два гроба на постаменте, здесь покоятся Джеймс и Кэтрин Блэквуд. Откройте нижний гроб — обнаружите в нем тело, второй гроб пустой. Возьмите камень с пола и спускайтесь вниз. Здесь много гробов, однако вам не прочитать, кто здесь похоронен, слишком темно.

Обратите внимание на нижний гроб в центре — он приоткрыт. Внутри обнаружите мертвого кота. Вер-

О РАЗРАБОТЧИКАХ

Студия **Nucleosys** (www.nucleosys.com) была образована **Агустин Кордесом** (Agustin Cordes) и **Александром Грациани** (Alejandro Graziani). Два больших поклонника жанра adventure начали работу над **Scratches** еще в 2003 году. Почти три года потребовалось авторам, чтобы выпустить квест на прилавки. **Scratches** увидели свет в марте 2006 года и получили хорошие отзывы в прессе и у игроков. Августин и Александр не останавливаются на достигнутом: в разработке находится еще один проект в жанре first-person adventure, правда о нем еще ничего не известно.

На территории России **Scratches** (русское название — «Шорох») будут издавать компании **Руссобит-М** (www.russobit-m.ru) и **PlayTen Interactive** (www.playten.com), релиз русской версии игры намечен на первую половину 2006 года.



► За этой картиной находится тайник.

нитесь в верхнюю часть и посмотрите вверх. Видите купол? Отлично, сейчас нам придется его разбить, чтобы здесь было светлее. Бросьте камень в купол, затем подберите его на полу у лестницы. Вновь бросьте камень в купол — теперь купол разбит, но в склепе все еще темно. Возвращайтесь в дом, поднимитесь на второй этаж и следуйте в спальню напротив комнаты с африканскими трофеями. Осмотрите зеркало слева от сейфа и открутите его с помощью отвертки.

Возвращаемся в склеп. Войдите в экран инвентаря и соедините проволоку и зеркало. Установите зеркало в подставку для свечей, которая находится над лестницей. Прочтите информацию на табличке внизу, возвращайтесь домой и позвоните Джерри. Майк расспросит его о смерти мистера Блэквуда. Позвоните в банк по номеру 01912 94144 и пообщайтесь со служащим. Оказывается, счет Джеймса Блэквуда еще не закрыт.

Поднимайтесь на чердак и читайте газеты за июнь 1963 года. Обратите внимание на газету со статьей об убийстве Катрин Блэквуд — здесь есть пометка некоего Уильяма Бэйли, полицейского, расследовавшего это дело.

Вернитесь к телефону на первом этаже и позвоните мистеру Бэйли (номер 01665 65217). Пообщайтесь с ним, затем выходите из дома и следуйте к воротам. Осмотрите почтовый ящик — Барбара прислала вам перевод письма. Прочтите его, здесь говорится о тайнике, который находится под ночным столиком у кровати.

Ступайте в комнату Евы (у кухни), осмотрите ночной столик и сдвиньте деревянную панель. Осмотрев фотографию, выходите из дома через главную входную дверь и сворачивайте вправо. Добравшись до оранжереи, осмотрите дверь. Кажется, петли заржавели. Смажьте их маслом из масленки — и вы сможете пройти внутрь. В оранжерее ос-

мотрите кадку в центре, затем пол поблизости — обратите внимание на блестящий предмет и опрокинутый горшок. Осмотрите водопроводный кран, затем поднимайтесь на второй этаж. Осмотрите лопату, воткнутую в ящик с землей, и шланг поблизости. Щелкните на первом конце шланга, чтобы спустить его вниз, и на втором конце, чтобы поместить его в ящик с землей.

Пройдите к столу с удобрениями и осмотрите горшок с растением. Осмотрите ящики стола — в левом вы найдете несколько листов из дневника бывшего владельца дома, в правом ящике находятся садовые ножницы. Используйте ножницы на растении в горшке, чтобы получить его плоды и листья.

Идите в подвал в доме и осмотрите вентиль. Используйте на нем ломик и молоток, чтобы повернуть вентиль и открыть воду. Поднимайтесь на кухню и проверьте кран у холодильника. Вернитесь в оранжерею и подключите шланг к крану у кадки. Теперь поверните вентиль и поднимитесь вверх — можете вытащить лопату из ящика с землей. Спуститесь вниз и отсоедините шланг. Воду выключать не стоит. Подойдите к кадке и осмотрите место, где лежал блестящий предмет. Сейчас его там нет.

Выходите из оранжереи, пройдите два шага вперед, а затем направо. Обратите внимание на дерево с дуплом и водоем. Осмотрите водоем и заберите ключ. Возвращайтесь в дом и через гостиную идите в рабочий кабинет. С помощью найденного ключа откройте правый ящик. Прочтите письмо Кристофера Милтона миссис Блэквуд.

Осмотрите шкатулку — открыть ее можно, только введя код из пяти цифр. Теперь настало время еще раз посетить детскую комнату. Добравшись до нее тем же путем, как и раньше. Осмотрите кубики: обратите внимание, на каждом из них кроме буквы есть еще и цифра. Попробуйте составить имя ребенка — как вы

помните, в склепе на табличке была буква R, это первая буква имени ребенка. Теперь попробуйте составить имя полностью на основе букв на кубиках. Получится ROBIN. Теперь составляем код — получится 59097.

Вернитесь в кабинет и откройте шкатулку, введя код. Шкатулка разделена на три части перегородками. В центральной перегородке есть небольшой участок, который можно поворачивать. Поверните часть вправо и нажмите на кнопку в правой части шкатулки, затем поверните часть перегородки влево и нажмите на кнопку в левой части шкатулки. Нажмите на центральную часть шкатулки и возьмите ключ.

Если хотите, вы можете позвонить Джерри и рассказать ему о последних событиях. Затем выходите из дома через главный вход и следуйте по дорожке справа. Далее увидите тропинку, идите по ней к часовне. Используйте ключ, найденный в шкатулке, чтобы попасть внутрь.

Поднимайтесь по лестнице на балкон и осмотрите шкаф: в ящике найдете библию. Осмотрите ее и найдете гвоздь, возьмите его. Спускайтесь вниз и осмотрите алтарь. Осмотрите пол между алтарем и распятием — увидите металлическое кольцо. Используйте на него ломик — теперь увидите нишу в полу. Осмотрите еще раз распятие и вставьте гвоздь в ногу на распятии. С помощью ломика выправите табличку — откроется секретный проход.

Следуйте в комнату. Что-то здесь темно, зажгите свечу и осмотритесь. На столе найдете страницы из дневника и письмо. Ознакомьтесь с содержимым документов, заберите ветку и возвращайтесь домой.

Поговорите с Джерри, выходите на улицу и следуйте к воротам. В почтовом ящике обнаружите уведомление о выселении. Заберите аккумулятор из автомобиля и идите в гараж. Подключите аккумулятор к устройству на велосипеде и покрутите педали. Вернитесь к машине и вставьте аккумулятор обратно. Сядьте в автомобиль и

попробуйте завести машину. Послушайте рассуждения Майка и выходите из машины.

Идите к часовне. Обратите внимание на область слева от дорожки. Исследуйте ее и начните копать (используйте лопату) на вершине тени от башни (помните фотографию, найденную в комнате у Евы?). Здесь вы отыщете останки человека. Используйте кусачки, чтобы получить зуб. Засыпаем яму землей.

Вернитесь в дом, поднимитесь на второй этаж и направляйтесь в комнату с африканскими трофеями. С помощью кусачек получите коготь льва с ожерелья (ожерелье на бюсте справа от двери). Спуститесь на первый этаж и идите на кухню: осмотрите кофемолку на столе — как видите, она еще работает. Откройте кофемолку и положите туда зуб, который вы позаимствовали у трупа. Когда перемелете все, получите порошок. Теперь таким же образом измельчите коготь льва.

В инвентаре смешайте порошок с листьями и плодами растения. Поднимайтесь на третий этаж и идите в комнату с примусом. Положите на примус крышку из-под банки с краской, а затем порошок, плоды и листья. С помощью спичек зажгите огонь и заберите органический камень. Повсюду слышится чей-то смех.

Спускайтесь на второй этаж, пройдите в комнату с трофеями и оттуда следуйте в потайную комнату. Соедините ветку, найденную в часовне, и камень, чтобы получить амулет. Используем амулет на маске.

Спуститесь на первый этаж и пройдите к камину в гостиной. Осмотрите его, увидите решетку. Откройте ее и спускайтесь вниз. Шагните вправо, увидите дверь с решетчатым окном. В комнате осмотрите отверстие в стене, стол, ведро в углу, игрушечного медвежонка и сырое мясо у окна. Еще раз осмотрите отверстие в стене. Теперь садитесь удобнее и смотрите финальное видео.

ЛКИ



► Подвал — самое жуткое место во всем доме.



ЖАНР

тактическая стратегия

РАЗРАБОТЧИК

Pandemic Studios

ИЗДАТЕЛЬ

TNO

В РОССИИ

Buka Entertainment

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Brothers In Arms, Full Spectrum Warrior

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Требуется — 1,5 GHz, 256 MB,

video GeForce Ti 4400/RadeOn 9500 64 MB

Рекомендуется — 2 GHz, 512 MB,

video GeForce 6500/RadeOn 9700Pro 128 MB

МУЛЬТИПЛЕЕР

локальная сеть, интернет

СКОЛЬКО ДИСКОВ

1 DVD или 4 CD

АДРЕС В СЕТИ

www.fullspectrumwarrior.com

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

- **Основа сюжета**
- **Управление**
- **Стратегия**
- **Оружие и снаряжение**
- **Новые умения**
- **Приемы бойцов**
- **Как управлять техникой**
- **Прохождение**

Прошло два года, и они вернулись. С постаревшими лицами и похорошевшим игровым процессом. Обрели новых товарищей, заручились поддержкой бронетехники, авиации и выучили новые трюки. Война все также раздирает Закистан на части, тираны не хотят успокоиться — а над мирными жителями навис геноцид.

Оригинальная тактика 2004 года получила достойное продолжение. Разработчики вывели игру на новый уровень — как количественно, так и качественно. Что же она может предложить игрокам? Широкие тактические возможности, сложные уровни, интересный игровой процесс. Играть — тяжело, но интересно.

У вас, надеюсь, уже созрели вопросы: «Что такого придумали разработчики? Чем порадовали, чего добавили?». Тогда перейдем к делу. Дело было где-то на Ближнем Востоке, в таинственной стране Закистан...

КОНЦЕПЦИЯ ИГРЫ И УПРАВЛЕНИЕ

Что такое Full Spectrum Warrior? Тактическая стратегия непрямого контроля. Вы можете отдавать приказы: куда двигаться и стре-

лять. Бойцы выполняют их по мере возможностей. Здесь не нужна быстрая реакция. Главное — тактика. Как расставить бойцов? Где найти обходной путь? Открыть огонь на подавление или кинуть гранату? Сотни вопросов. И, найдя

ИСТОРИЯ FULL SPECTRUM WARRIOR

Наверное, вы знаете, что Full Spectrum Warrior создавался на основе симулятора, который заказала армия США. Не знаю, что там было в оригинале, но есть ощущение, что в результате адаптации проекта для нужд мирного населения под нож попало многое. Несмотря на широкие тактические возможности, разработчики постоянно держат игрока в ежовых рукавицах. Часто выбор иллюзорен. Особенно это ощущается в первой части.

Этого пулеметчика можно достать, если обойти по дворику справа. Этого противника возьмете только гранатой. А здесь вообще нечего делать без дымовых гранат. Вторая часть дает больший выбор. Можно прикинуть разные варианты и выбрать оптимальный.

Но в определенный момент игрока все же поставят на место и заставят искать единственно верное решение. Минус? Ну, как сказать... Чтобы догадаться, что делать, — зачастую приходится изрядно ползать голову. И это увлекает. Поэтому простим небольшой обман, на который пошли разработчики. Он того стоил.



➔ Чтобы пробраться мимо пулеметчика, используйте дымовые гранаты.

правильные ответы, вы сможете пройти уровень.

Самое серьезное нововведение — плотность огня. Раньше как было? Если над противником висит щит, значит, в надежном укрытии. Не попасть. Теперь немного по-другому. Красный треугольник — по врагу никто не стреляет. Он ничего не боится и действует нагло. Желтый треугольник — по нему стреляют. Чем больше палочек над треугольником, тем сильнее огонь. Противник реже меняет позиции, отстреливается и вообще старается не дергаться. Желтый треугольник с крестиком — сидит в укрытии и не показывает носа.

То же самое относится к вашим бойцам. Видите индикатор слева? Чем больше заполнен, тем сильнее огонь. Если индикатор стал красный, значит, в любой момент прилетит роковая пуля. Обычно это означает, что зашли сбоку или кто-то из отряда находится не в укрытии. Под ураганным обстрелом трудно точно стрелять (смотрите главу «Умения бойцов»), а иногда не высунуться.

Остались разрушаемые укрытия. Но их стало меньше. Например, исчезли дурацкие диваны. Еще одна новинка — дома. Теперь можете зайти внутрь и пострелять из окон. Но только из которых разрешают. Не фонтан, но гораздо лучше.

Вместе с домами появились рассадники терроризма. Он выглядит как обычная дверь. Только на стенке нарисован черный или желтый меч. Из нее постоянно выбегают противники. Чтобы остановить конвейер, нужно выстрелить из гранатомета или кинуть гранату.

В вашем распоряжение до четырех отрядов — «Альфа», «Браво», «Чарли» и «Дельта». Обычно в группе четверо бойцов. Если хотите выбрать конкретного, используйте клавиши WASD. Чтобы переключиться между отрядами, нажмите клавишу Tab. Если зажать и удерживать Tab, появится

карта, на которой показано месторасположение подразделения. Щелкните по значку, чтобы выбрать нужный.

Чтобы приказать двигаться, нажмите правую кнопку мыши. Появятся четыре желтых кружка. Может, и меньше. Они показывают, сколько бойцов в отряде. Наведите курсор на какой-либо объект. Он изменится и покажет, как встанут солдаты, если отправить туда.

В Ten Hammers интерфейс довели до ума. Подробнее об этом мы поговорим в главе «Навыки и тактика». Сейчас остановимся на главном. Допустим, вы играете отрядом «Браво» и видите ящики. Хотите отправить туда отряд «Альфа»? Нажмите правую кнопку мыши и наведите на объект. Щелкните и удерживайте правую кнопку мышки. Выберите нужное подразделение.

Удобно? Не то слово. Наконец-то можно без проблем командовать бойцами. Уже это дает неслабые тактические возможности. Хотите пример? Пожалуйста. Отряд «Альфа» зажали огнем. Вы видите обходной путь. «Браво» его не видит. Не проблема. Два щелчка мышкой — сделано. Раньше такой маневр не получился бы.

Если хотите использовать предмет (например, заложить взрывчатку, открыть ворота, etc), щелкните правой кнопкой мыши и наведите курсор. Нажмите и удерживайте левую кнопку мыши. В меню выберите левый пункт. Так же происходит: перетаскивание и сдача раненых, пополнение боеприпасов и прочие действия.

Чтобы задать зону огня, щелкните левой кнопкой мыши. Наведите круг на противника и снова нажмите левую кнопку. Если нажать и удерживать — выскочит меню. Два крайних пункта — бросить дымовую и боевую гранату. Верхний пункт — задать зону огня. Выберите его.

Он разделится на два подпункта. Просто открыть огонь и открыть огонь всем. В чем разница? В пер-

вом случае — отстреливаются двое бойцов. Остальные прикрывают фланг и тыл. Небесполезно, как может показаться. Я могу вспомнить с десяток случаев, когда это спасало от поражения. Во втором случае стреляет весь отряд. Боеприпасы тают на глазах, зато противник боится поднять голову.

Если честно, не использовал ни разу. Нужно было подавить огнем? Обычно обходился пулеметчиком. Подстрелить противника — точным выстрелом или гранатами. Не буду утверждать, что бессмысленная способность. Просто не пользовал. Патронов жалко.

Чтобы вызвать карту местности, нажмите левый Ctrl. На ней показаны цель задания, отряды, склады оружия и медики. Последние два нужны: а) пополнить боеприпас, б) лечить раненых. Склады с оружием можно отбить у противника. Обычно этим приходится заниматься в последней главе.

С ранеными дела обстоят сложнее. Если подстрелили товарища, взвалите его на плечо и оттащите к медику. Он унесет его в лазарет — и в строй встанет новый боец. Но запас не бесконечен. На каждую миссию отпущено определенное количество человек. И если потеряли двух бойцов, может получиться так, что останется половина.

Обидно? Конечно. Но иногда на этом неприятности не заканчиваются. Обычно в каждой новой миссии дают полный отряд. Но иногда в усеченном составе приходится сражаться до конца главы. Если потеряли гранатометчика или пулеметчика, тогда лучше переиграть. Иначе намучаетесь. Да и вообще, старайтесь обойтись без потерь. Таскать раненых — дело муторное.

НАВЫКИ И ТАКТИКА

За отведенное время солдаты выучили пару трюков, которые подсобят в бою. Они могут самостоятельно искать укрытия. Например, вы бежите по открытой мест-

ности и попали под обстрел. Нажмите и удерживайте Spacebar (если нажмете один раз — отмените приказ). Выберите пункт Cover. Бойцы разбегутся по укрытиям. Причем прячутся толково. Проколов не бывает.

Или еще интересней. Сидя в укрытии, нажмите и удерживайте Spacebar. Выберите — Set Pos. Над отрядом появится оранжевый маркер. Теперь куда-нибудь отбежите, войдите в меню и выберите Fallback. Подразделение вернется на отмеченное место.

Эту способность можно использовать для разведки. Например, вы не знаете, чего ждать впереди. Ставите маркер, двигаетесь вперед — и если покажется противник, вернитесь назад. Советую не лениться и постоянно ставить маркер. Переигрывать реже будете.

Допустим, вы стоите перед подозрительным переулком. Его нужно пройти. Но кто знает, что ждет впереди! Чтобы обезопасить бойцов, нажмите правую кнопку и наведите курсор. Потом нажмите и удерживайте левую кнопку мыши. Выберите Hot. Бойцы пойдут вперед, держа оружие наготове.

Точно так же можно зачищать здания. Чтобы не заходить наобум, наведите курсор на лестницу и выберите в меню нижний пункт. Он называется по-другому, но смысл такой же. Только помните, что бойцы двигаются в два раза медленнее.

Не хотите рисковать? Тогда отправьте на разведку одного бойца. Укажите куда двигаться и вызовите меню. Выберите пункт Scout. В указанное место побежит отважный доброволец. Если заметит противника — вернется назад. В противном случае — подзовет отряд.

А вот бесполезная способность. Если подстрелили бойца, наведите на него курсор и выберите пункт Drag. Товарищ отчаянно кинется вытаскивать раненого. Только прежде чем отдать приказ, убедитесь, что противник не слишком



➔ От выбора укрытия зависит многое. Видите — индикатор полностью красный? Скоро кто-то погибнет.



➔ Зняв правильную позицию, вы сможете уничтожить противника без риска для жизни.

яростно стреляет. Иначе вместо одного раненого будет двое. Почему бесполезная? Зачем вытаскивать раненого под огнем? Если можно сначала прикончить — а потом спокойно подобрать.

Теперь отряд можно разделить на две группы. Укажите куда двигаться и нажмите 1 или 2. Сделано. Переключаться между группами можно клавишами WASD. Чтобы объединить обратно, нажмите правую кнопку мыши, потом левую и выберите Regroup. Чем полезно? Многим. Во-первых, четыре группы — больше возможностей для маневров. Намного проще уничтожить противника.

Во-вторых, зачастую четыре бойца не нужны. Пример: вы стоите на углу. Прикажите открыть огонь. Двое стреляют — двое сидят без дела. Нужен гранатометчик, а он третий в отряде? Тогда ничего не получится. Залепите зарядом из подствольника в следующий раз. Не годится. Плюс — одной группой можно управлять дистанционно и отдавать приказы (Hot, Scout, etc).

Я всегда старался дробить отряды, когда была возможность. Правда, есть одно «но». Это уже говорилось, но повторюсь. Чем меньше бойцов стреляет по противнику, тем увереннее он действует. Однако, если вспомнить, что обычно стреляют двое, ничего страшного.

Гранаты. Здесь мало что изменилось. Дымовые — чтобы создать завесу и проскочить опасный участок. Боевые — уничтожить противников. Перед броском постарайтесь зажать противника огнем, чтобы не успел убежать. Но теперь гранаты можно далеко и высоко кидать. Кто помнит первую часть, поймет, какой это прогресс.

УМЕНИЯ БОЙЦОВ

Отряд состоит из четырех бойцов: командир, пулеметчик, гранатометчик и стрелок. У каждого есть особые умения. Например, **гранатометчик** — может выстрелить из

гранатомета (железная логика, правда?). **Стрелок** — точным выстрелом уложить противника в укрытии. Только нужно, чтобы тот не прятался. **Пулеметчик** — открыть огонь на подавление. Попав под обстрел, противник побоится даже высунуться. **Командир** — вызвать вертолеты. Крылатые друзья наспигуют врага свинцом за считанные секунды. Если поддержка авиации не предусмотрена, тогда придется довольствоваться точным выстрелом.

Как использовать? Нажмите и удерживайте клавишу E. У пулеметчика появится круг, который показывает зону обстрела. Командуйте. С гранатометчиком, стрелком и командиром немного сложнее. Необходимо подождать, когда в круге появится красная точка. При вызове авиации — лазерный прицел на мишени. Он значит, что боец прицелился.

Но когда боец целится, он встает в полный рост и становится уязвимым. Противник, соответственно, этим пользуется. И отряд не досчитается одного товарища. Если огонь плотный, не стоит даже пытаться. Вообще, правильно прицеливаться — целая наука. Нужно смотреть на плотность огня, рассчитать, когда противник встанет и спрячется. Чувствовать, сколько времени понадобится на прицеливание... Не отчаивайтесь. Постепенно научитесь.

Но насколько умения полезные? Очень. Только надо правильно пользоваться. Точный выстрел прикончит противника, которого не обойти с фланга. Гранатометчиком удобно уничтожать снайперов, вражеских гранатометчиков и группы противников.

Пулеметчиком — подавить врага, чтобы, например, кинуть гранату. Только помните, что патроны расходуются до неприличия. Да, кстати, когда пулеметчик перезаряжается, у отряда резко уменьшаются боеприпасы. Обычно на 40-50%.

Авиация — дело полезное. Правда, не рассчитывайте на постоянную поддержку. Вообще, любой уровень можно пройти, не пользуясь вертолетами. Поэтому в прохождении я не писал, когда их вызывать. Нет такой необходимости.

ТЕХНИКА

Наконец-то можно управлять техникой. Приятно, черт побери. Чтобы переключиться на бронетранспортер, нажмите клавишу Tab и выберите соответствующий позывной.

Как управлять стальным монстром? Как пехотой. Правая кнопка мыши — передвижение. Левая кнопка мыши — задать сектор огня. Также бронетранспортер умеет раскидывать дымовые гранаты. Нажмите левую кнопку мыши и выберите левый пункт. Чтобы выстрелить из орудия (обычная атака — пулемет), удерживайте клавишу E. Появится прицел. Когда в центре покажется красная точка, артиллерист готов. Можете стрелять.

Единственное, чего стоит бояться БМП, — гранатометчики. Три выстрела, и машина превратится в груды металлолома. Чтобы этого не произошло, отправьте пехоту на разведку. Заметив гранатометчика, откройте огонь на подавление, подгоните бронетранспортер и уничтожьте противника.

CHAPTER 1

TO THE RESCUE

Первое серьезное задание. Если играли в первую часть игры, навыки вернутся быстро. Бегите налево. Отряд «Альфа» переместите к углу здания. Вот и противники — снайпер и пара пехотинцев. Опасность представляет первый. Откройте по нему огонь на подавление. Отряд «Браво» переместите за машину, потом за каменную кладку позади. Прикажите стрелять на подавление. Отрядом «Альфа» двигайтесь по улице, перебегая от укрытия к укры-

тию. Когда подберетесь на расстояние броска, киньте гранату в укрытие снайпера.

Теперь нужно штурмовать дворик. Переместите оба отряда ко входу. Отряд «Альфа» поставьте у правого прилавка, отряд «Браво» — у левого. Противник засел с двух сторон. Его можно прикончить гранатами или точными выстрелами из винтовки. Смотрите по ситуации, каким отрядом лучше действовать. Враги постоянно перемещаются, поэтому однозначно что-то посоветовать трудно. Зачистите дворик, подберите раненого бойца и бегите к началу уровня. Сдайте раненого и пополните боеприпасы.

Двигайтесь направо. За углом засел пулеметчик. Отряд «Альфа» разместите на углу. Пускай он отвлекает противника. Отряд «Браво» поставьте за каменным горшком. Хотя место здесь — не главное. Важно, чтобы отряд не заметил пулеметчик. Отсюда киньте на улицу дымовую гранату. Это обеспечит безопасный проход на какое-то время. Затем бегите в переулок слева.

За углом засели пехотинцы. Морите их гранатами, точными выстрелами и зарядами из гранатомета. Потом заверните за угол и прикончите пулеметчика. Улица очищена. Бегите к проходу в заборе (за позицией пулеметчика).

Поставьте на углу отряд «Альфа» и прикажите обстрелять крышу. На ней засел автоматчик, который вскоре заявит о себе. Потом переносите огонь на остальных противников. Отрядом «Браво» забегите в дом напротив. Поставьте бойцов около окна (их два — проверьте оба) и подождите, пока они прикончат врагов. Затем спускайтесь по второй лестнице. Оказавшись на улице, зайдите во фланг противнику, который перестреливается с отрядом «Альфа». Можно двигаться дальше.

Когда завернете за угол — упадете под обстрел автоматчика. Поблизости нет укрытия, поэтому

КАК СОХРАНЯТЬ ИГРУ

Записывать игру в Full Spectrum Warrior: Ten Hammers обычным способом нельзя. Есть контрольные точки. Но они расположены далеко — а убивают тут с завидной частотой. Что делать? Начать сначала? Зачем? Есть другой путь.

Во время игры можно записать повтор. От последней загрузки и до момента, когда нажмете кнопку Save Replay. Погибли? Выходите в меню и загрузите повтор. Во время просмотра вы можете переключаться между отрядами и — внимание! — в любую секунду войти в игру.

Что это дает? Возможность проанализировать ошибку. Может, пошли неверным путем. Или просто хотите попробовать другой вариант. Ваше право. Остановите повтор и заходите в игру. Единственный недостаток, который разработчик не устранили, — отсутствие нормальной полосы прокрутки. Повтор можно смотреть не только в обычном, но и в ускоренном режиме. Но все равно выходит долго. Поэтому значительную часть времени приходится внимательно изучать потолок и ждать нужного фрагмента. Иногда раздражает до безумия. Но, право, — не смертельно.

прикажете бойцам двигаться в режиме Hot. Реакция у морпехов отличная, так что вы должны успеть первыми.

Вскоре дорожка выведет на улицу. Поставьте отряд «Альфа» на углу и прикажите обстреливать снайпера. Отряд «Браво» перекиньте за машину. Вскоре прибегут несколько автоматчиков. Нужно разобраться с ними как можно быстрее. Поэтому используйте точные выстрелы. Подойдя на расстояние броска, обрадуйте снайпера гранатой.

Добравшись до указанной точки, отправьте рапорт и переключитесь на бронетранспортер. Двигайтесь по улице, вынося все живое. Доехав до дорожного блока, прикажите уничтожить вражеский БМП. Потребуется несколько выстрелов, чтобы добиться желаемого. Но дальше так не пробраться. Оставьте бронетранспортер около блока. Переключитесь на пехоту.

Видите, дворик помечен синим маркером? Вам туда. Но не спешите заходить внутрь. На крышу выскочит пехотинец. Разобравшись с ним, переместите отряд «Альфа» к углу. Пулеметчик зверствует. Киньте дымовую гранату и перебросьте отряд «Браво» за каменную стенку. Обходите с фланга и стреляйте в противника.

К этому времени (может, раньше — может, позже) должен появиться гранатометчик. С ним справится бронетранспортер, но на всякий случай — лучше проконтролировать. Мало ли что может случиться. Далее одним отрядом бегите к дорожному блоку. Рядом с телом валяется детонатор. Подберите и взорвите преграду. Осталось зачистить улицу. Это, право, несложно. Всего два-три пехотинца, которые хаотично бегают от укрытия к укрытию — и гибнут от метких выстрелов. Когда доберетесь до указанного места, закончится уровень.

THE MONASTERY

Впереди виднеется милый домик. Он-то и пригодится. Отряд «Альфа» поставьте к правому углу и откройте огонь на поражение. Если все сложится удачно, они прикончат большинство народу. Отряд «Браво» отправьте к левому углу и начните обходить дом. Их задача: подавить огнем снайпера и разобраться с выжившим противником. Когда справитесь, перебросьте отряд «Альфа» на расстояние броска гранаты и уничтожьте снайпера.

Очистив местность, идите в правый угол. Во дворике сидит одинокий автоматчик, которого ваши бойцы уничтожат за пару секунд. А вот дальше — сложнее. Переместите отряд «Альфа» к углу и посмотрите на площадку. Там куча народу плюс джип с пулеметом. И главное — носа не высунуть. Слишком плотный огонь.

Переключитесь на отряд «Браво», киньте дымовую гранату и бегите к небольшому домику в дальнем углу. Разделите отряд на две группы — «Браво-1» и «Браво-2». Первую оставьте отсиживаться за домиком, вторую перекиньте к мешкам в углу. Здесь они будут в относительной безопасности. Задача «Браво-2» — уничтожить двух-трех пехотинцев, которые околачиваются поблизости. Используйте гранаты или гранатомет. Потом поставьте «Браво-1» на углу дома. Они смогут уничтожить еще парочку пехотинцев.

Часть местности очищена, плюс отряды находятся вне зоны огня пулемета. Перебросьте любую группу к разрушенному зданию и загляните за угол. Джип. Правда, использовать гранаты, скорее всего, не получится, потому что водитель заметит и поспешит скрыться. Тем лучше. Добейте противника и двигайтесь дальше.

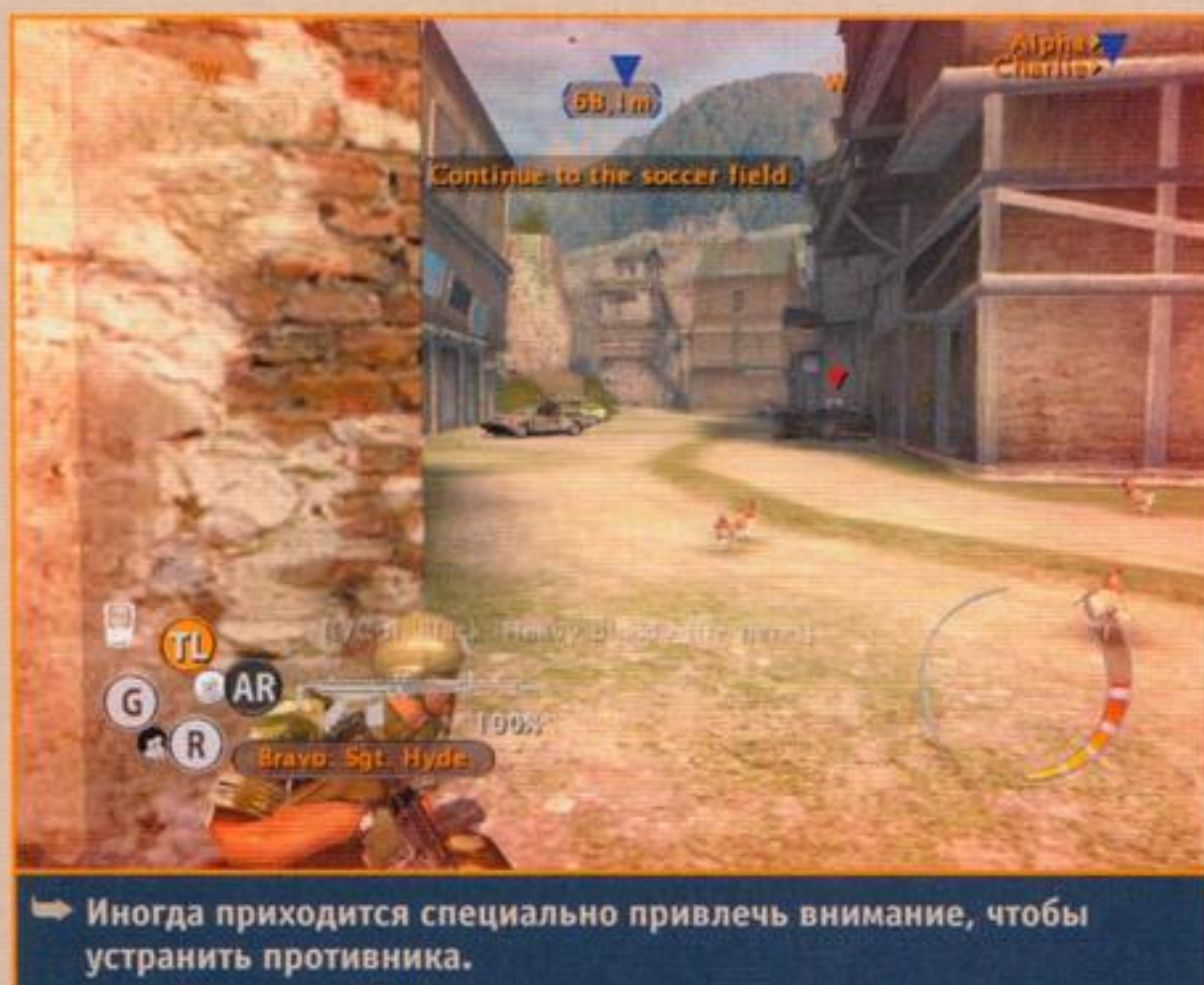
Во внутреннем дворике засело пятеро-шестеро пехотинцев. Отряд «Альфа» поставьте на углу. Пускай перестреливаются и отвлекают внимание. Отряд «Браво» перекиньте к забору. Передвигаясь вдоль него, они смогут прикончить большинство противников. Самых упорных снимайте точными выстрелами или закидывайте гранатами. При желании можете привлечь отряд «Альфа».

Подойдя к воротам монастыря, поговорите с женщиной. Правда, разговор получится коротким. Перебросьте отряд «Альфа» за мешки с песком и прикажите открыть огонь по снайперам. Важно, что в первом ряду стоял гранатометчик. Стрельните им по балкону.

Теперь нужно действовать осторожно. Видите мешки с песком рядом с воротами? Когда перебросите туда отряд — из дома выскочит пехотинец. Его нужно пристрелить, пока не успел забежать в туннель. Если не успеете — замучаетесь выкуривать. Если это произошло, используйте гранаты или точный выстрел.

Есть еще одна проблема: снайпер в доме справа от ворот. Он простреливает подходы к туннелю. Конечно, можно зачистить здание. Но противник постоянно возникает из ниоткуда. На моих глазах из стенки выбежал новый снайпер. Плюс есть вероятность, что завяжете бой с отрядом, который окопался за домом. В общем, игра не стоит свеч. Киньте дымовые гранаты и пробегайте мимо.

В туннеле встретите гражданского, который поделится информацией. Спрячьте отряд «Альфа» за мешками с песками и прикажите перестреливаться с двумя пехотинцами. Они должны отвлекать противника, чтобы отряд «Браво» успел перебежать к зданию. Не заходите внутрь. Успе-



те. Идите направо и спрячьтесь за мешками с песком. Противника хватает. Но сейчас главное — уничтожить ворота, иначе враг будет получать подкрепление. Для этого хватит одного выстрела из гранатомета. Потом беритесь за противника всерьез.

Переключитесь на отряд «Альфа» и выстрелом из гранатомета прикончите двух противников. Теперь силами двух отрядов можно штурмовать здание. Оно только кажется мирным. На самом деле наверху засело пятеро-шестеро автоматчиков. Отбив атаку, заходите в небольшую комнату в здании. Поздравляю. Первая глава закончена.

CHAPTER 2

BRITISH INVASION

Простой уровень по сравнению с предыдущими. Отряд «Альфа» оставьте на месте. Снайперу прикажите простреливать улицу. Отрядом «Браво» двигайтесь через дворики. Прикончив противника, сядьте за каменный горшок и прикажите контролировать переулочек напротив. Подтяните остальные отряды.

Продолжайте двигаться по улице. Противник будет выбегать редко. А который есть — помрет от рук бойцов или пули снайпера. Только внимательней приглядывайте за дверьми, помеченными желтым мечом. Оттуда могут прибежать незваные гости. Да, кстати, не забывайте обыскивать здания. На всякий случай.

Добравшись до места помеченного маркером, вызовите конвой. Пополните боеприпасы и двигайтесь дальше. Заверните за угол и прикажите отряду «Альфа» контролировать улицу. Отрядом «Браво» отыщите дворик справа. Там бродит один часовой, который считает, что деревянный щит — надежное укрытие. Парочка очередей его в этом разубедит. В дворике найдете раненого солдата. Оттащите его к конвою и двигайтесь по улице.

Преодолев поворот и разобравшись с противником на крыше и улице, приготовьтесь к серьезной битве. Видите следующий поворот? За ним сидит пулеметчик. Сначала перебросьте отряд «Альфа» за здоровый булыжник перед поворотом. Пускай они контролируют угол. Оттуда будут выходить патрульные. Человек пять-шесть.

Отряд «Браво» переместите к углу дома, рядом с которым стоит отряд «Альфа», и прикажите контролировать переулочек справа. Оттуда вскоре выйдет часовой. Пристрелив его, переместите к углу правой стенки. На скале несколько автоматчиков. Разобравшись с ними, поставьте к мусорному контейнеру около забора.

Вернемся к отряду «Альфа». Они должны нащелкать всех патрульных. Даже если этого не произошло, ничего страшного. Видите дом около поворота? Бегите к стенке перегородки забором. Пулеметчик откроет огонь, но бойцы успеют проскочить. Сидите в укрытии.

Переключитесь на отряд «Браво». Пулеметчик, который обстреливает товарищей, оказывается, сидит за забором. Киньте ему гранату, переключитесь на отряд «Альфа» и прикажите открыть огонь по противнику. Зачем это нужно? Противник может убежать от гранаты. Но потом захочет вернуться. Этого нельзя допустить. Зачистив улицу, выберете укрытие понадежней.

Вернемся к отряду «Браво». Двигайтесь по переулочку прямо, пока не увидите выход на улицу. Видите машину? Перебросьте за нее отряд таким образом, чтобы они смотрели направо. Кое-кто умрет сразу. Они все-таки не ожидали нападения с тыла. Но часть выживет. Их нужно уничтожить как можно быстрее. Машина — ненадежное укрытие и вскоре развалится. Кидайте гранаты, используйте гранатомет... в общем, не жалейте. Все равно скоро конец уровня.



Значки — удобное дело. Отряд не видит противника, но точно знает — он за забором.

Зачистив улицу, заберите раненого солдата и бегите к конвою. Осталось немного. Переключитесь на отряд «Альфа». Видите поворот? А укрытие посередине дороге? Железные бочки и мешки с песком. Прикажите снайперу бежать туда. Когда он доберется, на крыше покажется гранатометчик. Первый заряд — точно мимо. Пока не успел повторить, снимите выстрелом из винтовки. А потом его напарника-автоматчика.

Осталось обойти баррикаду, чтобы закончить уровень.

ART OF WAR

В этой миссии британским войскам дадут прикурить по полной программе. Не рассчитывайте на поблажки. Сначала нужно очистить улицу. Перекидывайте отряды от укрытия к укрытию. Противник выбежит, постреляет и скроется в левом переулке. Ничего хорошего это не сулит.

В месте, где улица поворачивает, поместите отряд «Альфа» у забора с контейнером. Пускай они простреливают улицу. Отрядом «Браво» двигайтесь вдоль левого края. Видите каменные блоки? Спрячьтесь за ними. К этому моменту уже появится противник. Разберитесь с ним силами двух отрядов.

После перекиньте отряд «Браво» на угол рядом. Двое автоматчиков рядом с машиной. Бросьте гранату и вернитесь к каменным блокам. Вскоре на улицу прибежит еще несколько врагов, а получить очередь в спину неприятно.

Вообще, достаточно напряженная ситуация. Противник атакует из переулка, плюс неприятности доставит пехота на улице. Важно четко сработать обоими отрядами. Они должны простреливать оба направления. Когда отобьете атаку, подойдите к воротам. Сообщите по рации о выполненном задании и пополните боеприпасы. Благо бежать далеко не нужно. Грузовик подъедет поближе.

Потом бегите в переулок слева. В дворике уже окопался противник. Отряд «Альфа» оставьте перестреливаться с ними. Отряд «Браво» отправьте в дом. Вход на левой стороне улицы. Из окна они смогут разобраться с частью врагов. Отряд «Альфа» перекиньте поближе и прикончите оставшихся противников. Гранаты и гранатомет можно не трогать. Достаточно пользоваться точными выстрелами.

Из переулка выгляньте на улицу. Много народу плюс джип с пулеметом. Серьезные ребята. Отряд «Альфа» поставьте на выходе из переулка. Отряд «Браво» загоните в дом и посадите у окна. Пускай они отвлекают пулеметчика.

Отряд «Альфа» перекиньте к каменной скамейке. Прикончите автоматчика напротив и киньте дымовую гранату, чтобы скрыться от пулеметчика. Перебросьте за машину. Теперь стреляйте из гранатомета по джипу. Ориентироваться вслепую трудно. Но значок подскажет, куда целиться.

Джип уничтожен. Значит, половина работы сделана. Отрядом «Альфа» зачищайте улицу. Отряд «Браво» загоните в дом посередине. Там засел автоматчик, плюс из окна подстрелите какое-то количество народу. После двигайтесь к дворнику с автобусом.

Поместите отряд «Альфа» и «Браво» около ворот. На бегающего противника не обращайтесь внимания. Сейчас основная задача: уничтожить снайпера в доме напротив. Одним отрядом подавите противника огнем. Другим засадите в окно из гранатомета. Потом беритесь за пехоту. Атакуйте с двух сторон, используйте гранаты.

Вообще, нужно налево. Но битва будет жестокой, поэтому сначала сбегайте направо. Откройте ворота и пополните боеприпасы. Вернитесь. Предстоит ювелирная работа. Нужно в точности выполнять написанное.

Отряд «Альфа» перебросьте за длинную каменную клумбу. Без

разницы — за длинную или узкую часть. Пускай они перестреливаются с противником в дворике. Отрядом «Браво» нужно прорваться направо. Пока этого не сделаете, арабы будут выскакивать до бесконечности. Но есть две проблемы. Из дворика отлично простреливается проход, плюс на мосту уже ждут. Да и с площади побеспокоят огнем.

Та еще задачка, верно? Действуем так. Киньте дымовую гранату в проход, чтобы с дворика не могли вести прицельный огонь. Так что делать со снайперами? Советую пробежать мимо. Разобраться потом успеете. А как быть с противником на площади? Плюс скоро дым рассеется, и с дворика начнут стрелять в спину. Прятаться.

Видите в проходе — небольшое углубление слева? Спрячьтесь туда отряд «Браво». Здесь его не смогут достать. Но и он ничего не сможет. А пока не нужно. Переключитесь на отряд «Альфа». Посмотрите налево. Видите, там, где заканчивается здание, есть небольшая каменная скамейка. Перебросьте туда.

Отсюда снимите снайперов на мосту. После закидывайте гранатами противника в дворике. Он подбежит таким образом, что сможете кинуть не высовываясь. Итак, дворик очищен. Нужно двигаться дальше. Бегите в проход и прячьтесь за мешками с песком. Отсюда из гранатомета прикончите пехотинцев у машины.

Пора задействовать отряд «Браво». Перебросьте его за каменную клумбу и закидайте гранатами противника за углом. После этого повалит народ. Можно рискнуть и перекинуть отряд «Альфа» к правому углу. Противник будет пытаться добежать до укрытия и погибнуть от меткой пули.

Когда начнете заходить на площадь (советую по мере возможности разместить отряды там, куда указывают маркеры), прибегут пять-шесть солдат. Большинство погибнет из-за привычки носиться от укрытия к укрытию. За этих проблем доставят два снайпера. Стандартная процедура. Подавите огнем и глушите из гранатомета. Потом зачистите площадь.

Остался последний рыбок. Забегите в здание, поднимитесь на второй этаж и установите взрывчатку на ящики с оружием. Выгляньте в окно и прикончите прибежавших противников. Потом спускайтесь вниз и активируйте заряд. Миссия выполнена.

THE TIEN HAMER BRIDGE

Начало уровня сложное. Впрочем, дальше не легче. Поместите отряд «Альфа» на углу. Подождите, пока пробегут гражданские и автоматчик встанет за деревянный ящик. Высуньтесь и откройте огонь.

Отряд «Браво» перебросьте за стальной ящик и помогите «Альфе» прикончить противника.

Нужно двигаться дальше. Но за углом засело четверо пехотинцев. И нет нормального укрытия. Выманите их одиноким разведчиком и усилиями двух отрядов, пускайте в расход. Не стесняйтесь использовать гранаты. Грузовик с боеприпасами рядом.

Потом ступайте в дворик. Отряд «Альфа» разместите на углу, который смотрит на площадь. Они ввяжутся в перестрелку. Отряд «Браво» загоните в здание и идите к окну напротив. За мешками с песком сидит автоматчик. Бросьте в него гранату и выходите на улицу.

Теперь идите к его позиции и встаньте на углу. Отсюда отряд «Браво» поможет «Альфе» зачистить улицу. Особое внимание на автоматчика в доме слева. Теперь нужно попасть в центральное здание. Когда подбежите к длинным каменным клумбам, сработает скрипт и начнется атака. Причем противник выбегает до скончания веков.

Поэтому делаем так. Отряд «Альфа» оставьте на позиции. Отрядом «Браво» кидаете две дымовые гранаты налево и прямо. Потом перебрасываете к дальней правой каменной клумбе. Слева должен быть вход. Быстро забегайте внутрь.

Здесь важна быстрота. Если ввязались в перестрелку: считайте — проиграли. Оказавшись внутри, обыщите комнаты. В одной найдете спецназовца, который даст указания и скроется из виду. Теперь предстоит обороняться. Видите новый маркер? Оттуда побежит противник.

Поставьте отряды у окон и открывайте огонь. Кстати, лучше сразу разделите их на группы. Потом пригодится. Если противник не хочет храбро погибнуть — закидайте гранатами. Отбив атаку, бегите в другую часть здания и разместите две группы у окон.

Две других группы отправьте на улицу. Пускай одна стоит за ящиками около входа. Другую перекиньте за длинную каменную клумбу. Так они быстро уничтожат противника. Кстати, можете не экономить заряды для гранатомета. Они больше понадобятся. Через некоторое время прикатит бронетранспортер «Бредли».

Жить стало легче. Загоните две группы в здание. Это нужно, чтобы не попасть под огонь противника, который набегит с разных направлений. Бронетранспортером зачистите местность и езжайте к мосту. Будьте осторожны. У самого моста, с правой стороны, сидит гранатометчик. Да, кстати, не забудьте уничтожить мины выстрелом из орудия.

Доехав до ямы, остановите бронетранспортер. Дальше не проехать, пока пехота не обследует мост. Переключитесь на любую группу и бегите к мосту. Если будут мешать, подгоните «Бредли» и помогите товарищам.

На мосту, прикрываясь броней «Бредли», общитесь яму. Теперь бегите в укрытие справа. Оттуда выйдет противник, поэтому устройте засаду на углу. Переключитесь на бронетранспортер. Езжайте по мосту, вынося пехоту и уничтожая мины.

Доехав до баррикады, подождите вражеский БМП. Потребуется 5-6 выстрелов, чтобы уничтожить технику. После открывайте огонь по пехоте. Пока «Бредли» уютит противника, пехотинцами бегите к маркеру. На этом уровень завершится. И глава тоже. Британцы сделали дело. Британцы могут удалиться.

CHAPTER 3

WALKING ON WATER

Не очень сложная карта. Правда, противник выскакивает из неожиданных мест, что добавляет остроты. Помимо отрядов «Альфа» и «Браво», который почему-то урезан до двух человек, вы получите местного жителя (позывной — «Чарли»). Его не замечает большинство противников, поэтому можно безнаказанно ходить и прописывать точные выстрелы.

Отряд «Браво» отправьте налево. Подождите, пока из дома выйдет часовой, и пристрелите наглеца. Загляните внутрь. Еще один патрульный. Снимите выстрелом в спину и займите позицию на выходе из дома, около правой двери. Отряд сразу попадет под огонь. Ничего страшного, так и задумано.

Начните двигать «Чарли» вдоль пристани, снимая точными выстрелами пехоту. Человека три-четыре точно настреляете. В месте, где пристань круто поворачивает, спрячьте отряд «Альфа» за мешками с песком. Дальше

«Чарли» не прорваться, поэтому оставим его в покое.

Практически все противники увлечены обстреливают отряд «Браво» и не обращают внимания на то, что происходит вокруг. Перебросьте отряд «Альфа» за опрокинутый деревянный стол и точными выстрелами прикончите врага.

Теперь нужно действовать быстро. Видите маркер? Чуть дальше деревянные ящики. Отправьте туда отряд «Браво» и прикажите контролировать дом напротив и дальний пирс. А еще дальше поворот. Перебросьте к левому углу отряд «Альфа».

План таков. Отряд «Браво» отстреливает противников, которые выбегают с дома напротив и дальней пристани слева. Кстати, можете выбрать другую позицию. Не существенно. Отряд «Альфа» со своей позиции приканчивает противников и бежит к длинному деревянному ящику. Встать нужно у узкой части. Потом перебрасывает отряд «Браво», но ставите за забор напротив прохода. Они должны положить часть врагов, которые выбегут из угла. Плюс подстрелят кое-кого у дальнего склада.

Затем отправьте отряд «Браво» к забору, который позади отряда «Альфа». Они прикроют спину товарищам. Отрядом «Альфа» двигаетесь вдоль ящика с оружием наготове. Наткнувшись на противника, используйте гранатомет. Потом бегите к проходу с навесом.

Отряд «Альфа» поставьте с левой стороны. Отряд «Браво» — с правой стороны. Совместными усилиями прикончите мечущегося противника. После этого наступит затишье. Этим нужно воспользоваться. Переключитесь на «Чарли» и сходите к складу с мирными жителями. Затем перебросьте его к товарищам.

Что делать дальше? Штурмовать склад справа. Отряд «Браво» разместите у забора напротив и снимите часового в окне. Отрядом «Альфа» двигайтесь к складу. Ви-



Машины ненадежное укрытие. Разваливаются через несколько минут. Пока этого не случилось, нужно искать новое.

дите укрытие напротив главного входа? Перебросьте сюда. Противник сразу откроет огонь. Не стреляйте в ответ. Подождите. Есть шанс, что они засядут в одном укрытии. В этом случае прикажите пулеметчику открыть огонь на подавление — а вторым бойцом киньте гранату. В противном случае придется снимать по одному.

Есть запасной вход на склад. Но пытаться атаковать вторым отрядом не советую. Неудобная позиция. Скорее всего, подстрелят. Плюс есть шанс попасть под огонь, который откроют с дальней пристани.

Зачистив склад, не спешите устанавливать взрывчатку. Сначала нужно правильно разместить отряды. Посмотрите направо. Вдалеке виднеется второй склад. И проход с навесом. Разместите «Чарли» и отряд «Браво» таким образом, чтобы одни простреливали склад, а другие проход. Сразу приметьте место для «Альфа».

Теперь установите взрывчатку, отбегите в укрытие и активируйте заряд. После этого у второго склада забегает народ. Расстояние приличное, поэтому можно ограничиться точными выстрелами. Отрядом «Браво» контролируйте территорию около склада. Отрядом «Альфа» двигайтесь по проходу.

Добравшись до склада, перекиньте отряд «Браво» к центральным воротам. Внутри пять-шесть солдат. Перебросьте «Браво» за какое-нибудь укрытие, чтобы они смогли простреливать всю площадь. Не ленитесь бросать гранаты. Отрядом «Альфа» проходите через запасной вход. Потом совместными усилиями очистите здание и заложите взрывчатку. Активируйте заряд, прослушайте радио и пополните боеприпасы (склад в углу).

Теперь нужно прорваться к лодочной станции. Отрядом «Браво» проберитесь через запасной выход и займите позицию около ящиков. В ангаре напротив уже бегают. Завяжите перестрелку, подтяните

«Чарли» и снимите солдат точными выстрелами. Есть несколько минут, чтобы перебросить отряды к ангару. Если противник все-таки появится, гранаты помогут справиться с проблемами.

Осталось пройти немного. Враги будут отбиваться, но как-то вяло. Опасность представляют трое солдат за углом, около лодочной станции. Внезапная атака и парочка гранат отобьют желание прятаться. После зайдите внутрь, чтобы закончить уровень.

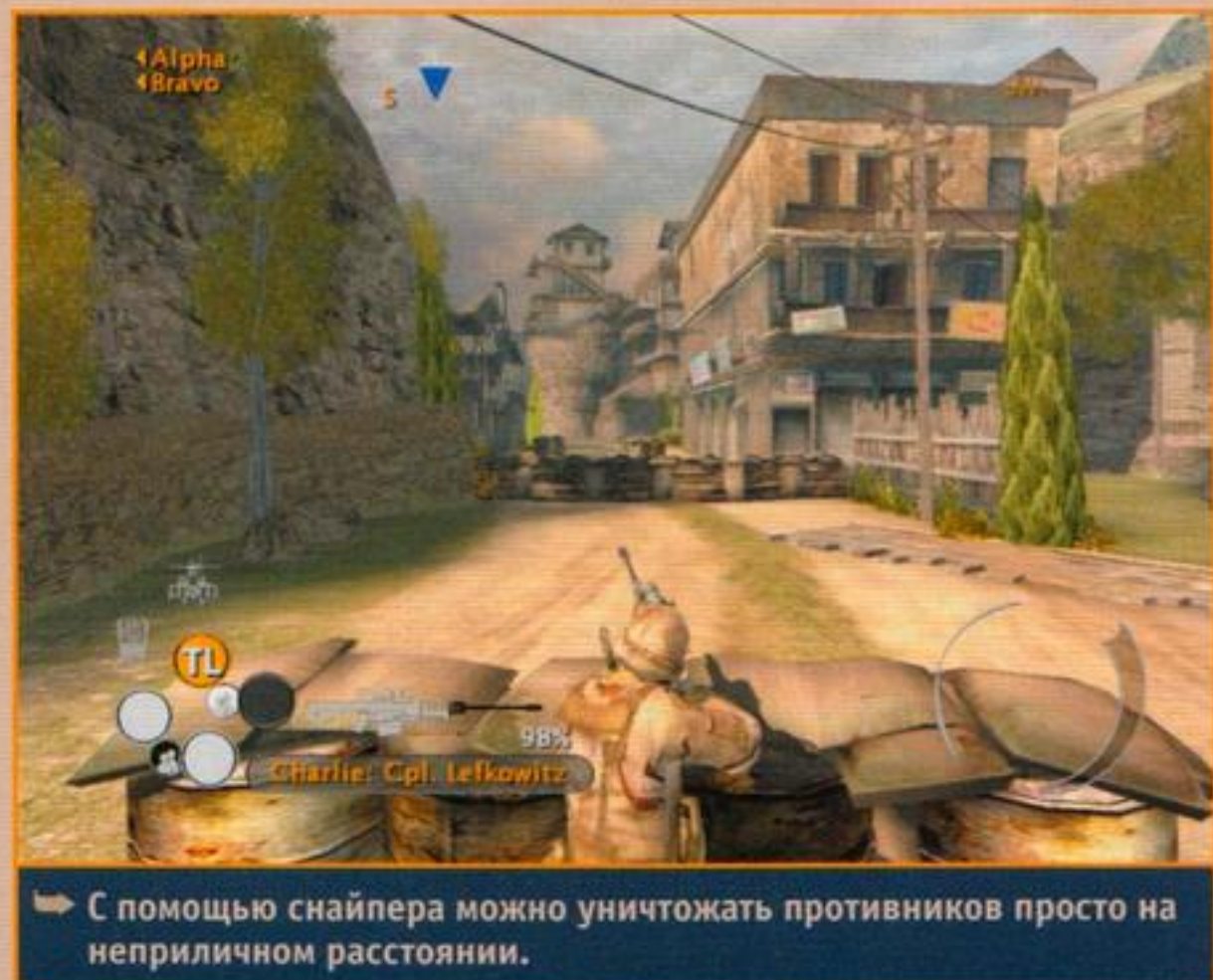
SCYLLA AND CHARYBDIS

Интересная миссия. Вам предстоит сражаться в древнем храме и на улицах. Итак, приступим. Пускай отряд «Альфа» контролирует проход. Отряд «Браво» отправьте к следующей колонне, приказав держать оружие наготове. Когда он начнет движение, выскочат трое автоматчиков — и одного точно подстрелят.

В конце прохода по обеим сторонам стоят ящики. Перебросьте туда отряд «Альфа». Вообще противник может оказаться с любой стороны, поэтому как повезет. Если окажетесь спиной к врагу, быстро поменяйте позицию. Проще всего выкурить противника гранатой.

Теперь нужно штурмовать зал. Отряд «Браво» отправьте к левому углу стенки. Отряд «Альфа» к правому углу. Оттуда перебросьте их за ящики. Переключитесь на отряд «Браво». Гранатой или точным выстрелом прикончите двух автоматчиков и перекиньте за скамейку рядом со стенкой. Противник окажется зажатым с двух сторон. Уничтожить его — дело времени.

Зачистив зал, пополните боеприпасы на складе в правом углу. Теперь двигайтесь в следующее помещение. Отряд «Браво» разместите за мешками с песком около входа. Отряд «Альфа» отправьте туда, куда указывает маркер. В дальнем конце покажется отряд пехоты. Используйте точные выстрелы, чтобы уничтожить противника.



С помощью снайпера можно уничтожать противников просто на неприличном расстоянии.



Обход с фланга. Старо как мир. Но все так же эффективно.

Пока никуда не двигайтесь. Видите справа выход на улицу? Вам, вообще, туда. Но снайперы на втором этаже не дадут прорваться. Теперь посмотрите налево. В углу лестница, которая ведет на второй этаж. Киньте три-четыре дымовых гранаты, чтобы скрыться с глаз снайперов, и перебросьте оба отряда к лестнице.

Поднимитесь на второй этаж. Пройдя коридор, увидите вторую лестницу. Туда пока не нужно. Двигайтесь прямо. Когда окажетесь на балконе, прикажите отряду «Браво» открыть огонь по снайперу на балкончике. Отрядом «Альфа» уничтожьте противника внизу. Он не ожидает нападения, поэтому большая часть вымрет в первые секунды. Остальных добейте потом. Здесь пока все. Киньте дымовую гранату и уйдите с балкона.

Вернитесь к лестнице и поднимитесь наверх. Поставьте отряд «Альфа» у правого угла, гранатой прикончите автоматчика за скамейками. Потом подтягивайте отряд «Браво» и совместными усилиями уничтожайте снайперов. Немного будут мешать автоматчики, поэтому не забывайте про гранаты. Очистив второй этаж, бегите к складу, чтобы пополнить боеприпасы.

После выходите в дворик. Здесь уже никого нет, кроме одинокого снайпера. Ну, может, выбегут один или два автоматчика. Так их легко снять точными выстрелами. Отряду «Альфа» прикажите подавить огнем. Отрядом «Браво» подберитесь поближе и киньте гранату.

Выходите на улицу. Ополченец поведает ситуацию и погибнет от выстрела в спину. Прикончите автоматчика на крыше и идите по прямо улице. Потом поверните направо. Видите балкон, помеченный маркером? Там сидит пулеметчик. Киньте ему гранату. Потом поставьте отряды «Альфа» и «Браво», чтобы они простреливали дом справа. Оттуда прибежит отряд солдат, которые быстро погибнут. Не успеют найти укрытия.

Свяжитесь по радиации с ополченцами и двигайтесь по улице к маркеру. По дороге встретитесь с парочкой пехотинцев. Но это пустяки. Проблемы начнутся на последней улице. В дворике справа засело пять-шесть солдат. Плюс, когда подойдете поближе — на крышу прибежит еще четверо. Среди них — гранатометчик.

Оптимальный план таков. Отряд «Браво» ставите на углу таким образом, чтобы они простреливали крышу. Отряд «Альфа» перебрасываете к бочонкам около дома, на крыше которого покажутся противники.

Срабатывает скрипт. Прибегает куча народу. Отряд «Браво» уничтожает противника на крыше. Им помогает отряд «Альфа». Потом переносите огонь на дворик. Часть врагов убьют так. Остальных добейте точными выстрелами. Затем отряд «Альфа» отправляете к машине и уничтожаете автоматчика в окне.

Самое сложное позади. Осталось ерунда. Отряд «Браво» отправляете прямо по улице. Дойдя до поворота — загляните за угол. Пулеметчик на балконе. Пускай они отвлекают его внимание. Отрядом «Альфа» проходите через дворик на параллельную улицу. Теперь киньте три дымовые гранаты к дому, где сидит пулеметчик.

Бегите за ящики, пока не рассеялся дым. В тупике стоит джип с пулеметом. Стрельните из гранатомета. Конечно, через дым трудно метить. Но попасть реально. Тем более что нет смысла экономить заряды для гранатомета. Осталось кинуть гранату на балкон, чтобы уничтожить пулеметчика. Чтобы закончить уровень, добежите до синего маркера.

RAIN OF FIRE

Действительно сложный уровень. Сразу предупреждаю: экономьте боеприпасы. Склад оружия найдете нескоро. После начала миссии подпустите противников поближе и откройте огонь. Ваши

бойцы уложат большинство врагов самостоятельно. Выживших добейте точными выстрелами.

После перекидывайте отряды «Альфа» и «Браво» к воротам. Прикончите набежавших противников. Гранаты и гранатомет — приветствуются. Только особо не тратьте. Пригодятся еще. Внимательно осмотрите местность. Есть два входа. Справа и слева. Советую пробиваться к первому. До него проще добраться. Вообще нельзя ввязываться в перестрелку. Противников — много. Возможно, они бесконечные. А патронов — мало. Посему не будем задерживаться.

Продвиньтесь вперед. Зачистив местность, киньте дымовую гранату налево. Вторую — направо, к небольшой беседке посреди двора. Перебросьте туда отряд «Браво». Киньте третью дымовую гранату к входу. Пока не рассеялся дым, быстро забегите в здание.

Коридор ведет в обе стороны. Но маркер явно указывает направо. Поэтому туда нужно прорваться в первую очередь. Автоматчиков внутри комнаты выморите гранатометом или гранатами. Потом отрядом «Альфа» поднимитесь на крышу. Прикончив охрану оружия, заложите взрывчатку и вернитесь назад.

Подорвите заряд и идите в противоположном направлении. В комнатах толпа автоматчиков, поэтому используйте гранатомет и гранаты. Точными выстрелами ничего не добьетесь. Только бойцов потеряете. Дойдя до комнаты с двумя лестницами, посмотрите в правое окно. Двое автоматчиков и гранатометчик. Закидайте их гранатами и спуститесь вниз.

Установите заряд на ящики и посмотрите налево. Ящик с патронами. Пополните запас патронов. Сейчас предстоит сложный штурм. Разделите отряд «Альфа» на две группы. Назовем их «Альфа-1» и «Альфа-2». Той, в которой будет гранатометчик, поднимитесь по лестнице. Вы попадете в знакомую

комнату. Спуститесь по другой лестнице. Окажетесь в комнате, которая ведет на небольшой балкончик. Пускай пока сидят и не привлекают внимания.

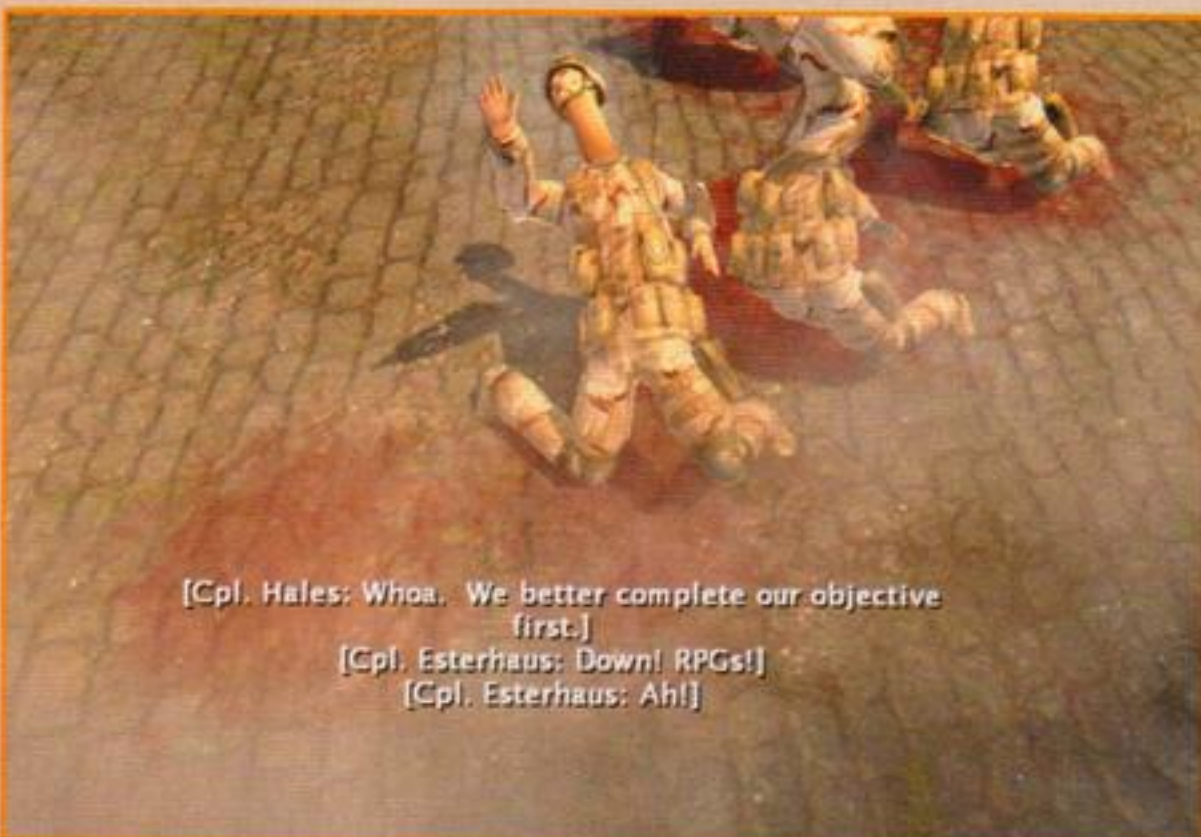
Вернитесь к отряду «Браво» и «Альфа-2». Видите две лестницы, которые ведут вниз. Поставьте у каждой по отряду и откройте огонь по противнику. Они должны простреливать практически весь зал. Отлично, половина работы сделана.

Переключитесь на «Альфа-1» и зайдите на балкончик. Противник увлеченно перестреливается с товарищами. Да так, что не обращает внимания на диверсионный отряд. Даже если обратит, это не нарушит планы. Киньте под ноги дымовую гранату, чтобы спрятаться. Теперь переключитесь на гранатометчика.

Видите внизу склад оружия? Стрельните по нему из гранатомета. От взрыва погибнут все противники, кроме засевших на балконе. По ним также пульните из гранатомета. После такого обстрела количество народу должно сильно уменьшиться. Поэтому отрядом «Браво» и «Альфа-2» спуститесь вниз. Встаньте за ящики и прикажите держать балкон на прицеле.

Переключитесь на «Альфа-1» и двигайтесь дальше по коридору. В длинной комнате со столами противник устроил засаду. Причем показываться не хочет. Киньте туда гранату, чтобы заставить разбежаться народ, и заходите внутрь. Теперь постепенно вытесняйте противника. Помогайте отрядами «Браво» и «Альфа-2». Они отлично простреливают окна и выходы.

Зачистив помещение, перебросьте «Альфа-1» в следующую комнату. Туда же перебросьте «Браво» и «Альфа-2». Объедините отряд «Альфа-1» и «Альфа-2». И наконец, активируйте заряд. Осталось немного. Переходите из комнаты в комнату, выносите противника... По-прежнему актуальны гранаты и гранатомет. Только осторожней спускайтесь по лестницам. Можно нарваться на пулю.



[Cpl. Hales: Whoa. We better complete our objective first.]
[Cpl. Esterhaus: Down! RPGs!]
[Cpl. Esterhaus: Ah!]

Иногда такое случается, когда в отряд попадает заряд из гранатомета. Баг.

Добравшись до башни с орудием, заходите внутрь и смотрите потрясающий ролик. На этом уровень закончится. Третья глава незаметно подошла к концу. Но самое сложное впереди.

CHAPTER 4

BROKEN MEN

Дурная миссия. Разработчики совсем перемудрили. Наверное, самый сложный уровень в игре. Я закончил играть с двумя ранеными и практически без патронов. И был счастлив, что вообще прошел. Но обо всем по порядку.

Итак, под ваше командование попал знаменитый сержант Дэниэлс («Чарли»). Плюс отряд «Альфа» в неполном составе. Первое задание — спасти товарищей. Держите путь к маркеру, отстреливая бегущих автоматчиков. Когда доберетесь до дома, около которого засел противник, поднимитесь наверх по лестнице. Из-за окон постреляйте врагов и идите к товарищам.

Отряд «Браво» присоединится к дружной команде. Выходите на улицу. Там поджидают трое автоматчиков. Тремя отрядами зажать их в угол — дело нескольких секунд. Атакуйте с трех сторон, они запаникуют, забегают — и нарвутся на пулю. Дойдя до поворота, не спешите бежать вперед. Сначала зайдите в дом справа. Ящик с патронами. Пополните боеприпасы и загляните в окно справа. Внизу сидит автоматчик, который решил устроить засаду. Киньте ему гранату, чтобы не безобразничал.

Потом выходите на улицу и пробивайтесь до ворот. Их откроет доктор — а после разговора к команде присоединится гранатометчик («Дельта»). Идите ко вторым воротам. Отряд «Альфа» перебросьте за машину на улице. Отряд «Браво» отправьте зачищать дворик справа. Там бродят двое автоматчиков, поэтому будьте настороже. Идите к маркеру, но на улицу не выходите. Видите, за

баррикадой кто-то сидит? Снимите точным выстрелом.

Переключитесь на отряд «Альфа». Пристрелите автоматчика на балконе и перебегите к дому справа. В дальнем углу окопалось двое врагов. Прикажите открыть огонь (с ними разберемся позже) и перетащите к отряду «Альфа» — «Чарли» и «Дельта». Первый пуск стоит на месте. Второго перебросьте к отряду «Браво».

Выбегите на улицу и вернитесь обратно. Сработает скрипт, и прикатит БМП. Он встанет так, что из-за угла дома будет торчать нос. Воспользуемся. Подтащите «Дельта» и засадите три заряда. Отрядом «Браво» выбегите на улицу и зайдите в дом слева. Спуститесь по второй лестнице и обойдите с тыла автоматчиков, которые перестреливаются с отрядом «Альфа».

Теперь бегите «Дельтой» к БМП, которая стоит в гараже. Сержант быстро освоится с машиной. Вот это другое дело. Теперь нужно двигаться к маркеру. На улицах полно гранатометчиков, поэтому пускайте вперед отряд «Альфа». Они заметят противника и подавят огнем. Потом подкатите бронетранспортер и уничтожьте выстрелом из орудия.

Проходя мимо знакомого домика, забегите внутрь, чтобы пополнить запасы патронов. Добравшись до медика — остановитесь и подзовите все отряды. Убедитесь, что нет проблем с боеприпасами и гранатами. Сейчас предстоит самое сложное. Видите поворот на площадь? Там стоит вражеский БМП. Поэтому нельзя соваться на авось.

Сначала киньте две дымовые гранаты. Они позволят спрятаться от противника. Потом выкатите БМП и стрельните из орудия. Три выстрела должно хватить. Но когда уничтожите бронетранспортер, ваша машина поломается. Это очень плохо. Потому что на улицу выкатит джип с пулеметом — а у нас только гранаты.

Поэтому постарайтесь проехать на БМП по улице как можно даль-



Иногда игра не дает выбора. Этого пулеметчика можно подстрелить только таким способом.

ше. Он отвлечет пулеметчика в джипе. И у пехоты появится шанс прорваться. Это можно сделать так. Стреляете два раза. Потом выезжаете из дыма — и, проехав вперед — засаживаете третий раз.

Теперь нужно как-то перебросить пехоту. У меня получилось таким образом. Кинул три дымовые гранаты, чтобы полностью перекрыть улицу. Отряд «Альфа» и «Браво» перебросил к подбитому бронетранспортеру. А «Чарли» отправил к дому справа.

Выгляните из-за угла... и здесь пулеметчик. Пуск отвлекается. Все равно достать не сможет. Переключитесь на отряд «Альфа» и «Браво». Пулеметчик на джипе не может достать. Это значит, что половина работы сделана. Совместными усилиями разберитесь с пехотой. Гранаты можете не жалеть. Хотя две штуки непременно оставьте. Потом подберитесь к джипу и метните гранату.

Отряд «Браво» оставьте в укромном месте. Отряд «Альфа» перебросьте на угол здания. Отсюда сможете подстрелить пулеметчика, который достает «Чарли». Но вот беда — еще один джип. И до него не добраться. Зато на «Чарли» никто не обращает внимания. Подберитесь поближе и метните гранату. Потом поговорите с солдатом около автобуса. Точка сохранения.

Вообще, штурм площади, начиная с уничтожения БМП и заканчивая разборками с пулеметчиками, такая дурость. Даже вертолеты не вызвать. Огонь такой плотный, что не высунуться. У меня получилось пройти раза с двадцатого. Или разработчики переборщили со сложностью, или я чего-то не понял. Ну, что было — то прошло. И слава богу.

Теперь нужно вернуться к воротам. В дворике с медиком загоните отряд «Браво» в дом. Отрядом «Альфа» двигайтесь по улице. Встретив двух автоматчиков, одним отрядом отвлеките внимание — а

другим пропишите точные выстрелы. Ворота откроются, но прежде чем укатить отсюда, придется отбить атаку.

Для этого достаточно одного отряда. Остальных загоните в домик рядом со сквером. Там никто не достанет. Откуда нападет противник, показано маркером. Вам нужно правильно поставить отряд. Потом остается смотреть и ждать. Даже дымовые шашки не помогут.

Всего будет три волны. Во время последней атаки помимо пехоты покажется джип с пулеметчиком. Он резко закатит в дворик и встанет боком. Киньте гранату (надеюсь, они еще есть). Вскоре противник отступит.

THE LOST SQUAD

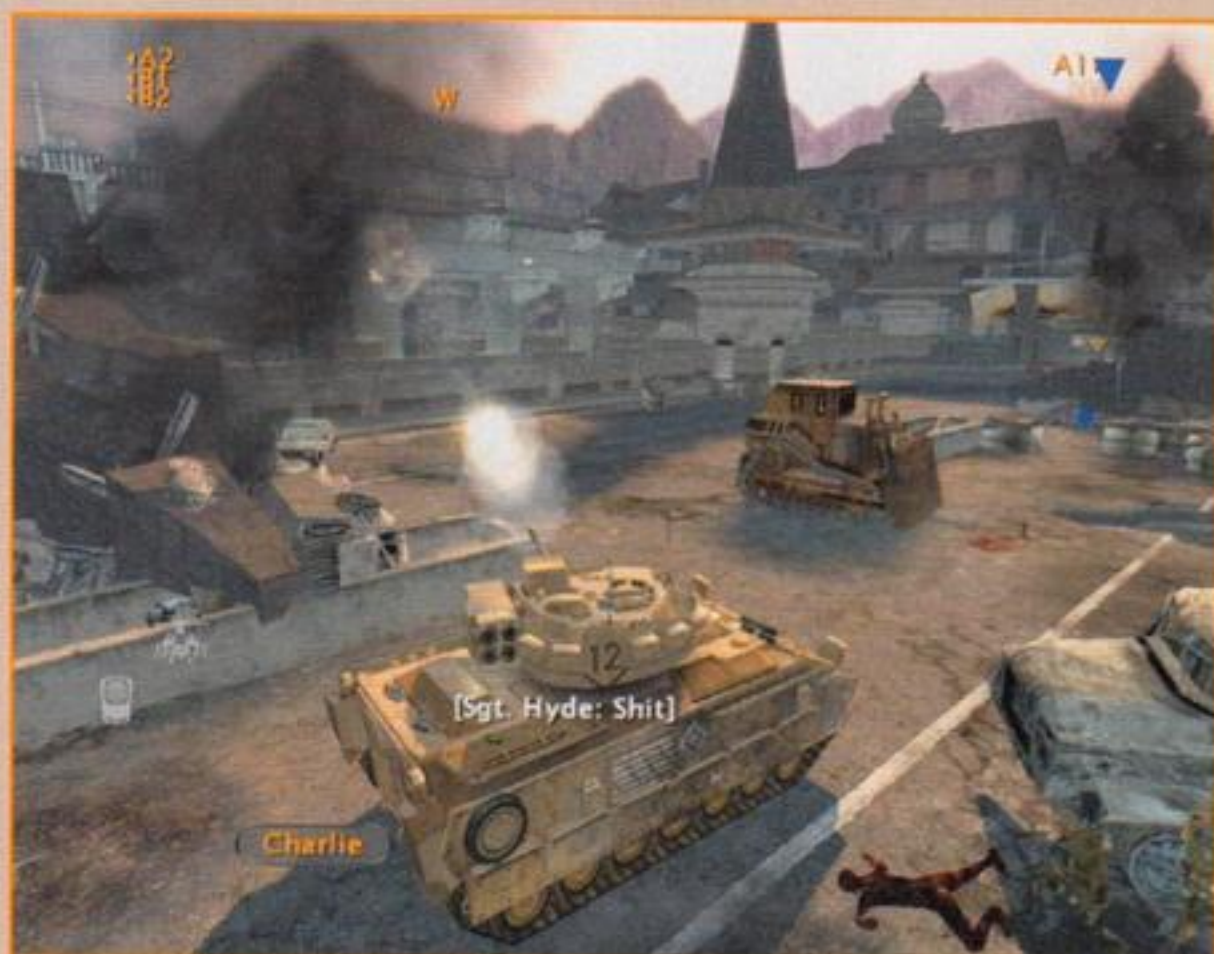
Уверен, что гранатометчики из этой миссии запомнятся надолго. Будут сниться в кошмарных снах. Но если отбросить их — в целом простая миссия. По сравнению с предыдущей — день и ночь. Чтобы конвой прошел дальше, нужно очистить улочки от противника. Слава богу, отряд «Альфа» в полном составе. Правда, в отряде «Браво» только командир и пулеметчик. Но это уже лучше, чем было.

Двигайтесь отрядом «Альфа» по левой стороне улицы. Дойдя до поворота, выгляните из-за угла. Несколько автоматчиков. Ничего страшного. Прикажите открыть огонь и перебросьте отряд «Браво» за зеленую машину. Пускают товарищам. Уничтожив противника, подождите, пока на дорогу не выбежит женщина. Туда идти нельзя. Улицу простреливает гранатометчик.

К этому повороту еще вернемся. Пока же продолжайте двигаться вперед. Видите железные бочки? Перебросьте туда отряд «Альфа». Сразу откройте огонь по противнику в окне и кидайте гранату. Действовать нужно быстро, иначе потеряете половину отряда. Потом развернитесь и уничтожьте одинокого автоматчика за баррикадой.



Пока противник далеко, постарайтесь достать его точными выстрелами.



Получив под командование БМП, закономерно чувствуешь себя хозяином положения.

Теперь нужно заняться гранатометчиком. Его местоположение показано синим маркером. Но нужно как-то подобраться. Видите на повороте дом? Киньте дымовую гранату и бегите к углу. Пока противник пытается понять, куда стрелять, — бросьте в окно гранату.

Вернитесь к повороту с женщиной. Посмотрите направо. На углу дома стоят железные бочки. Разбейте отряд «Альфа» на две группы и отправьте туда гранатометчика. Если покрутить камеру, можно заметить машину на улице. Разберемся по-быстрому. Киньте дымовую гранату, выходите на середину улицы и стреляйте из гранатомета. Цель уничтожена.

Объедините отряд «Альфа» и двигайтесь по левой стороне улицы. Видите поворот? Там караулит гранатометчик. Когда подойдете поближе, он откроет огонь и случайно уничтожит джип с пулеметом. Это, конечно, приятно. Но с ним нужно что-то делать. Да, на взрывы не обращайте внимания. Ничего с отрядом не случится.

Напротив улицы, где сидит противник, есть небольшой переулок. Отправьте туда отряд «Браво» и прикончите гранатометчика, пока он развлекается стрельбой по отряду «Альфа». Теперь, когда улица зачищена, вызовите конвой.

Если испытываете нехватку боеприпасов, сбегайте к оружейному складу. Он находится в одном из домов. Помните улицу, где сидел гранатометчик? Туда идти не нужно. Двигайтесь отрядом «Браво» до следующего поворота. Трое или четверо автоматчиков. Но им не до вас. Гранатометчик за углом выпускает заряд за зарядом. Подождите, пока он сделает работу, и перебежите к дому слева. Выгляните из-за угла и откройте огонь.

Гранатометчик не должен успеть выстрелить. Киньте ему гранату — а потом добейте двух автоматчиков. Подтащите отряд «Альфа» и пере-

киньте за мешки песком слева. Они попадут под обстрел пулеметчика. Пускай сидят и отвлекают противника. Отрядом «Браво» идите направо.

В дворике окопались четверо автоматчиков и снайпер. Первых уничтожьте точными выстрелами (нужно занять такую позицию, чтобы не заметил снайпер). Потом киньте дымовую гранату, подбегите на расстояние броска гранаты и прикончите снайпера. Затем заходите в дом. С балкона подстрелите пулеметчика, который не дает покоя отряду «Альфа», и пехотинца в доме напротив.

Переключитесь на отряд «Альфа» и двигайтесь вперед. За поворотом засели гранатометчик и два автоматчика. Что делать? Добежать до угла и открыть огонь. Гранатометчик не успеет выстрелить. Если успеет, тогда киньте дымовую гранату. Автоматчиков сбейте точными выстрелами. Осталось вызвать конвой, залезть в автобус и подождать, пока закончится ролик.

Итак, дорога прямо заминирована. Поэтому нужно искать обходной путь. Разбейте отряд «Альфа» на две группы и идите направо. На улице бродят четверо автоматчиков. Подтяните отряд «Браво» и совместными усилиями прикончите противника. Потом сверху подстрелите пулеметчика. В конце улицы — склад с боеприпасами.

Теперь нужно пробраться в дворик. Помните заминированную дорогу? Справа стоит дом, через который можно попасть вниз. Перекиньте туда «Браво», «Альфа-1» и «Альфа-2» и уничтожьте противника. Потом одним отрядом заходите в дом. Осталось добраться до комнаты, на которую показывает маркер, чтобы закончить уровень.

LAST STAND

Последний уровень на удивление легкий. Особенно если знать, когда срабатывают скрипты. Видите, справа от автобуса куча бу-

лыжников. Перекиньте туда «Чарли» и снимите часового на углу. Сразу начнется беготня с пальбой. Нагло пробежать через дорогу не получится, потому что ее простреливает пулеметчик. Киньте дымовую шашку и бегите отрядом «Альфа» в переулок справа. Двигайтесь вдоль здания, отстреливая одиноких автоматчиков.

Выйдя во фланг пулеметчику, перестреляйте врагов и подтащите отряд «Браво». Видите дом в конце улицы? Пускай целятся туда. Отрядом «Альфа» пробирайтесь задними дворами, отстреливая противников. Практически добравшись до оружейного склада, попадете под огонь снайпера. Разбейте отряд на две группы. «Альфа-1» должна подавить огнем, «Альфа-2» зайти в дом и прикончит стрелка. После посетите склад, чтобы пополнить боеприпасы.

«Альфа-2» загоните обратно в дом, «Альфа-1» поставьте на углу. Подтяните поближе отряд «Браво» и поместите за кучей булыжников. Отсюда он должен простреливать ворота на другой улице. Теперь ждите, пока противник не погибнет под перекрестным огнем. Переключитесь на «Альфа-2» и пальните по снайперу из гранатомета.

Переключитесь на отряд «Браво» и двигайтесь по левой стороне улицы. Увидев противника, бегущего к пулемету, неситесь в укрытие. Сейчас нужно заранее подготовиться к контратаке. Вернитесь к «Чарли», встаньте за первый пулемет и прикажите контролировать улицу.

Объедините отряд «Альфа», киньте дымовую гранату на дорогу и бегите в дворик. Прикончите двух часовых и поднимитесь на второй этаж. Там склад с оружием. Затем выходите через вторые ворота и подстрелите пулеметчика. Сработает скрипт, и на автобус нападет отряд автоматчиков. Он

поспешит скрыться — а его отступление прикроет «Чарли».

Когда автобус остановится, прицельтесь в окно напротив. Вскоре там покажется любопытный пехотинец. Киньте гранату, что не заматривался. Отряд «Браво» поставьте за клумбу напротив ворот и прикажите контролировать дворик. Отрядом «Альфа» бегите к «Чарли» и помогите добить противника.

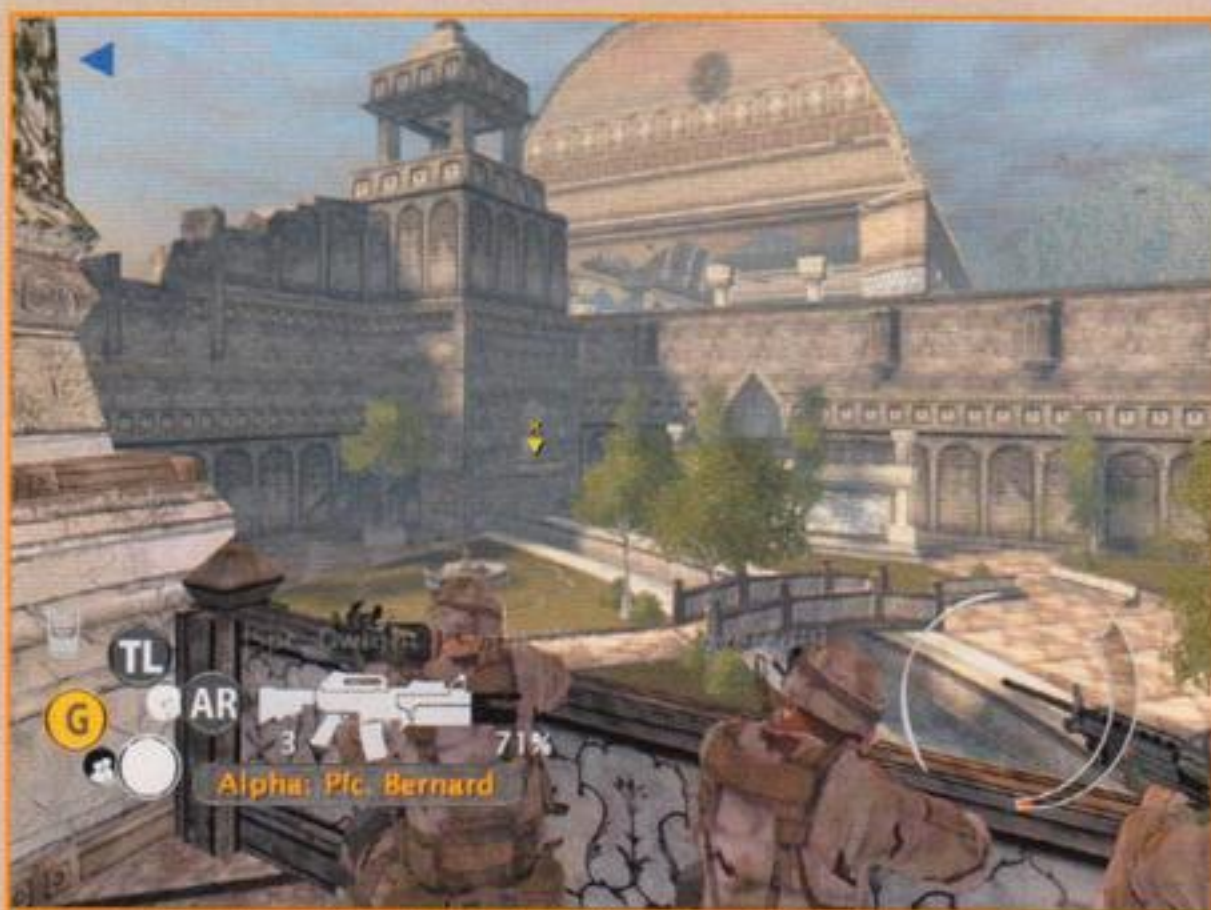
Сработает еще один скрипт, и «Браво» попадет под обстрел. Отрядом «Альфа» проходите через вторые ворота и зайдите в тыл противнику. Теперь предстоит штурмовать храм. Если не хватает патронов, сбегайте к оружейному складу. Потом будет некогда.

Перебросьте отряд «Альфа» и «Браво» к воротам храма. Когда завяжется бой, подавите огнем снайпера. Пехотинцев закидайте гранатами или снимите точными выстрелами. Потом уничтожьте снайпера выстрелом из гранатомета. Осторожно заходите во двор.

Осталось справиться с четырьмя противниками. Двое в дворике, двое в храме. Способов потрошения — вагон и маленькая тележка. Я, например, разбил отряды на группы и атаковал с разных сторон. Очистив храм и прилегающие территории, бегите к маркеру. После ролика переключитесь на «Чарли». Нужно прикончить гранатометчика, чтобы улетел вертолет. Ну, это совсем просто. Встаньте в полный рост и снимите точным выстрелом.

Поздравляю, игра окончена. Но Full Spectrum Warrior: Ten Hammers еще не исчерпал свои возможности. Советую обратить внимание на мультиплеер. Особенно на режим совместного прохождения. Бороться с терроризмом и вселенской несправедливостью намного приятней в компании верных друзей. Тем более что, закончив игру, вы открыли все карты.

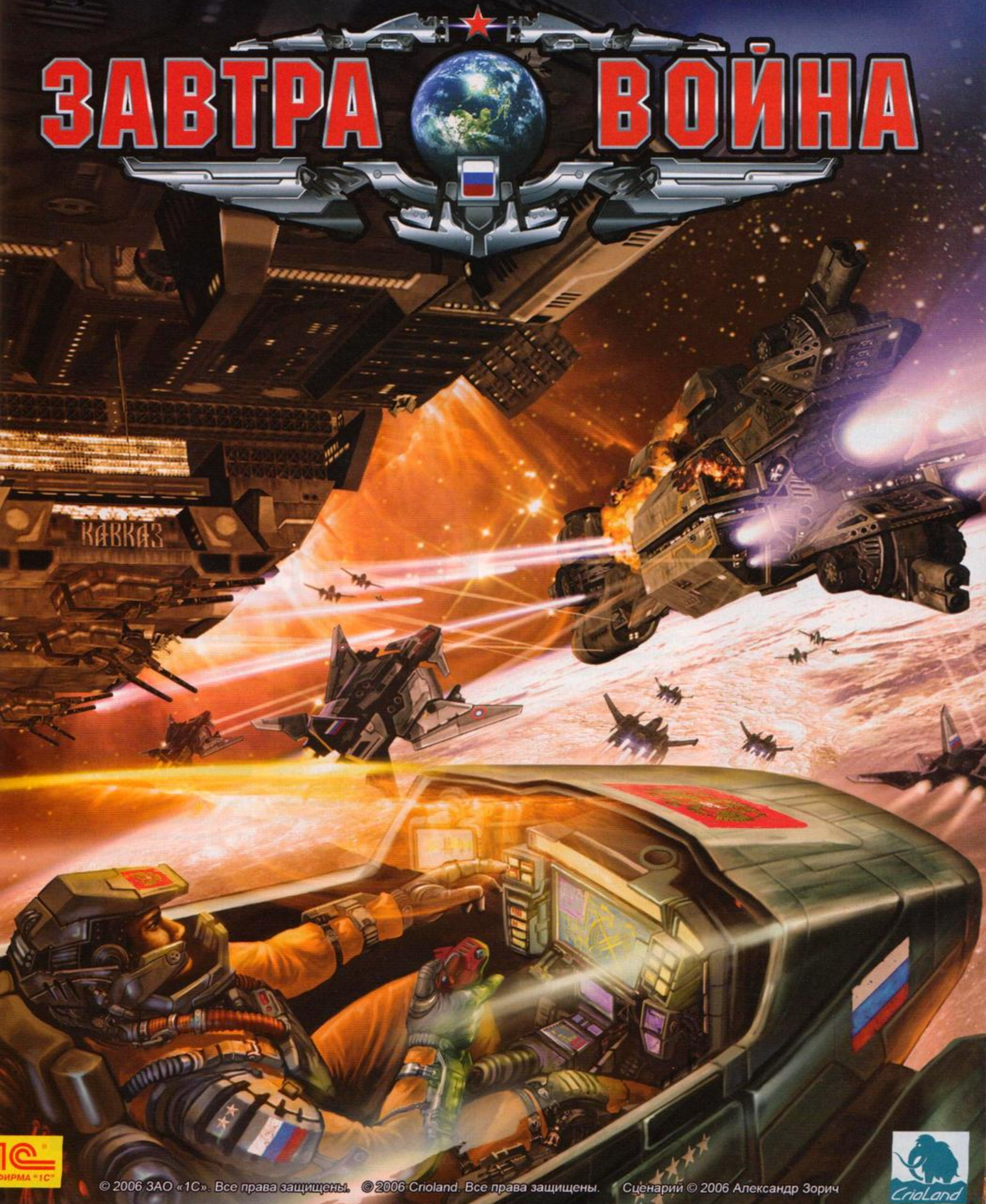
ЛКИ



Стратегический маневр удался. Противник караулил ворота — а мы ударили с балкона.

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА ПО ТРИЛОГИИ АЛЕКСАНДРА ЗОРИЧА

ЗАВТРА ВОЙНА



ЖАНР
СТРАТЕГИЯ (RTS)

РАЗРАБОТЧИК
ДОПОЛНЕНИЕ — EUGEN SYSTEMS
ИГРА — EUGEN SYSTEMS

ИЗДАТЕЛЬ ИГРЫ
ATARI

В РОССИИ
CFI/RUSSOBIT-M

НА ЧТО ПОХОЖЕ
COMMAND & CONQUER: GENERALS

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
ТРЕБУЕТСЯ — 1,5 GHz, 256 MB, VIDEO 64 MB
РЕКОМЕНДУЕТСЯ — 2,5 GHz, 512 MB,
VIDEO 128 MB

СКОЛЬКО ДИСКОВ
ДОПОЛНЕНИЕ — 1 DVD
ИГРА — 1 DVD

МУЛЬТИПЛЕЕР
ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ, ИНТЕРНЕТ

АДРЕС В СЕТИ
ДОПОЛНЕНИЕ — WWW.ATARI.COM/
ACTOFWAR/ADDON
ИГРА — WWW.ATARI.COM/ACTOFWAR

ФИРМЕННОЕ ДОПОЛНЕНИЕ

НОВИЗНА



РЕЙТИНГ ЖУРНАЛА



НАГРАДА ЖУРНАЛА



В США снова неспокойно. Государство опять одолевают террористы. А сейчас им даже удалось убить президента. Страна медленно движется к хаосу. Что делать? И вновь на помощь приходят brave бойцы антитеррористических подразделений, которые побеждают врага везде, где только удастся его настигнуть. Теперь и на море...

Перед нами все тот же Act of War с его войной в стиле теле-шоу, репортажами с мест боев и бесконечными террористами. Хотя, конечно же, отличия тут же бросаются в глаза. Помимо новой кампании, это наемники, новые бойцы и способности каждой из сторон и, что ожидалось, флот. То есть, война захватила новое измерение, море. Причем море здесь — не «чтобы было», как в Command & Conquer: Generals, где корабли маячили рядом с линией горизонта, ловко уворачиваясь от ваших попыток погонять их вдоль береговой линии, снося террористов огнем линкоров. Здесь флот используется на все сто. Но ладно, не буду утомлять вас пустыми рассуждениями, пора переходить к конкретным фактам.

НОВОСТИ ИГРОВЫХ МЕХАНИК

Во-первых, в игре попытались продумать вопросы ремонта и лечения солдат. Но! Простейшим выходом теперь стало помещение солдат или техники к соответствующим зданиям. Ибо хитрые механики лечения и ремонта требуют денег, малоэффективны и очень хитроумны. Зато появилась новая особенность —

теперь техника, забитая до последних очков жизни, имеет обыкновенные прекращать стрелять и может только ездить по полю боя. Более того — они не обводятся общей рамкой при выделении войск.

Уровней опыта пять, но теперь его могут получать абсолютно все войска, в том числе и строители и самолеты. Непонятно, правда, каким образом получать его строителям. Видимо, надо зашибать ковшом вражескую пехоту. Зато элитные войска (5 уровень) не только солидно поднимают собственное здоровье (за что их нужно всячески ценить, холить и лелеять), но и временно поднимают опыт на 1 уровень всем окружающим их. Наконец, есть хитрости с применением самолетов. По умол-

чанию на задание отправляются самые опытные. Для того же, чтобы избежать подобной «дедовщины», необходимо выбирать самолеты при помощи клавиши Shift.

НАЕМНИКИ, ИЛИ СДЕЛАЙТЕ НАМ ДОРОГО

Наемники — это не только тяжелые пушки, но и возможность вернуть часть денег назад. Как? Очень просто. Когда вы вызываете этих солдат, вы как бы оплачиваете их страховку — и эта трата обратимая. Как только бойцы вернутся с задания домой, вы тут же получите заплаченные деньги назад. Разумеется, только в том случае, если будет кому возвращаться. Однако, даже если

А БЫЛ ЛИ МАЛЬЧИК?

Всю игру мы старательно защищаем и спасаем некоего сенатора Watts, который умело попадает в передраги и раз за разом бывает похищен террористами. Казалось бы, сколько ужаса ему довелось пережить. Только вот... Встает такой вопрос — а чего это у него, даже когда еще был жив президент, была приписка «сохраните сенатора, он — будущий президент США»? Чувствуется, что грядет очередное продолжение и сенатор-президент станет первым, кто сбежит на сторону террористов. А как же иначе?

DASH

Act of War: High Treason



Враг подошел из-за угла. В смысле — вышел из кустов.

часть бойцов полегла на задании, вычтено за них будет строго пропорционально. А вот необратимые травмы — это необходимость выплат вызванной группе каждые 6 секунд.

Призыв наемников начинается со строительства специального здания для этого, что будет стоить 800 монет. Собственно, процесс этот одинаков для всех сторон. Если вы сразу хотите пригласить сильные подразделения, то нужно будет дополнительно оплатить получение их «адресов». Всего же 3 уровня солдат удачи и только первый доступен сразу же с момента постройки здания. Приглашение солдат первого уровня обойдется вам в 5000 страховки и 100 монет каждые 6 секунд. Второй уровень будет стоить, соответственно, 10000 и 200, третий — 15000 и 300.

Вызвать бойцов можно в совершенно любую точку на карте, однако в первые несколько (от 18 и больше) секунд после вызова прилетает вертолет разведки, который обследует указанную точку. Его могут уничтожить и тогда 2000 монет будут вычтены из вашего бюджета, а остальное, выплаченное за отряд наемников, тут же вернется обратно. Затем начнется высадка прибывших бойцов, продолжающаяся 10 секунд. Все, солдаты готовы к применению и теперь их можно в любой момент отослать обратно.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: каждый наемный отряд может быть одновременно призван только одним игроком.

К первому уровню относятся такие бойцы, как **Schwarzer Hund**. Это 5 пехотинцев, высаживаемых с вертолета, основная задача которых — захватывать здания. С этим они справляются превосходно, моментально вышибая противника из не предназначенных для него помещений, тем более, что пользуются эти бойцы дробовиками. Заодно и заложников в плен берут. Но вот для обороны их применять не стоит. Захватили — и пускай едут отдыхать. Следующие по списку — **Grizzly Rescue Team**, команда легко воору-

женных медиков в количестве 5 бойцов, которые каждые 12 секунд подлечивают травмированных окружающих бойцов. Заодно и в плен кого-нибудь возьмут. Штука довольно bestолковая и вызывать их не стоит. Замыкают первый уровень **Dogs of War**, представленные 2 зенитными ракетными системами. Отличная противовоздушная команда, когда противник уж слишком мучает нас авиацией, а других способов решения этой проблемы нет.

На втором уровне можно получить и авиацию. Это **Iron Rain**, состоящие из 3 штурмовиков Су-25. Они летят по спланированному коридору и выносят в нем все, что попадется на глаза. Ракет у них много, поэтому при правильно намеченном маршруте, вражеской технике, попавшейся на пути вашим самолетам, придется несладко. Кстати, авиация — единственные наемники, которые не требуют разведывательного вертолета. Кроме того, они делают всего один вылет и всегда возвращают на 1000 меньше (оплата топлива?). Еще одни самолеты, **Death Wing**, представлены истребителями тремя Су-27 и очень эффективно расправляются с вражеской авиацией. Хотя бы за счет того, что они «покрепче» вражеских самолетов, а сами начинают стрелять с большей дальности. Наконец, третьими в группе идут **Burning Legion**, состоящие из 3 Т-80. Просто отличные танки, которые могут помочь в любой ситуации.

■ ЭТО ВАЖНО: когда вызываете самолеты — заранее запланируйте их маршрут. Дело в том, что они прилетают очень быстро, но выплаты начинаются с того момента, как вы нажали на кнопку вызова наемников. И пока вы выбираете место вылета, денежки все равно уходят.

Третий уровень начинается с **Rawhide**, включающих три установки залпового огня «Смерч». У них есть

некоторое превосходство над американским аналогом за счет большего количества ракет, что обеспечивает большую плотность огня. Хотя американцы чуть быстрее двигаются и готовятся к стрельбе. **Shadow Hawk F-117A Nighthawk** состоит всего из 1 бомбардировщика, летающего в скрытном режиме. Вооружен он всего одной супербомбой, которой рушит только здания. Если на его пути таковых не окажется — так и улетит, ничего не сделав. **Fireworks** — оружие настоящих террористов, везущая ядерную бомбу. Подъезжаем, разгружаемся, уезжаем, взрываем бомбу. Кроме того, сама бомба невидимая и, если ее правильно разгрузить, то противник может ее и не найти до взрыва.

Смысл применения наемников — быстрые одноразовые акции преимущественно на другой стороне карты. Рассчитывать на них в долгосрочной перспективе совершенно бессмысленно — уж больно много денег улетает на оплату этого удовольствия.

НОВИНКИ НАЗЕМНОГО МИРА

Разумеется, все участники эпохальной битвы обрели новые аппараты, предназначенные для уничтожения противника. Вот о них мы сейчас и расскажем.

АМЕРИКА (U.S. ARMY)



Stinger (1200). Знаете, почему он стоит дороже, чем «Мститель»? Потому что это первый враг самолетов. Дело в том, что летчики не обращают на этих вредителей никакого внимания, что позволяет вашим зенит-



Битва подводного флота с надводным — война, дым и ничего не видно.



Electronic Fighting Vehicle, EFV (3800). Забавный футуристический агрегат, характерный тем, что сам по себе никаких повреждений не наносит и попутно потребляет аж 30 MW, что требует пополнения производственных мощностей, связанных с производством энергии. Первая его способность позволяет прятать в невидимости всех ближайших к нему бойцов (но не его самого). Поэтому, если к вашей базе приближается одинокий EFV, то это может быть началом неприятностей. Второй способностью стала возможность отключения поблизости всех зданий, которым требуется электричество. Разумеется, казармы в том случае будут исправно работать, но вот танков противник уже не получит. Наконец, третьим умением для этого «танка» стала возможность увеличивать урон близко расположенных войск на 25%. Умение это носит кумулятивный характер и 4 EFV усилят урон ваших танков в 2 раза. В итоге — крайне полезная машина при условии правильного ее использования.



ОН-58D Kiowa Warrior (1600)

И без того самый большой отряд американских вертолетов пополнился еще одним экземпляром. На сей раз мы получили разведчика с



→ Сейчас будет высажена очередная партия десанта.

невидимостью. Поэтому сам по себе он не стреляет (нужна команда), залпом выпускает сразу кучу ракет и потом полминуты перезаряжается. Как разведчик, может использовать способность, на 10 секунд в 2 раза увеличивающую радиус обзора и позволяющую видеть невидимок. Правда, при этом вертолет сам становится видимым. Крайне полезный вертолет, позволяющий собрать информацию о противнике и потом целенаправленно прийти туда крупными силами.

Кроме этого появились и некоторые изменения у других видов техники. В частности, штурмовики **A10** получили вдобавок к ракетам шестиствольные пушки. Что позволяет им бодро расстреливать пехоту и легкую технику противника (раньше такими мелочами они не занимались). А **MLRS** стало стрелять не только быстрее и дальше, но и обрела способность вести автоматический огонь по целям в пределах досягаемости.

Это пять же не все. За деньги можно еще более усовершенствовать отдельные образцы своей техники. Уже упомянутый **A10** за 1500 получает вдобавок к своему вооружению пару кластерных бомб, которые сбросит на указанную цель и этим нанесет неплохой урон оказавшейся там технике. **Морская пехота** за 100 обретет подствольные гранатометы. Вещь эта включается каждому отдельно и полезна только при разборках с вражеской пехотой. На **«Бредли»** всего за 2500 можно повесить такую замечательную штуку, как ракеты «Тоу». Это позволит им стать грозным противником и для танков. Но нет хорошего без капли плохого — одновременно оба образца вооружения не работают и их надо переключать вручную. И тогда ваша бронированная машина может стать легкой добычей для пехоты, которой ракеты совершенно не страшны. Наконец, на **джипы** можно повесить тяжелые ракеты (1000 за модификацию), которые, хотя и на неболь-

шом расстоянии, но позволяют всего одной ракетой уничтожить даже «Абрамс». Но! Джип — штука очень уязвимая и гонять их по отдельности не рекомендую. Да и преобразование обходится дороговато. Поэтому лучше всего их использовать в составе отряда и всего по 2-3 штуки, чтобы было кому прикрыть таких «убийц танков».

АМЕРИКА (TALON TASK FORCE)



Objective Crew Served Weapon, OCSW (1000). Еще один пехотный

отряд у бедных этим видом подразделений «технологических» войск. На сей раз это пулеметчики, гроза вражеской пехоты. Если они встали и укрепились (а из пулемета с рук особенно-то не постреляешь), сделать с ними ничего не возможно. Могут навредить и вражеской технике, но для этого необходимо переключить подачу боеприпасов с разрывных на бронебойные. Уж пусть лучше вражескую пехоту бьют. Опять же — бойцы в войске нужные.



Spinner Tacit Rainbow Launcher (3400). Мощная ракета, которой совершенно не нужна цель для того, чтобы поразить противника. Просто выбираем место на карте (понятия предел дальности для нее тоже не существует) и стреляем туда. Когда ракета прилетает на место, то, при наличии там целей, выбирает одну из них и зорким соколом обрушивается сверху. Сначала

в списке приоритетов идут здания, затем техника и, если уж совсем ничего стоящего не будет, достанется пехоте. Одновременно в воздухе может находиться только одна такая ракета от каждой установки. Если вы поняли, что выстрелили совсем уж не туда — можно взорвать ракету вручную, чтобы ускорить следующий выстрел. Минусы — ракета летит медленно и крайне уязвима для ПВО.



Больше всех плюшек получили **командос**. Во-первых, заплатив 1000 монет, вы замените их роботов-разведчиков на мины. Зато потом всего за 200 монет каждый боец сможет поставить

мину, которая взорвется, если рядом окажется враг или если вы сами активируете ее. Сама мина находится в режиме невидимости и создает рядом туман войны. Одновременно солдат может поставить не более одной мины, а потом потратит еще 60 секунд на «восстановление способности». Кроме этого, можно каждого отдельного спецназовца превратить в **воина будущего (Future Force Warrior)**, затратив всего 550 монет. В результате вы получите действительно сильных бойцов, у которых значительно усиливается броня и огневая мощь, увеличивается скорость. Далее, есть подлянка, позволяющая установить хитрую бомбу на нефтяной вышке всего за 1000. Если вышка будет продана или уничтожена, а противник установит свою на ее месте, то произойдет взрыв и будет не только уничтожено само здание, но и неслабо достанется всем оказавшимся поблизости бойцам врага. **Истребитель-бомбардировщик** можно всего за 3500 оснастить улучшенными бомбами, которые, кроме обычного урона, будут на 15 секунд отключать здания противника, что полезно, если у врага развита ПВО. Отключил — и добивай спокойно.

ТЕРРОРИСТЫ (CONSORTIUM)



Polaris Sniper (900). Самый лучший снайпер игры. Ездит на багги, стреляет дальше и больше всех. Да и его самого вражеские снайперы убить с одного попадания не смогут. В дуэли один на один всегда выходит победителем, да и двоих одолеет с куда лучшими шансами в его пользу. Может повредить и тех-

нику, и, если дело пахнет жареным — умеет быстро делать ноги.



Kamov Ka-58 Black Ghost Stealth (2400). Вертолет-невидимка, который действует только против воздушных целей. Что в общем-то тоже полезно — враг летит по своим делам, и вдруг на него ниоткуда обрушиваются ракеты. Хотя наш защитник небес тут же становится виден, но право первого удара принадлежит именно ему.



TU-160 Blackjack (3800). Еще один бомбардировщик-невидимка. Опять-таки самый мощный образец в игре среди аналогов. Устраивает ковровые бомбардировки местности, счищая с нее все живое. Выбирайте и не пожалеете.

Изменена была только одна **«Пирания»**, для которой сделали то же самое, что и для американского **MLRS**. Используйте на здоровье.

Наконец-то стали приличными **Ми-35**, которым теперь можно за 3000 дать новые ракеты. С этими ракетами ваши вертолеты каждые 6 секунд будут самостоятельно стрелять по вражеской технике, вертолетам и зданиям. Что позволяет и террористам наконец-то пользоваться вертолетами, которые раньше были пустой тратой денег. Еще можно за 500 резервный генератор на 10 секунд на любую из ваших рельсовых пушек. Так и быть, еще один выстрел перед тем, как отрубиться, она сделает.

ФЛОТ И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ

Как я уже говорил — флот здесь очень активен. И морские сражения выглядят отлично. Да и разработчики не ограничивались парой линкоров десантных судов, выдав каждой из сторон свой парк техники. По морям, по волнам...

АМЕРИКА (U.S. ARMY)

Landing Craft Air Cushion, LCAC (1000). Легкое десантное средство на воздушной подушке. Вооружения не несет, уязвимо для огня противника и может перевозить до 8 пехотинцев (или меньшее количество техники). Вещь универсальная и есть у каждой из сторон. Хотя я бы не удивился, увидев у террористов боевые вельсельные баркасы.



И они хотят отбиться от этой толпы жалким ракетным катером?

FFG-7 Oliver Hazard Perry (4000). Фрегат, предназначенный для борьбы с подводными лодками. Для этого вооружен вертолетом с акустическим бумом. Сбросив его, корабль получает возможность в течении 90 секунд вычислять всех невидимок. Да еще и вертолет может сбросить этот самый буй каждые 15 секунд. Этот и все другие прочие противолодочные вертолеты не только обнаруживают подводные лодки, но и атакуют их. Отнюдь не беззащитен — есть пушка, противокорабельные ракеты (выстрел каждые 10 секунд) и артиллерийский защитный комплекс. Словом — универсал, основная рабочая лошадка во флоте.

LHA-1 Tarawa Class Amphibious Assault Ship (9000). Десантный корабль-док. Крайне мощная система, сама по себе вооруженная зенитными орудиями. Также несет 4 самолета (можно восстанавливать их за 2000 каждый), вооруженные противозенитными и противокорабельными ракетами. Как и прочие десантники, может производить морских пехотинцев, бойцов с ПТУРС, бойцов со Стингерами, «Бредли», «Мстителей», M113 и «Абрамсы». Цены не отличаются от тех, что придется заплатить в обычных производственных зданиях. По мере накопления войска можно отсылать на берег на одноразовых десантных суденышках. Причем те просто исчезнут сразу после высадки, ничего для вас не стоя.

SSN Los Angeles Class Attack Submarine (3500). Многоцелевая подводная лодка. Умеет стрелять торпедами из-под воды, где обычно и находится в состоянии невидимости. А вот если всплыть — может стрелять ракетами по наземным сооружениям.

DDG-51 Arleigh Burke Class Destroyer (10000). Вершина технической мысли американского флота, ракетный эсминец. Обладает радаром, позволяющим ему далеко видеть. Из прочего вооружения имеет орудие, сдвоенную противо-

корабельную ракетную установку, зенитные ракеты и орудие. Также есть ракеты, которыми эсминец стреляет по наземным целям. Необходим только в случае, если противнику удалось создать чрезвычайно сильный флот и с ним нужно как-то разбираться.

АМЕРИКА (TALON TASK FORCE)

SSN Seawolf Class Attack Submarine (3000). Оригинальные корабли «техников» начинаются именно этой субмариной. Правда, она попроще, чем у друзей из прошлой эпохи и умеет стрелять только торпедами. В качестве компенсации установлен радар, повышающий дальность обзора.

DD(X) Class Destroyer (7000). Этот эсминец вооружен 2 вертолетами «Команч» стандартные американские невидимки с противотанковыми/противовертолетными ракетами. За восстановление утраченного вертолета — 2400. Сам вооружен мощными спаренными орудиями и зенитными ракетами. Еще есть ракеты, которыми можно наносить удар по сооружениям на суше. Довольно посредственный корабль.

LPD-17 San Antonio Class (7000). Десантный корабль, несущий на себе 2 Истребителя-бомбардировщика (2500 за замену). Оснащен радаром для обнаружения подлодок и вертолетом с бум-сонаром. Для защиты от вражеской авиации увешан ракетами и пушками ПВО. Для пущей страшилки на носу стоит спаренная установка противокорабельных ракет. В общем — эдакий универсал, гроза всего и вся. Может производить и далее десантировать на берег командос, тяжелых снайперов, пулеметчиков, БТР и танк-трансформер. Странно, что для него нет никакой поддержки из кораблей попроще, потому что сам по себе этот десантник очень силен, но производить даже пару их уже немного дороговато, а в одиночку он может и не справиться.

ТЕРРОРИСТЫ (CONSORTIUM)

Tarantul Class Corvette (2000). Обычный ракетный катер, без огромных претензий. Дешевый и очень уязвимый. Зато несущий на борту ракеты. Несколько таких катеров должны слаженным ракетным залпом расправиться с любым противником. Но — необходим кто-нибудь с противозенитной защитой под боком. Иначе эти ракетные катера будут в момент уничтожены.

ZUBR Class Landing Craft (4000). Самый мелкий из десантных кораблей. Не несет авиации и мощного вооружения, обладает только несколькими зенитными автоматами. Строит на борту автоматчиков, расчеты «Корнета», бойцов ПВО, легкие танки, БТР80, «Тунгуски» и «Акулы». Такой разумный минимализм — пусть воюют другие, а мы будем заниматься только десантом.

Typhoon Class Strategic Missile Submarine (3800). В общем похожа на другие подлодки. Стреляет торпедами (хотя и медленнее аналогов), в надводном положении ведет огонь ракетами по наземным целям.

Visby Class Stealth Corvette (4800). Корабль-невидимка, вооруженный противолодочным вертолетом с системой обнаружения вражеских субмарин и радаром. Несет пушки и быстро перезаряжающиеся противокорабельные ракеты. Неплохо защищен и от нападения с воздуха. Я бы сказал, что это отличный выбор.

IX-529 Sea Shadow Stealth Vessel (3000). Еще один невидимка, несущий на борту единственный F-32 и ничем другим не вооруженный. Потеря самолета будет оценена в 2400. Зато самолет вооружен противокорабельными ракетами и может сильно напакостить противнику. Как-то мутно и малопонятно.

ВОЙНА НА МОРЕ

Дело это довольно несложное. Необычно оно только тем, что подводные лодки при атаке на другие корабли остаются неуязвимыми

для них, если вы вдруг забыли прихватить корабли с противолодочным вооружением. Зато уж они обычно настолько сильны, что размениваются не менее, чем на пару субмарин.

Так же весьма своеобразна противозенитная оборона. Дело в том, что зенитные орудия и ракеты неплохо применимы не только против вражеских самолетов, но и против противокорабельных ракет. Учитывая же то, что корабль обычно стреляет не более, чем 1-2 ракетами, уничтожить цель ракетной атакой можно только, устроив слаженный залп из установок сразу нескольких кораблей (вот тут идеально подходят ракетные катера террористов). В свете вышесказанного значительно возрастают в значимости корабли с артиллерией, так как этому старому и зарекомендовавшему себя оружию не страшна никакая защита — снаряды надежно поражают цель.

Наконец, суда можно чинить прямо в море. Но при этом они неподвижны и не могут стрелять. Поэтому для проведения этого процесса стоит как-то подготовиться, потому что обратное отключение починки требует времени, за которое ваш корабль могут отправить ко дну.

ДОЛГАЯ ДОРОГА К ПОБЕДЕ

Террористы не переведутся никогда. И вот они вновь обратили свое внимание на США. Только силы поднакопили и обзавелись флотом. Что ж, готовьтесь к войне, если хочется мира...

МИССИЯ 1

Начало простенькое. Надо всего лишь спасти сенатора при помощи бравого сержанта Джефферсона и нескольких солдат. Неторопливо продвигаемся по крыше здания, отстреливая всех встречных террористов. Когда освободите сенатора, нужно будет довести его до вертолета. Опять



Вот они какие, разделяющиеся боеголовки!



К бою и походу готовы!

же, медленно продвигаемся к вертолету, так как на уже расчищенной местности возникнет еще пара отрядов террористов.

МИССИЯ 2

Теперь террористы прорвались в аэропорт Нью-Йорка и захватили там кучу заложников. Для их освобождения вам выданы сержант (который обязательно должен выжить) и 4 снайпера. Специфика этой миссии в том, что противник постоянно бежит отовсюду, а снайперы стреляют только из неподвижной стойки и очень медленно. Хотя это компенсируется дальностью и убойной силой оружия. Поэтому сразу же засекаем точку дополнительного задания (спасти отряд спецназовцев) и медленно продвигаемся туда. Хотя все же лучше не задерживаться — чем больше бойцов останется в живых, тем будет проще дальше. Спецназовцы будут быстро отстреливать тех, кто умудрился подобраться в упор, а снайперы расправятся с появляющимися на горизонте. Только не указывайте цели для бойцов, иначе ваша слаженная компания быстро распадется и вы останетесь без солдат ближнего боя.

Коротким путем пройти не удастся — на пути взорвется самолет, и вам, отразив атаку двух машин террористов, придется идти в обход. Так же тут станет известно о гибели президента и о том, что на территории аэропорта можно найти еще два отряда спецназовцев. С крыши здания сержантом перестреляйте всех попавших в поле зрения и проходите к точке, где спрятался еще один отряд спецназа. С ними освобождайте заложников из самолета. А вот к следующему самолету не торопитесь — около него полно вражеских снайперов и стоят машины со взрывчаткой. Осторожно перестреляйте всех этих деятелей сержантом, после чего проходите на восточный край карты. Там вас ожидают пара спецназовских грузовичков и группа

пехоты. А вот с ними уже освободите самолет и отражайте последнюю атаку противника.

МИССИЯ 3

И вновь мы вместе с сержантом спасаем злополучного сенатора, которого террористы затащили на крышу небоскреба. Надо пробежаться по трем этажам здания вместе с двумя «воинами будущего». Миссия похожа на первую за тем исключением, что на выходе на крышу вы вдруг узнаете, что случилось нечто странное и сенатора спасать больше не надо, а бояться теперь нужно за свою собственную шкуру. Ибо в дело вмешалась армия; теперь она громит всех, не разбирая правых и виноватых. Поэтому, не ввязываясь в стычки, убегаем к месту старта, откуда нас и эвакуируют.

МИССИЯ 4

Сплошное предательство — и современная Америка ссорится с «технологическими» войсками. Сержант Оз взят в плен, а вам надо его освободить.

Особенность этой карты в том, что здесь нет стандартных источников ресурсов. Для того, чтобы разжиться начальными средствами, нужно быстро пройти к поселению южнее места высадки и захватить его. В результате вы получите жилой массив, который будет некоторое время приносить деньги и место под крепость. Благо частично ваши оборонительные сооружения будут прикрывать дома, а противнику придется прорываться через хорошо защищенные проходы между ними. Заодно обеспечиваем дальнейший приток денег, добыв достаточное количество пленных. Далее строим войско и прорываемся к жилому массиву на севере, где содержат Оза. Трогать базы противника здесь не стоит вообще — они слишком хорошо защищены, так что это пустая трата времени. Когда же в наших рядах окажется Оз, останется только прорваться к месту

эвакуации и уничтожить там неприятельскую базу. А это не сложно, потому что защищена она хуже всех прочих баз противника.

МИССИЯ 5

И вновь битва с террористами. Рекомендую с самого начала бегать пехоту, потому что она очень пригодится в ситуациях, когда нужно захватывать технику или хранилища ресурсов, а производить ее почему-то нельзя. Между тем бесхозной техники здесь будет очень много и, если быстро пройти по карте, то можно будет оснастить свою армию одними только трофеями. Хотя уже в самом начале нужно захватить вертолетную площадку, на которую будут высажены строительные машины. Доходы на миссии — в основном со зданий с ресурсами или с пленных. Здесь же можно установить контакт с наемниками и, при необходимости, вызвать их. Под конец нужно уничтожить все базы противника. Особенно важно сначала уничтожить их базу в северо-восточном углу карты (там сосредоточены генераторы энергии), после чего битва на их основной базе будет легкой. Еще один секрет этой миссии — когда будете захватывать домики с ресурсами, врывайтесь туда как можно большим количеством пехоты, иначе они, накопив некоторое количество повреждений, взрываются и уничтожают тех, кто внутри.

МИССИЯ 6

В этой миссии вам предстоит скрытное перемещение. Для начала Джефферсону надо пробраться на аэродром. Стрелять не стоит, так как тогда начнется переполох, и миссия будет провалена. Проползаем сержантом до оврага на западе; этим оврагом спокойно проходим часть дистанции. Далее лесом двигаемся до перекрестка и ждем, пока пройдет патруль (эти зоркие ребята засекают даже ползущих). Доползаем до аэродрома.

Теперь предстоит часть миссии сержанта Оза, которому надо расчистить путь к самолету. На его пути 2 блокпоста и патруль. Секрет здесь в том, что уничтожать надо не пехоту, а машины со взрывчаткой, которые кто-то поставил внутри блокпостов. Если делать все правильно, то взрывом будет поражен не только персонал поста, но и проходящий мимо патруль. Добываем второй — и Джефферсон отправляет самолет.

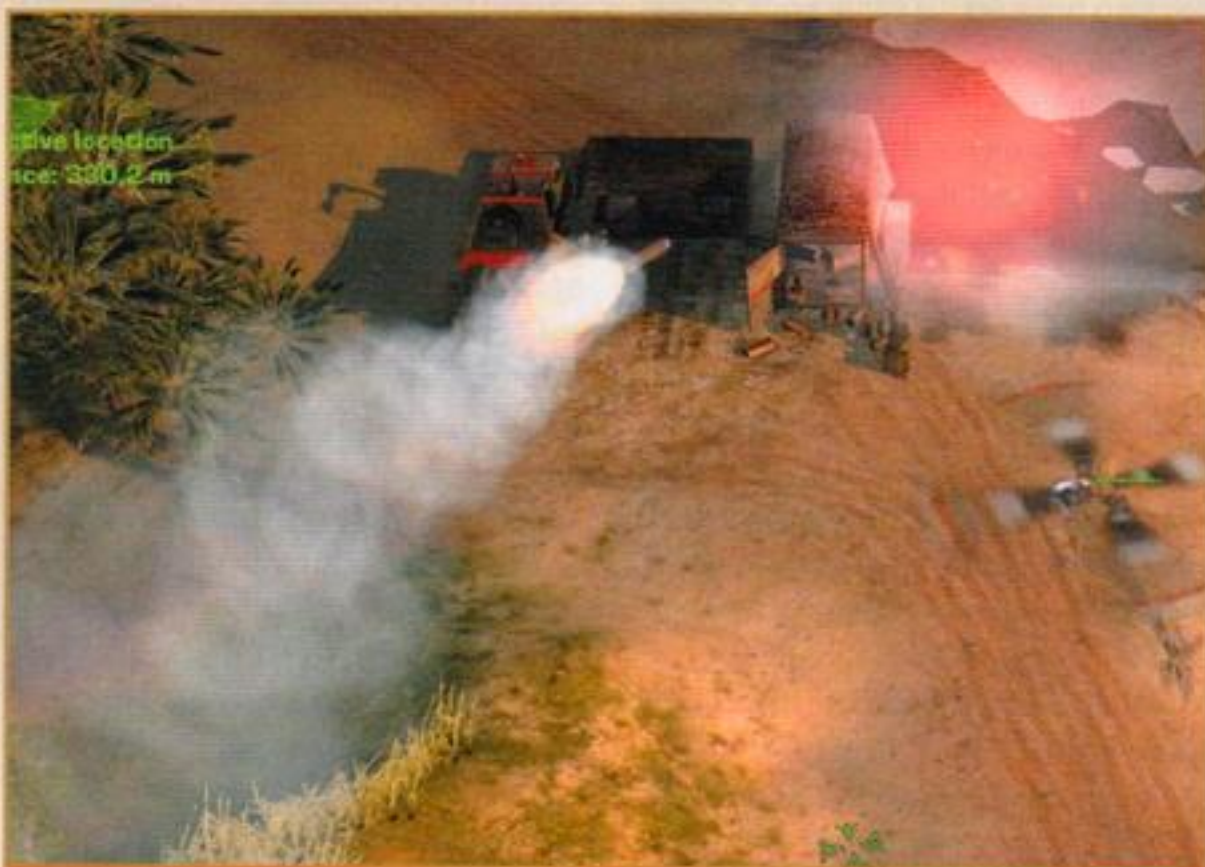
Теперь надо добраться до точки эвакуации. Нам, конечно, покажут маршрут, но уж больно он тяжелый. Лучше пройти на север до упора и далее на восток. Тогда по пути надо будет уничтожить только один домик с пехотой и выбегающих оттуда солдат. Зато потом вас точно никто не потревожит.

МИССИЯ 7

Теперь надо навести порядок в Мехико, где обосновались террористы. Сначала предстоит долгий путь к месту высадки, на котором вас будут обстреливать притаившиеся в засадах войска террористов. Постарайтесь не потерять бойцов со «Стингерами» — позже будет много вертолетов противника и их надо будет как-то сбивать. Захватив место под базу, отстраивайте ее и создавайте армию. Особенно важны системы залпового огня, которые позволят бороться с гаубицами противника (выстрелил — тут же сменил позицию, противник подсвечивается вертолетом-невидимкой). Таким образом прорываемся к порту, где нас ждет следующее задание — уничтожить подводную лодку противника. Для этого придется построить свой противолодочный корабль и отправить его на охоту за врагом.

МИССИЯ 8

Вы построили свой противолодочный корабль и тут же началась новая миссия. Для начала вам предстоит сразиться с несколькими ракетными катерами противника.



Если предварительно разведать все вертолетом-невидимкой, результат от падения ракеты будет более впечатляющ.

Тут хитрость в том, что надо уничтожить один из них и тут же отступить подальше и чиниться. Потом проделывать то же самое со следующим. Затем останется только подводная лодка противника.

На следующем этапе вы получите эсминец и десантный корабль. Нужно быстро направить к ним вертолет, иначе их потопит подлодка противника. А так подлодке самой несдобровать. Туда же подгоняем и наш корвет. Всех вместе приводим к пиратской базе и уничтожаем ее. Когда будут расстреляны первые прибрежные строения, можно начинать чинить корабли. Также можно либо обойти остров пиратов по кругу и уничтожить все прибрежные строения, либо просто отправить на остров пару «Абрамсов», а они справятся со всем, что еще осталось там. Пришла очередь вражеской подлодки — отправляемся к указанной точке и топим ее.

МИССИЯ 9

Теперь мы высаживаемся на Кубе с целью истребить тамошнее гнездо террористов. Для начала быстро захватываем первую базу на маленьком острове; для ее обороны ставим автоматчиков и бойцов с противоракетными комплексами. Сами же производим десяток вертолетов и «Тунгуски». Вертолеты быстро зачищают лесистую часть острова, а машины идут по земле, захватывая спрятанную технику. Заодно вертолеты замечательно расправятся с целым флотом ракетных катеров террористов. В конце концов вы доберетесь до порта и захватите его. Попутно вам выдадут пару эсминцев с целью уничтожить аэропорты противника, но лучше всего с этим справятся все же не эсминцы, а все те же вертолеты при поддержке «Тунгусок». Следующим заданием будет построить флот и высадиться на берег Кубы. Стройте большой флот, дополняйте его все теми же вертолетами (для борьбы с ракетными катерами) — и вперед, на Кубу.

МИССИЯ 10

Высадка на Кубе прошла успешно, но надо прорваться к вражеской базе. Для начала оставляем войска на мосту отбиваться от вражеских атак. Через некоторое время нам пришлют несколько роботов-строителей. Создаем свою базу и быстро перекидываем на самолете одного из роботов через речку с разрушенным мостом к нефтяной вышке. Заполучив источник доходов, строим около оборону, уделяя особое внимание ПВО — противник будет в больших количествах лететь с севера. Далее нужно зачищать лесные полянки. На одной из них, со значком вертолетной площадки, стоят 3 вертолета-невидимки, которые сразу же присоединятся к вам (можно повесить их над лесом севернее своей нефтяной

вышки и они защитят от вражеских самолетов). На остальных расположились зенитные ракеты, которые нужно уничтожить, чтобы закончить миссию. Также на западе у противника есть несколько баз с нефтяными вышками, которые легко можно захватить. Расчистив все полянки (северную базу можно не трогать, она нам не мешает), перебрасывайте Джефферсона на самолете в нужную точку (там все равно придется немножко поспрашивать, поэтому посылайте с ним сопровождение). У противника там есть вертолет Ка58, так что не забудьте и свои средства ПВО.

МИССИЯ 11

Битвы на Кубе продолжаются. На сей раз надлежит прорваться к дворцу местного командира. Сначала нам выбросят десант из нескольких снайперов, ими надо пробиться к основной точке высадки. Проблема в том, что противник имеет тут своих снайперов, которые стреляют куда эффективнее наших. Так что потери неизбежны. Прорвавшись к точке высадки, охраняем ее и со постоянно будем получать подкрепления. Первыми вы получите БТР, которые лучше всего превратить в гаубицы и, разведывая местность вокруг, уничтожать слабо охраняемые постройки противника. Приблизительно в это время поступит предложение отбить пункт вызова наемников, всеми войсками добираемся туда и захватываем его. Тут же можно вызвать отряд танков Т80 и уничтожить расположенный рядом завод легкой техники противника, что значительно облегчит вашу последующую жизнь. Пехоту сажаем в домик рядом с корпусом наемников и они там могут отбиваться от противника сколько угодно долго. Если считаете, что не хватает денег — захватите бункер на западе. Но деньги здесь можно использовать фактически только на наемников. Когда вам выбросят танки-трансформеры, модифицируйте их в системы ПВО — скоро пожалуют самолеты. Когда же счетчик времени исчезнет — и вам время уходить из зоны высадки и штурмовать дворец. Можно немножко облегчить себе жизнь, уничтожив генераторы энергии неподалеку от него.

МИССИЯ 12

Очередная полностью морская миссия. Для начала придется отразить несколько атак флота противника. Сразу же стройте еще один фрегат на восточную сторону вашего острова и подводную лодку на западную (там не будет вражеских корветов, а ракетные катера субмарина топят одним залпом). Когда ваши корабли отгонят первую волну противника, появится возможность захватывать острова с расположенными на них бункерами. Тем более, что плотик для этого



«Тайфун» изготовился к ракетной атаке. Ох и придется с ним повозиться!

у вас есть. Расстреливайте угнездившихся на островах врагов при помощи подлодки и высаживайте своих десантников. На островах к западу обитает корабль-невидимка, поэтому туда лучше всего присылать свои фрегаты, чтобы его можно было увидеть. Периодически противник будет снова посылать небольшие флоты, но, если создать численный перевес своими кораблями, то можно будет легко с ними справиться. Под конец вам предложат уничтожить базу врага на северном острове и потопить конвой, идущий с севера. Останется только доставить все того же сенатора в точку, откуда вышел конвой.

МИССИЯ 13

Возвращаемся в Америку. Теперь наши приключения проходят на мысе Канаверал. Для начала надо пройти к точке высадки. Не верим дружелюбным советам, что надо идти через лес. Как раз там-то нас поджидают с распростертыми объятьями и развернутыми пулеметами. Поэтому закладываем сержантом бомбу на ворота аэродрома и идем к нужной точке по взлетной полосе, где нас никто и не ждет (единичные охранники не в счет). Там быстро берем под контроль здание, но сразу же выводим всех отсюда — противник будет пытаться уничтожить само здание и нам ни к чему, чтобы погибли лишние бойцы. В качестве источника денег послужат 2 бункера на дальнем конце взлетной полосы — противник просто идет мимо них, не обращая внимания, что кто-то ворует отсюда деньги.

Уничтожить же базы противника совсем не обязательно. Надо только уничтожить точки в центре баз (указаны, как цели), тогда оставшаяся база еще и присоединится к нам, будет присылать подкрепления и воевать против

бывших союзников. Используйте для этого «Томагавки». Хотя предварительно придется уничтожать установки ПВО противника.

МИССИЯ 14

Вот и последняя миссия. Противник собирается послать космический челнок с очень опасным грузом, а мы должны помешать этому. Для начала надо уничтожить 4 зенитных установки семью бомбардировщиками. К первым двум установкам сначала посылается бомбардировщик-смертник, а потом к каждой еще по одному. Тогда они разрядят свои ракеты на первый аппарат, а остальные уничтожат цели. Со второй парой еще проще — поблизости от них находятся самолетная башня и еще кое-какие постройки. Так что и «смертники» отбомбятся с пользой. Затем мы добиваем то, что осталось с земли и быстро строим свою базу. Важно быстро построить ракеты «Патриот», чтобы защититься от ударов противника. Не менее важно защититься от воздушных налетов. Расчистить путь для нашего бомбардировщика проще всего двумя ядерными ударами около челнока — тогда его некому будет защищать. И останется дело за малым — уничтожить всех врагов на карте.

♦ ♦ ♦

Вот и все, зло в очередной раз повержено. Надолго ли?

ЛКИ



ЖАНР

свободный космический симулятор

РАЗРАБОТЧИК

EGOSOFT

ИЗДАТЕЛЬ

Deep Silver

В РОССИИ

Новый Диск

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Freelancer, Freespace, Interplanet

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Требуется — 1,7 GHz, 512 MB, video 128 MB
(+ pixel shaders v1.3)

Рекомендуется — 2,4 GHz, 1 GB, video 256 MB

МУЛЬТИПЛЕЕР

нет

СКОЛЬКО ДИСКОВ

1 DVD или 3 CD

АДРЕС В СЕТИ

www.egosoft.com

Где у него кнопка, Ури? Ты можешь найти кнопку?

x/f

«Приключения Электроника»
Сколько раз, проклиная
все на свете,
добропорядочные
обитатели мира X3
срывались с намеченных
маршрутов и неслись на
другой конец
обитаемого космоса,
чтобы разрешить своим
личным участием
безвыходную, казалось
бы, ситуацию? Сколько
раз им приходилось
сожалеть о том, что
логика верных
автоматических
помощников иной раз не
дотягивает до
совершенства. Казалось
бы, ничего нельзя
поделать с этим
досадным фактом.
Однако выход есть.
Компания EGOSOFT
оставила открытой
дверь, ведущую к
потаянным струнам
этой вселенной,
специально для
неугомонных душ с
задатками демиургов.
Речь идет, конечно, о
редакторе игровых
скриптов.



КИРЮШИН АРТЕМ (SIGURD)

НАГРАДА ЖУРНАЛА

РЕЙТИНГ



80%



X3: Reunion

Космическое программирование

ОБЩАЯ КОНЦЕПЦИЯ

Для начала разберемся — что такое редактор скриптов, зачем он нужен и как можно поменять игровую вселенную, прибегнув к помощи этого инструмента? Каковы, наконец, подводные камни, ожидающие начинающего скриптописателя на его нелегком, но чрезвычайно увлекательном пути?

Итак, мы имеем дело с полноценным отладчиком пользовательских программных кодов, интегрированный в саму игру. В исходном состоянии, то есть на момент установки игры, редактор не активирован и будет пребывать в спящем состоянии ровно до тех пор, пока игрок не попытается сменить свое игровое имя на специальный код «Thereshallbewings». При этом прежнее игровое имя остается неизменным, зато в нижней области игрового экрана появляется надпись **modified**, а в меню игрока и объектов игры добавится пункт доступа в скриптовый редактор.

При ближайшем рассмотрении можно заметить, что структура внутреннего логического языка игры подозрительно похожа на элементарный древнейший Basic тех времен, когда умельцы еще не приделали к нему приставку Visual. Ново-

явленный язык отличается лишь набором специфических команд, служащих для непосредственного управления объектами игры и их свойствами.

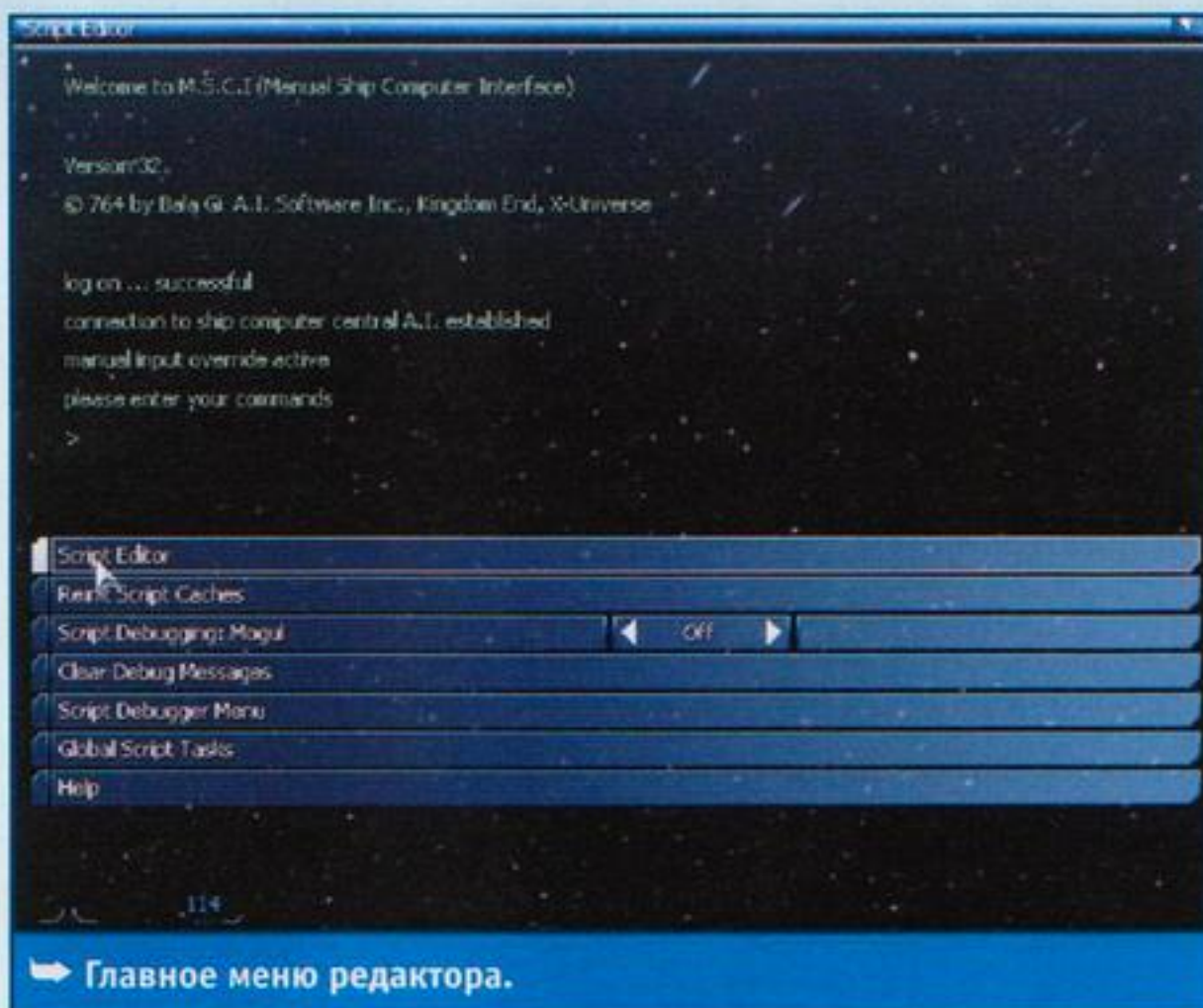
Список воздействий на игру практически неограничен. Можно изменять модель поведения любого корабля, станции или даже многогрешного куска скалы. Можно изменить или даже вообще убрать с лица

Галактики всех конкурирующих свободных торговцев. Можно заставить врагов двигаться аккуратными контргалсами, не реагируя на атаки игрока. Наконец, можно создавать собственные сектора и наполнять их по своему усмотрению.

Однако не все это будет одобрено компанией EGOSOFT. Любые скриптовые изменения в игре должны быть сертифицированы у компа-



Разрушенные ворота. Поставить их в своем собственном секторе — вопрос пары строк кода.



➔ Главное меню редактора.

нии разработчика на предмет соответствия основной идее проекта. Можно, конечно, пользоваться самодельными скриптами, не прошедшими горнило экспертов Эгософта, но в этом случае игрок будет пользоваться «модифицированной» версией игры, то есть — не такой, как у всех. А раз игра отличается от других, значит, она еретична по природе своей. Очиститься от подобной скверны можно, лишь пройдя сертификацию, убирающую при использовании авторского скрипта позорную надпись **modified** с нижней части экрана. Кстати, все сертифицированные скрипты имеют шанс попасть в очередное официальное обновление игры. И уж точно «признанный» код попадет в базу данных «благословленных» компанией скриптов, рекомендованных к самостоятельному скачиванию с портала разработчиков игры. Тот, кому удастся пройти сертификацию, может за кружечкой эля небрежно бросить друзьям: «А знаете, парни, я один из тех, кто создавал X³!»

Тут главное — не переборщить с экстравагантностью и тягой к упрощению жизни. Эгософт никогда не даст заветную цифровую подпись продукту, если тот коренным образом изменяет структуру мира или же полностью автоматизирует какую-либо из сторон жизни игрока. Это значит, что сколь бы продуман ни был новый сектор Галактики, новая точка вселенной навсегда останется местом, существующим лишь в компьютере разработчика. Также никогда не получит подписи скрипт, позволяющий игроку купить станцию и получать с нее лишь постоянный доход, взвалив принятие решений на кусок программного кода.

ФУНКЦИИ ВСТРОЕННОГО РЕДАКТОРА

Впервые запустив на своей машине редактор скриптов, игрок сразу же получает уведомление от компании-разработчика.

Представляет — летите вы в космосе, и тут на компьютере вдруг появляется сообщение из параллельной вселенной: «Активирован режим ручного управления бортовым компьютером!» По нажатию клавиши Enter можно сразу же попасть в основное меню редактора скриптов. Давайте пройдемся по пунктам меню.

➤ **Script Editor.** Открывает окно скриптов, доступных для редактирования. Самая верхняя строчка списка — **Initiate new script** — создает пустой файл. Ниже расположен список уже существующих скриптов, в том числе и тех, что были созданы разработчиками. Для различных операций со скриптами в окне редактора есть горячие клавиши (см. таблицу).

➤ **Reinit Script Caches.** Все скрипты, работающие в игре, находятся в специальном буфере: это заметно повышает скорость

КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ РЕДАКТОРОМ СКРИПТОВ	
Режим просмотра	
Загрузить скрипт из папки	L
Копировать	C
Выполнить	R
Удалить	Del
Редактировать	Enter
Режим редактора	
Перемещение по строкам	Вверх/вниз
Перемещение между выражениями	Влево/вправо
Меню функций	Enter
Вставить новую строку	Ins
Удалить строку	Del
Копировать строку в буфер	C
Вырезать строку в буфер	X
Вставить строку из буфера	V
Закомментировать строку	.
Удалить символ комментария	,
Вставить операнд выражения	Home
Удалить операнд выражения	End
Сохранить и закрыть скрипт	Esc

ЧТО ЗНАЧАТ ЭТИ ПАРАМЕТРЫ?

Script

```
Name:Line:Stackdepth:Prio:PID:TaskID:Command
a.missile.fire:1:0:0:2065911111:0:
$ware=Mosquito rocket
a.missile.fire:2:0:0:2065911111:0: $count=10
a.missile.fire:3:0:0:2065911111:0: while $count
a.missile.fire:4:0:0:2065911111:0: = wait 500 ms
a.missile.fire:5:0:0:2065911111:0: dec $count =
a.missile.fire:6:0:0:2065911111:0: $victim =
get player tracking aim
a.missile.fire:7:0:0:2065911111:0: = [PLAYER-
SHIP] -> add 1 units of $ware
a.missile.fire:8:0:0:2065911111:0: = [PLAYER-
SHIP] -> fire missile $ware on $victim
a.missile.fire:9:0:0:2065911111:0: = wait 500 ms
a.missile.fire:3:0:0:2065911111:0: while $count
a.missile.fire:4:0:0:2065911111:0: dec $count =
```

Сопоставим данные, выдаваемые в строчку с указанными в шапке параметрами:

- **Script Name** — имя скрипта, в нашем случае — **a.missile.fire**.
 - **Line** — номер строки в скрипте.
 - **Stackdepth** — количество скриптов в стеке (отсчет ведется с 0), сейчас — 0.
 - **Prio** — приоритет выполняемого скрипта. Наш скрипт имеет нулевой приоритет.
 - **PID** — глобальный идентификатор задачи. Этот параметр сейчас равен 2065911111.
 - **TaskID** — текущий идентификатор задачи = 0.
 - **Command** — текст исполняемой команды **\$ware=Mosquito rocket**
- Как видно из приведенного отрывка, протоколируется каждая исполняемая команда. Если в коде встречается цикл, его тело будет переписано столько раз, сколько витков он прошел, то есть в нашем случае — 10.

их исполнения. Буфер заполняется в момент загрузки игры, и поэтому все изменения вступают в силу только после повторной инициализации. Или же после «ручной» перезагрузки буфера. Также необходимо отметить, что если отредактированный скрипт выполняется в момент перезагрузки, он должен быть остановлен, иначе измененный вариант заработает только после его завершения.

➤ **Script debugging:(script-name).** Выбор скрипта и режима отладки. Есть всего два варианта режима отладки — отладить в пошаговом режиме (Trace) либо запротолировать все изменения, произведенные скриптом.

➤ **Clear debug messages.** Удаление данных протокола, созданного во время отладки.

➤ **Script debugger menu.** Выбор этого пункта открывает протокол отладки скрипта, указанного в пункте Script debugging. Отображение самого процесса обусловлено выбранным способом отладки. Если включено протолирование, игрок получает всю последовательность действий, выполненную скриптом за время его работы в режиме реального времени. Тело отладочной записи начинается с заголовка, где через двоеточие указаны параметры, отображаемые в каждой строке выполняемого кода (см. «Что значат эти параметры?»).

Второй способ отладки — пошаговый. Он отличается лишь тем, что интерпретатор команд ждет разрешения перейти к выполнению следующей строчки. В нижней части окна при этом отображается значение всех переменных в формате: *Имя переменной: Тип данных: Значение переменной: Числовое значение переменной.*

➤ **Global script tasks.** В этом пункте можно просмотреть, какие глобальные (то есть применимые ко всей Вселенной) скрипты выполняются на данный момент. Из этого же раздела ненужные или лишние глобальные скрипты можно удалить вручную.

Информация здесь представлена в форме: *Глобальный идентификатор задачи: Имя скрипта: Текущий объект скрипта.*

➤ **Help.** Просто небольшая справка по редактору.

ПРОСМОТР И РЕДАКТИРОВАНИЕ СКРИПТОВ

Все скрипты, используемые в X³: Reunion, находятся в папке /scripts, расположенной в установочной директории игры. Там есть три типа файлов — .xml, .pck и единственный файл x2script.xml, содержащий необходимый набор параметров для просмотра .xml-файлов в интернет-браузере.

Кстати, файлы с расширением .pck — не что иное, как запакованные xml. Распаковать и просмотреть их можно при помощи неболь-


```

Script Editor
001 / $StartSector AND $StartSector != [SECTOR] ...
002 @ = [THIS] -> call script !move-warehouse : sector=$StartSector
003 end
004
005 @ $Ship = [THIS] -> call script !ship-var:scriptname : ship=[THIS] experience=$experience rank=$
experience ranktype=1
006
007
008
009
010
011
012
013
014
015
016
017
018
019
020
021
022
023
024
025
026
027
028
029
030
031
032
033
034
035
036
037
038
039
040
041
042
043
044
045
046
047
048
049
050
051
052
053
054
055
056
057
058
059
060
061
062
063
064
065
066
067
068
069
070
071
072
073
074
075
076
077
078
079
080
081
082
083
084
085
086
087
088
089
090
091
092
093
094
095
096
097
098
099
100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
201
202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222
223
224
225
226
227
228
229
230
231
232
233
234
235
236
237
238
239
240
241
242
243
244
245
246
247
248
249
250
251
252
253
254
255
256
257
258
259
260
261
262
263
264
265
266
267
268
269
270
271
272
273
274
275
276
277
278
279
280
281
282
283
284
285
286
287
288
289
290
291
292
293
294
295
296
297
298
299
300
301
302
303
304
305
306
307
308
309
310
311
312
313
314
315
316
317
318
319
320
321
322
323
324
325
326
327
328
329
330
331
332
333
334
335
336
337
338
339
340
341
342
343
344
345
346
347
348
349
350
351
352
353
354
355
356
357
358
359
360
361
362
363
364
365
366
367
368
369
370
371
372
373
374
375
376
377
378
379
380
381
382
383
384
385
386
387
388
389
390
391
392
393
394
395
396
397
398
399
400
401
402
403
404
405
406
407
408
409
410
411
412
413
414
415
416
417
418
419
420
421
422
423
424
425
426
427
428
429
430
431
432
433
434
435
436
437
438
439
440
441
442
443
444
445
446
447
448
449
450
451
452
453
454
455
456
457
458
459
460
461
462
463
464
465
466
467
468
469
470
471
472
473
474
475
476
477
478
479
480
481
482
483
484
485
486
487
488
489
490
491
492
493
494
495
496
497
498
499
500
501
502
503
504
505
506
507
508
509
510
511
512
513
514
515
516
517
518
519
520
521
522
523
524
525
526
527
528
529
530
531
532
533
534
535
536
537
538
539
540
541
542
543
544
545
546
547
548
549
550
551
552
553
554
555
556
557
558
559
560
561
562
563
564
565
566
567
568
569
570
571
572
573
574
575
576
577
578
579
580
581
582
583
584
585
586
587
588
589
590
591
592
593
594
595
596
597
598
599
600
601
602
603
604
605
606
607
608
609
610
611
612
613
614
615
616
617
618
619
620
621
622
623
624
625
626
627
628
629
630
631
632
633
634
635
636
637
638
639
640
641
642
643
644
645
646
647
648
649
650
651
652
653
654
655
656
657
658
659
660
661
662
663
664
665
666
667
668
669
670
671
672
673
674
675
676
677
678
679
680
681
682
683
684
685
686
687
688
689
690
691
692
693
694
695
696
697
698
699
700
701
702
703
704
705
706
707
708
709
710
711
712
713
714
715
716
717
718
719
720
721
722
723
724
725
726
727
728
729
730
731
732
733
734
735
736
737
738
739
740
741
742
743
744
745
746
747
748
749
750
751
752
753
754
755
756
757
758
759
760
761
762
763
764
765
766
767
768
769
770
771
772
773
774
775
776
777
778
779
780
781
782
783
784
785
786
787
788
789
790
791
792
793
794
795
796
797
798
799
800
801
802
803
804
805
806
807
808
809
810
811
812
813
814
815
816
817
818
819
820
821
822
823
824
825
826
827
828
829
830
831
832
833
834
835
836
837
838
839
840
841
842
843
844
845
846
847
848
849
850
851
852
853
854
855
856
857
858
859
860
861
862
863
864
865
866
867
868
869
870
871
872
873
874
875
876
877
878
879
880
881
882
883
884
885
886
887
888
889
890
891
892
893
894
895
896
897
898
899
900
901
902
903
904
905
906
907
908
909
910
911
912
913
914
915
916
917
918
919
920
921
922
923
924
925
926
927
928
929
930
931
932
933
934
935
936
937
938
939
940
941
942
943
944
945
946
947
948
949
950
951
952
953
954
955
956
957
958
959
960
961
962
963
964
965
966
967
968
969
970
971
972
973
974
975
976
977
978
979
980
981
982
983
984
985
986
987
988
989
990
991
992
993
994
995
996
997
998
999
1000

```

Нижние строчки содержат простой текст, начинающийся с символа «*». Это комментарии автора скрипта. «Звездочка» говорит интерпретатору, что строку нужно пропустить.

```

Script Editor
Plugin: autotrade_sector
Version: 34
Sector trading
Command Name: Start sector trader [Start sector trader]
Arguments
Argument 1: StartSector, Var/Sector, 'StartSector'
<New Argument>
Code
001 * This script is a sector trader, that searches for best prices.
002
003 * It looks, if experienced -5- enough, for wares in his docking station
004 * and tries to sell them on another place.
005
006 * If it did not find any good wares at the station, he searches
007 * for other goods, in the system, choosing them randomly
008 * with a weighted system. If it finds nothing after 100 tries, it aborts, sending
009 * a message to the player
010
011 * It also stops, if the hull is damaged. An experienced trader - 9 - will move
012 * to the next shipyard, if only 2 sector away
013
014
015 * It also aborts, if he cannot sell all his bought wares in the target station,
016 * but he tries to check for another kind of station in the system.

```

В первых строках автор спешит поделиться с читателем много-словной монографией на тему «Зачем я это написал».

шой утилиты x2tool.exe, лежащей на нашем диске.

Чтобы распаковать файл, достаточно набрать в командной строке следующую строчку:

```
x2tool -unpack <имя исходного файла>.pck <имя итогового файла>.xml
```

С помощью той же программы можно произвести обратное действие, то есть — запаковать файлы. Обращение к утилите в этом случае будет таким:

```
x2tool -pack <имя исходного файла>.xml <имя итогового файла>.pck
```

Если у разработчика возникает необходимость просматривать скрипты, не находящиеся в папке /scripts, он должен обязательно скопировать туда файл x2script.xml. Без этого просмотреть скрипт в интернет-браузере не получится. Редактирование скриптов возможно исключительно во встроенном редакторе игры.

СТРУКТУРА СКРИПТОВОГО ЯЗЫКА

Если посмотреть файл навигационного скрипта при помощи браузера, его структура становится

понятна. В качестве примера возьмем внутренний командный скрипт (см.).

```

Script !ship.cmd.follow.pl
Version: 1
for Script Engine Version: 20
Description
Ship Player COMMAND FOLLOW
Arguments
1: target , Var/Ship , 'the target'
Source Text
001 @ = [THIS] -> call script '!ship.cmd.follow.std' :
the target=$target follow distance=null
002 return null

signde

```

Единственное, что он делает, это вызывает более сложный код, указывающий кораблю следовать за выбранной целью. Тем не менее, чтобы познакомиться со структурой скриптового файла, нам большего и не нужно.

ИМЯ

Первая строка содержит имя скрипта. Вроде бы мелочь, одна-

ко мелочь эта имеет огромное значение. Именно имя содержит основную информацию, обраба-

тываемую ядром игры.

Для начала отметим, что скрипт начинается с символа «!». Это обозначает, что он относится к числу системных и редактированию не подлежит. То есть во встроенном редакторе этот код отображаться не будет. Далее идет слово **ship**, что указывает на выполнение этого скрипта для кораблей.

В игре существует четыре типа скриптов — **init**, **setup**, **al** и **galaxy**.

► **Скрипты инициализации.** Они начинаются с **init** или **!init**. Этот тип скриптов загружается каждый раз, когда загружаются игра либо сейв, еще до загрузки галактики. Изменять родные скрипты X³ этого класса следует с большой осторожностью, потому что любая ошибка со 100% вероятностью «подвесит» игру.

► **Установочные скрипты,** **setup**, **!setup**, также как и инициализационные скрипты загружаются во время старта игры либо загрузки сохранения. Этот тип загружается сразу после инициализации галактики и предназначен для работы с объектами вселенной.

■ **ЭТО ВАЖНО:** если скрипты этих двух классов начинаются с «!» и не имеют цифровой подписи, игра автоматически будет запускаться с пометкой **modified**. Они же, но без пометки «!», не загружаются официальной версией и используются только в модифицированных играх.

► **Скрипты Artificial Life (искусственной жизни)** **al.plugin** и **!al.plugin** применяются для регулирования всех процессов, связанных с самостоятельным поведением оппонентов и союзников игрока.

► **Скрипты галактики** **galaxy** иницируют отличную от оригинальной карту галактики.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** если вы сделали свою карту и хотите разместить заранее оснащенный корабль в некой стартовой точке, необходимо сделать следующее: создать скриптовый файл с именем **galaxy.имя_файла.initplayership**. Под «именем файла» понимается название того файла, в котором содержится новая карта, но без расширения **.xml**. В теле скрипта необходимо прописать требуемые координаты и добавить в этом месте корабль игрока командой **plship**. Наконец, описать трюм корабля, задав все необходимые устройства, установленные на корабле, определить размер кошелька игрока, а затем завершить команду (**return plship**).

ВЕРСИЯ

Следующая строка указывает версию текущего скрипта. Иногда разработчику бывает полезно знать, с какой версией собственного скрипта ему приходится работать на этот раз. Затем указывается номер версии скриптового редактора, в котором был создан скрипт. Все «древние» скрипты понимаются более поздними интерпретаторами, но не наоборот. Кстати, X³ работает с большинством скриптов, разработанных еще под X².

```

Script Find.Othepatrol.serg
Version: 0
for Script Engine Version: 21
Description
Description
Arguments
1: name, Var/Name, 'name'
Source Text
001 $StartSector = 1
002 $StartSector = 2
003 $StartSector = 3
004 $StartSector = 4
005 $StartSector = 5
006 $StartSector = 6
007 $StartSector = 7
008 $StartSector = 8
009 $StartSector = 9
010 $StartSector = 10
011 $StartSector = 11
012 $StartSector = 12
013 $StartSector = 13
014 $StartSector = 14
015 $StartSector = 15
016 $StartSector = 16
017 $StartSector = 17
018 $StartSector = 18
019 $StartSector = 19
020 $StartSector = 20
021 $StartSector = 21
022 $StartSector = 22
023 $StartSector = 23
024 $StartSector = 24
025 $StartSector = 25
026 $StartSector = 26
027 $StartSector = 27
028 $StartSector = 28
029 $StartSector = 29
030 $StartSector = 30
031 $StartSector = 31
032 $StartSector = 32
033 $StartSector = 33
034 $StartSector = 34
035 $StartSector = 35
036 $StartSector = 36
037 $StartSector = 37
038 $StartSector = 38
039 $StartSector = 39
040 $StartSector = 40
041 $StartSector = 41
042 $StartSector = 42
043 $StartSector = 43
044 $StartSector = 44
045 $StartSector = 45
046 $StartSector = 46
047 $StartSector = 47
048 $StartSector = 48
049 $StartSector = 49
050 $StartSector = 50
051 $StartSector = 51
052 $StartSector = 52
053 $StartSector = 53
054 $StartSector = 54
055 $StartSector = 55
056 $StartSector = 56
057 $StartSector = 57
058 $StartSector = 58
059 $StartSector = 59
060 $StartSector = 60
061 $StartSector = 61
062 $StartSector = 62
063 $StartSector = 63
064 $StartSector = 64
065 $StartSector = 65
066 $StartSector = 66
067 $StartSector = 67
068 $StartSector = 68
069 $StartSector = 69
070 $StartSector = 70
071 $StartSector = 71
072 $StartSector = 72
073 $StartSector = 73
074 $StartSector = 74
075 $StartSector = 75
076 $StartSector = 76
077 $StartSector = 77
078 $StartSector = 78
079 $StartSector = 79
080 $StartSector = 80
081 $StartSector = 81
082 $StartSector = 82
083 $StartSector = 83
084 $StartSector = 84
085 $StartSector = 85
086 $StartSector = 86
087 $StartSector = 87
088 $StartSector = 88
089 $StartSector = 89
090 $StartSector = 90
091 $StartSector = 91
092 $StartSector = 92
093 $StartSector = 93
094 $StartSector = 94
095 $StartSector = 95
096 $StartSector = 96
097 $StartSector = 97
098 $StartSector = 98
099 $StartSector = 99
100 $StartSector = 100

```

Код на языке X³: Reunion при просмотре через интернет-браузер.



Красота. Этот и другие фоны можно выбрать для собственного сектора.

ОПИСАНИЕ

Здесь автор дает максимально информативное описание механизма действия скрипта.

АРГУМЕНТЫ

После этой строки перечисляются все переменные в формате:

Имя переменной; Тип переменной, Описание.

Во время составления скрипта на описание переменных стоит обратить особое внимание, так как их использование позволит описывать запросы к игроку. Например, если разработчик опишет переменную, вводимую с клавиатуры и определяющую цель как «the target», игрок во время работы скрипта получит запрос «the target:?» . Если разработчик забудет описать свою переменную, пользователь вряд ли сообразит, чего добивается от него искусственный интеллект.

ТЕЛО СКРИПТА

Собственно набор команд, операторов и переменных, задающих последовательность действий компьютера.

ЦИФРОВАЯ ПОДПИСЬ

Надпись signed в конце скрипта обозначает, что скрипт одобрен старшими братьями по разуму из компании Эгософт. Подделать эту подпись практически невозможно.

САМОЕ ГЛАВНОЕ ПРАВИЛО

Первое, что должен уяснить для себя разработчик скриптов X-вселенной, — положительные веяния и тенденции развития современных языков программирования обошли своим вниманием цитадель «Эгософта». Внутренний язык игры не поддерживает принятых сейчас традиций многозадачности. В каждый момент времени в игре выполняется лишь один скрипт. Из этого сле-

дует, что скрипт, рассчитанный на продолжительное действие, просто подвесит исполнение всех остальных скриптов. И как следствие — игры в целом. Программисты «Эгософта» полностью отдавали себе отчет, что такая система порочна. Поэтому в структуру языка были внесены два основополагающих принципа: *иерархия скриптов* и *система задержек* в их выполнении.

Что это означает? Если в скрипте присутствуют (а в официальных скриптах они присутствуют всегда) операторы задержки выполнения команд, игра получает возможность выполнить шаги других скриптов за время задержки текущего кода. Причем делает она это исходя из индекса приоритета скриптов. Таковой приоритет следует всегда устанавливать при вызове исполнения скрипта.

■ ЭТО ВАЖНО: внутренние скрипты, поставляемые «Эгософтом», уже имеют отлаженную систему приоритетов. Меняя приоритеты выполнения базовых скриптов, разработчик кода рискует наделить X-вселенную изрядной долей неадекватности.

Помимо приоритета исполнения, скрипты можно поделить на глобальные и локальные. Глобальные скрипты действуют на всю игру в целом. Локальные же, напротив, привязаны к конкретному объекту и будут приостановлены в момент его безвременной кончины.



Рассмотрим и запомним три типа команд, способных задерживать выполнение программного кода:

ТИП «WAIT»

Включает в себя две команды:

- **wait** <время задержки> **ms**.
- **wait randomly from** <минимальное время задержки> **to** <максимальное время задержки> **ms**.

Команды этого семейства приостанавливают выполнение скрипта на определенное время.

■ НА ЗАМЕТКУ: показатель **ms** — приблизительный. Минимальное время задержки не может быть меньше времени исполнения одного кадра.

ТИП «FLY»

Сюда входят команды «длительного действия» из числа навигационных. С их помощью кораблю отдается приказ выполнить какое-либо протяженное во времени действие. Однако выполнение этих команд не приведет к остановке системы.

➤ **fly to homebase** — корабль отправляется в порт приписки.

➤ **fly to station** <станция> — корабль отправляется на указанную станцию.

➤ **fly to sector** <сектор> — корабль отправляется в указанный сектор.

➤ **move to ware object** <тип контейнера/ресурса> **for collecting** : **timeout**=<время выполнения команды> **ms** — Сближение с объектом на расстояние захвата в трюм.

➤ **move around** <длительность> **ms** — бессмысленное шатание объекта по космосу в течение определенного времени.

➤ **move to position** : **x**=<координата x>, **y**=<координата y>, **z**=<координата z>, **with precision** <погрешность> **m** — движение в район указанной точки пространства, с остановкой от нее не дальше, чем допускает указанная погрешность.

➤ **defensive move** : **type**=<int(тип маневра)>, **intensity**= <int(интенсивность маневра)>, **timeout**=<время выполнения команды> **ms**, **avoid object**=<объект уклонения> — маневр уклонения от указанного объекта в течение указанного времени.

➤ **follow object** <объект> **with precision** <дистанция следования> **m** — следование за объектом, с соблюдением указанной дистанции.

➤ **follow** <объект> **with precision** <дистанция> **m** : **timeout**=<время следования> **ms** — то же, что и предыдущая команда, но с ограничением по времени.

➤ **escort ship** <цель> — сопровождение указанной цели, не включаясь с ней в строй.

➤ **escort ship** <цель> : **timeout**=<длительность> **ms** — то же, но с ограничением времени.

➤ **turn turret** <номер турели> **to** <цель> : **timeout**=<время выполнения команды> **ms** — наведение указанной турели на цель в течение указанного времени.

➤ **attack run on target** <цель> : **timeout**=<время выполнения команды> **ms** — атакующий маневр в направлении цели за указанное время.

ТИП «CALL SCRIPT»

Команда вызывает другой скрипт. Может быть вызвана с префиксом **START**, в этом случае скрипт, в котором находится команда **call script**, не дожидаясь окончания вызываемого им скрипта, продолжит работу. Прерываемость данной команды условна и подразумевает наличие в вызываемом скрипте команд «@», в противном случае вызываемый скрипт прервать не получится.

Предлагаю рассмотреть небольшой пример, чтобы закрепить теорию практикой.

Перед нами скрипт, проигрывающий «тревожный» звуковой сигнал 5 раз подряд.

```
001 $cont = 5
002 while $cont
003 play sample 1114
004 dec $cont =
005 end
006 return null
```



Все сюжетные ходы в игре «заскриптованы», то есть написаны при помощи такого же редактора. Значит, что игрок может придумать свой собственный сюжет.


```

Script Editor
003
004 $buystation.priceofware = $buystation -> get price of ware $ware
005
006 $sellstation.priceofware = $sellstation -> get price of ware $ware
007 * Mehr ist nicht da
008 $buystation.amount = $buystation -> get true amount of ware $ware in cargo bay
009 * Soviel Platz ist im Ziel
010 $sellstation.amount = $sellstation -> get free amount of ware $ware in cargo bay
011 * .... und auf dem Schiff
012 $ship.amount = [THIS] -> get free amount of ware $ware in cargo bay
013
014 $amount = $ship.amount ...
015 if $sellstation.amount < $ship.amount ...
016   $amount = $sellstation.amount ...
017 end
018 if $buystation.amount < $amount ...
019   $amount = $buystation.amount ...
020 end
021
022 $profit = $amount * ( $sellstation.priceofware - $buystation.priceofware ) ...
023 end
024 return $profit
<New Line>
    
```

► Фрагмент серьезного торгового скрипта, написанного германским пилотом.

Явно не хватает оператора @, то есть задержки. Во первых, обрабатывая данный код, система попытается пять раз проиграть фрагмент за номером 1114 из звуковой базы данных игры. А ведь фрагмент имеет определенную длину, измеряемую долями секунды. В итоге процесс затянется на срок, больший максимально допустимого, что чревато «вылетом» игры.

Изменим тело скрипта так:

```

001 $cont = 5
002 while $cont
003 @ = wait 100 ms
004 play sample 1114
005 dec $cont =
006 end
007 return null
    
```

Теперь все правильно. Скрипт делает задержки в 100 миллисекунд между проигрыванием звуковых фрагментов. Этой паузы игре будет вполне достаточно, чтобы выполнить все необходимые текущие действия и при этом не повеситься вследствие цейтнота.

Итак, команды семейства @ должны стать верными друзьями разработчика скриптов. Паузы стоит вставлять везде, где это позволительно. В конце концов, язык программирования — это скорее разводной ключ, а не инструмент литературного творчества.

СЕМЕЙСТВА ОПЕРАТОРОВ

Как вы уже могли убедиться, скриптовый движок организован ничуть не хуже полноценных языков программирования. Операторы четко сгруппированы по семействам, т.е. среди них можно выделить достаточно обширные группы, сходные по неким признакам. В первую очередь, конечно же, стоит остановиться на семействе операторов, управляющих самими скриптами.

СЕМЕЙСТВО SCRIPT

Все команды этой группы служат для определения внутреннего регламента взаимоотношений между исполняемыми скриптами. Существуют, например, функции, позволяющие установить новый приоритет для текущего скрипта. Также возможно сравнить текущую версии текущего скриптового ядра и ядра разработчика. Эта полезная функция позволит не допустить запуска скриптов, рассчитанных на более позднюю версию ядра, на машинах с устаревшим программным обеспечением.

Вся совокупность команд и функций этого семейства позволяет разработчику создавать скрипты, управляющие скриптами, то есть строить своего рода скелет большого программного продукта, состоящего из десятков более мелких «кирпичиков».

СЕМЕЙСТВО ЛОГИЧЕСКИХ ОПЕРАТОРОВ

Естественно, редактор скриптов X³ поддерживает все основные логические операторы. Речь идет и об условном ветвлении IF-THEN-ELSE-ELSE IF, и о булевых AND, OR и NOT.

СЕМЕЙСТВО КОМАНД МАССИВОВ

Иногда в процессе программирования приходится строить многомерные массивы данных. Например, ряд пространственных координат в различных секторах игры и данные об объектах, размещенных в этих точках. Помимо простого внесения данных в ячейку, можно выполнять математические и логические операции с группами данных, сравнивать значения, подменять значения ячеек массива данными из других массивов, расширять количество ячеек за счет новых данных.

ПЕРЕМЕННЫЕ [THIS],[SHIP],[STATION]

Для облегчения труда программистов в скриптовый язык X-Вселенной были внесены несколько удобных переменных. Первая из них, несомненно, [THIS]. Она указывает на выбранный игровой объект. Набрав [THIS] -> ... программист тем самым дает команду текущему объекту выполнить определенное действие. Не следует, разве что, отдавать заведомо невыполнимых команд, как то: астероиду — прыгнуть в соседний сектор — или же лазерной башне начать продавать товары по максимальным ценам.

Команды [SHIP] и [STATION] аналогичны предыдущей, но более конкретизированы. С их помощью приказы отдаются кораблю или станции.

НАВИГАЦИОННЫЕ КОМАНДЫ

Помимо перечисленных в предыдущей главе команд семейства fly, способных передавать управление другим скриптам, есть и более сложные. Мало того что корабль можно заставить лететь к указанной цели, можно также потребовать от него лететь именно по такой траектории, какую задумал оператор. Скрипт будет контролировать поворот каждой турели на корабле, вести его в бой и заставлять уклоняться от выстрелов

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** в игре существует несколько видов логики, по одному для каждой из существующих рас. Редактор скриптов позволяет подключать к объектам любую расовую логику. Хотите группу аргонских «Открывашек», летящих как рой хааков? Без проблем!

ТОРГОВЫЕ КОМАНДЫ

Это семейство команд регламентирует все, что так или иначе связано товаром. Торговля, производство, потребности станции. Торговые команды делятся на три группы — команды кораблей, команды станций и смешанные команды. Последняя группа описывает сходные операции для обоих классов. В качестве примера рас-

смотрим команду <объект> get amount of ware <товар> in cargo bay. Она возвращает число единиц указанного товара в трюме. Сфера ее применения весьма обширна. Например, разработчик решил создать сложный торговый скрипт. Для этого ему нужно заставить корабль самостоятельно покупать батарейки, если их количество в трюме корабля опустилось ниже определенного.

ГАЛАКТИЧЕСКИЕ КОМАНДЫ

Служат для галактической навигации, позволяя получить количество и расположение прыжковых ворот в секторе, список всех кораблей со всеми основными характеристиками. Также можно, допустим, выяснить, известен ли игроку данный сектор. Эта команда, <сектор> is sector known by the player, будет полезна при создании скрипта автоторазведки.

КОМАНДЫ ОБЪЕКТОВ

Именно это семейство команд отвечает за все то новое и интересное, что разработчик может привнести в игру. В этом семействе находятся специализированные команды для создания любых объектов вселенной. От огромного сектора до последнего куса скалы.



► Такая группа пиратов может разнести M4 в щепки, но не атакует. Пиратский интеллект говорит им, что я для них — не добыча.



ПРИМЕР СКРИПТА БЕЗ ЛОГИЧЕСКОГО ВЕТВЛЕНИЯ

```
...
008 @ = [THIS] -> call script !ship.cmd.stay
...
017 $result = sprintf: pageid=1 textid=16455, $s
Profit, $sAuxWare, $sCountWare, $sSourcePrice, $
sSourceStation
018 $LogText = sprintf: pageid=1 tex-
tid=16456, $sDestPrice, $sDestStation, null, nul
l, null
019 $LogText = $result + $LogText
020 send incoming message $LogText to player: di
splay it=0
...
```

СИНТАКСИС СКРИПТОВОГО ЯЗЫКА

Начинать написание своего скрипта нужно с объявления переменных. Все делается мышкой и только мышкой. Если нужно использовать переменную, скриптописец должен выбрать ее среди списка объявленных в специальном меню. Конечно, зачастую у программиста будет возникать необходимость объявить новую переменную уже в процессе написания тела скрипта. Это не беда. Переменную можно объявить и позже, если она не принадлежит к основополагающим.

■ НА ЗАМЕТКУ: для того чтобы присвоить переменной значение, есть множество команд. Проще всего — прямое присвоение `<Ret/Var>` из списка глобальных команд. Вызов этой команды для переменной `$a` автоматически записывает `«$a=»` в тело скрипта.

Старайтесь не допускать, чтобы имя вашей переменной пересекалось с предопределенными именами глобальных переменных. Если типы переменных при этом совпадут, игра зависнет практически со стопроцентной гарантией.

■ ЭТО ВАЖНО: если в скрипте присутствует обращение к глобальным переменным, объявлять их в самом скрипте нет необходимости. Система уже владеет информацией об этих данных, а повторное объявление может просто обнулить их значения.

При разработке сложных проектов программисты часто рисуют для себя логические блок-схемы, где схематически отображают пошаговый процесс работы своей программы. На такой схеме обычно отмечаются логическое ветвление, циклы и все изменения в переменных. Имея перед собой логическую схему будущего скрипта, разработчик будет чувствовать себя увереннее в ходе работы над своим детищем.

Покончив с объявлением переменных, перейдем к главному.

В поле редактирования скрипта можно увидеть начатую строку за номером `001`, а под ней надпись `<New Line>`. Отсюда начинается настоящая магия программирования.

С самого начала нужно присвоить значения переменным, которые станут в коде константами либо основополагающими значениями.



ПРИМЕР С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЛОГИЧЕСКИХ ОПЕРАТОРОВ

```
...
002 if $Class == Gate
003 $x = 0
004 $y = 0
005 @ = wait randomly from 10 to 20 ms
006 $G = [SECTOR] -> get north warp gate
007 skip if $StationOrGate != $G
008 $y = -1
...
023 $Sector = get sector from universe index: x=
$x0, y=$y0
024 @ = [THIS] -> fly to sector $Sector
025 else
026 @ = [THIS] -> fly to station $StationOrGate
027 end
...
```

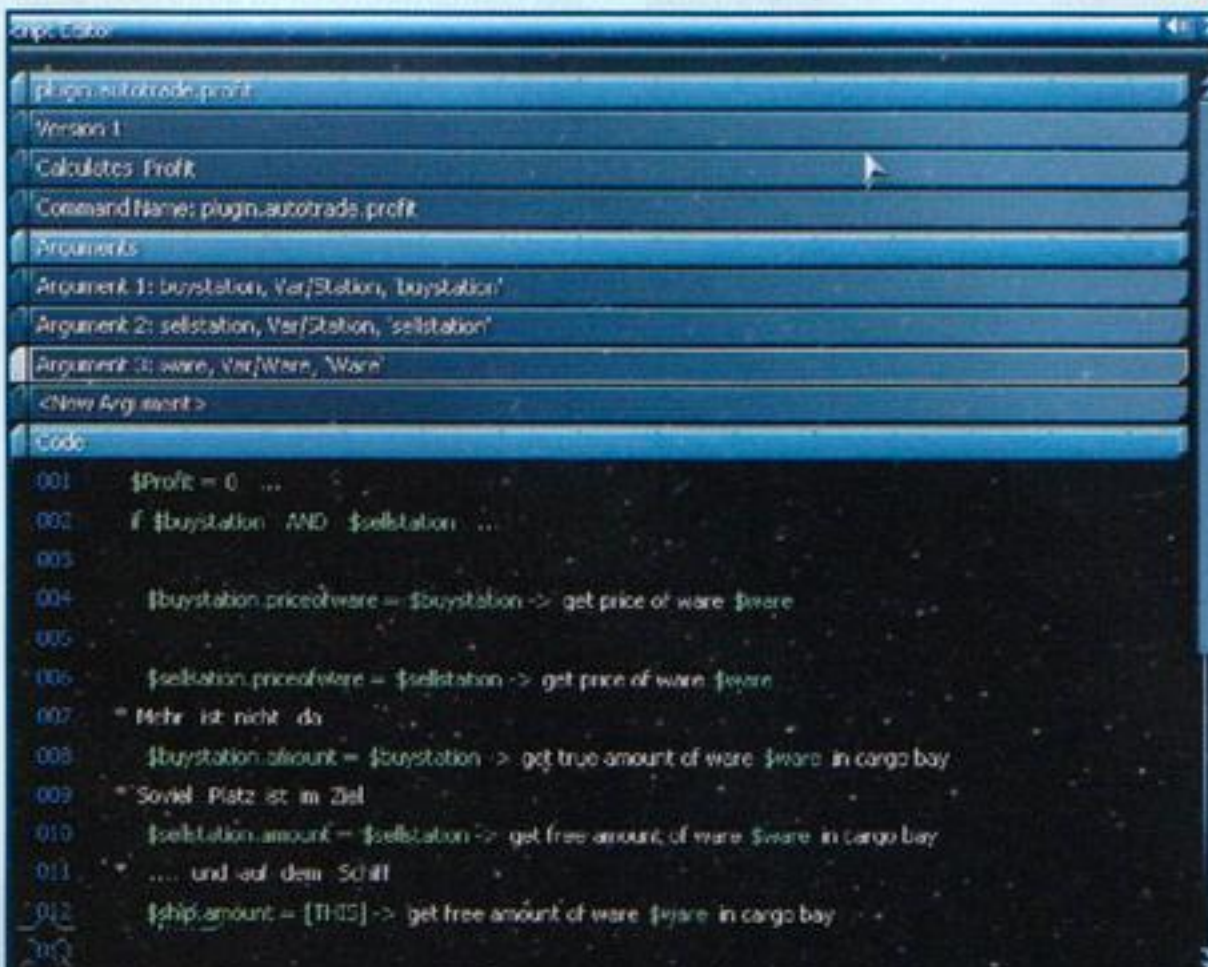


Обыкновенная блок-схема.

логических вилков, основанных на использовании логических операторов `IF`, `ELSE IF`, `SKIP IF` и прочих. В конце дерева событий, созданного логическим оператором `IF`, всегда ставится `end`. К вашим услугам — еще один пример.

В случае необходимости приходится использовать циклы. В интерпретаторе они организованы через группы операторов `while ... end` и `while not ... end`. Здесь важно упомянуть о бесконечных циклах, то есть таких системах команд, из которых не существует выхода. Иногда без них не обойтись (например, при создании скриптов патрулирования), но обращаться с ними нужно осторожно, чтобы не подвесить систему. И, конечно, не забывайте вставлять операторы прерывания.

Все основные программные действия расписаны, осталось лишь упомянуть о расстановке команд. Редактор скриптов самостоятельно предлагает выбор. Сначала потребуется выбрать класс команды, потом ее подкласс (напри-



Переменная `$ship.amount` не объявлена, но в тексте присутствует. Значит, она относится к отряду глобальных.



ПРИМЕР С ЦИКЛОМ

```
...
008 while $distance > 8000
074 @ = [THIS] -> follow $dship with preci-
sion 4000 m : timeout=20000 ms
075 @ = wait randomly from 200 to 300 ms
076 $distance = get distance between $ship and $
dship
077 $dsector = $dship -> get sector
078 if not $dsector == [SECTOR]
079 goto label load
080 end
...
```

Далее следует начинать во-площать логическую схему проекта. Если скрипт не предполагает логического ветвления, можно сразу же переходить к прямым командам (см. пример).

Если скрипт имеет сложное ветвление, выстраиваем систему

мер, команды кораблей) и в конце концов выйти к требуемому буквенному выражению.

Ну что ж, желаю вам удачного программирования. И не называйте свои проекты одиозными именами вроде `Skynet`. А то мало ли чего?

ЛКИ

ЖАНР

RTS с элементами RPG

СОЗДАТЕЛИ

Ice Frog

НА ЧТО ПОХОЖЕ

серия Warcraft

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Требуется — 400MHz, 128MB, video 8MB

Рекомендуется — 800MHz, 256MB, video 32MB

МУЛЬТИПЛЕЕР

локальная сеть, интернет

СКОЛЬКО ДИСКОВ

1 CD

АДРЕС В СЕТИ

www.dota-allstars.com

*Ловкость рук и никакого
мошательства!*

фильм «Путевка в жизнь»
(реж. Н.В. Экк, 1931 г.)

Уже прошло довольно много времени с тех пор, как мы с вами последний раз говорили о DotA v6.26. Сегодня в поле нашего зрения попали несколько героев, которые могут доставить вам немало приятных минут при правильной игре. Особо подчеркиваю — именно при правильной. Ведь игра за них не предусматривает использования дисбаланса (imbalance), позволяющего почти всегда выигрывать. Нет, управлять этими героями непросто, но интересно. Нужно уметь координировать свои действия с командой, чтобы получить помощь тогда, когда она вам особенно нужна (в частности, на начальных этапах игры). Ведь подобные партии — это всегда феерия изворотливости, неожиданных нападений сзади, выпрыгивания из невидимости, мгновенных телепортов как к противнику, так и от него. Ваши враги будут вынуждены всегда ходить с опаской, озираясь по сторонам, но и это не спасет от набравшего силу героя. Словом, в этих играх нужно уметь прятаться и ждать. Ждать своего часа... Как все уже догадались, в этой статье речь пойдет о персонажах, которых мы объединили в группу ловкачей. Давайте познакомимся с ними поближе.



ФЕЛИКС МОРОЗОВСКИЙ

НАГРАДА ЖУРНАЛА

РЕЙТИНГ



98%



Warcraft 3: The Frozen Throne

DOTA 29.b -ap -sm -pros: Ловкачи

ЛОВКОСТЬ РУК

Как известно, все герои DotA делятся на три категории. Это силачи (главная характеристика — сила), ловкачи (ловкость) и волшебники (разум). Каждый параметр отвечает за определенную базовую способность героя. Сила — за количество здоровья и скорость его восстановления, ловкость — за скорость атаки и защиту, а разум — за запас маны и скорость ее восстановления. Также в зависимости от направленности героя основной параметр придает ему дополнительную силу атаки.

Существует общие правила игры героями определенных типов. У ловкачей слабо развита сила. Конечно, ловкость дает им защиту от прямых атак противника, но что делать, если у врага сильное точечное заклинание? Правильно! Нужно снабдить вашего подопечного дополнительным здоровьем. Но и не увлекаться при этом: ведь если переборщить и сделать упор исключительно на покупку артефактов здоровья, то к концу игры вы полу-

чите бесцельно бегающего полусилача-полуловкача, не способного убить хорошо вооруженного противника. Нападение — вот наше главное оружие. Нужно подобрать артефакты так, чтобы скрыть свои слабости, но при этом не упустить из виду сильные стороны (то есть позаботиться и о них тоже). Как ни странно, но в последней DotA схеме игры крайне скудны. Для 80% всех ловкачей лучший вариант развития — это сбор мощной походки (Power Treads) и Санж & Яша (Sange & Yasha). Конечно, вы не сможете потратить все средства на этот артефакт: во время накопления денег все равно нужно будет в различных пропорциях покупать всевозможные отвары и флаги.

Санж & Яша выбран для героя не случайно: у большинства героев в DotA нет своего эффекта сферы (напомню, это постоянный эффект, не комбинируемый с другими эффектами сферы), а значит, Санж (Sange) не вредит, а только идет на пользу. К тому же он дает дополнительные единицы здоровья в начале партии. Яша (Yasha) просто уси-

ливает основной параметр нашего подопечного и придает ему большую скорость передвижения. Что особенно важно, для покупки этого артефакта не стоит сразу копить три с лишним тысячи золотых. Ведь почти все составляющие стоят меньше 1000, а значит, могут быть куплены на достаточно ранней стадии игры.

После сбора вышеперечисленных артефактов разнообразие увеличивается до двух вариантов: бачки или дробителя черепов (Cranium Basher). Это подходит таким героям, как: Темная охотница (Drow Ranger), Охотник за головами (Bounty Hunter), Кровосос (Blood Sucker), Убийца-невидимка (Stealth Assassin), Фантом-убийца (Phantom Assassin), Безликий вакуум (Faceless Void), Стрелок (Rifl)... Безусловно, для них можно подобрать еще множество артефактов, но так, на мой взгляд, проще всего.

Еще есть подкласс героев-ловкачей, которым не подходят «два меча» как артефакт. Главный в этом списке, конечно, Антимар (Anti-mage), принцесса Луна (Luna) и Ко-



➔ Просто отличное расположение стража для просмотра важной развилки.

ролева Матка (Broodmother).

Кстати, следует сразу оговориться, что хотя игра за этих героев достаточно трудна, вы все равно смело можете выбирать их для тренировки. Их потенциал не позволит весь матч пробегать в тылу, а поэтому непременно принесет опыт и поможет быстро разобраться в большинстве тонкостей.

Отмечу, что поскольку все описанные герои — ловкачи, то и манера игры за них во многом схожа. Тактика «порхать, как бабочка, жалить, как пчела» особенно актуальна в начале партии (ведь ближе к концу придется больше жалить, чем порхать). Но каждый герой сам по себе — индивидуальность, поэтому давайте перейдем к ним поименно, чтобы рассмотреть особенности игры, тактики, стратегии, а также отличия в подборе артефактов — там, где таковые отличия есть.

ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ (BOUNTY HUNTER)

МЕТАНИЕ СЮРИКЕНА (SHURIKEN TOSS)

Охотник за головами метает сюрикены, которые наносят повреждения выбранному бойцу или герою.

Первый уровень — 100 повреждений, стоимость 90 маны.

Второй уровень — 200 повреждений, стоимость 115 маны.

Третий уровень — 250 повреждений, стоимость 135 маны.

Четвертый уровень — 325 повреждений, стоимость 155 маны.

ДЗИНАДА (JINADA)

Дает Охотнику возможность вернуться от некоторых ударов противника, а также 15% шанс нанести дополнительный урон при каждой атаке.

Первый уровень — 5% шанс вернуться или/и нанести 1,25-кратный урон.

Второй уровень — 10% шанс вернуться или/и нанести 1,50-кратный урон.

Третий уровень — 15% шанс вернуться или/и нанести 1,75-кратный урон.

Четвертый уровень — 20% шанс вернуться или/и нанести 2-кратный урон.

СТРЕМИТЕЛЬНОСТЬ (WIND WOLK)

Делает Охотника за головами невидимым невооруженному глазу. Также первый удар, нанесенный в таком состоянии, будет сопровождаться дополнительным уроном. И все это — за 75 маны.

Первый уровень — +25 единиц урона, невидимость на 15 секунд.

Второй уровень — +50 единиц урона, невидимость на 20 секунд.

Третий уровень — +75 единиц урона, невидимость на 25 секунд.

Четвертый уровень — +100 единиц урона, невидимость на 30 секунд.

ФИНАЛЬНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ МЕТКА (TRACK)

За 100 маны помечает одного из вражеских героев на 30 секунд. Мы можем следить за всеми его передвижениями. Также в это время увеличивается скорость Охотника на 20% и при убийстве любого героя он получает дополнительное вознаграждение.

Первый уровень — +50 золотых, минус 1 броня у помеченного героя.

Второй уровень — +100 золотых, минус 2 броня у помеченного героя.

Третий уровень — +150 золотых, минус 4 броня у помеченного героя.

Играть за охотника непросто, ведь малое количество здоровья и уязвимость перед сильными боевыми заклинаниями (ведь в отличие от Антимага, у него нет врожденного иммунитета) делают его крайне уязвимым в начале и середине партии.

Однако по достижении 14 уровня (и выше) и при правильном подборе артефактов большинству врагов в схватке один на один будет

просто нечего противопоставить вашему герою. Изворотливость и критические удары — вот главное оружие против любых героев в поздней партии. До этого момента приходится часто спасаться бегством, и добывать сюрикенами израненных героев. По достижении 25 уровня при помощи «изворотливого» стиля управления вы сможете в суматохе боя уничтожить от одного до трех героев подряд. Я уже не говорю, что обладающий подобным боевым потенциалом герой сможет принести победу команде чуть ли не в одиночку. Огромный плюс персонажа — высокий уровень изначальной атаки и не менее значительный ее рост. К тому же нельзя забывать, герой — ловкач, и скорость атаки у него изначально больше, чем у остальных героев. Следовательно, с самого начала он уже может уверенно уничтожать существ, а это, в свою очередь, обеспечит планомерный рост финансового благосостояния. И кстати, набор артефактов Охотника за головами — типичный для любого ловкача. То есть это развитие — наиболее классическое, оно подходит для 80% случаев.

Итак, начинаем игру...

Если вы выбрали Охотника за головами, сразу же покупаем ему кольцо регенерации (Ring of Regeneration), несколько отваров просветления (Lesser Clarity Potion) и направляемся в выбранный коридор. Старайтесь добивать существ последним ударом, а если при этом герой получит небольшие повреждения, кольцо залечит все раны. Также нужно обязательно просмотреть инвентарь противника на вашей линии. Если этот герой — не силач и у него нет никаких колец, можно позволить себе небольшую вольность в виде систематического метания в него сюрикенами, начиная с третьего уровня (даже если вы видите флаги с водой сапфира (Flask of Sapphire Water), то это не должно вас смущать — все равно его здоровье закончится раньше,

чем ваша мана). Если же вы замечаете, что у героя (не силача) есть кольцо, регенерирующее по две единицы здоровья в секунду, то диверсионную деятельность нужно начинать лишь с пятого уровня, когда урон превысит скорость восстановления. Главное для вас — даже не убивать противника, а все время отправлять его домой лечиться, чтобы иметь постоянное преимущество на один-два уровня. Если же ваш противник выбирал артефакты случайным образом и вместо сапогов-сорокоходов (Boots of Speed) купил себе кольцо здоровья (Ring of Health), ману лучше приберечь до лучших времен, когда у врага окажется мало жизненной силы. Ведь даже если сюрикены основательно подорвут его здоровье, он всегда сможет в кратчайшие сроки восстановиться рядом с башней. Необходимо находиться в коридоре как можно дольше, чтобы обеспечить себя высоким уровнем и нужными артефактами. Если героя сильно покалечили, вернитесь к источнику и купите сапоги-сорокоходы, пару отваров просветления и одну флягу с водой сапфира. Если же удалось накопить хотя бы 1000 монет, то пусть первой вашей покупкой (сразу после сапогов-сорокоходов) станет топор огра (Ogre Axe). Затем приобретаете пояс силы (Belt of Giant Strength) и собираете Санж. Главное достоинство данного артефакта именно для этого героя — возможность останавливать убегающего противника. Также весьма полезным оказывается плюс к здоровью, ведь, как было отмечено выше, именно малое количество жизненной силы — его слабое место. Увеличение атаки и ее скорости на этой стадии игры для вас не первостепенно, так как того, что есть на этот момент, должно хватать для убийства существ и успешного противостояния врагам.

Следующим артефактом пусть станет мощная походка. На лишние средства не забывайте покупать один-два телепорта (Town Portal)



➔ Для Антимага волшебники просто корм.



В суматохе боя можно приобрести несколько трофеев.

для лучшей маневренности. Не сложно догадаться, что при наличии Санжа остается копить деньги на Яшу, чтобы получить Санж & Яша. Таким образом герой получает прибавку к здоровью, скорости и силе атаки, а также плюс к скорости передвижения.

К этому времени уровень персонажа должен быть выше 14-го, а значит, все ваши свойства будут включены. Таким образом, герой готов к противостоянию один на один с врагами независимо от их здоровья. И тут во всю силу проявляет себя финальное заклинание, которое прямо-таки поощряет вас к принесению команде огромного числа вражеских скальпов (и, конечно, поможет неплохо обогатиться за их счет). Кстати говоря, не нужно забывать, что оно работает независимо от того, против какого героя вы его примените. То есть если вы бросили его на одного героя, то все равно получаете 20% к скорости передвижения.

На вырученные средства лучше всего будет купить дробитель черепов, бабочку (The Butterfly) и гиперкамень (Hyperstone). Таким образом, имея 45% промахов по вам, неплохое здоровье, потрясающую скорость атаки, шанс оглушения и критических ударов, вы сможете штабелями уничтожать вражеских героев.



ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ

Первый уровень — Метание сюрикена
 Второй уровень — Стремительность
 Третий уровень — Метание сюрикена
 Четвертый уровень — Стремительность
 Пятый уровень — Метание сюрикена
 Шестой уровень — Метка
 Седьмой уровень — Метание сюрикена
 Восьмой уровень — Стремительность
 Девятый уровень — Стремительность
 Десятый уровень — Дзинада
 Одиннадцатый уровень — Метка
 Двенадцатый уровень — Дзинада
 Тринадцатый уровень — Дзинада
 Четырнадцатый уровень — Дзинада
 Шестнадцатый уровень — Метка

АНТИМАГ (ANTI-MAGE)

ОБЖИГАЮЩЕЕ ПЛАМЯ (BREAK)

При каждом ударе по бойцу Антимаг сжигает ману своей жертвы, при этом наносит ей эквивалентный урон. Нужно заметить, это эффект сферы.

Первый уровень — 16 за каждый удар.

Второй уровень — 32 за каждый удар.

Третий уровень — 48 за каждый удар.

Четвертый уровень — 64 за каждый удар.

МЕРЦАНИЕ (BLINK)

Телепортирует Антимага на небольшое расстояние. Стоимость 60 маны.

Первый уровень — перезарядка 12 секунд.

Второй уровень — перезарядка 9 секунд.

Третий уровень — перезарядка 7 секунд.

Четвертый уровень — перезарядка 5 секунд.

ЩИТ ОТ ЗАКЛИНАНИЙ (SPELL SHIELD)

Создает невидимый щит от заклинаний. Этот щит уменьшает все наносимые повреждения от заклинаний его обладателю.

Первый уровень — на 10%.

Второй уровень — на 20%.

Третий уровень — на 30%.

Четвертый уровень — на 40%.

ФИНАЛЬНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ НАКАЗАНИЕ МАНЫ (MANA VOID)

Наносит повреждение за каждую сожженную единицу маны. Единственное ограничение — что мана должна быть сожжена незадолго от использования заклинания

Первый уровень — 0,6 повреждений за одну единицу маны, стоит 175 маны.

Второй уровень — 0,85 повреждений за одну единицу маны, стоит 225 маны.

Третий уровень — 1,1 повреждений за одну единицу маны, стоит 275 маны.

Как мы видим из имени самого героя, наш подопечный — специалист по уничтожению заклинателей. Это своеобразная инквизиция, заживо сжигающая героев врага. Все атакующие заклинания направлены на уничтожение магов, а все оборонительные — на противодействие им. Единственный существенный недостаток этого игрового персонажа — он достаточно долго катастрофически беден. Однако мы бы не описывали героя, у которого подобные недостатки не компенсировались бы рядом преимуществ. Как и у большинства других ловкачей, все его достоинства проявляются лишь к четырнадцатому уровню, но набравший силу Антимаг не даст спокойной жизни никому. Основные его достоинства — высочайшая врожденная скорость атаки, защита от магических заклинаний и хороший уровень брони (так как он ловкач), а также пассивная способность сжигать ману своими ударами. К тому же убить его при правильной игре после 14 уровня почти невозможно из-за заклинания *Мерцание*, которое переносит его из одной точки в другую. Благодаря своим преимуществам при покупке относительно недорогих артефактов Антимаг превращается в чудовищную машину убийства заклинателей. А немного погнавшись за добычей и накопив средств, он получает артефакты, позволяющие уничтожать не только магов, но и любых других вражеских героев.

Первым делом Антимагу понадобится кольцо регенерации и фляга с водой сапфира. Далее действуем по уже знакомому сценарию — нужно держаться в коридоре как можно дольше, набирая уровни и добывая существ последним ударом. С помощью заклинания *Мерцание* не давайте вражеским героям сильно себя искалечить. При возвращении на базу недолго думая покупайте мощную походку (Power Treads), закупайтесь

телепортами и одной-двумя флягами с водой сапфира. Сравнительно небольшое количество здоровья поможет вам выиграть время, так как содержимое одной фляги и кольцо способны восстановить здоровье почти полностью, продолжая набирать при этом опыт, выжидая рядом с башней. Копите денег на покупку дробителя черепов. Ведь благодаря врожденной скорости атаки, мощной походке и высокому уровню ловкости оглушение будет происходить очень часто. А поскольку вы к тому же можете сжигать ману, израненные противники без маны становятся легкой добычей *Наказания маны*. Такого джентльменского набора вполне хватит, чтобы не чувствовать себя ущемленным и копить деньги на покупку бабочки. После этого приобретения герой станет грозой не только магов, но и почти всех на карте. Если партия затягивается, можно обогатить себя еще одним дробителем, гиперкаменем, а если все уж совсем надолго, то и эгидой бессмертного (Aegis of the Immortal). Вместо второго дробителя черепов может подойти топор короля обезьян (Monkey King Bar), дающий 30% шанс короткого оглушения, шанс дополнительного урона и увеличение атаки.



АНТИМАГ

Первый уровень — Обжигающее пламя
 Второй уровень — Мерцание
 Третий уровень — Обжигающее пламя
 Четвертый уровень — Мерцание
 Пятый уровень — Обжигающее пламя
 Шестой уровень — Наказание маны
 Седьмой уровень — Обжигающее пламя
 Восьмой уровень — Мерцание
 Девятый уровень — Мерцание
 Десятый уровень — Щит от заклинаний
 Одиннадцатый уровень — Наказание маны
 Двенадцатый уровень — Щит от заклинаний
 Тринадцатый уровень — Щит от заклинаний
 Четырнадцатый уровень — Щит от заклинаний
 Шестнадцатый уровень — Наказание маны

Имя	Бойца	Героя	Почты	Обладатели
YakPOLO	13388	257880	1541	274901
The Scourge	20828	0	515	251335
Dark Angel 99	6450	232450	2289	341119
The Sentinel	257190	0	600	217800
Tyran	17760	211890	3848	220438
DuA-AvaLis	12725	150730	4512	192968
Darkhanded	13700	172000	1992	189772
alfa	7425	140750	4311	162516
Korotkiy	10990	131580	375	148013
toky	8225	130960	1442	138927
Dreva_n_Holm	12915	1240	2711	134136
zabe	10725	10200	1026	130651

Так может выглядеть окончательный результат игры, если вы были Охотником за головами.



➔ Если поблизости нет существ, финальное заклинание Луны способно покрошить сразу нескольких героев.

УБИЙЦА-НЕВИДИМКА (STEALTH ASSASSIN)

ДЫМОВАЯ ЗАВЕСА (SMOKE SCREEN)

Убийца-невидимка кидает на выбранную территорию дымовую гранату и покрывает область густым слоем синего дыма. В этом облаке противники начинают передвигаться на 25% медленней, а также часто промахиваться. В довершение ко всему неприятели не могут использовать в нем заклинания. Длительность завесы — семь секунд.

Первый уровень — область 250 AoE, 40% шанс промаха, стоимость 75 маны.

Второй уровень — область 275 AoE, 50% шанс промаха, стоимость 80 маны.

Третий уровень — область 300 AoE, 60% шанс промаха, стоимость 85 маны.

Четвертый уровень — область 325 AoE, 70% шанс промаха, стоимость 90 маны.

МГНОВЕННЫЙ УДАР (BLINK STRIKE)

Телепортирует Убийцу-невидимку к бойцу или герою, и если он оказывается противником, наносит дополнительный урон. Стоимость 50 маны.

Первый уровень — перезарядка 30 секунд и 30 дополнительного урона.

Второй уровень — перезарядка 20 секунд и 60 дополнительного урона.

Третий уровень — перезарядка 10 секунд и 90 дополнительного урона.

Четвертый уровень — перезарядка 5 секунд и 120 дополнительного урона.

УДАР СЗАДИ (BACKSTAB)

Убийца не боится позора, и поэтому его специализация — атаковать противника сзади. Если противник случайным образом повер-

нется к вам спиной, то при каждой атаке вы кроме обыкновенного повреждения будете наносить дополнительное.

Первый уровень — 25% от вашей ловкости.

Второй уровень — 50% от вашей ловкости.

Третий уровень — 75% от вашей ловкости.

Четвертый уровень — 100% вашей ловкости.

ФИНАЛЬНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ ПОСТОЯННАЯ НЕВИДИМОСТЬ (PERMANENT INVISIBILITY)

Позволяет Убийце-невидимке быть постоянно невидимым невооруженному глазу, пока он не начнет атаковать или использовать заклинания.

Первый уровень — 3 секунды скрытия.

Второй уровень — 2,25 секунды скрытия.

Третий уровень — 1,5 секунды скрытия.

Хотя этот герой тоже входит в те самые 80% «типичных случаев» и подбор артефактов для него почти такой же, как и для любого другого ловкача, я счел нужным остановиться на нем подробнее. Ведь у него есть ярко выраженная отличительная черта — а именно способность быть **постоянно** невидимым. Эта особенность и определяет дальнейший тактический рисунок.

Скорее всего, вы помните этого героя еще с DotA 5.84. Его мощь в той версии заставляла содрогаться даже самых опытных игроков, он был страшен в гневе, неуловим, а убить его удавалось разве что случайно или усилиями сразу нескольких героев. Однако после работы над ним в Доте 6-й версии потенциал не слишком ослабили, хотя и изменения были значительны. Если раньше *Постоянная невидимость* была одной из его рядовых способностей, то сейчас это — финальное заклинание. Ранее телепортация не имела ограничений в виде прыжков на существ или героев, а также при-

существовал врожденный критический удар. Финальным заклинанием был великий и ужасный стражубийца (Death Ward), способный очень быстро наносить огромные повреждения. И хотя все было переработано (как именно, вы можете прочитать в представлении), он все равно остался одним из сильнейших героев в DotA. Но помните, что, как и для большинства ловкачей, управлять им непросто. Благодаря постоянной невидимости ваш герой сможет неожиданно напасть на противников сзади, а, как мы знаем, фактор внезапности зачастую один из самых важных в игре. А заклинание *Дымовая завеса* поможет вам как в защите, так и в нападении.

Начинаем игру как обычно, проще всего купить кольцо регенерации, а также флягу с водой сапфира и отвар просветления. Пока у вас нет способности становиться невидимым, ведите себя тише воды ниже травы. Лишь только если на вашей линии союзник — сильный заклинатель, вы можете оказать помощь при добивании вражеского героя. В противном случае лучше не высовываться, ожидая шестого уровня, а с ним и невидимости. С ее получением герой начинает буквально издеваться над противником, все время забегая в тыл и делая один-два удара, доводя его здоровье до критического уровня. Такое поведение поможет всегда быть на один-два уровня выше своего противника. Также нужно сказать, что когда враг вернется, обязательно просмотрите его инвентарь на предмет наличия невидимых стражей (Wards). Если их там нет, просто продолжайте свою подрывную деятельность. Однако допустим, противник проявил предусмотрительность и заблаговременно запасся стражами или драгоценным камнем (Gem). В таком случае нужно исходить из его возможностей. Если он — сильный заклинатель, лучше всего сменить линию и воевать против более удобного героя. В противном случае нужно просто проявлять больше осторожности в прямых схватках и не подставляться под удары без нужды. Поскольку уровень у вас будет, скорее всего, выше, просто сдерживайте наступление и контратакуйте при возможности. Таким образом копите деньги на сапоги-скороходы и мощную походку. Действуя по уже заданному сценарию, покупайте Санж & Яша.

Тактика ведения боя крайне проста: прыгнули сзади, напустили *Дымовую завесу*. Естественно, что против вас в дыму захочет сражаться разве что самоубийца, поэтому неприятель наверняка будет пытаться выбраться из тумана. Тем самым он открывает спину, позволяя нанести дополнительный урон. Одна-две таких внезапных мощных атаки — и противник погибает. Ес-

ли же он предпочтет отступить, то все равно потеряет время, а значит, будет уступать в уровне и финансовом развитии. Далее все просто — чем выше уровень, тем наглее вы становитесь. Не забывайте все время просматривать инвентарь на наличие драгоценных камней. Если таковые замечены, лучше всего попросить команду сфокусировать огонь именно на его обладателе (или обладателях). Подобрать камень, подумайте, нужен ли он вам. Понятно, что если у врагов есть невидимый боец, лучше оставить его себе или передать другому члену команды. Также не забывайте обращать внимание на то, атакуют ли вас существа. Если они начинают нападать в тот момент, когда вы их не атакуете, это может значить либо то, что дело происходит около башни, которая вас видит, либо рядом есть герой с драгоценным камнем или где-то поблизости невидимые стражи (которых, опять-таки, можно обнаружить при помощи камня).

■ **ЭТО ВАЖНО:** существуют необычные обнаружители невидимок. Большинство из них — это способности героев. Например, у Королевы Матки есть паутина, внутри которой видны все невидимые объекты. Или у Энты есть заклинание *Глаза леса (Eyes in the Forest)*, тоже способное разглядеть вас. Как альтернатива драгоценному камню есть также Некрономикон (Necronomicon), на третьем уровне улучшения вызывающий существ, способных видеть невидимых бойцов.

При умных противниках лучше всего всегда носить с собой «обнаружитель» на случай возможных неприятностей. Затем можно купить убийцу как бабочку, так и буризу (Buriza do-Kian), в зависимости от финансовых возможностей. Если партия затянулась, то можно приобрести топор короля обезьян либо дробитель черепов.



УБИЙЦА-НЕВИДИМКА

Первый уровень — *Мгновенный удар*
Второй уровень — *Удар сзади*
Третий уровень — *Мгновенный удар*
Четвертый уровень — *Удар сзади*
Пятый уровень — *Мгновенный удар*
Шестой уровень — *Постоянная невидимость*
Седьмой уровень — *Мгновенный удар*
Восьмой уровень — *Удар сзади*
Девятый уровень — *Удар сзади*
Десятый уровень — *Дымовая завеса*
Одиннадцатый уровень — *Постоянная невидимость*
Двенадцатый уровень — *Дымовая завеса*
Тринадцатый уровень — *Дымовая завеса*
Четырнадцатый уровень — *Дымовая завеса*
Шестнадцатый уровень — *Постоянная невидимость*

На диске, как обычно, вы найдете записи партий за вышеперечисленных героев с иллюстрацией развития. **ЛКИ**

СОЗДАТЕЛИ

карточная стратегия

РАЗРАБОТЧИК

Apos Software

ИЗДАТЕЛЬ

пока отсутствует (shareware)

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Magic: the Gathering, «Демоньги»

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Требуется — 400 МГц, 64 МВ, video 32 МВ

МУЛЬТИПЛЕЕР

локальная сеть, интернет

САЙТ ИГРЫ

www.astralmasters.com



ЭКТОР (ИЛЬЯ ГИНЗБУРГ)

НАГРАДА ЖУРНАЛА

РЕЙТИНГ



74%



Стратегическая карточная игра *Astral Masters* была подробно описана в апрельском номере журнала, в котором можно найти правила игры и описания всех карт. Если у вас нет этого номера, ничего страшного — и руководство, и сама игра находятся на нашем диске. *Astral Masters* распространяется как shareware, причем познакомиться с игрой можно и без регистрации. В этой статье мы опишем «прохождение» стартовой Лиги, которое намного проще, чем может показаться с первого взгляда.

Astral Masters

Путь агента

СОЗДАНИЕ КОЛОДЫ

Готовясь сразиться в Магической Лиге, начинающий маг Эктор изрядно волновался. Удастся ли собрать приличную колоду из 30 карт, имея ментальную силу всего лишь 600 единиц? Самые сильные заклинания требуют не менее 100 единиц, но Эктор запомнил их с большим трудом. По правилам, новички могли использовать одну из двух готовых колод, но Эктор решил собрать себе колоду сам.

Основные надежды юный маг возлагал на лорда гномов и гнома-солдата: сильных, крепких бойцов, вдобавок умеющих призывать из колоды новых гномов. Лорд гномов

обычно уступает солдатам в силе атаки (ведь сила каждого солдата зависит от количества гномов в игре), зато он призывает новых гномов всего за две маны, а не за четыре. Поскольку гном-солдат стоит 50 ментальных единиц, а лорд гномов — целых 110, Эктор использовал всего по одному экземпляру каждой карты. Каждый гном все равно может призвать любого гнома (в том числе и свою копию), так что достаточно найти одного из них, чтобы получить произвольное количество. А первого гнома можно найти с помощью дешевого заклинания Воды «Призыв достойного».

Еще одна ключевая карта колоды — это заклинание «Каменный дождь», наносящее по 15 повреждений всем существам, а если астральная сила 8 или выше — только существам оппонента. Каменный дождь мгновенно уничтожает большинство «инструментальных» существ оппонента — ведь у них обычно совсем немного жизни. Иногда его стоит применить, даже «вызывая огонь на себя», если потери оппонента будут намного большими, чем свои.

Таким образом, Эктор уже определил две стихии, на которых будет основана его колода: это Земля и Вода, причем этот выбор был сделан не просто так. Земля — наибо-

лее универсальная стихия; она предоставляет множество разнообразных существ, заклинания лечения и нанесения повреждений, а также быстрое получение маны. Вода же позволяет наращивать астральную силу, которая в этой колоде совсем не помешает: гномы стоят достаточно дорого, их способности тоже недешевы, а к тому же хочется сыграть и другие карты.

Выбрав несколько ключевых (и дорогих) карт, остаток колоды Эктор подобрал по принципу «возьмите лучших из худших». Основной упор он сделал на защиту и замедление игры: если удастся продержаться до проведения «гномьего призыва», то победа практически гарантирована. Эльфы-оружейники сокращают повреждения, наносимые Эктору и его существам, а стена мира — атаку всех существ оппонента. Кроме этого, в колоде есть стена отражения, блокирующая самых мощных существ оппонента, эльфийский лекарь, восстанавливающий жизнь мага, и ритуалы природы для лечения самого мага и его существ. Если нужно уничтожить какое-нибудь особенно опасное существо, помогут эльфийские лучники.

Практически все оставшиеся карты колоды служат для ускорения и повышения астральной силы.

Ритуал шторма в этой колоде работает очень хорошо — увеличивает астральную силу и наносит повреждения существам оппонента. Необузданный ритуал дает 4 маны за две маны и карту, что может пригодиться в начале игры. Астральный анализ повышает астральную силу и приносит новую карту.

Кроме этого, Эктор положил в колоду одного ледового элементаля в качестве «последнего довода». Атака элементаля равна астральной силе его владельца, а поскольку колода практически постоянно жертвует лишним гномов и повышает астральную силу другими способами, в конце игры элементаль может атаковать на 20 и даже больше.

ИСПЫТАНИЕ БОЕМ

Полный тур Лиги состоит из восьми игр для каждого участника, по результатам которых определяются занятые ими места.

ЭКТОР ПРОТИВ КАЛТОРА

Первую игру Эктору предстояло играть с Калтором, магом Земли, колода которого во многом напоминала его собственную — в ней было множество эльфов (оружейники, лекари, лучники и прочие). Эктор получил значительное преимущест-

СТАРТОВАЯ КОЛОДА ЭКТОРА



Stone Rain * 2 [70], Dwarven Lord [110], Dwarven Soldier [50], Call to Fittest * 2 [10], Wild Ritual * 3 [5], Storm Ritual * 3 [5], Wall of Reflection * 3 [20], Ice Elemental [15], Astral Analysis * 2 [30], Nature Ritual * 3 [5], Elf Armorer * 3 [10], Wall of Peace * 3 [10], Elven Archer * 2 [15], Elf Healer [10]

во с самого начала игры, призвав гнома-солдата с помощью необузданного ритуала.

Калтор призвал множество мелких существ, которых надежно сдерживали два эльфа-оружейника и стена мира: фактически, каждое существо Калтора наносило на 3 повреждения меньше, чем обычно! Пока оппонент разворачивал свою армию, гном-солдат призвал лорда.

План победы был достаточно прост: сыграть каменный дождь, перебив большинство существ оппонента, затем вывести лорда гномов и призвать множество гномов-солдат. Эктор решил подождать, пока его астральная сила не достигнет 8, чтобы каменный дождь не повреждал его существа. Для повышения астральной силы он жертвовал гномов-солдат, которых призвал такой же гном в игре. Пришедший на руку ритуал природы он сыграл, поскольку жертвовать больше одной карты за ход нельзя. Тем временем Калтор наращивал себе жизнь эльфийскими врачами.

Эктор сыграл каменный дождь, унеся трех существ оппонента, но пещерный тролль выжил, а на глиняного голема заклинание вообще не подействовало. Все шло по плану — в игре появился лорд гномов, который постепенно призывал все новых и новых гномов-солдат. К сожалению, у Калтора было много жизни, и он успел кое-как стабилизировать ситуацию. Более того, у него тоже были гномы-солдаты! Правда, ему не стоило их играть, поскольку каждый новый солдат повышал атаку всех, а у Эктора их было больше...

Судьбу этой игры решил еще один каменный дождь. В конце хода у Калтора остался только один глиняный голем, который никак не мог сдержать целую армию гномов. Первая победа оказалась на удивление простой!

ЭКТОР ПРОТИВ МЕРИГАРА

В следующем бою Эктор сражался с Меригаром, магом Огня и Воздуха. Практически все его существа были «воздушными», а Огонь пред-



Стена отражения может переместиться в пустую клетку и блокировать титана.

оставлял заклинания для уничтожения существ оппонента. У Меригара были стены молний, понемногу наносящие повреждения оппоненту, титаны, наносящие повреждения при входе в игру, и даже жрецы воздуха, стоящие 150 ментальных единиц! К сожалению, все это Эктор узнал слишком поздно...

В начале игры все было совсем неплохо: Эктор призвал гнома-солдата и эльфийского оружейника, который сокращал повреждения от стены молний. Его астральная сила росла быстрее, чем у Меригара, и каменный дождь пришел в самом начале игры.

Пока Эктор наращивал астральную силу, Меригар призвал жреца воздуха, вернул гнома-солдата в руку Эктора и вызвал огненный шар, почти добив эльфа-оружейника. Терять было нечего — надо было играть каменный дождь, не дожидаясь повышения астральной силы. Все равно эльф-оружейник был близок к гибели.

Пожалуй, момент для каменного дождя был выбран неправильно — у Меригара оставались три карты на руке, и следовало подождать, пока он их разыграет. Эктор ввел в игру гнома-солдата и две стены, а у Ме-

ригара появились новая стена молний, еще один жрец воздуха и, самое неприятное, стена знаний, которая принесла ему еще две карты. Он пожертвовал пару карт, чтобы повысить астральную силу, а стена молний при этом наносила Эктору повреждения. Более того, он вызвал титана, который нанес еще 7 повреждений при входе в игру!

Эктор заблокировал титана стеной отражения, ввел в игру лорда гномов, но стена молний продолжала наносить ему повреждения, доводя его жизнь до опасного уровня. Еще один каменный дождь мог бы решить игру; эльфийский лекарь поднял бы жизнь до приемлемого уровня, и даже ритуал природы был бы весьма кстати. Увы, ничего этого не произошло, зато пришел эльфийский лучник, с помощью которого Эктор попытался избавиться от наиболее опасных существ оппонента.

В противостоянии «стенка на стенку» обычно выигрывает тот, кто первым сыграет заклинание, повреждающее все существа оппонента. В данном случае время работало на Меригара. И несмотря на то, что Эктор немного полегчил ритуалом природы, Меригар сыграл еще одного титана, а затем уничто-



Ритуал природы лечит всех — и мага, и его существа.



Что-то у противника многовато существ... Самое время для каменного дождя.



Враг уничтожил наши существа огненным шаром и пошел в атаку. Увы, эта игра проиграна...

жил нескольких существ огненным шаром. Это поражение заставило Эктора вспомнить о том, что он лишь новичок в Лиге, и собраться, чтобы завоевать как можно более высокое место.

ЭКТОР ПРОТИВ ЛОРЕНЫ

Следующий противник, Лорена, играла Водой и Воздухом. Она довольно быстро наращивала астральную силу заклинаниями и старейшинами тритонов. Для сдерживания крупных существ оппонента у нее были гигантские черепахи, а мелкие уничтожались адептами силы и инквизиторами. В начале игры Эктор вызвал все защитные существа, чтобы нейтрализовать атаку Лорены, пока он не повысит астральную силу и не найдет хотя бы одного гнома.

рены откладывалась только потому, что у Эктора было некуда призывать гномов-солдат: почти все клетки существ были заняты защитниками! Тем временем в руку пришел еще один каменный дождь, после которого у Лорены не осталось существ, и гномы легко одержали победу.

Следующий бой был против Боунфиста — мага Огня и Воды, обожающего уничтожать чужих существ. В начале игры Боунфист сразу уничтожал каждое сыгранное Эктором существо, но лорда гномов он не смог быстро уничтожить, а только поранил из-за нехватки карт в руке. На следующем ходу лорд призвал свою «страховую копию», на которую у Боунфиста уже не хватило карт.

После этого результат игры фактически был предопределен. Аст-



Лорена использует Воду и Воздух. А у нас — сокращение повреждений и пара козырей на руке.

Когда астральная сила Эктора достигла пяти, ему стало выгодно играть ритуал шторма, который убивал вражеского грифона и одновременно повышал его астральную силу. Конечно, прочие существа Лорены пока выживали, но на руке Эктора дождался своей очереди каменный дождь.

Дальнейшая игра практически шла «в одни ворота». Эктор сыграл каменный дождь, нашел лорда гномов и сыграл его. Теперь смерть Ло-

реная сила игроков выросла, и лорды гномов успевали призывать других гномов быстрее, чем Боунфист успевал их уничтожить. А поскольку при этом все гномы не забывали атаковать, Эктор очень быстро выиграл эту игру.

ЭКТОР ПРОТИВ ШШАКРА

В пятой игре противником Эктора оказался Шшакр, использовавший Огонь и Землю. Его колода была рассчитана на построение непроби-



Лорд гномов быстро вызывает целую армию солдат. Этого вполне достаточно для победы.

ваемой стены из существ, для чего использовались эльфы-защитники, сокращающие повреждения от заклинаний и способностей на 2, и мастера лечения, полностью восстанавливающие здоровье существ. Кроме этого, у него были эльфийские лекари, наращивающие жизнь. Как и ожидалось, начало игры было спокойным, несмотря на появление эльфийского лучника у Эктора.

Со временем оба игрока заполнили свои клетки существами. Шшакр сыграл двух эльфов-защитников и начал наращивать свою жизнь с помощью эльфийского лекаря. Эктор нашел каменный дождь, но играть его было невыгодно, поскольку эльфы-защитники сокращали повреждения на 4. К счастью, у него появился единственный ледовый элементаль, атака которого постоянно растет, и в конце концов он должен уничтожить защитника.

Наконец астральная сила Эктора увеличилась до 9, и он сумел сыграть каменный дождь вместе с ритуалом шторма. Первое заклинание убивает

одного защитника, второе — другого, и защитная линия Шшакра разрушается! Теперь ледовый элементаль может атаковать оппонента.

У Шшакра достаточно времени, чтобы попытаться стабилизировать ситуацию, и он блокирует ледового элементаля, уничтожает существ огненными заклинаниями и даже играет саламандру, атаковую всех существ Эктора. Все это ни к чему не приводит, поскольку Эктор находит гнома и имеет достаточно маны, чтобы быстро развернуть целую армию. Победа не за горами!

ЭКТОР ПРОТИВ ДИСКОБОБА

Следующий противник, Дискобоб, играл заклинаниями Огня, убивающими существ, уменьшающими астральную силу оппонента и лишаящими его карт с руки. Сражаться против него было еще неприятнее, чем против Боунфиста! Эктор использовал каждую возможность повысить свою астральную силу — иначе у него не осталось бы никаких шансов.

ТРОФЕИ ПЕРВОГО ТУРНИРА И НОВАЯ КОЛОДА



Stone Rain * 3 [70], Dwarven Lord [110], Dwarven Soldier [50], Call to Fittest * 2 [10], Wild Ritual * 3 [5], Storm Ritual * 3 [5], Wall of Reflection * 2 [20], Ice Elemental [15], Astral Analysis * 2 [30], Nature Ritual * 3 [5], Elf Armorer * 3 [10], Wall of Peace * 2 [10], Elven Archer * 2 [15], Elf Healer [Free], Ice Guard [Free]



➔ Сущест в почти нет — Дискобоб регулярно их уничтожает и понижает нашу астральную силу.

К счастью, через некоторое время Эктор нашел лорда гномов, и Дискобоб не сумел уничтожить его за один ход, хоть и сыграл все карты с руки. На следующем ходу лорд призвал еще одного лорда, а затем они начали призывать солдат, пока жизнь Дискобоба не закончилась.

ЭКТОР ПРОТИВ БОРЕЯ

В седьмой игре Эктор встретился с Бореем, магом Воды. Как и ожидалось, у Борей было множество карт, повышающих его астральную силу, включая астральных добытчиков, повышающих ее при каждом призыве существа стоимостью 4 маны и выше. Эта игра во многом напоминала игру против Лорены, но адепт силы Борей был намного сильнее, поскольку он быстрее наращивал астральную силу.

Даже каменный дождь не помог Эктору склонить чашу весов на свою сторону: у Борей на руке было достаточно существ, и к тому же ему не приходилось жертвовать карты ради повышения астральной силы — добытчики повышали ее сами. Через несколько ходов у Эктора в игре остались только стены. К счастью, он получил заклинание «Призыв достойного».

«Достойным» существом, разумеется, оказался лорд гномов, который немедленно оказался в игре. Через пару ходов ситуация полностью из-

менилась: лорды призвали солдат, Эктор начал жертвовать лишних солдат для повышения астральной силы, появилось больше маны, за которую он призвал новых солдат, и так далее. Завершил дело удачно пришедший каменный дождь.

ЭКТОР ПРОТИВ ФАДЕМИРА

Наконец, в последней, восьмой партии Эктор играл против мага Воздуха Фадемира. Магия Воздуха предоставляет отличные возможности для быстрой атаки: фея-ученик атакует на 3, ритуал ветра возвращает существа оппонента в руку, и оба стоят всего одну ману! Кроме них Фадемир использовал владыку ветра и инквизиторов. В начале игры Эктору пришлось довольно туго — его первые существа были быстро уничтожены либо возвращены в руку, и он потерял очень много жизни. Поскольку у Эктора был каменный дождь, который прекрасно зарекомендовал себя против мелких существ, небольшое количество жизни его не слишком волновало. А зря...

После каменного дождя Эктор начал разыгрывать привычную цепочку гномов, когда Фадемир призвал титана, и у Эктора осталось всего 12 жизни. Как раз в таких случаях трудно обойтись без эльфийского лекаря, и, к счастью, он у Эктора был. Лечиться, лечиться и лечиться!

➔ Просто невероятное количество стен знаний. Но оппонент все равно близок к гибели.

Пока эльфийский лекарь выводил Эктора из опасной зоны, его гномы значительно сократили жизнь Фадемира, так что через некоторое время ему и самому потребовалось бы лечение. Правда, он сумел заблокировать большинство атакующих гномов, но его защитники продержались бы недолго. Кроме того, Эктор очень кстати получил ритуал природы, который восстановил жизнь и ему самому, и его существам. Дело медленно, но верно шло к победе.

Фадемир пытался оттянуть поражение, возвращая всех существ в руки. Он призвал целых четыре стены знаний, которые заблокировали гномов, и каждая из них принесла ему по две карты. Тем не менее жизни у него осталось совсем мало — всего три жизни на конце этого хода.

Лихорадочно пытаясь спастись (или все еще надеясь на победу), Фадемир призвал титана и вернул гнома-солдата, стоящего против него, в руку Эктора. Тут Эктор получил ледового элементаля, который при его астральной силе должен был снести титана за два хода, и сыграл его! «Отлично», — вероятно, подумал компьютерный Фадемир, сыграв на элементаля гипноз и заставив его атаковать Эктора на 21... Даже одного необдуманного действия вполне достаточно для поражения.

СЛАДКИЙ ВКУС ПОБЕДЫ

Из восьми игр тура Эктор выиграл шесть и проиграл две, что принесло ему второе место и существенные трофеи. Его ментальная сила увеличилась на 30, то есть теперь он мог набрать в свою колоду карт на 630 единиц. Кроме того, шесть карт для него стали «бесплатными» — то есть Эктор запомнил их навсегда, и ему больше не придется тратить на них свою ментальную силу.

Второе место — еще не первое, а для выхода в «продвинутую» Лигу требуется занять именно первую строчку в турнирной таблице. Тем не менее колода Эктора оказалась достаточно сильной, и он решил не собирать новую колоду, а немного улучшить свою. Заменяв пару стен на бесплатного ледового стража и третий экземпляр каменного дождя, Эктор получил намного более стабильную колоду, которая играючи расправилась со всеми восемью соперниками в следующем туре.

Очевидно, победить в Лиге оказалось совсем не так сложно, как новичку Эктору казалось поначалу. Теперь его ждет «продвинутая» Лига, и, может быть, мы еще расскажем о его будущих победах. Не хотите ли попробовать сами?

ЛКИ



➔ Борей — маг Воды. Начало игры очень похоже на партию с Лореной.



➔ А вот и долгожданная победа! Мы во второй лиге, да еще и с такими сокровищами!

ЖАНР

глобальная стратегия

РАЗРАБОТЧИК

Paradox Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ

Paradox Entertainment

В РОССИИ

Snowball Interactive, 1С

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Victoria, Europe Universalis

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Требуется — 450 МГц, 64 МВ, video 32 МВ

Рекомендуется — 1 GHz, 128 МВ, video 64 МВ

МУЛЬТИПЛЕЕР

интернет, локальная сеть

СКОЛЬКО ДИСКОВ

2 CD

АДРЕС В СЕТИ

www.snowball.ru/crusaders



АЛЕКСАНДР СТОЯНОВ

НАГРАДА ЖУРНАЛА

РЕЙТИНГ



73%



Хорошо быть Ричардом Львиное Сердце, Фридрихом Барбароссой или Филиппом Австрийским: воюешь, возглавляешь Крестовые походы или прожигаешь жизнь в удовольствиях. Легко творить судьбы мира, когда тебе принадлежат огромные страны, и народ оплатит все сполна.

Но что делать рожденному герцогом, тому, чья участь — служить сильным мира сего?

А заурядному графу где-то в заштатной Тмутаракани? Разве игра за вассалов скучна и однообразна? Отнюдь.

Приготовьтесь — мы начинаем штурм большой политики!

Ни один свободный человек не будет арестован, заключен в тюрьму или лишен владения иначе, как по законному приговору равных (пэров) и по закону страны.

39 статья Великой Хартии вольностей

Перво-наперво надо решить, в какой исторической эпохе играть. Естественно, что лучше всего выбрать ранний период (с 1066 года), чтобы основательно построить королевство. Можно выбрать и более позднее время, но будьте готовы к тому, что перспективы развития станут намного скуднее. Достичь высот непросто из-за банального отсутствия времени.

Когда временные рамки определены, настает черед выбора феодала, за которого предстоит играть. Тут есть два варианта: или герцог с вассалами, или граф, зачастую с доменом в одну провинцию. На первых порах лучше играть герцогом — проще и безопаснее; в дальнейшем смело выбирайте любое графство и становитесь грозой Европы.

■ ЭТО ВАЖНО: звание графа в два раза уменьшает максимальное количество провинций домена (без штрафа к доходу).

И самое главное — выбор сюзерена. В зависимости от исторической эпохи их предлагается на выбор от 15 до 20. Естественно, что чем больше страна, тем легче выжить в нашем жестоком мире.

■ ЭТО ВАЖНО: не выбирайте вассалов Византийской империи. Она являет собой очень мощное образование и вскоре, когда из степей появятся монголы, станет барьером, защищающим как Европу в целом, так и наши провинции в частности. Преждевременное уничтожение империи может стать фатальным для всей Европы и для вас в первую очередь.

ЗА РОДИНУ ПРОТИВ ГОСУДАРСТВА!

С чего начать победоносное завоевание мира? С малого — расширить личный домен. Но тут не все так просто; воевать с христианскими правителями — очень неблагоприятное занятие. Дело в том, что вначале нужно претендовать на чей-то титул, затем победить соперника и присоединить его земли. При условии, что никто не вмешался в войну, вы получите провинции, огромный штраф к репутации и уменьшение престижа.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: выбрав для игры герцогство Богемия, в любой момент можно отделиться, объявив себя королем Богемии. Потребуется всего-то 250 золотых монет.

Существует прагматичный и относительно безопасный вариант — навязать войну сюзерену и умело воспользоваться ситуацией. Метод очень прост — выбираем языческое или мусульманское государство и объявляем ему войну. Важно выбирать противника, по силе примерно равного королевству. Наш покровитель обязательно выступит в защиту (а если вы граф, то обидчику объявят войну как герцог, так и король).

■ ЭТО ВАЖНО: в начале игры лучше всего выбирать провинции в центре страны, тогда вероятность их захвата намного меньше.

Теперь приходится осторожничать и как можно меньше воевать (только в случае защиты домена). Все тяготы войны переложим на плечи сюзерена. Когда противоборствующие стороны ослабят друг друга, можно и самим вступить в войну. Скорее всего, враги захватят пару провинций нашего королевства. Ваш долг верного вассала — вернуть их назад, но уже в границах вашего домена. То есть вы приобретаете земли, получая при этом еще и плюс к благочестию. Если



Владения герцогства разбросаны по всей Священной Римской империи.

противнику не повезло и христиане потеснят врагов, нужно не упустить шанс и заполучить несколько заморских провинций.

■ ЭТО ВАЖНО: играя за графа, будьте осторожны в войнах, ведь домен ограничен, а создавать вассалов бессмысленно — они получают независимость. Так что, прежде чем создавать огромную империю, необходимо позаботиться о герцогском титуле.

После первой победоносной войны не спешите, окрыленные славой, начинать новые кампании. Вначале проверьте финансы и армию — ситуация станет намного яснее. Первые войны всегда влетают в копеечку. В ближайшие пять лет ни о какой войне не может быть и речи. Только по мере увеличения домена и числа вассалов можно будет чувствовать себя свободнее и активнее вести внешнюю политику.

■ ЭТО ВАЖНО: не забывайте, что осады крепостей должен возглавлять ваш подшефный граф или герцог (за исключением войн с христианами). В таком случае взятая общими усилиями провинция переходит в ваш домен. Конечно, удержать все самому не получится, но когда вы даруете титул — это положительно влияет на репутацию. А если вассалы захватывают провинции — ни слова благодарности от них не дождешься.

ПОДВОДНЫЕ КАМНИ РУССКИХ ЗЕМЕЛЬ

Обратите внимание на земли восточнее Вислы, Карпат и полноводного Дуная. Там вы увидите некогда великую и могучую Киевскую Русь. Почему некогда? Да потому что со смертью Ярослава Мудрого в 1054 году начался ее постепенный упадок, выразившийся в децентрализации страны. Вместо единой державы образовалось несколько удельных княжеств. В случае русских земель употреблять термины «граф» — «князь»,

мягко говоря, неестественно, поэтому будут использоваться понятия «князь» — «великий князь» соответственно.

Со временем раздробленность Руси приобретает все больший характер. Так, в 1066 году русские княжества представляют собой семь независимых образований, в 1187 — семнадцать, а в 1337 — одиннадцать, учитывая, что большая часть земель под властью Золотой Орды. Играя за русских князей, приходится решать совсем другие задачи — необходимо объединять русские земли в единую державу. Сделать это непросто, учитывая, что война с соседями — потеря репутации, о которой сказано уже достаточно.

Есть два пути достижения цели. Первый — напроситься к кому-то в вассалы под крыло крупной державы (например, Венгрии, Польши или Византийской империи). В сценарии 1066 года еще есть возможность объединить Русь и накопить силы, чтобы дать отпор Батыю. В 1187 году есть немного больше полстолетия до вторжения монголов, и, объединив все земли, противопоставить кочевникам практически нечего — ведь силы потрачены в войнах с князьями. В третьем сценарии Золотая Орда уже занимает Русь и представляет собой внушительную силу.

Тут просто необходимо искать покровителей, которые дадут эффективную защиту против монголов. О том, как противостоять нашествию Батыя, подробно написано в статье Константина Чудинова «Тень Темучина» (ЛКИ № 9, 2004), поэтому борьба с кочевниками здесь не рассматривается.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: изначально в Византийской империи выборный закон, т.е. наследником империи становится наиболее влиятельный вассал. Это означает, что, присягнув на верность Империи ромеев, в будущем можно самому стать императором.

Второй путь — «собрание» русских земель своими силами, гордо не склоняя головы ни перед кем. Похвально, гордо, небезопасно и потому интереснее. Важно уже в самом начале игры изменить закон наследования, дабы не дробить страну. В войнах между князьями намного выгоднее воевать не просто за земли, а за титул великого князя: тогда вассалы последнего мирно перейдут к вам. Поэтому очень бережно относитесь к престижу. Он еще понадобится для заявления претензий на великокняжеские титулы (а это значения в несколько тысяч!).

■ ЭТО ВАЖНО: помните, что на Руси в 1066 году продолжают править сыновья и внуки Ярослава Мудрого. Значит, всегда есть возможность «наследственного» объединения. Так, например, князь Новгорода — сын великого князя Киевского, а тот в свою очередь брат князя Чернигова и дядя Владимиру Мономаху. При отсутствии у того или иного князя потомков вы абсолютно безвозмездно получаете новые земли. Кстати во втором сценарии князья также родственники друг другу.

Прежде чем распространять власть на русские земли, необходимо укрепить собственную державу, в первую очередь за счет язычников. Причем быстро, иначе скоро окажетесь аутсайдером. Первой целью пусть станет Прибалтика и Финляндия, затем — земли печенегов, Кавказ и, наконец, Урал. Обладание таким количеством провинций существенно возвысит княжество среди всех остальных. Естественно, конкуренты не будут сидеть сложа руки и также будут покорять соседние племена.

Положение княжества играет огромную роль в его дальнейшей судьбе. Есть несколько основных претендентов на объединение Руси. Кратко рассмотрим стратегию игры за них.

Киев. Первый центр государственности, «мать городов русс-

ких». По территории княжество не очень обширно, но занимает выгодное геополитическое положение. Простор для расширения земель — атака на племена печенегов на юго-западе и Переславль на востоке, а оттуда и на Кавказ и Урал. Кроме того, близкое соседство с Византийской империей обеспечивает эффективную защиту (в случае, если вы согласитесь поклясться императору в верности).

■ ЭТО ВАЖНО: в самом начале игры меняйте закон престолонаследия. Дело в том, что изначально в любом княжестве установлено салическое первородство. И по смерти князя земли делятся между всеми сыновьями, а это ни к чему. Действительно, какой смысл объединять страну, если каждый раз ее придется дробить?

Новгород. Довольно обширен по территории. Сильная армия позволяет подчинить как племена на севере и Финляндию, так и Прибалтику и Урал. Возможно также продвижение на юг. Кроме того, со временем будет наследование Киевского княжества.

Галич. Самое западное русское княжество. Имеет неплохие стартовые позиции, но неудачное соседство с Польшей вынуждает искать ее покровительства (до какого-то момента). Находясь под крылом короля, тяжело заниматься расширением княжества, потому что часто король первым занимает провинцию. Ваша задача все же опередить его, заняв Прибалтику и Финляндию. А вот покорить остальные племена, о которых говорилось выше, будет уже сложнее. В итоге княжество оказывается сильным, но довольно неустойчивым. В первую очередь потому, что владения разбросаны по всей карте и в случае опасности сложно дать эффективный отпор врагу. Такая ситуация вынуждает спешно подчинять других князей, дабы объединить владения. Это непросто: очень опасно вдруг оказаться в войне



Сын киевского князя и наследник стольного града.



Владимир Мономах собственной персоной.

против всех. Ведите войны осторожно, руководствуясь принципом «Разделяй и властвуй».

Владимир. Княжество имеет сильные стартовые позиции, мощную армию. Есть возможность расширить владения за счет племен Волги, а затем и земель Причерноморья и Кавказа. Затем, если Прибалтика еще не занята, необходимо расчистить себе дорогу к Балтике, захватив, например, Киев или Галич. Потом война с Новгородом, и все — практически все земли уже в составе вашего княжества. Можете объявлять себя единым полноправным правителем Руси.

■ ЭТО ВАЖНО: играя за владимирского князя, помните, что среди вассалов есть князь Москвы. При наличии у него 100 монет он обретает независимость от вас. Поэтому его нужно опередить. Впрочем, можно начать игру именно за Москву и объединить Россию исторически. Это намного сложнее, но гораздо интереснее.

В 1187 году стратегия не меняется, разве что уменьшаются собственноручно княжества и уже намного сложнее достичь желаемого результата. На политической арене появляется **Москва**. Княжество обладает удобным положением в центре Руси. Если раньше всех провести атаку сначала на восток, а потом на запад — есть реальные шансы стать первым среди всех. Главное — вести осторожно войны с князьями, потому что растянутость границ делает Москву уязвимой перед войной на нескольких фронтах.

В 1337 году сложно выделить княжество, которое станет лидером. Почти все князья находятся в одинаковых условиях. Играть здесь намного сложнее в первую очередь из-за соседей: на западе — Литва и Тевтонский орден, на востоке и юге — Золотая Орда. Главное — уметь использовать противоречия между королев-

ствами и зорко следить за всеми происходящими конфликтами, всякий раз пытаясь расширить собственное княжество.

КОГДА МОЛЧАТ ПУШКИ

Все время следите за тем, что происходит в Европе — во многих странах может нежданно-негаданно вспыхнуть гражданская война, и многие вассалы просто отделятся или королевство вообще перестанет существовать. В перерывах между войнами можно заняться дипломатическими играми — убеждать независимых графов стать вашими вассалами. Иногда такие действия приводят к положительным результатам. Но помните, что чрезмерное принятие вассалов приводит к понижению репутации со всеми вытекающими из этого последствиями.

Впрочем, иногда можно не погнушаться провести пару войн и в Европе. В самом начале игры политическая карта не слишком разнообразна: почти все графы и герцоги имеют сюзеренов, страны вроде бы стабильны. Никто не мешает вам, например, столкнуть два соседних христианских королевства. Во-первых, это изматывает обоих правителей, а во-вторых, некоторые вассалы, армии которых используют сюзерен, могут отделиться и таким образом стать легкой добычей.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: если, воюя с христианским королевством, захватить все доменные провинции короля и присоединить их, то страна просто перестанет существовать. Ну, а вы получите штраф к репутации в зависимости от того, сколько провинций было аннексировано.

Чем бы вы ни занимались — будь то война с соседом, крестовый поход или просто мирное развитие страны — не забывайте про свой двор. Ваши придворные не вечны. Чтобы получить хороших советников и преданных вас-

салов, необходимо постоянно заботиться о браках между придворными. Тут работает правило: чем выше характеристики родителей, тем умнее будет ребенок. Спустя несколько поколений значения интриги или дипломатии могут достигнуть 12 и выше.

Устраивая браки придворным, особенно тщательно договаривайтесь о свадьбах детей. Во-первых, не забывайте, что в случае смерти прямой линии правителей на страну могут претендовать родственники по женской линии. Во-вторых, дети невестки также могут претендовать на иноземные владения — очень хороший способ мирно расширить свои владения. Правда, нужно следить, чтобы характеристики невесты были не очень низкими, иначе ее дети будут, мягко говоря, не очень выдающимися личностями. Поэтому сыновей всегда жените на принцессах соседей (конечно, следите, чтобы они были), а дочерей отдавайте замуж за придворных.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: формальным поводом к Столетней войне (1337 — 1453) стал именно династический брак. Дело в том, что в 1328 году линия Филиппа Красивого прекратила существование. В то же время английский король Эдуард III был внуком Филиппа и претендовал на престол Франции. Но французские вассалы выбрали королем Валуа. Спор за престол пришлось решать в кровавой войне.

Еще одно. Советую избегать создания в католической державе отдельных епископств. Это связано с тем, что последним рядом с престижем сеньора важно и благочестие. А если еще вспомнить, что крестовый поход папа отменяет неохотно, то это самое благочестие будет только убывать. Конечно, за победы над мусульманами, а особенно за освобождение Гроба Господня религи-

озный престиж будет увеличиваться, но арабов становится все меньше и меньше, а благочестие нужно ежедневно. Намного хуже, если вас по какой-то причине отлучили от церкви. Приготовьтесь: ваша жизнь превратится в сказку — верность отцов церкви будет уменьшаться не по дням, а по часам. Как следствие — восстание епископов, подавляя которое, вы теряете репутацию. Верность вассалов падает, то есть стабильность державы никак не увеличивается.

Мораль — нельзя допускать служителей церкви в политику, пусть лучше усерднее замаливают грехи светских правителей.



Итак, наконец-то ваша подрывная деятельность принесла плоды — сюзерен пал под напором вражеских войск, его домен разграблен и поделен. Что делать теперь? Можно поискать нового покровителя, предложить служить верой и правдой. Вряд ли компьютер откажется от бесплатных земель и, не чувствуя подвоха, с радостью согласится. После посвящения в вассалы повторяем обязательную программу, описанную выше — разжигание религиозного конфликта и планомерный распад новой родины.

Возможен и другой вариант — если земли и финансы позволяют, объявить себя королем и на равных с другими монархами войти в европейскую политику. Тут, конечно, начнутся совсем другие проблемы уже внутри вашего государства. Например, всем известный принцип «Вассал моего вассала — не мой вассал». Но это уже совсем другая история.

Вариантов игры — огромное множество. Мне же хочется верить, что я убедил вас играть не только за крупные страны, но за скромные графства с одной провинцией. Удачи в игре! **ЛКИ**



Кто главный крестоносец? Правильно, баварец с арабскими корнями.

ЖАНР

симулятор фантастического летательного аппарата с ролевыми элементами

РАЗРАБОТЧИК

SkyRiver Studios

В РОССИИ

ТС

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Ванзеры, Ex Machina

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Требуется — 1,5 GHz, 256 MB,
video GeForce 3/Radeon 7500 32 MB
Рекомендуется — 2,5 GHz, 768 MB,
video GeForce 6800GT/Radeon X800 128 MB

МУЛЬТИПЛЕЕР

нет

СКОЛЬКО ДИСКОВ

3 CD, 1 DVD

АДРЕС В СЕТИ

www.aim2.ru

Война приводит к расстройству мозговых функций, должно быть, из за пушечной стрельбы или греческого огня... Подумайте только о генералах.

Умберто Эко

— Ну что, шеф, полетели?

— Нет.

— Как это — нет? Третьи сутки без тебя сектор патрулируем! Полетели, шеф!

— Неохота...

— Ну хочешь — в Арктику смоаемся, археев постреляем?

— Надоело!

— Ну хочешь — в Скалы подадимся, сектор захватим?

— Надоело!

— Ну хочешь...

— Все надоело!!!

— Э, шеф, нельзя так. Наш Клан тебе, что ли, до лампочки? Это брось! Ты у нас лидер или где? А ну-ка, поднимай свой толстый глайдер, и полетели! Или трудись на благо клана, или вон, за базой, силовая стена — к ней и поставим.

Делать нечего. Развернулся лидер и полетел. Далеко полетел. Потому что надоела ему стезя военная. Чего бы поспокойней поискать...

— Скажите, пожалуйста, куда мне отсюда идти?

— А куда ты хочешь попасть? — ответил Кот.

— Мне все равно... — сказала Алиса.

— Тогда все равно, куда и идти, — заметил Кот.

Льюис Кэрролл



КРИСТОБАЛЬ ХУНТА

НАГРАДА ЖУРНАЛА

РЕЙТИНГ



80%



Механоиды 2: война кланов

По дорогам мирным

Эх, тяжка доля воинская. Летай да стреляй. А куда ж без этого? Вот в первых «Механоидах» стрелять только в двух местах по сценарию обязательно. И то на аренах — то есть не в счет. А в остальном можно было продефилировать по всему сюжету предельно мирно. То ли дело сейчас — стрелять-то никто ни в кого не заставляет, но раньше игрок был сам за себя, а теперь соклановцы, как детишки малые, за портки цепляются. Кто ж еще за них, горемычных, заступится? Кто оборонит?

Но, как ни тяжела доля отцовская, не все же в драку лезть да полчища сокрушать. Можно и поспокойнее. Чем же заняться степенному главе, отошедшему от войн и прочего «ребячества»? Вот об этом и поговорим.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

О ПУТЯХ И ДОРОГАХ

«Механоиды 2», как и всякая уважающая себя «игра с элементами РПГ», обладает нелинейным сюжетом — числом вариантов прохождения, отличным от единицы. В нашем

случае — двумя. И если один из вариантов предусматривает героические сражения и установление господства в окрестных землях-секторах, числом не менее пяти, то второй позиционируется как сравнительно мирный. Семейный, можно сказать.

Как гласит легенда, жили-были Создатели, которые сами себя называли Людьюми. И что-то с кем-то они не поделили. Так не поделили, что понадобилось им оружие небывалое, которое само бы по себе двигалось, само себя заряжало и чинило, само с неприятелем сражалось. И назвали Создатели это оружие Механоидами. А так как оружие именно небывалое, то выделили под его испытание отдельную планету и оставили присматривать за всем этим безобразием суперкомпьютер, которого звали просто Супер. Супера оставили, а сами куда-то делись. Надолго делись. А Супер начал, со скуки, наверное, механоидов улучшать. Пять поколений вывел. Пятый, хоть и был одним-единственным, но умудрился очень-очень много натворить в первой части игры, после чего про-

пал без вести. Тогда Супер зачал еще дюжину «пятых» — и удрал. Надоело, видать. Но не в том вопрос, что Супер удрал, а в том, что по прошествии N-ного количества лет опять пришлось отыскивать и воскрешать самого первого из пятого поколения. А пока тот валялся в пыли, остальные его братья успели разбежаться кто куда. И в критический момент воскрешенному механоиду предстоит спасти молодую механоидную цивилизацию, либо установив контроль над всеми секторами огнем и мечом, либо отыскав и собрав воедино свою разбежавшуюся семью.

Только вот уродилось все пятое поколение хоть и одаренное, но с придурью. В то время, как обычного механоида можно убедить определенным энергетическим зарядом (деньгами, то есть), эти деньги брать отказываются! Все, мол, у нас есть — выполни-ка, добрый молодец, заданье. Так что приходится старшему брату, как в сказке, ходить туда, не знаю куда. Впрочем, так ли «не знаю», как кажется? Итак, сериал по-механоидски!



СЕРИЯ ПЕРВАЯ

ARIO

В первые минуты игры Считающие сообщают, что вытащил вас из небытия некто ARIО, тоже механоид пятого поколения. И этот ARIО хочет с вами непременно встретиться. При встрече спаситель расскажет, что он в прошлом — глава клана, но теперь готов вступить в новый клан. Только главой он быть отказывается, так что за основание клана придется браться самому. А чтобы ARIО вошел в состав, необходимо сначала завербовать девять других механоидов. Механоиды добываются на удивление легко. Нужно только подобрать их (самому настрелять или подстеречь, пока сами друг дружку перебьют) и заработать достаточно энергокристаллов на убеждение. Поздравляем: новый клан создан, и ARIО в его составе.

СЕРИЯ ВТОРАЯ

INFERION

Очутившись в вашем кластере, ARIО сообщает, что сектор Пустыни бороздят еще два механоида пятого поколения — главы населяющих его кланов. Один из них — некто INFERION, странный малый: при первом же знакомстве заявляет, что присоединится, если вы соблаговолите понизить его рейтинг до отметки 2. Дескать, бей меня, старший брат, пока не передумаю. А набьешь мне морду до нужной кондиции — так и ринусь я в твои объятия! А до тех пор — ни-ни!

Тут уж приходится бить, делать нечего...

СЕРИЯ ТРЕТЬЯ

TARANTOC

Третий брат, судя по всему, гонщиком уродился. Ну, шагу не ступит, чтоб глайдером своим не похвастаться. Или на чужой не поглядеть. В общем, если и пойдет он в клан, то только-только к тому меха-

ноиду, который разъезжает на глайдере Намтар. А глайдер-то 4-го стандарта, за него пара сотен тысяч — цена вполне реальная. Пижонистый братишка выдался. Заниматься им придется позднее, когда клан окрепнет и разбогатеет.

СЕРИЯ ЧЕТВЕРТАЯ

GAANTRO

Одним из первых братьев за пределами стартового сектора станет GAANTRO. Глава доминирующего клана сектора Холмов при встрече поведает душеспирательную историю... вернее, это Считающие потом расскажут историю о двух братьях-близнецах 5-го поколения, одинаково мыслящих, но волею судьбы разбросанных по разным секторам. И, естественно, мечтающих быть вместе. Не видать вам в своем клане механоида GAANTRO, пока не заполучите его близнеца MONCEBER, обитающего в Высотном секторе.

СЕРИЯ ПЯТАЯ

MONCEBER

В Высотном секторе вас может радушно встретить механоид MONCEBER. Ему и клан собственный не в радость, пока рейтинг его заклятых врагов из клана Скрытых в этом секторе не упал до уровня 50. Понизить уровень клана можно лишь планомерным истреблением его участников, чем и стоит заняться. После этого он немедленно присоединяется к вам, чтобы служить далее верой и правдой.

СЕРИЯ ШЕСТАЯ

TENEBR

Что уж тут поделаешь — не все из существующих секторов могут похвастаться наличием сырьевой базы. Но если ее нет — что с того? Неужели глава клана может согласиться перейти куда-либо, если его сектор не обеспечен самыми необ-

ходимыми материалами?! Да никогда! И именно поэтому TENEBR из Разрушенного сектора потребует доставить три вида необходимых здесь ресурсов:

- ▶ мультиорганика — 20 единиц;
- ▶ титан — 100 единиц;
- ▶ никель — 100 единиц.

И все это — в любое базовое строение сектора, независимо от клановой принадлежности. Вот это патриот! Честь ему и хвала.

СЕРИЯ СЕДЬМАЯ

MORRANDO

Этому главе, с которым вы столкнетесь в секторе Тундры, для того, чтобы оставить свой клан, тоже необходимо быть уверенным в его благополучии. Но для этого он потребует не товары, а новых соклановцев. Привезите 20 свободных на любую из его баз, и MORRANDO пополнит ваши ряды.

СЕРИЯ ВОСЬМАЯ

VERCUS

Второй из механоидов пятого поколения, обитающих в Тундре, гораздо меньше заботится о процветании клана. И сами, мол, справятся. А вот для души бы чего-нибудь... VERCUS потребует привести ему 50 грибов из Ядовитых Болот. После этого, видать, ему ничего не страшно...

СЕРИЯ ДЕВЯТАЯ

FATALL

Одним из наиболее капризных станет, скорее всего, FATALL из сектора Арктики. Не может он пойти в подчинение к первому встречному. Сперва он потребует, чтобы ваш клан превзошел его собственный. Тем не менее, когда это будет достигнуто, FATALL может заупрямиться и заявить, что этого мало. Дескать, превзойти нужно было не менее чем вдвое.

СЕРИЯ ДЕСЯТАЯ

LOARRAT

Из сектора Тундры Супер пошлет вас в путешествие по подземельям. Труден путь, но важна выгода от него. Одной из выгод станет механоид пятого поколения LOARRAT, который ничего не потребует за вступление в ваш клан. Самого факта находки более чем достаточно, не так ли?

СЕРИЯ ОДИННАДЦАТАЯ

APROGUS

В секторе Скал можно встретить сразу двух искомым механоидов. Один из них, по имени APROGUS, окажется очень суеверным. Он поведает историю о том, что появился на свет девятым. И с тех пор цифра 9 для него — магическая. Поэтому, если вы явитесь к нему, имея в составе своего клана, кроме себя самого, как минимум 7 механоидов пятого поколения, APROGUS с радостью присоединится.

СЕРИЯ ДВЕНАДЦАТАЯ

ARHHAND

Еще одним из наиболее упрямых механоидов, без сомнения, будет ARHHAND из сектора Скал. Чем-то ему не угодил соседний клан Половина Огня, который он хочет полностью уничтожить. А клан этот — один из самых мощных на Полигоне. Следовательно, вас ожидает захватывающая битва с кланом, ценящим жизни своих бойцов и не прощающим ни одного убийства. Если, конечно, вы не решите обойтись без ARHHAND'а...

СЕРИЯ ТРИНАДЦАТАЯ

Наутулус, Синигр и их подарки

...А ведь без кого-нибудь можно и обойтись! Мало ли что говорит Супер о Считающих! В



▶ Вот тут и обитают Синигры. Жаль, что никто отсюда не возвращается...



Ух ты, грибочки! Жаль, что не те...

конце концов, он давно ушел, а они все еще на месте. К тому же в секторе Ядовитых Болот открывается очень много перспектив. Одна из них — контакт с загадочным кланом Синигр, давно отколовшимся от основной ветви развития механоидной цивилизации, и Наутилусом — странным местным существом, одного факта существования которого Создателям хватило бы, чтобы свернуть весь проект механоидов. Тем не менее от Создателей Наутилус ускользнул, а от вас — еще нет. Тем временем это существо очень заинтересовалось кланом Синигр. И, если вас не слишком беспокоят патриотические чувства, можно очень поспособствовать их контакту. Взамен, в случае успеха, Синигр дадут вам некий Органический Модификатор, способный заменить одного из механоидов пятого поколения. Не стоит лишь забывать, что, во-первых, этот модификатор можно вставить куда-либо только один раз, а достать уже никак нельзя. Кроме того, цели Синигр и механоидов с некоторых пор сильно отличаются, так что все последствия их подарков — на вашей совести.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

О СРЕДСТВАХ И ИСТОЧНИКАХ

Тем или иным способом Суперкластер из дюжины механоидов заполнен. Это означает победу. Но так ли легко этого заполнения достичь, как кажется? Пути-то не близкие! Древняя мудрость гласит, что миром правят любовь, сила и деньги. Причем если до любви мир механоидов еще явно не дорос, а пути войны мы еще в самом начале договорились не касаться, то встает вопрос: откуда же взять достаточно средств лидеру, решившему установить контроль над Полигоном? Есть несколько путей.

ПУТЬ ПЕРВЫЙ, КЛАССИЧЕСКИЙ

Что можно сказать о торговле? Она была, есть и будет! Основа ее — узнать, где продается товар по выгодной цене — и купить. Потом выяснить, где бы этот же товар продать по еще более выгодной цене — и продать.

А что можно сказать о сфере услуг? Она вечна и везде востребована. Узнать, кому нужна данная услуга, спросить цену — и выполнить. Хорошему курьеру всегда прилично платят. Всегда, потому что если платят неприлично, то есть мало, он ничего и не делает — на то он и хороший курьер.

По этим древним принципам возможен заработок весьма внушительных сумм в таких секторах, как, к примеру, сектор Холмов. Купля, продажа, доставка, информация, изредка — грабёж. Что может быть лучше?

Оказывается, кое-что может.

ПУТЬ ВТОРОЙ, БОЛОТНО-ПРОМЫШЛЕННЫЙ

Ну какой механоид не обращал свое внимание на сверхвыгодную цену замечательных грибов там же, в Ядовитых Болотах? Уверен, что практически все. Многие из них совершали стартовый скачок на этом продукте — пока цены не упали. Но если воину простительно воспользоваться сиюминутной выгодой и понестись дальше, то неужели это достойно истинного торговца? Ведь любому экономически грамотному существу известно, что каждая следующая единица сырья, поставляемая на остановившееся предприятие, дешевле предыдущей. Цена грибов все ниже и ниже. Пока стоит производство. Но, стоит обратить внимание на то, что лаборатории арлингов кроме грибов требуют еще и никель, ремонтные блоки, неочищенные химические элементы и титан, и время от времени снабжать это строение недостающими товарами — как спрос и цена на грибы вновь поднимаются. Не го-

воря о том, что и недостающие элементы лаборатория будет скупать по неплохим ценам. Поддержите производителя, и он принесет вам процветание!

ПУТЬ ТРЕТИЙ, БОЛОТНО-КУРЬЕРСКИЙ

Лаборатория арлингов — не просто строение. Она работает. Существа, ее населяющие, обладают потребностями и неплохим потенциалом, на чем можно неплохо сыграть. Кое-кого отпугивает то, что Считающие из Ядовитых Болот не обещают энергию за оказанные услуги. Напрасно! Совершенно напрасно! Со всей ответственностью можно утверждать, что более выгодных заданий, чем там, не дают нигде. Только в этом месте вам предложат выполнить задание за двойную плату, расплатившись информацией и оборудованием. Планомерное выполнение заданий Считающих разворачивает перед нами новую страницу жизни Полигона, его потребностей, напрямую связанных с цивилизацией механоидов. Первое задание принесет нам известие о том, что в трех секторах, Пустыне, Скалах и в Высотном, ожидаются катастрофы с фатальными для механоидов последствиями, второе проливает свет на загадочные боевые машины Разрушенного сектора, третье связано с возмущениями контурных полей... И за каждое вы получаете курьерский модификатор 5-го уровня! Каждый из которых можно немедленно продать за 250 000! Какова цена четырех заданий? Вот именно. Миллиона хватит на что угодно. За вычетом транспортных расходов, конечно.

Впрочем, их можно и избежать...

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

О БЕСПЛАТНЫХ ПУТЕШЕСТВИЯХ

С самого начала игры становится ясно, что клан Считающих устроился лучше всех. Посудите

сами: никуда не ездят, ни с кем не дерутся, но с каждого путешественника стабильно имеют по 3000 энергокристаллов за один перелет. Грабёж? Свинство? Разумеется! И все было бы еще более печальным, не будь способа обойти эту транспортную монополию. Для этого нужно всего ничего — добраться до Обелиска Супера в секторе Тундры. Как только вы получаете пропуск в подземку, можете не раскошеливаться на ключи переходов. Это становится очень актуальным, если у вас, к примеру, задание, требующее облететь все сектора. По 3000 на 7 секторов — уже двадцатка тысяч экономии! И так, вам нужно попасть в подземку через вентиляционные шахты или добывающие установки. Подземка имеет вид несколько заброшенного, но футуристического метро, по туннелям которого можно путешествовать от станции к станции вслед (а иногда и навстречу) проносимым вагонам. Некоторые станции имеют выходы на поверхность. Этими-то выходами и следует при случае пользоваться — за метро здесь денег не берут. Так что спускайтесь под землю, отбивайтесь от обитающих в туннелях механоидов (ну кто их сюда пустил?) и ищите свою станцию.

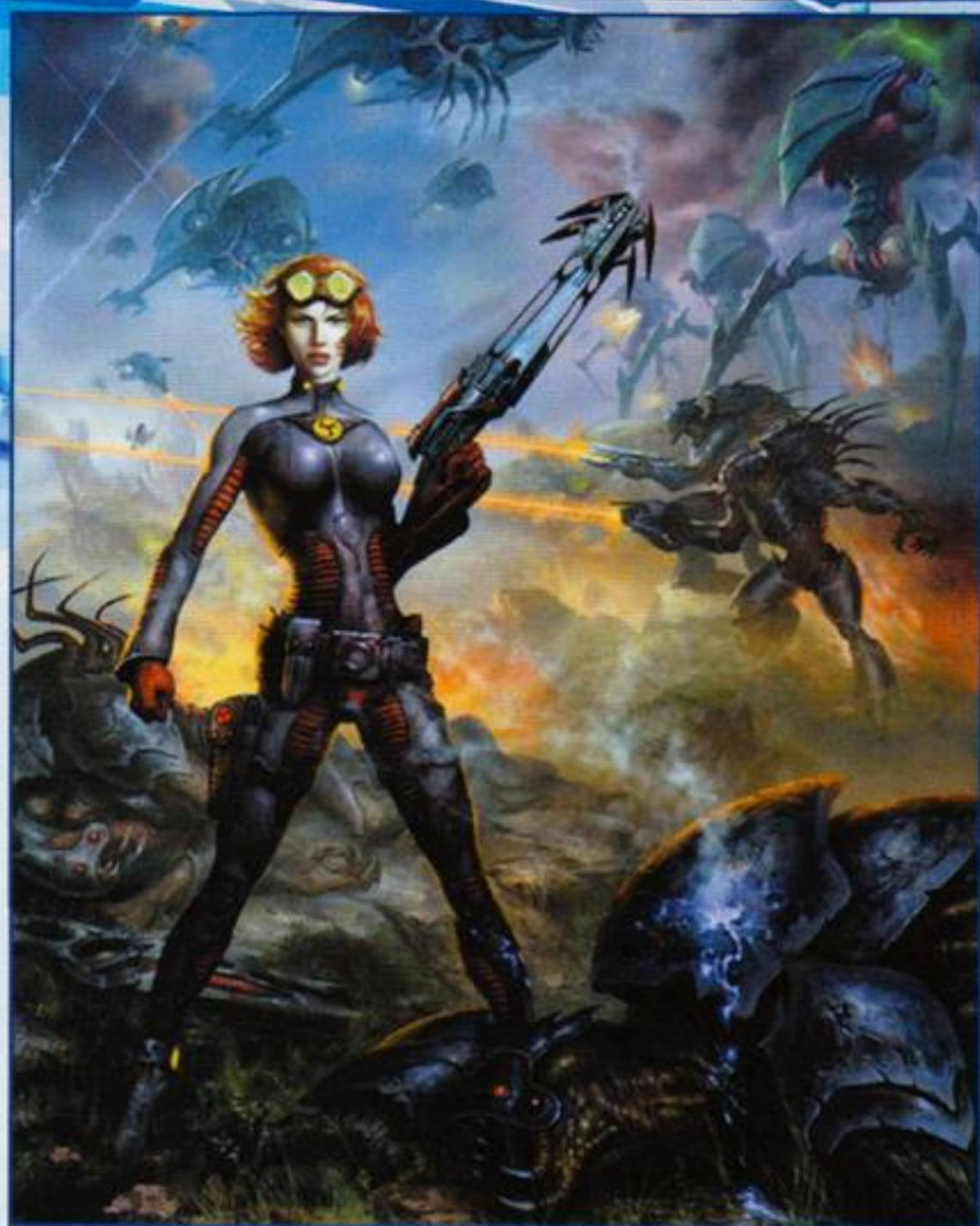
ЛКИ

КАРТА МЕТРО

Станция метро	Сектор
ST-01	Скал
ST-02	Тундры
ST-03	Арктический
ST-04	Высотный
ST-05	Пустынь
ST-06	Холмов
ST-21	Разрушенный



Какая техника хранится в подземном ангаре! Жаль, что нельзя на этом полетать.



В ожидании революции

Если собрать авторитетные мнения о том, как сейчас идут дела у онлайн-игр, из них будет очень непросто сложить единую картину. Одни — вполне справедливо — утверждают, что все превосходно, лучше и быть не может: ведь миллионы подписчиков, шутка ли! Небывалый расцвет! Другие — тоже вполне справедливо — указывают на кризис идей, на десятки закрытых громких проектов, на душасущую конкуренцию и множество нерешенных проблем игрового дизайна. Третьи нахально заявляют, что коммерческие MMORPG во всем их трехмерном великолепии все еще не достигли уровня... текстовых MUD'ов. Как все это сочетается между собой — и чего ожидать от виртуальных миров в дальнейшем? Вот об этом и поговорим.

ПРОПАВШИЕ ПУТЕШЕСТВЕННИКИ

На страницах ЛКИ мы уже не раз упоминали, что в текстовых MUD'ах был по крайней мере один элемент, чрезвычайно украшавший геймплей. Однако он до сих пор совершенно не реализован в современном коммерческом онлайн-мире.

Напомним, о чем идет речь.

Одна из самых интересных частей жизни в виртуальном мире — исследование того, что в этом мире есть. Гулять по долинам, подземельям и городам, узнавать новое о его обитателях и хранящихся в разных закоулках сокровищах...

Но позвольте, ведь в графическом мире впечатления гораздо богаче? Там можно не просто прочитать описание — а еще и насладиться тем,

как художник его воплотил. И это действительно так... первое время.

Графические миры бывают большие и маленькие; на одном Азероте можно разместить пару десятков миров Аден, а может, и поболее. Но все-таки нельзя сбрасывать со счетов тот факт, что один-единственный дизайнер текстового мира может создать больше всяческого разнообразия, чем команда в двести человек, обслуживающая раскрученный коммерческий проект с графикой.

Далее, в графическом мире крайне трудно что-либо спрятать. Есть крайне ограниченный набор способов: невидимая «секретная» дверь, замок с паролем, банальная маскировка ветками, неудобнопроходимая горная тропа... Тогда как хороший текстовый мир кишмя кишит секре-

тами, которые охотно открываются перед внимательным и любознательным игроком. Для примера позволю себе процитировать собственную статью годичной давности:

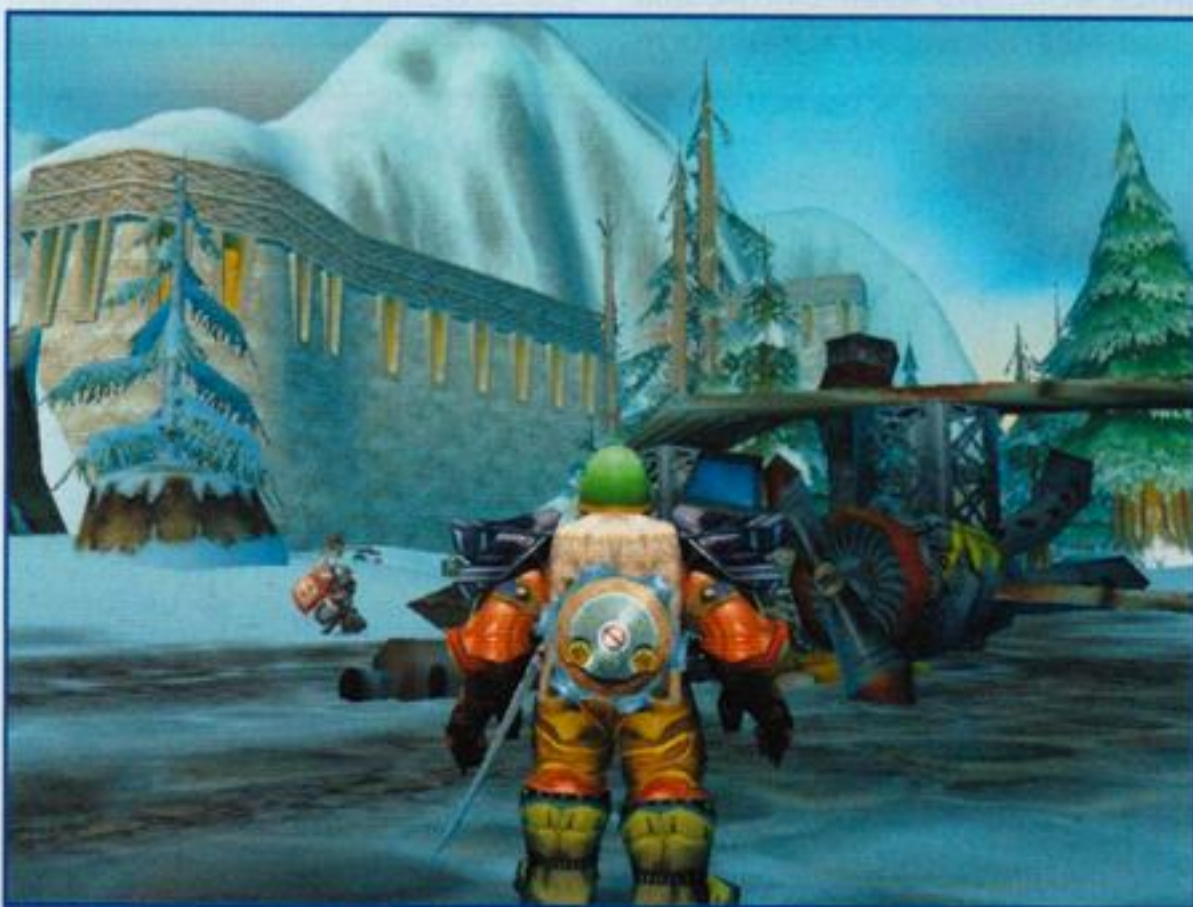
Возьмем площадь с фонтаном, которую описывали чуть раньше. Введем команду: «осмотреть фонтан». Мы получаем текст с описанием: «Мраморный дельфин с длинным носом извергает изо рта струю воды. От пыли и грязи дельфин стал темно-серым, и только нос сохраняет первоначальный белый цвет.»

— А почему это нос сохраняет белый цвет? — задумывается игрок. И вводит команду: «потрогать нос дельфина». Если не помогает — «потянуть нос дельфина». И так далее. И вот наконец...

«Нос дельфина подается, и вы замечаете в постаменте фонтана небольшую дверцу.»

Теперь можно сделать что-нибудь с дверцей — и стать счастливым обладателем приза в десяток золотых, или спуститься в волшебное подземелье, или... один разработчик ведает, что еще.

Это простейший пример, но суть дела ясна. MUD — по крайней мере, хороший — поощряет людей вдумчивых и любознательных. Тех, кто прочитывает описания, обращает внимание на детали, любит логически рассуждать. Бестолковый игрок может годами ходить через эту самую площадь — и так и не заподозрить, что в дельфине спрятан секрет.



➤ Аэропорт Дун Моро — одна из локаций, которая доступна только упорным в поиске. Увы, игровых призов за это не полагается. А если там половеать, то вместо приза будет... в общем, совсем наоборот.



➤ А вот это — то единственное место, через которое можно попасть к аэропорту. Надо просто бежать вдоль скалы.

Есть и третья причина, по которой исследование графического мира кончается слишком быстро.

Секреты в нем «не держатся».

Дело, скорее всего, в том, что они создаются в эпоху, когда на интернет-порталах делают деньги; и потому нашлось немало людей, которые с немалым тщанием выкладывают для всеобщего обозрения все тайны виртуальных миров. По самым популярным из них на сайтах можно найти все: подробные карты, схемы передвижения обитателей, детальный анализ того, из какого монстра чаще «выпадает» та или иная вещьца...

Почему так не происходит и не происходило с текстовыми мирами, даже самыми популярными? Отчасти потому, что никакой выгоды это не принесло бы... но есть и более веская причина.

Дело в том, что все сколько-нибудь ценные и интересные предметы в MUD'ах обычно ограничены в количестве. Скажем, рунических щитов может существовать полсотни, мифрильных посохов — 15, а страшный меч Хундингсбана присутствует не более чем в трех экземплярах. Кроме того, находятся они на определенном месте не со 100%-й вероятностью, а с гораздо меньшей. Из чего следует, что, опубликовав секрет обнаружения меча Хундингсбана, вы рискуете сами его никогда не получить. И уж точно не сможете добыть второй для друга или альтернативного персонажа... Знание в таких играх — ценность, с которой по доброй воле никто не расстанется. «Засветить» найденный секрет — все равно что выложить свое изобретение во всеобщее пользование, зная, что его быстро запатентуют другие...

Из всех трех проблем эта — самая важная и наименее разрешимая. Разработчик и рад бы запретить игрокам делиться со всем светом обнаруженными тайнами, но — не может. Ввести же механизм ограничения числа «эпических» вещей — значит столкнуться с рядом проблем, которые не может позволить себе издатель коммерческого продукта. К примеру, как вы думаете: что делают с миром, когда все ценные вещи в

нем давно и прочно расхвачаны? Правильно: сносят базу персонажей и начинают все заново. Те, кто предпочитают свой мир бесплатно, могут себе такое позволить...

Тут может послужить идея из **Saga of Ryzom**: поскольку в этом мире все вещи — органического происхождения, они со временем разлагаются — так и обеспечивается круговорот вещей в природе. Но и этот ход — не без недостатков.

Кроме исследования географии мира, бывает еще его механика. Тут тоже от текстового мира можно ожидать намного больше чудес — по тем же самым причинам. Здесь легче программировать и внедрять, меньше желающих раззвонить о своих находках всему свету.



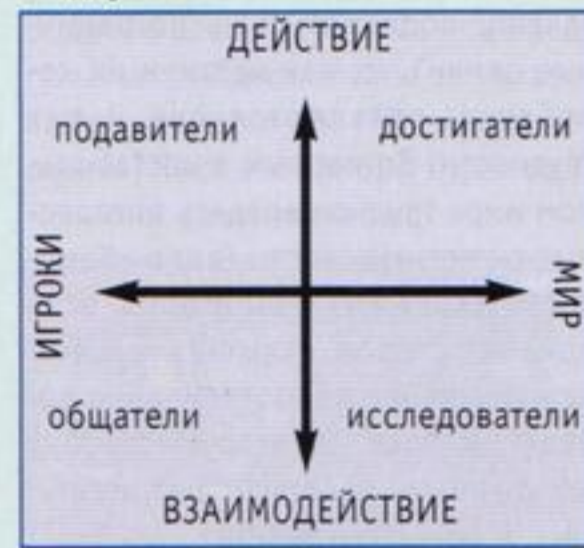
Вот и получается, что в современных виртуальных мирах воюют, общаются, устраивают праздники и народные гуляния, гонятся за опытом и вещами, но — почти не исследуют.

А так ли это плохо?

ОТ ЧЕГО ВЫМИРАЮТ МИРЫ

Чтобы понять, почему проблема исследователей так волнует разработчиков, нам придется поговорить об одной весьма любопытной теории.

Ричард Бартл, один из авторов самого первого виртуального мира — в статье «История виртуальных миров» мы уже о нем рассказывали, — в свое время предложил такую классификацию игроков. Все играющие, по этой системе, делятся по двум осям:



Первая ось — действие/взаимодействие, вторая — игроки/мир. В результате получается 4 категории игроков, по-разному взаимодействующих с игровым миром.

➤ **Действие/мир. «Достигатели»:** те, кто стремится сделать как можно больше в игровом мире. Собрать титулы, вещи, пройти квесты, достичь высших игровых рангов.

➤ **Действие/игроки. «Подавители»:** те, кто самоутверждается за счет других игроков. Необязательно путем убийства их персонажей. Например, добрый дяденька 50-го уровня, который водит «малышню» 20 уровня по подземельям или раздает направо и налево лечебные зелья, тоже чаще всего относится к этой категории.

➤ **Взаимодействие/игроки. «Общатели»:** те, для кого вся суть игры — в общении.

➤ **Взаимодействие/мир. «Исследователи»:** те, кто изучает мир и его законы.

Это не типы людей — а их способы играть. Тот, кто сейчас исполняет роль подавителя, через 15 минут может сделаться достигателем или исследователем.

Спрашивается, зачем нужна такая классификация? Оказывается, с ее помощью можно строить что-то вроде экологической системы виртуального мира.

Вот интересный пример. Когда существовало два франкоязычных MUDa, активно между собой конкурировавших: «Дюрандаль» и «Монруж». Примерно равные по количеству населения, они боролись за французских игроков, но жили неплохо.

В те времена связь стоила дорого, и оба мира базировались на основе университетов, где сеть была бесплатной. И вот в один прекрасный миг власти университета закрыли «Дюрандаль», как не имеющий научной или образовательной ценности.

Игроки, естественно, ринулись в «Монруж» — а куда им было деваться? И через месяц после закрытия «Дюрандаля» популяция в «Мо-

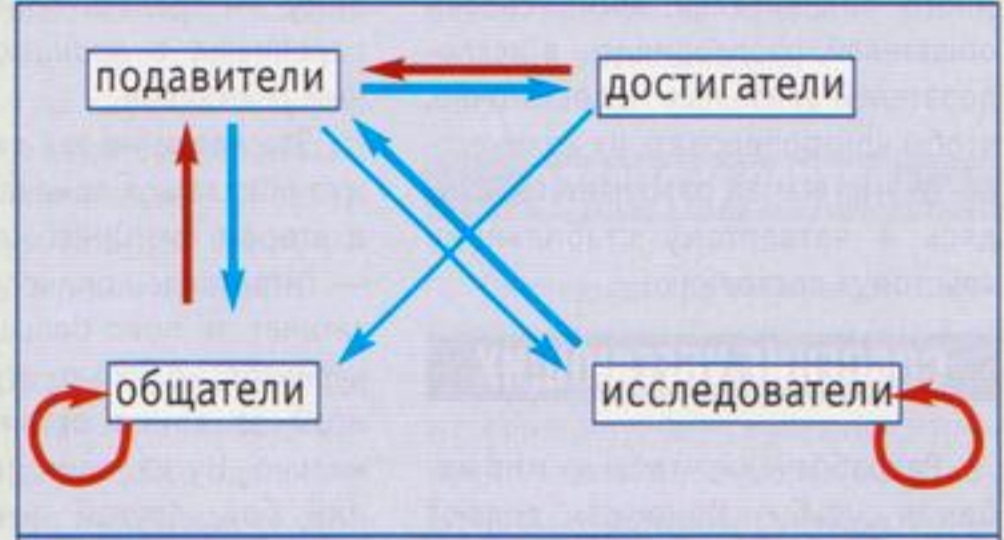
нруже» выросла в 1,8 раза. Почти все перешли к конкуренту.

«Дюрандаль» так и не открылся. Прошло два месяца; в «Монруже» осталось столько же игроков, сколько было изначально.

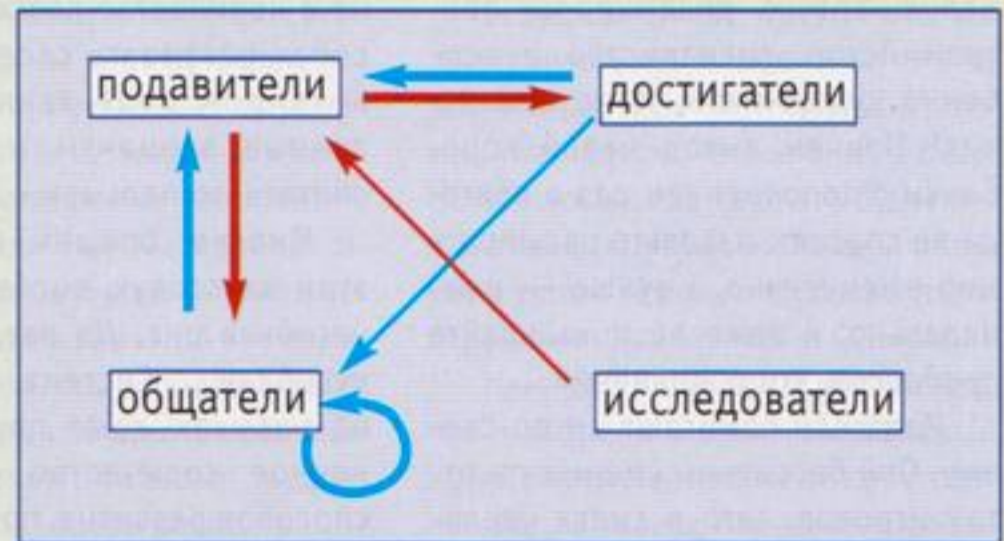
— Дюрандальцам у нас не понравилось, — резонно заключили хозяева «Монружа». — Ну и ладно, быть по сему.

Но оказалось не так. Прошло 5 месяцев — и в «Монруже» осталось только 10% былой популяции. Еще через полгода такого существования он окончательно опустел и закрылся.

Почему? А вот почему.



➤ Вот как влияет увеличение количества игроков одного типа на количество игроков других типов. Красные стрелки говорят об увеличении: например, красная стрелка от общателей к подавителям показывает, что, чем больше общателей, тем больше подавителей. Синие стрелки показывают уменьшение. Чем толще стрелка — тем сильнее влияние.



➤ А вот как влияет уменьшение количества игроков одного типа на количество игроков другого.

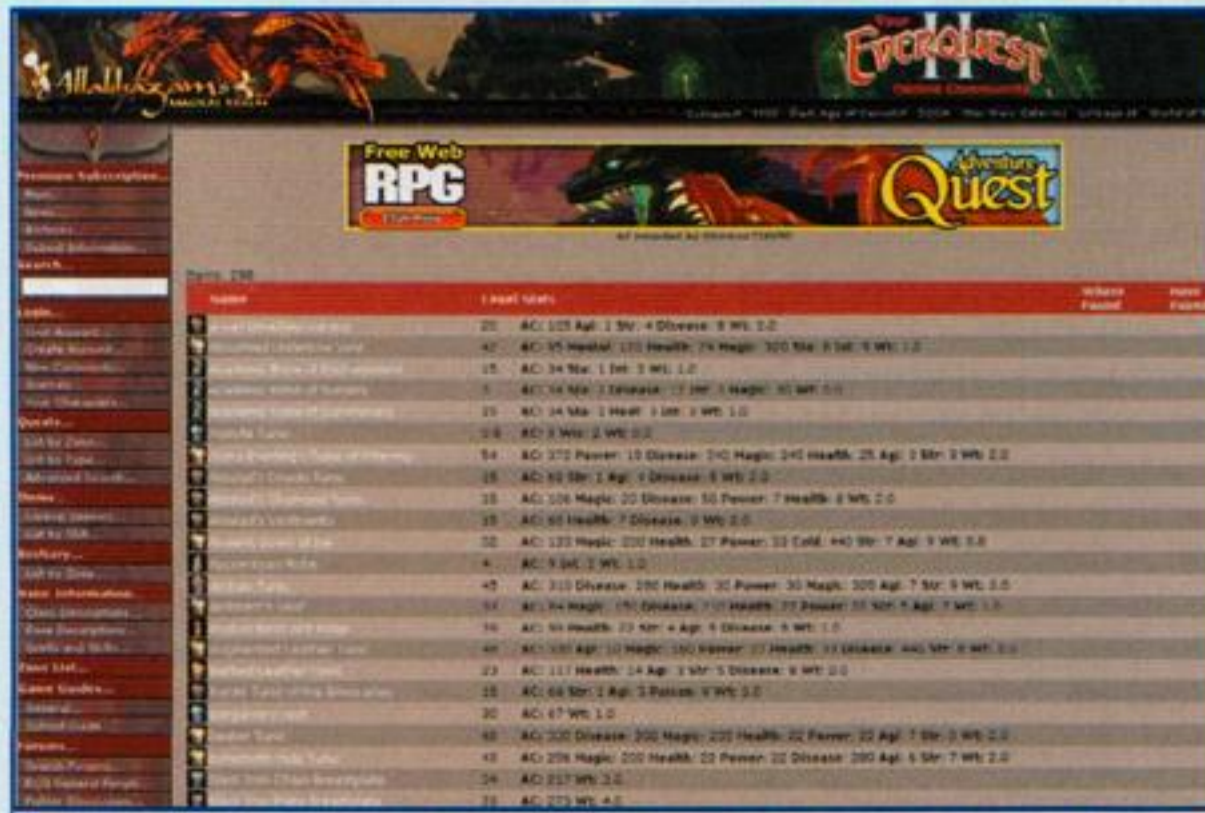
Взгляните на рисунок. Картинка, именуемая «тетраграммой Бартла», показывает, как одни группы игроков влияют на другие.

Например, чем больше в игре подавителей — тем меньше общателей, которым в этом мире становится неуютно; чем больше общателей — тем больше подавителей, потому что общатели для них — самая желанная «закуска». Подавители с достигателями находятся в состоянии конкуренции и поддерживают численность друг друга.

Как нетрудно заметить, подавители — самая опасная часть этой схемы. Они «питаются» общателями, да и всеми остальными тоже, и единственные, кто контролирует их число, — исследователи...

Как показал Бартл, у этой модели есть всего четыре стабильных состояния:

1. Присутствуют все 4 группы, исследователей достаточно много, чтобы контролировать подавителей. Это — идеальное состояние для большинства миров, то, к чему стремится основная масса разработчиков.



➤ Какой прок собирать сведения самому, если есть готовые сделать это за вас? На первый взгляд, такие сайты увеличивают популярность игры, но... в них же кроется нешуточная опасность.

2. Присутствуют только подавители и достигатели, конкурирующие между собой. Это — боевая RPG, вроде Lineage. Общения там минимум, царят суровые нравы.

3. Присутствуют только общатели. Так бывает в тех виртуальных мирах, где вообще нет ни целей, ни боя — вроде так называемых MUSH'ей.

4. Нет никого, мир пуст.

Что же произошло с «Монружем»? Очень просто. «Монруж» был миром первого типа, «Дюрандаль» — второго. После слияния в «Монруже» образовалось слишком много подавителей; они «съели» общателей, расплодилось, а исследователей оказалось недостаточно, чтобы контролировать их количество. И мир начал разрушаться, сходясь к четвертому стабильному «пустому» состоянию...

СПАСЕНИЕ УБЕГАЮЩИХ

Разработчики, чтобы их мир избежал судьбы «Монружа», делают своим исследователям «искусственную подкормку»: регулярно добавляют в мир новые сущности, чтобы всегда оставалось что-то неизведанное. Это чертовски дорогой способ: приходится содержать целую армию дизайнеров, программистов, сценаристов и особенно художников. И не абы каких! Причем выход новой коробочки с дополнением раз в полгода не спасает: извольте расширять мир ежемесячно, а лучше — еженедельно, и даже не помышляйте *продавать* эти дополнения...

Издатели помогают им по-своему. Они бессильны уменьшить отток игроков, зато в силах увеличить приток новых: бурной рекламой. Так жил — не тужил EverQuest. В нем игроки жили в среднем очень недолго, зато на их место быстро приходили новые...

Обиднее всего, что даже титанические усилия по постоянной подпитке мира не спасают. Они продлевают пребывание игрока в мире в несколько раз, но исследователей все равно слишком мало, чтобы мир был стабилен.

«Вымирают» не только исследователи. К примеру, достигателям в большинстве онлайн-игр тоже живется плохо — добравшись до «верхнего уровня», экипировавшись до зубов элитными вещами и собрав все титулы, они не знают, что же делать дальше. Поэтому в мирах с «подавительно-достигательской» системой стараются до неприличия затянуть процесс прокачки: в Lineage 2 развитие идет раз в 20, если не в 100, медленнее World of Warcraft.

Замедление роста в уровнях — путь заведомо тупиковый. Хоть он и продлевает усилия игрока, но они, эти усилия, приносят ему все меньше радости. Много ума

не надо, чтобы удлинить прогрессию в том же Lineage еще раз в 10... но только это начнет напоминать уже не игру, а работу, причем довольно-таки нудную.

Но есть и более гуманные способы.

А ТЕПЕРЬ — ВСЕ С НАЧАЛА?

Можно делать ставку на replayability — интерес повторной игры. Опыт однопользовательских ролевок подсказывает, что простейший способ добиться высокой replayability — сделать побольше типов персонажа с *принципиально разным* геймплеем.

Это вовсе не так легко, как может показаться поначалу: в первом и втором EverQuest классов и рас — гигантское количество, он легко заткнет за пояс большинство конкурентов, но только игра за мага от игры за воина отличается минимально. Ну да, один лезет в ближний бой, другой поколдовывает что-то сзади. Но думать ни о чем не надо ни тому, ни другому — стой себе и долби клавишу...

Намного лучше дела обстоят в World of Warcraft, но все же и там вариантов маловато. И дело даже не в количестве классов, а в способах развивать своего героя — в каждом роде занятий осмысленные варианты можно пересчитать по пальцам.

Многие спешат обвинить в этом классовую систему: дескать, негибкая она. Да нет, это не она негибкая... Система, основанная на навыках, тоже порождает конечное количество «разумных» способов развития, притом совсем небольшое — вспомните «Ультиму». А в классовой системе существует механизм «классов престижа» (из компьютерных игр его лучше всего наблюдать в Neverwinter Nights). Современная редакция правил D&D, при правильной с ней работе, порождает намного больше гибкости, чем характерно для системы с навыками.

Однако самая главная проблема при такой ставке — даже не в гибкости, а в том, что проходить десятый раз одних и тех же начальных монстров и стартовые квесты — скучновато. К примеру, в том же World of Warcraft три из четырех ордынских рас после 10-го уровня прибывают в саванны — The Barrens; это, по моему скромному мнению, — лучшая из подобных зон в игре, но все-таки на третий-четвертый раз и она здорово надоедает.

В целом можно сказать, что replayability — хорошее подспорье, но само по себе дела не решает. Все равно нужно думать о том, чем будут заниматься исследователи, помимо испытания новых персонажей — и о том, что делать герою, достигшему «потолка».

СТРОИМ ОБЩЕСТВО



Карлики устроили собрание. Зрелище толпы карликов неизменно веселит всех, кому случится оказаться рядом...

Известно, что хороший ролевик вполне в состоянии развлекать себя (и окружающих) почти что без помощи разработчиков. Известно также, что, каких ни придумывай страшных и ужасных монстров, самым опасным противником для игрока всегда будет другой игрок.

Поэтому возникает идея — хотя бы проблему «максимального уровня» переложить на самих игроков.

Простейший способ — организовать войну между разными игровыми странами, как в «Камелоте», «Анархии» и WoW. Но...

Если делать ее в режиме WoW, когда, сколько ни войуй, а мир не изменится (можно двадцать раз на дню громить чей-то город, но он останется таким же, как был), эта забава быстро прискучивает. Игрок хочет видеть следы своей деятельности!

А если делать в режиме «Камелота», не говорю уже — более жестком, таком, чтобы можно было захватывать города (в «Камелоте» захвату подлежат лишь пограничные замки), то, как чертики из коробочки, появляются две новых трудности. Во-первых, в нестабильном мире трудно наладить интересные сюжетные квесты (вот в «Камелоте» их и нет); а во-вторых, если одна из сторон окажется существенно сильнее и безоговорочно победит, игроки за вторую сторону могут разочароваться, разбежаться... и общество рухнет.

Есть и более интеллигентный путь, но он, естественно, труднее. Для этого нужно давать игрокам возможность игры на социальном и макроэкономическом уровне: править землями, открывать магазины и производства, бороться за верховную власть... Пока что ближе всего к этому находится *Eve*, а из заявленных проектов большие надежды подают *Ragnesis Online* (о котором можно узнать из раздела «Игры будущего»).

Нельзя не отметить также интересную бесплатную игру — *TimeZero*. Хитроумные разработчики воспользовались важнейшим преимуществом своего постапокалиптического мира: коль скоро общество в нем строится, можно сказать, с нуля — то «кланы» иг-

роков получают смысл не просто «команд», а внутриигровых сообществ. Иными словами — нужны очень хорошие игроки, чтобы их гильдия в самом деле выглядела (хотя бы снаружи) племенем троллей или гномьим городом; но в постапокалиптическом мире вполне нормально, что случайно сбившаяся вместе группа персонажей основывает поселение

по своему вкусу...

Судя по всему, этим путем пойдет следующее поколение онлайн-игр. Первые шаги уже сделаны, Колумб ступил на новый континент — и скоро за ним последуют новые путешественники, а там недалеко и до конкистадоров...

Но — не будем спешить ликовать. Такой подход может сделать виртуальные миры намного интереснее, но сам по себе он не решит «экологических» проблем. А значит, если модель Бартла верна, нас будут ожидать либо «боевые» миры в духе Lineage, либо... либо придется искать способы заманить-таки в виртуальную вселенную исследователей.

РАЗОВЫЕ КВЕСТЫ

Еще один недешевый, но неизменно радующий игроков способ занять себя в игре — создание динамических заданий. Вот, скажем, вошел в игру представитель разработчика в обличье какого-нибудь согбенного старца с белой бородой — и ну раздавать квесты.

Ленивый игрок сунулся было на свой любимый сайт за «шпаргалкой» — а там нету ничего. Потому что этот квест придумали 15 минут назад, а завтра его уже не будет...

Этот путь хорош еще и тем, что каждое такое появление запоминается игрокам, как *событие*. На самом-то деле почти каждого в онлайн-игре гнетет ощущение, что в мире мало что меняется: вот его герой уже трижды убивал вождя разбойников, а тот все жив, и зовут его так же, и даже похищают разбойники все ту же дочь все того же кузнеца... Каждое событие, которое было единожды и вряд ли скоро повторится, делает мир намного живее. А заодно — стимулирует игроков исследовать мир.

Недостаток прост и понятен: это, в сущности, та же регулярная доработка мира, только узнают об этом не все, а значит, КПД операции намного меньше, чем при введении нового подземелья... Так-то оно так, но ведь и усилия можно прилагать намного меньшие. Не нужно дизайна новых монстров и кропотливого наложения текстур на подземелье — доста-

точно запустить готового персонажа и поставить где-то сундучок с целью квеста. И даже отлаживать не надо. Можно, если что, по месту исправить...

Но зато — достройку подземелья можно сделать разом на все копии мира — «шарды», а тут придется запускать «засланного казачка» в каждое зеркало мира по отдельности. Когда этих зеркал с полсотни — работенка та еще.

В общем, путь трудоемкий, но тем, кто отважится по нему идти, ажиотаж игроков и народная любовь практически гарантированы.

ЧЕМ ПАХНУТ ремесла?

Еще одна возможность кроется в таком модном атрибуте онлайн-игр, как ремесла. Crafting, по-английски говоря.

Этот вид развлечения тоже родом из MUDов, и тоже порядком подрастерял при фортировании в графику свои возможности. На сегодняшний день самая ходовая схема выглядит так: добыть рецепт, накопать в шахтах (надергать на лугах) ингредиенты, собрать предмет. В некоторых мирах (например, в **Ryzom**) чуть больше свободы — можно, например, определять, из чего сделать ту или иную часть брони, получая при этом несколько разные эффекты. В других, наоборот, налицо мрачное средневековье: игроков заставляют муторно, часами, тукать киркой по камушку, чтобы потом в виде награды за упорство получить пачку металлических слитков...



В Saga of Ryzom ни сбор компонентов, ни изготовление вещей не превращается в механический процесс. Всегда есть множество вариантов — на чем сэкономить, на чем — наоборот...

А ведь можно и получше!

Кто сказал, что нельзя разрабатывать собственные рецепты? Или — что в модели Ryzom определенные сочетания материалов не могут приводить к необычным эффектам, так, что можно будет ставить опыты и искать интересные решения? Правда, тут нанесет коварный удар в спину все тот же интернет с его сайтами-библиотеками, на которые гостеприимные авторы выложат полные комплекты рецептов и ис-

поганят тем самым все труды разработчиков... Но можно, в конце концов, менять эффекты.

Например, по знакам зодиака. Вот перешло в игровом мире Солнце из созвездия Тираннозавра в созвездие Стегоцефала — и листики чум-травы в отваре теперь растят не силу, а длину ушей... Дешево и сердито. Правда, у настоящих исследователей информация тоже будет обнуляться, что не очень весело, но все ж таки интернет их не вытеснит.

НАЗАД, К ПЕЩЕРАМ!

И все-таки мне хочется верить... иногда... что люди способны не только двигаться вперед (даже если это «вперед» заканчивается пропастью в трех шагах), а и возвращаться назад. Как говаривал Андрей Кнышев и его многочисленные плагиаторы: «Остановись, прогресс! Ты прекрасен...»

Нет, я не призываю хохом отказаться от графики в виртуальных мирах — это малость чересчур. Я бы предпочел расстаться с другой идеей — более старой.

На мой взгляд, глубокая яма сразу нескольким игровым жанрам была вырыта тогда, когда квестодеды отказались от текстовой строки с командами и перешли к привычному всем нам вот уже без малого 20 лет «мышиному» интерфейсу.

На первый взгляд они рассуждали более чем логично. Зачем подбирать нужное ключевое слово, когда можно просто приложить один предмет к другому — и... Ведь все равно авторы квеста предполагают *единственное* использование для этого вот павлиньего перышка? Так давайте оно будет применяться автоматически!



Когда-то в серии Quest for Glory разговаривали через текстовую строку. Увы, в последних сериях все уже не так.

А заодно — хватит придумывать, о чем бы таком спросить героя. Выдадим сразу весь список того, о чем он способен рассказать. А уж игрок соизволит сделать судьбоносный выбор...

Стало удобнее. Не вопрос. Но — стократно тупее. Ходи да тыкай во все предметы по очереди, пока не получишь искомый эффект. И даже не надо думать, какой эффект — искомый: если что-то получилось, стало быть, все сделано верно... Автоматически.

И даже если персонаж загадывает нам загадку — все равно, как правило, ответ придется выбирать

из нескольких вариантов. И ничего, что тем самым интересная задача сводится к тупому выбору по списку (а механизм save-load вообще лишает ее смысла). А если игроку не хватит тестов на интеллект — сюжетные загадки мы заменим какой-нибудь головоломкой из дядюшки Ллойда. Однако «песок — неважная замена овсу»...

Не знаю, доводилось ли вам играть в «домышинные» квесты. Уж больно давно это было, сам вспоминаю, как через дымку времен. Но время от времени заглядываю в современные текстовые миры — и понимаю: отказавшись от текстовой строки в пользу мыши, разработчики сделали игры скучнее и тупее. Что и стоило в свое время квестам временной «клинической смерти», от которой они сейчас с огромным трудом и страданиями оживают.

Но мы, в общем-то, не о квестах, а об онлайн. Так вот: именно онлайн возвращение этого «допотопного» механизма нужно, как воздух.

Вернуть его не будет просто. Против — и инерция издателей (как я уже говорил в другой статье, крайне трудно протолкнуть издателю идею, на которую кто-то повесил ярлык устаревшей), и лень игроков, и более объективные обстоятельства.

Например, мы ведь не будем переделывать на текстовые команды то, что так славно ложится на мышинные меню? Сотворение заклинаний, к примеру, или там выпивание зелий? Конечно, не будем — зачем усложнять людям жизнь... А это означает, что привычка пробовать текстовые команды будет вырабатываться у игроков с большим трудом: если это нужно очень редко, то...

Или вот еще вопросец: как быть с анимациями? Хитрые действия требуют, по идее, всяких хитрых движений персонажа на экране. А это не просто дорого — это безумно дорого... Кое на чем можно сэкономить (ну и что, что при любом ремесле, будь то шитье, алхимия, кузнечное дело или наговоры, пер-

сонаж одинаково двигает руками?), но далеко не на всем.

И все-таки я не думаю, что этот путь безнадежен. Более того: его нужность осознают многие. Первым шагом послужили, как ни странно, «эмоции» — все эти поклоны, ужимки и махания руками, которые все чаще вводятся через текстовую строку (ибо на сотню команд никакого меню не хватит). Искренне надеюсь дожить до момента, когда «прогрессивное мышинное управление» займет наконец подобающее ему место.

Ах да, у консольщиков будут проблемы... А нам что за дело? Все равно онлайн на консолях был и остается посмешищем.

ВЗГЛЯД В ЗАВТРА

Очередная эра виртуальных миров завершена. С выходом World of Warcraft делать новые миры по тому же принципу, без серьезных изменений, почти бессмысленно. И потому в ближайшем будущем большинство разработчиков онлайн будет искать новые способы выжить в конкурентной борьбе.

То, что я перечислил выше — конструктивные способы (и, вероятно, не все). Но есть еще деструктивные.

Безусловно, нас будут пытаться приманивать на «лицензии» — на знаменитые игровые миры. Средиземье, Warhammer, вселенные D&D... Но без новых идей все это будет пустышками, которые поначалу радуют, а потом вселяют глубокое разочарование. Как Star Wars: Galaxies.

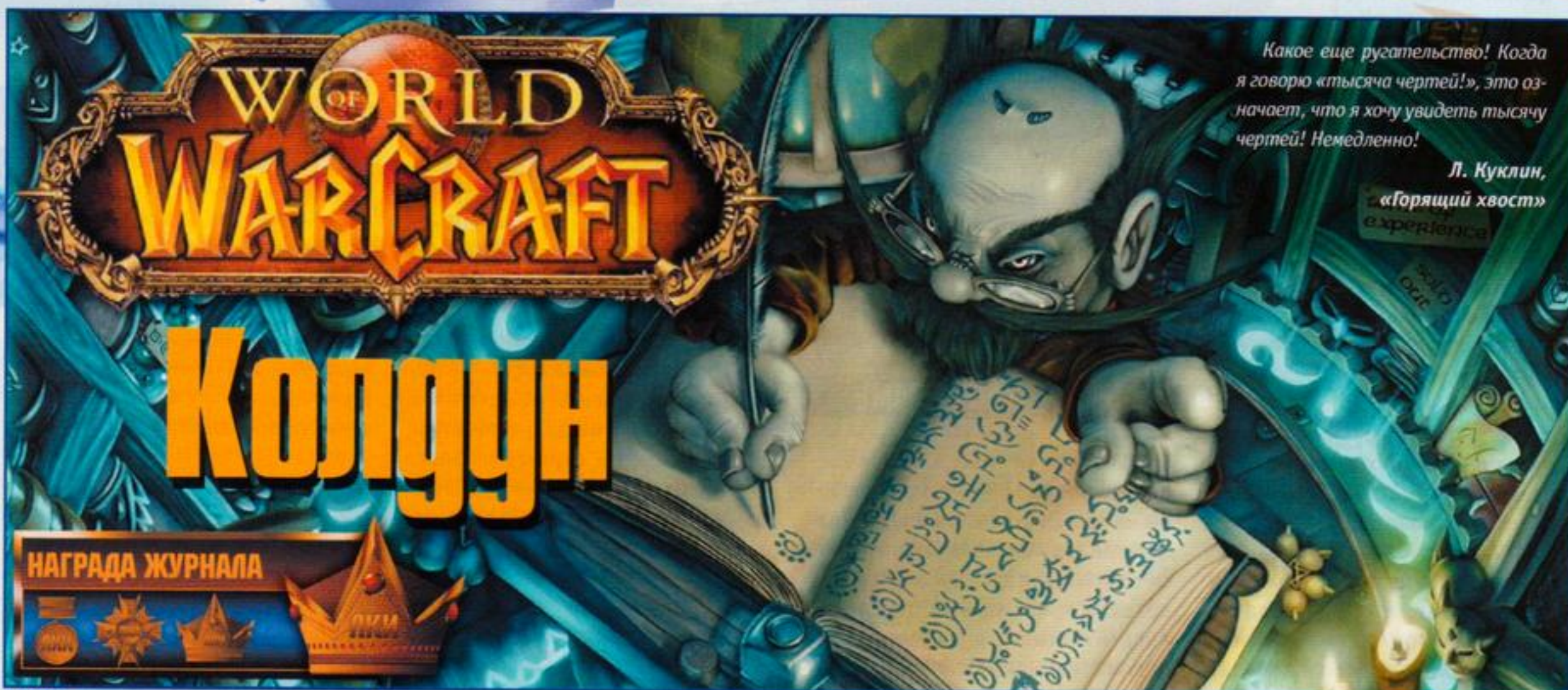
Нам будут пытаться доказывать, что изобрели новый онлайн-жанр: переносить героев с собственных ног на колеса, парусные корабли и так далее. У Eve это получилось... но только потому, что они не ограничились переходом в космос.

Много есть всяческих возможностей — но еще больше способов изображать бурную деятельность, на самом деле ее не производя. Наша задача — не верить рекламе и смотреть в корень.

ЛКИ



Авторы The Lord of the Rings Online делают ставку на то, чтобы в их мире было уютно жить. Не худший вариант, но... после Star Wars Galaxies на это надеяться опасно.



Какое еще ругательство! Когда я говорю «тысяча чертей!», это означает, что я хочу увидеть тысячу чертей! Немедленно!

Л. Куллин,
«Горящий хвост»

НАГРАДА ЖУРНАЛА

ЖАНР

онлайн ролевая игра

РАЗРАБОТЧИК

Blizzard Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ

Blizzard Entertainment

В РОССИИ

Софт Клуб

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Ultima Online, Dark Age of Camelot

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Требуется — 1,2 GHz, 256 MB, video 32 MB, 56k

Рекомендуется — 2,4 GHz, 512 MB, video 256 MB, broadband

АДРЕС В СЕТИ

www.worldofwarcraft.com

вательный суккуб, болтливый бесенок или просто зеленый камушек, предмет азеротской нетрадиционной медицины.

После длительного перерыва мы возвращаемся к описанию классов World of Warcraft. **Колдун** — **Warlock** — один из самых спорных классов. Чего только о нем не говорят — и что он самый сильный, и что, наоборот, вообще непонятно, зачем нужны колдуны, если не считать их фирменного «камня души»...

Попробуем разобраться, кто таков наш сегодняшний герой и чем он может порадовать, а чем — огорчить своего хозяина-игрока.

ОСНОВЫ ДЕМОНОВОДСТВА

Что интересного умеет герой нашего сегодняшнего обзора?

➤ Он способен призывать демонов; эти демоны сражаются бок о бок с ним, а порой служат ему в качестве «танка», то есть

отвлекают удар противника на себя. Примерно так же, как и зверь охотника — только кормить демона не надо, и гибель нашего потустороннего союзника — не проблема. Всегда можем вызвать заново. Плюс к тому, боевых демонов у нас аж четыре разных типа с совершенно различными способностями.

➤ Колдун владеет множеством разных заклинаний, которые, однако, по поражающей мощи намного уступают чарам мага. Зато он специализируется на проклятиях и порчах, которые ослабляют противников либо наносят ему урон со временем. Бывает, наложит колдун на монстрика веер проклятий, скажет демону: «Фас!» — и спокойно идет собирать травку. Монстрик сам помрет от печали и небрежения.

➤ Убив противника особым образом, колдун может получить от него кристалл с душой — который впоследствии обратит в полезный предмет, демона или спецэффект. В числе таких эффек-

тов — знаменитые «камень душ» (позволяет герою воскреснуть на месте гибели) и «призыв», с помощью которого члена группы можно призвать откуда угодно, хоть с другого континента.

➤ Мелочь, а приятно: колдун — один из двух классов (второй — паладин), получающих коня бесплатно. На слабонаселенных серверах собрать 90 монет к 40 уровню — изрядная проблема! А колдуну его адского коня дают за простенький квест.

Это — главные плюсы колдуна. А что насчет минусов?

➤ Как и прочие волшебники, колдун носит только тряпочную «броню». Но при этом он куда как покрепче своих дальних родичей-магов: постоянно активные чары демонической брони делают его защиту вполне сравнимой с защитой «кожаных» классов.

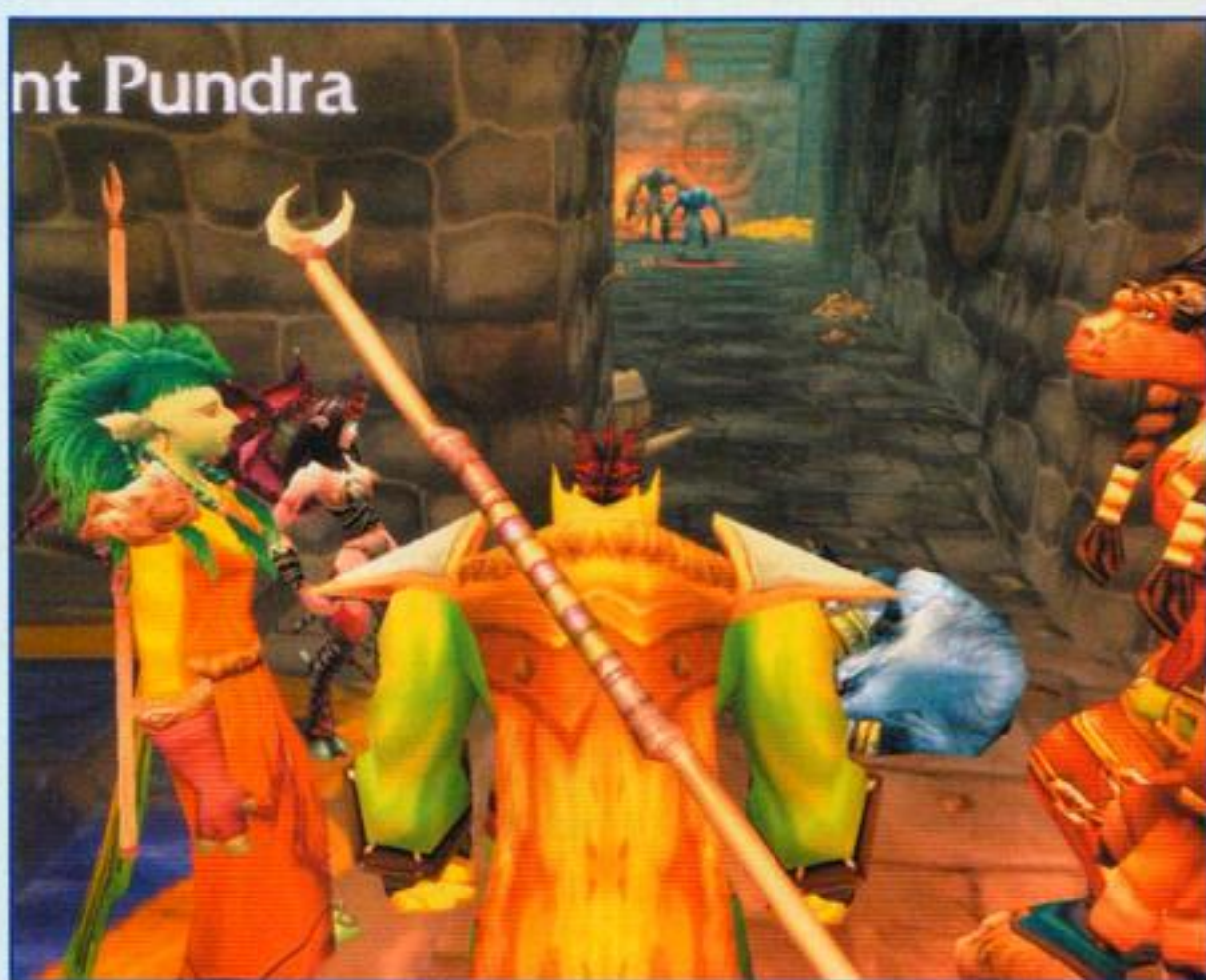
➤ У колдуна нет способов быстро снять много хитов. Скажем, срочно добить... Почти все, что он делает — достаточно медленно.



➤ Вот в таких случаях адский охотник как нельзя более к месту.



➤ Против таких тварей колдун со своими долгодействующими чарами как нельзя более к месту.



Суккуба и особенно беса не надо посылать в атаку раньше танка. Это очень распространенная ошибка.

Тем, кто слишком нетерпелив и любит видеть над жертвой всплывающие четырехзначные числа урона, на этом пути делать нечего.

ЯКОБЫ ОДИНОЧКА

Колдун не бывает *совсем* одинок. У него всегда есть верная компания — бес, пустоход и другие твари. Нетрудно догадаться, что этот факт делает его идеальным соло-классом, который чуть ли не без остановок проходит «незлитные» квесты желтого и оранжевого цвета.

Что, быть может, даже интереснее: колдуну, в отличие от мага, шамана или священника, почти не нужно останавливаться на отдых (в соло, повторюсь). Он расходует ману не быстрее, чем восстанавливает.

Почему? Да потому, что нормальный цикл уничтожения монстров у колдуна выглядит так. Натравить пустохода, наложить три заклинания (Curse of Agony, Corruption, Immolate: их порядок зависит от ситуации) — после чего взять в руки волшебную палочку

или другое оружие и до конца боя драться им. Изредка приходится к финалу схватки подновить одно из трех фирменных заклятий.

Эти три заклинания снимают хиты на некотором промежутке времени. Совокупно с палочкой и уроном от демона этого более чем хватает. А пока мы сражаемся оружием, мана восстанавливается. Ну не прелесть ли?

■ **НА ЗАМЕТКУ:** Curse of Agony, Corruption, Immolate часто называют «тремя главными заклятиями» колдуна.

Главное — **не тратьте ману зря**. Обычному, незлитному монстру вашего уровня вполне хватит трех главных заклятий, атаки пустохода и палочки. Колдун, который суетится и произносит ненужные волшебные слова, едва ли сможет насладиться всей мощью своего класса. Правильная игра колдуном соло *вообще* не требует питья для восстановления маны!

Врагов много? Во-первых, ваши заклятия могут списывать хиты с нескольких сразу — с той же скоростью (только берегитесь,



Гулять здесь мне было тогда еще не по чину, а получить следующий ранг в алхимии очень хотелось. Но пустоход выручает и здесь — его можно вовремя принести в жертву и выиграть время.

чтобы не «сорвать» монстра с пустохода). Во-вторых, врагам можно при помощи Cures of Weakness снижать урон — и тогда они долго-долго будут кусать несчастную синюю тварь.

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** пустоход-Voidwalker, при всем своем мрачном виде, в душе — добрый паладин. Сомневаетесь? А вы посмотрите, как обращаются к нему монстры — те, что выкрикивают какую-нибудь гадость перед нападением.

А если ненароком откусил больше, чем можешь проглотить? Нет проблем, ведь у колдуна на такой случай есть целых *три* выхода.

➤ Fear отпугнет «лишнего» противника, давая вам время. Минздрав Штормвинда предупреждает: делать такое с гуманоидными противниками, если поблизости есть еще — опасно для вашего здоровья!

➤ Пожертвовав пустохода, вы получите щит, поглощающий урон довольно долго. Часто этого вполне хватает не только для Fear, но даже для Hearthstone.

➤ Ну а если дела пошли совсем туго и вас убили — что с того? На вас же лежит камень душ. А значит, воскреснете тут же, никуда бежать не придется. Или вы успели его потратить меньше полчасика назад? Ну, тогда все *действительно* грустно: вам удалось столкнуться с проблемой, с которой все остальные классы сталкиваются ежедневно.

ВПЕРЕД, В ПОДЗЕМНЫЙ ХОД

В подземельях колдуна любят и ценят в первую очередь за камень душ. Потому что славный камушек подарит группе второй шанс, если ее все-таки положат. Целитель оживет сам и поднимет других.

■ **НА ЗАМЕТКУ:** ряд авторитетов рекомендует класть камень душ не на священника, а на шамана или паладина: те более живучи и, если поблизости все-таки оказался монстр, имеют больше шансов. Но эта точка зрения сомнительна: во-первых, шаман и паладин часто гибнут ближе к врагам, во-вторых, у шамана есть еще один способ воскреснуть без посторонней помощи. Однако если священник у нас, скажем, 20 уровня, а шаман — 27 (нередко бывает, что целителя берут намного младше, чем остальная группа) — то эта рекомендация будет верна.

Мелкий приятный плюс заключается в том, что колдун ускоряет сбор группы у подземелья — телепортируя недостающих персонажей из дальних закоулков Азерота. А если священник погиб, но выжил колдун и еще хотя бы два героя — можно будет вернуть священника от входа в подземелье, и ему не придется заново проходить все закоулки с, возможно, возродившимися монстрами.

А в остальном он — просто некоторый плюс (довольно существенный!) к наносимому группой урону, да еще подавитель опасных способностей некоторых монстров.

Колдун действует в подземелье примерно так же, как и соло — за несколькими исключениями.

В первую очередь: пустоход обычно не нужен, разве что в вашей команде собрались сплошь маги да священники. Натуральный «танк» (даже если он друид) в этом качестве, как правило, лучше. Правда, иногда необходимо несколько «танков»...

А кого же брать в подземелье? Либо суккуба, либо беса. Суккуб здорово увеличивает наносимый урон, а также соблазняет монстров — если вокруг много гуманоидов, он резко упростит вам жизнь. Бес же, помимо стрельбы, славен тем, что добавляет всей команде хитов — и часто от вас будут просить призвать именно беса.



Первое знакомство с адским охотником.

Ну а что до заклинаний — то главное изменение состоит в том, что, помимо вас, обычно есть кому снимать хиты. А значит — больше роли у проклятий, хиты не снимающих (Curse of Tongues, Curse of Weakness, позднее — снижения устойчивости). Дабы подбитая тварь не сбежала, притащив на хвосте целую стаю помощников — очень пригодится Curse of Recklessness. И далеко не всегда есть смысл накладывать все три «главных заклятия».

И вновь скажу: не тратьте ману зря!

ЗА РОДИНУ

В PvP колдун выглядит далеко не так убедительно, как, скажем, вор или охотник. Там ценится быстрый урон, а он по этой части не силен. Но горю можно помочь.

Во-первых, есть мгновенные заклятия: Curse of Tongues (на маге или священнике отлично смотрится!), Curse of Agony (пусть и медленно снимает хиты, зато можно колдовать его на бегу). Пригодается Drain Life.

AFFLICTION						
ЗАКЛИНАНИЕ	РАНГ	УРОВЕНЬ	МАНА	ДАЛЬНОСТЬ	ВРЕМЯ	ПАУЗА
Banish	1	28	100	30	1,5 с	0
Banish	2	48	200	30	1,5 с	0
Create Firestone (Lesser)	1	28	500	0	3 с	0
Create Firestone	2	36	700	0	3 с	0
Create Firestone (Greater)	3	46	900	0	3 с	0
Create Firestone (Major)	4	56	1100	0	3 с	0
Create Healthstone (Minor)	1	10	95	0	3 с	0
Create Healthstone (Lesser)	2	22	240	0	3 с	0
Create Healthstone	3	34	475	0	3 с	0
Create Healthstone (Greater)	4	46	750	0	3 с	0
Create Healthstone (Major)	5	58	1120	0	3 с	0
Create Soulstone (Minor)	1	18	85%	0	3 с	0
Create Soulstone (Lesser)	2	30	85%	0	3 с	0
Create Soulstone	3	40	85%	0	3 с	0
Create Soulstone (Greater)	4	50	85%	0	3 с	0
Create Soulstone (Major)	5	60	85%	0	3 с	0
Create Spellstone	1	36	500	0	5 с	0
Create Spellstone (Greater)	2	48	750	0	5 с	0
Create Spellstone (Major)	3	60	1000	0	5 с	0
Demon Armor	1	20	275	0	0	0
Demon Armor	2	30	520	0	0	0
Demon Armor	3	40	800	0	0	0
Demon Armor	4	50	1150	0	0	0
Demon Armor	5	60	1580	0	0	0
Demon Skin	2	10	120	0	0	0
Demonic Sacrifice	1	30 (Талант)	0	100	0	0
Detect Lesser Invisibility		26	50	30	0	0
Detect Invisibility		38	90	30	0	0
Detect Greater Invisibility		50	140	30	0	0
Enslave Demon	1	30	300	30	3 с	0
Enslave Demon	2	44	500	30	3 с	0
Enslave Demon	3	58	700	30	3 с	0
Eye of Kilrogg		22	100	50000	5 с	0
Fel Domination		20 (Талант)	0	0	0	15 мин
Health Funnel	1	12	11	20	Конц.	0
Health Funnel	2	20	15	20	Конц.	0
Health Funnel	3	28	24	20	Конц.	0
Health Funnel	4	36	39	20	Конц.	0
Health Funnel	5	44	45	20	Конц.	0
Health Funnel	6	52	62	20	Конц.	0
Health Funnel	7	60	79	20	Конц.	0
Inferno		50	100%	30	2 с	60 мин
Ritual of Doom		60	100%	30	10 с	60 мин
Ritual of Summoning		20	300	30	5 с	0
Sense Demons		24	0	0	0	0
Shadow Ward	1	32	135	0	0	30 с
Shadow Ward	2	42	195	0	0	30 с
Shadow Ward	3	52	255	0	0	30 с
Soul Link		40 (Талант)	20%	100	0	0
Summon Dreadsteed		62	150	0	3 с	0
Summon Felhunter		30	100%	0	10 с	0
Summon Felsteed		40	100	0	3 с	0
Summon Imp		4	80%	0	10 с	0
Summon Succubus		20	100%	0	10 с	0
Summon Voidwalker		11	100%	0	10 с	0
Unending Breath		16	50	30	0	0

Но главное заклинание колдуна в PvP — Fear. То, что способно выключить из боя противника — самое ценное и на аренах, и в вольных стычках на спорных территориях. Подбежав к группе врагов под прикрытием пары союзников, колдун «развешивает» пугалки — а оставшихся добивают его товарищи.

Так же работает и суккуб — он то и дело целует какого-нибудь противника, на 30 секунд оставляя его не у дел.

■ СОВЕТ: сражаясь на Battlegrounds, отмените суккубу Soothing Kiss. Незвизирая на вопиющую бесполезность этого заклинания против людей, он то и дело его применяет, понапрасну сжигая ману.

Мы обещали еще рассказать, как увеличить боевой потенциал колдуна в PvP. Для этого нужно потратить 5 баллов талантов на Affliction и сделать заклинание Corruption мгновенным. Уверяю вас: колдун с этой возможностью и без нее отличаются по PvP-потенциалу где-то процентов на 25.

Тут нас спрашивают, может ли колдун носить знамя. Может, хотя и не предназначен к тому природой. Колдуну-знаменосцу пригодится пустоход, которого в момент атаки пожертвуют, дабы вражеские удары и чары не замедляли наш бег. Но вообще-то друиды, шаманы, воины, паладины приспособлены к этой деятельности намного лучше.

СПОСОБНОСТИ КОЛДУНА


Ну что ж, рекламу нашему таинственному другу сделали, теперь перейдем к подробному рассмотрению того, что же колдун умеет.

AFFLICTION

Заклинания этой категории колдун использует в бою чаще всего. Они выражают главную его суть — не убить врага, а напаковать ему так, чтобы тот сам жить расхотел.

Проклятия

В первую очередь отметим семейство заклинаний, именуемых проклятиями (Curses). Они прекрасны тем, что срабатывают мгновенно, можно произносить их на бегу, и враг не собьет. Недостаток у них один: на каждой цели может быть одновременно лишь одно проклятие от одного колдуна.

 **Curse of Agony** снимает хиты на протяжении 30 секунд, причем делает это довольно странно — постепенно усиливаясь. Поэтому часто из трех «главных заклинаний» колдуна (см. «Якобы одиночка») его часто накладывают первым — и никогда не «подновляют», пока оно не пропадет.



Curse of Recklessness снижает цели защиту и немного увеличивает атаку. Но интересно совсем не это (хотя иногда используется, если в команде воры, а цель тяжело бронирована), а тот факт, что заклятие мешает монстру бежать с поля боя. В подземельях и вообще в окружении недружелюбной гуманоидной фауны — ценнейшее заклинание. Вовремя пользоваться им — один из признаков грамотного колдуна. Ах да, оно еще делает цель иммунной к страху. И на машинке вышивать умеет. Работает 2 минуты.



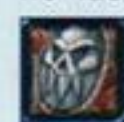
Curse of Tongues заставляет цель 30 секунд изъясняться исключительно на демоническом — что замедляет чтение заклинаний в полтора раза. Обычно используется либо в PvP (долго ли — набросить эту штуку на мага?), либо в группе. В соло применяется реже: прелесть заклинания в том, что у рукопашников будет в полтора раза больше времени на сбитие вражеских чар. А пустоход по этой части не спец.



Curse of Weakness на 2 минуты снижает урон от рукопашных атак противника. Выглядит весьма убедительно, но используется не часто — слабоват эффект. Однако, если боитесь переманить на себя монстра с пустохода — хорошее средство.



Curse of Elements, Curse of Shadow. Эти братья-близнецы нужны для снижения устойчивости цели — первая к огню и холоду, вторая к тени и чародейству (Arcane). Применяется в основном в высокоуровневых подземельях, когда маги не справляются с пробоем защиты — но там нужны довольно часто. Действуют 2 минуты.



Curse of Exhaustion требует таланта и снижает скорость цели на 15 секунд (в базовом варианте — до 90% обычной, но можно улучшить дополнительными вложениями). Мгновенное замедление — это здорово, но уж больно много надо на него потратить талантов.



Curse of Doom приходит только на 60 уровне. Это милое заклинание ничего не делает целую минуту — а потом обрушивается на цель аж 3200 хитами (!). Причем, если цель от этого отдает концы — есть шанс призвать Doomguard'a. Где-то здесь должен быть подвох, полагаете вы? И он есть: заклинание неприменимо к игрокам, только против монстров.




Amplify Curse — способность, требующая одноименного таланта — усиливает в полтора раза следующее проклятие. Нужно редко.

Вытягивающие чары


Еще одно почтенное семейство в клане Affliction — всевозможные заклинания, вытягивающие у цели жизнь, ману и так далее.





Пополнять запас кристаллов совсем нетрудно; по-моему, 6 более чем достаточно.


 **Drain Soul** наносит урон, пока вы концентрируетесь (до 15 секунд). Урон средний, но прелесть не в нем: если существо за это время скончается, вы получите кристалл с его душой (soul shard). Эти кристаллы нужны для создания колдовских камней, вызова всех демонов (кроме беса), ритуала призыва и глаза Килрогга. Кристаллы появляются лишь из тех врагов, которые дают вам опыт (либо честь, если это игроки).

Запас таких кристаллов весьма желательно иметь при себе — в случае, если дела у группы пошли плохо, вам их понадобится масса. Сколько носить — тут единого мнения нет. Кто-то предпочитает 4-6, кто-то 10-12 или даже более. В конце концов, выкинуть их всегда можно...


 **Drain Life** — передача хитов от жертвы себе каждую секунду на протяжении 5 с (надо концентрироваться). Полезно, например, для самолечения в PvP. Вообще заклинание неплохое, но многие его переоценивают.

 **Drain Mana** — то же самое, только с маной. Полезность очень сомнительная: слишком дорого стоит. Нужно только в специфических случаях.


 **Death Coil** — похожа на Drain Life, но работает мгновенно и гораздо мощнее. Правда, пауза между использованиями — 10 минут... Но способность мгновенно подлечиться за счет врага нельзя не ценить.

 **Life Tap** — для разнообразия вы вытягиваете хиты из самого себя, превращая их в ману. Как ни странно это может кому-то показаться, штука весьма полезная, ибо дает ману мгновенно (а под удар колдун подставляется сравнительно редко).

И еще два заклинания могут добавить нам таланты:


 **Dark Pact** мгновенно вытягивает ману из вашего демона и передает вам. Для финальной способности в


Affliction — откровенно жидковато, да и количество передаваемой маны не впечатляет.

 **Siphon Life** — 30 секунд действует наподобие Drain Life, но... без концентрации. Убедительная штука.

Отпугивание

В этом семействе — всего два заклинания, но отличнейших.

 **Fear** — этим чарам мы уже пели дифирамбы, и они того стоят. Различаются «кужастиком» разного уровня длительностью.


 **Howl of Terror** — заклинание-король PvP. Это тот же Fear, но на всех врагов в пределах 10 ярдов! Правда, перезарядка — 40 секунд. Но и так чертовски убедительная штука.

DEMONOLOGY

Сюда попали заклятия, работающие с демонами, с кристаллами душ, а также придающие вам некоторые способности демона.

Камни

Это семейство заклятий превращает кристаллы душ в разнообразные весьма полезные камни.


 **Soulstone** — то, за что мир больше всего любит и ценит колдунов. В обязательном порядке должен быть активен на командном целителе (в группе) и на себе самом (в соло). Единственное, где без этого можно обойтись — Battleground: там, как показывает опыт, польза от него умеренная. Но если вы стоите в защите у флага — пригодится.


Разные версии этого заклинания отличаются тем, с каким количеством хитов и маны возродится воскрешенный.

■ ЭТО ВАЖНО: вынесите использование камня в дополнительную интерфейсную панель, чтобы четко видеть, когда действие камня закончится. Нет ничего отвратительнее, чем, потеряв священника в схватке, узнать, что «камень перестал работать полминуты назад».


DEMONOLOGY

ЗАКЛИНАНИЕ	РАНГ	УРОВЕНЬ	МАНА	ДАЛЬНОСТЬ	ВРЕМЯ	ПАУЗА
Banish	1	28	100	30	1,5 с	0
Banish	2	48	200	30	1,5 с	0
Create Firestone (Lesser)	1	28	500	0	3 с	0
Create Firestone	2	36	700	0	3 с	0
Create Firestone (Greater)	3	46	900	0	3 с	0
Create Firestone (Major)	4	56	1100	0	3 с	0
Create Healthstone (Minor)	1	10	95	0	3 с	0
Create Healthstone (Lesser)	2	22	240	0	3 с	0
Create Healthstone	3	34	475	0	3 с	0
Create Healthstone (Greater)	4	46	750	0	3 с	0
Create Healthstone (Major)	5	58	1120	0	3 с	0
Create Soulstone (Minor)	1	18	85%	0	3 с	0
Create Soulstone (Lesser)	2	30	85%	0	3 с	0
Create Soulstone	3	40	85%	0	3 с	0
Create Soulstone (Greater)	4	50	85%	0	3 с	0
Create Soulstone (Major)	5	60	85%	0	3 с	0
Create Spellstone	1	36	500	0	5 с	0
Create Spellstone (Greater)	2	48	750	0	5 с	0
Create Spellstone (Major)	3	60	1000	0	5 с	0
Demon Armor	1	20	275	0	0	0
Demon Armor	2	30	520	0	0	0
Demon Armor	3	40	800	0	0	0
Demon Armor	4	50	1150	0	0	0
Demon Armor	5	60	1580	0	0	0
Demon Skin	2	10	120	0	0	0
Demonic Sacrifice	1	30 (Талант)	0	100	0	0
Detect Lesser Invisibility		26	50	30	0	0
Detect Invisibility		38	90	30	0	0
Detect Greater Invisibility		50	140	30	0	0
Enslave Demon	1	30	300	30	3 с	0
Enslave Demon	2	44	500	30	3 с	0
Enslave Demon	3	58	700	30	3 с	0
Eye of Kilrogg		22	100	50000	5 с	0
Fel Domination		20 (Талант)	0	0	0	15 мин
Health Funnel	1	12	11	20	Конц.	0
Health Funnel	2	20	15	20	Конц.	0
Health Funnel	3	28	24	20	Конц.	0
Health Funnel	4	36	39	20	Конц.	0
Health Funnel	5	44	45	20	Конц.	0
Health Funnel	6	52	62	20	Конц.	0
Health Funnel	7	60	79	20	Конц.	0
Inferno		50	100%	30	2 с	60 мин
Ritual of Doom		60	100%	30	10 с	60 мин
Ritual of Summoning		20	300	30	5 с	0
Sense Demons		24	0	0	0	0
Shadow Ward	1	32	135	0	0	30 с
Shadow Ward	2	42	195	0	0	30 с
Shadow Ward	3	52	255	0	0	30 с
Soul Link		40 (Талант)	20%	100	0	0
Summon Dreadsteed		62	150	0	3 с	0
Summon Felhunter		30	100%	0	10 с	0
Summon Felsteed		40	100	0	3 с	0
Summon Imp		4	80%	0	10 с	0
Summon Succubus		20	100%	0	10 с	0
Summon Voidwalker		11	100%	0	10 с	0
Unending Breath		16	50	30	0	0

 **Healthstone** — нечто вроде лечебного зелья, но срабатывает *мгновенно!* Жаль, что запастись больше одного такого камня не дают. Хороший колдун, спускаясь в подземелье, раздает такие камни всем товарищам. Да и в PvP очень не помешает сделать то же самое.


 **Firestone** применяется иначе. Если взять его в левую руку, то оружие в правой будет наносить дополнительный урон огнем. Беда здесь, как нетрудно догадаться, в том, что мало

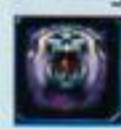
кто сражается одноручным оружием, не держа ничего в левой руке. Но сами колдуны временами ходят с мечами (им позволено!) или кинжалами, и тогда это может пригодиться... Впрочем, часто выгоднее взять в левую руку что-то другое.


 **Spellstone** тоже берут в левую руку; он поглощает наносимый вам магией урон — до определенного предела, который зависит от класса камня. Вещь ценная, но нужна не слишком часто.

Прочее


Остальные демонологические заклинания трудно как-либо подразделить: всякой твари по паре.

 **Banish** — изгнание демона либо элементаля (тот ничего не делает, пока изгнан, и с ним тоже ничего нельзя поделать). Штука мощная, но не так уж часто применяется. Между прочим, не брезгуйте проделывать это с демонами вражеских колдунов на Battleground.

 **Demon Skin, Demon Armor.** Увеличивают вам защиту, устойчивость к магии тени и заодно регенерацию — на полчаса. Увы, с другими такой замечательной штукой не поделиться, но уж на вас-то она обязана быть *всегда*. Даже во время посещения аукциона и при игре с бесенятами в песочнице.


 **Shadow Ward.** Заклинание поглощает определенное количество урона от магии тени. Держится всего полминуты.

 **Health Funnel.** Возможность подлечить своего демона нужна куда реже, чем лечение охотничьего зверя, но все же она находит свое применение. Особенно поначалу, когда без этого пришлось бы долго ждать восстановления хитов пустохода. А потом тот выучивает Consume Shadows — и лечилка будет нужна очень редко.


 **Ritual of Summoning.** Одно из заклинаний, за которые нас, колдунов, всюду любят, невзирая на мерзкий нрав и нечистоплотных демонов. Оно позволяет телепортировать к себе персонажа откуда угодно (всего лишь за кристалл с душой), и было бы просто грандиозной штукой, но требует помощи еще двух персонажей. Где бы вы ни находились — вам регулярно будут приходить просьбы типа: «А не будет ли так любезен уважаемый колдун телепортировать меня из той свалки истории, куда меня занес нечистый?» Так и хочется тщательно осмотреться: где они на моей одежде шашечки увидели?!


■ НА ЗАМЕТКУ. если хотите отказать очередному «колдуноостопнику», лучше говорить, что нет при себе кристаллов. Это единственный довод, после которого не спросят вторично.


 **Enslave Demon.** Переводит демона в ваше подчинение. При этом он будет замедлен и к тому же регулярно пытаться освободиться из пут. Но и это бы ничего; а горе в том, что при этом ваш штатный демон радостно исчезнет. Если еще учесть, что порабощаемый демон будет в лучшем случае на 3-4 уровня выше вас... вам оно надо? Правда, есть еще заклинания, вызывающие инфернала и рокового стража — там без этих чар не обойтись.

 **Eye of Kilrogg.** Вызывает волшебный глаз, который движется быстро и довольно незаметно. Но если монстр его увидит — то прихлопнет непременно. На вас, однако же, не выйдет.


Заклинание это почему-то не пользуется заслуженной популярностью — хотя оно не раз и не два приносило нам в Warsong Gulch вождельную информацию о том, где же прячется вражий знаменосец. Да и в подземелье, особенно незнакомом, куда как нелишне... Может, кристаллы душ берегут?


 **Detect Invisibility.** Обнаруживает невидимых. Вообще невидимость в World of Warcraft встречается куда реже незаметности (Stealth), в борьбе с которой эти чары не помогают; но все же есть прок и от них, особенно в PvP.


 **Sense Demons.** Просто обнаружение демонов с отметкой их на миникарте — аналог охотничьего Track Demons. Нужно очень редко.

 **Unending Breath.** К суккубу все зелья дыхания под водой и прочие глупости — эта способность позволяет целых 10 минут нырять и резвиться, как афалина. Причем можно накладывать и на других.


Это было доступно всем. Теперь — для талантливых, то бишь для специалистов именно в демонологии.


 **Demonic Sacrifice.** Пожертвовав демона, вы получаете эффект, который действует полчаса (если не вызвать нового). А именно: за беса — +15% урона от огненных заклинаний, за суккуба — то же с магией тени, а пустоход и адский охотник ускоряют регенерацию соответственно хитов и маны. Как по мне — это плохой способ применения демонов...

 **Fel Domination.** Ваши демоны будут вызываться за полцены в мане и на 5 с половиной секунд быстрее. А вот это — несмотря на паузу между использованиями — чертовски ценная штука! Помимо того, что просто иметь возможность призвать демона без сбоя (прокачав соответствующее направление, вы будете с Fel Domination делать это вместо 10 секунд за полсекунды!), но еще появляется интересная комбинация: жертвуем пустохода, возвращаем его, какое-то время пользуемся щитом и снова жертвуем, опять получая щит. Этаким манером колдун проявляет чудеса живучести, неведомые даже паладинам.

 **Soul Link.** Включив эту способность, вы будете переводить 30% полученного урона на своего демона; кроме того, и вы, и демон будете бить на 3% сильнее.


Наконец, через посредство квеста можно выучить еще 2 способности:


 **Inferno.** Призывает метеор (200 хитов огнем и оглушение) и инфернала (еще один вид демона). Тот служит 5 минут, после чего его нужно порабощать заново.


 **Ritual of Doom.** Вызов рокового стража — Doomguard'a, которого надо затем порабощать. Требуется помощь еще 4 игроков.

DESTRUCTION

Этой школе можно дать такой подзаголовок: «Как колдун воображает себя магом». Сюда вошли различные «хитобойные» чары, которые, разумеется, в целом слабее тех, которыми владеет маг... но со своей спецификой.

 **Immolate.** Одно из трех «главных заклятий»; выделяется тем, что дает сразу существенный урон. Но его, в отличие от Corruption, нельзя сделать мгновенным.

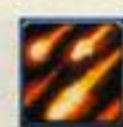
 **Shadow Bolt.** Самое первое заклинание колдуна. Ничего интересного — просто хитобойка. Как ни странно это может показаться с непривычки, оно почти не используется, начиная со средних уровней. Разве что специалистами в Destruction.

 **Searing Pain.** Тоже хитобойка, и послабее, но все же применима; а все потому, что она создает повышенный уровень угрозы. Иными словами, заклятие нужно затем, чтобы отманить на себя монстра — например, спасая священника.

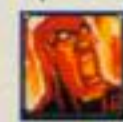
ЗАКЛИНАНИЕ	РАНГ	УРОВЕНЬ	МАНА	ДАЛЬНОСТЬ	ВРЕМЯ	ПАУЗА
Conflagrate	1	40 (Талант)	165	30	0	10 с
Conflagrate	2	48 (Талант)	200	30	0	10 с
Conflagrate	3	54 (Талант)	230	30	0	10 с
Conflagrate	4	60 (Талант)	255	30	0	10 с
Hellfire	1	30	645	0	Конц.	0
Hellfire	2	42	975	0	Конц.	0
Hellfire	3	54	1300	0	Конц.	0
Immolate	1	1	25	30	2 с	0
Immolate	2	10	45	30	2 с	0
Immolate	3	20	90	30	2 с	0
Immolate	4	30	155	30	2 с	0
Immolate	5	40	220	30	2 с	0
Immolate	6	50	295	30	2 с	0
Immolate	7	60	370	30	2 с	0
Immolate	8	60	380	30	2 с	0
Rain of Fire	1	20	295	30	Конц.	0
Rain of Fire	2	34	605	30	Конц.	0
Rain of Fire	3	46	885	30	Конц.	0
Rain of Fire	4	58	1185	30	Конц.	0
Searing Pain	1	18	45	30	1,5 с	0
Searing Pain	2	26	68	30	1,5 с	0
Searing Pain	3	34	91	30	1,5 с	0
Searing Pain	4	42	118	30	1,5 с	0
Searing Pain	5	50	141	30	1,5 с	0
Searing Pain	6	58	168	30	1,5 с	0
Soul Fire	1	48	305	30	6 с	1 мин
Soul Fire	2	56	335	30	6 с	1 мин
Shadow Bolt	2	6	40	30	2,2 с	0
Shadow Bolt	3	12	70	30	2,8 с	0
Shadow Bolt	4	20	110	30	3 с	0
Shadow Bolt	5	28	160	30	3 с	0
Shadow Bolt	6	36	210	30	3 с	0
Shadow Bolt	7	44	265	30	3 с	0
Shadow Bolt	8	52	315	30	3 с	0
Shadow Bolt	9	60	370	30	3 с	0
Shadow Bolt	10	60	380	30	3 с	0
Shadowburn	1	20 (Талант)	105	20	0	15 с
Shadowburn	2	24 (Талант)	130	20	0	15 с
Shadowburn	3	32 (Талант)	190	20	0	15 с
Shadowburn	4	40 (Талант)	245	20	0	15 с
Shadowburn	5	48 (Талант)	305	20	0	15 с
Shadowburn	6	56 (Талант)	365	20	0	15 с

СПОСОБНОСТИ ПО УРОВНЯМ

УРОВЕНЬ	СПОСОБНОСТЬ	РАНГ	УРОВЕНЬ	СПОСОБНОСТЬ	РАНГ	УРОВЕНЬ	СПОСОБНОСТЬ	РАНГ
1	Immolate	1	30	Demon Armor	2	46	Soothing Kiss	3
4	Corruption	1	30	Demonic Sacrifice		48	Curse of Agony	5
4	Curse of Weakness	1	30	Enslave Demon	1	48	Siphon Life	3
4	Summon Imp		30	Summon Felhunter		48	Banish	2
4	Blood Pact	1	30	Hellfire	1	48	Create Spellstone (Greater)	
6	Life Tap	1	30	Immolate	4	48	Conflagrate	2
6	Shadow Bolt	2	30	Torment	3	48	Shadowburn	5
8	Curse of Agony	1	32	Curse of the Elements	1	48	Soul Fire	1
8	Fear	1	32	Curse of Weakness	4	48	Tainted Blood	3
8	Firebolt	2	32	Fear	2	48	Firebolt	6
10	Drain Soul	1	32	Shadow Ward	1	48	Sacrifice	5
10	Create Healthstone (Minor)		32	Shadowburn	3	48	Suffering	3
10	Demon Skin	2	32	Tainted Blood	1	50	Curse of Tongues	2
10	Immolate	2	32	Lesser Invisibility		50	Dark Pact	2
11	Summon Voidwalker		32	Sacrifice	3	50	Death Coil	2
12	Curse of Weakness	2	34	Corruption	4	50	Create Soulstone (Greater)	
12	Health Funnel	1	34	Drain Mana	2	50	Demon Armor	4
12	Shadow Bolt	3	34	Create Healthstone		50	Detect Greater Invisibility	
12	Phase Shift		34	Rain of Fire	2	50	Inferno	
14	Corruption	2	34	Searing Pain	3	50	Immolate	6
14	Curse of Recklessness	1	34	Fire Shield	3	50	Searing Pain	5
14	Drain Life	1	34	Soothing Kiss	2	50	Blood Pact	5
14	Blood Pact	2	34	Consume Shadows	3	50	Consume Shadows	5
14	Fire Shield	1	34	Life Tap	4	50	Torment	5
16	Life Tap	2	36	Life Tap	4	52	Curse of Weakness	6
16	Unending Breath		36	Create Firestone		52	Drain Soul	4
16	Sacrifice	1	36	Create Spellstone		52	Health Funnel	6
18	Curse of Agony	2	36	Health Funnel	4	52	Shadow Ward	3
18	Create Soulstone (Minor)		36	Shadow Bolt	6	52	Shadow Bolt	8
18	Searing Pain	1	36	Spell Lock	1	52	Spell Lock	2
18	Firebolt	3	36	Lash of Pain	3	52	Lash of Pain	5
18	Consume Shadows	1	36	Suffering	2	54	Corruption	6
20	Amplify Curse		38	Curse of Agony	4	54	Drain Life	6
20	Demon Armor	1	38	Drain Life	4	54	Drain Mana	4
20	Fel Domination		38	Drain Soul	3	54	Howl of Terror	2
20	Health Funnel	2	38	Siphon Life	2	54	Conflagrate	3
20	Ritual of Summoning		38	Detect Invisibility		54	Hellfire	3
20	Summon Succubus		38	Devour Magic	2	54	Devour Magic	4
20	Immolate	3	38	Blood Pact	4	54	Fire Shield	5
20	Rain of Fire	1	38	Firebolt	5	56	Curse of Recklessness	4
20	Shadow Bolt	4	40	Dark Pact	1	56	Curse of Shadow	2
20	Shadowburn	1	40	Howl of Terror	1	56	Fear	3
20	Torment	2	40	Create Soulstone		56	Life Tap	6
22	Curse of Weakness	3	40	Demon Armor	3	56	Create Firestone (Major)	
22	Drain Life	2	40	Soul Link		56	Shadowburn	6
22	Create Healthstone (Lesser)		40	Summon Felsteed		56	Soul Fire	2
22	Eye of Kilrogg		40	Conflagrate	1	56	Tainted Blood	4
22	Soothing Kiss	1	40	Immolate	5	56	Sacrifice	6
24	Corruption	3	40	Shadowburn	4	58	Curse of Agony	6
24	Drain Mana	1	40	Tainted Blood	2	58	Death Coil	3
24	Drain Soul	2	40	Sacrifice	4	58	Siphon Life	4
24	Sense Demons		40	Torment	4	58	Create Healthstone (Major)	
24	Shadowburn	2	42	Curse of Recklessness	3	58	Enslave Demon	3
24	Fire Shield	2	42	Curse of Weakness	5	58	Rain of Fire	4
24	Sacrifice	2	42	Death Coil	1	58	Searing Pain	6
24	Suffering	1	42	Shadow Ward	2	58	Firebolt	7
26	Curse of Tongues	1	42	Hellfire	2	58	Soothing Kiss	4
26	Life Tap	3	42	Searing Pain	4	58	Consume Shadows	6
26	Detect Lesser Invisibility		42	Paranoia		60	Corruption	
26	Searing Pain	2	42	Consume Shadows	4	60	Curse of Doom	
26	Blood Pact	3	44	Corruption	5	60	Curse of the Elements	3
26	Seduction		44	Curse of Shadow	1	60	Dark Pact	3
26	Consume Shadows	2	44	Drain Mana	3	60	Create Soulstone (Major)	
28	Curse of Agony	3	44	Enslave Demon	2	60	Create Spellstone (Major)	
28	Curse of Recklessness	2	44	Health Funnel	5	60	Demon Armor	5
28	Banish	1	44	Shadow Bolt	7	60	Health Funnel	7
28	Create Firestone (Lesser)		44	Fire Shield	4	60	Ritual of Doom	
28	Health Funnel	3	44	Lash of Pain	4	60	Conflagrate	4
28	Shadow Bolt	5	46	Curse of the Elements	2	60	Immolate	7
28	Firebolt	4	46	Drain Life	5	60	Immolate	8
28	Lash of Pain	2	46	Life Tap	5	60	Shadow Bolt	9
30	Curse of Exhaustion		46	Create Firestone (Greater)		60	Shadow Bolt	10
30	Drain Life	3	46	Create Healthstone (Greater)		60	Lash of Pain	6
30	Siphon Life	1	46	Rain of Fire	3	60	Suffering	4
30	Create Soulstone (Lesser)		46	Devour Magic	3	60	Torment	6
						62	Summon Dreadsteed	



Rain of Fire. Урон всем вокруг на протяжении 9 секунд (нужна концентрация). Против большого количества мелких врагов. Изредка применяется в PvP.



Hellfire. Очень интересное заклинание. Наносит колоссальный урон на протяжении 15 секунд — всем, включая и себя. Казалось бы, в чем смысл — ведь колдуны отнюдь не чемпионы по хитам. А смысл — в том, чтобы предварительно собрать себе коллекцию экипировки с Fire Resistance: в таком случае вы с Hellfire пострадаете намного меньше, чем враги.

Конечно, собрать комплект огнеупорной одежды (известный в народе как «асбестовый костюм») очень непросто, но с ним вы внезапно превратитесь в источник мощнейшего урона в игре!

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** Hellfire примерно втрое мощнее самого опасного заклятия мага того же уровня. Да еще действует на группу врагов!



Soul Fire. Это заклинание с минутной перезарядкой по урону сопоставимо с возможностями мага... но колдуется целых 6 секунд, что ограничивает его применение началом боя или выстрелом из-за спины соратников.

Таланты открывают еще две разрушительных способности:



Conflagrate. Действует на жертву, на которую уже наложены чары Immolate: заклинание мгновенно снимает Immolate и наносит урон. Размеры этого урона не очень велики (сопоставимы с полным «протяженным» уроном самого Immolate), но никто ведь не запрещает применить заклятие в последнюю секунду...



Shadowburn. Мгновенный урон в размерах, сопоставимых с Shadow Bolt; если противник скончается в течении 5 секунд и даст вам опыт либо честь — вы получите кристалл с душой. Главное, что оно мгновенное — это самый быстрый способ нанести урон. А в сочетании с кристаллом оно вам очень пригодится на Battleground'e.

ДЕМОНЫ

У вас есть четыре вида «постоянных» демонов — бес, пустоход, адский охотник и суккуб — и еще два «временных», инфернал и роковой страж (у этих последних — ограниченное время действия).

■ **ЭТО ИНТЕРЕСНО:** в свое время в тесте «Знаете ли вы World of Warcraft?» самым сложным вопросом оказался такой: «Сколько разных демонов может вызывать колдун?». Дело в том, что... адские кони колдунов — тоже демоны. Об этом забыло 90% отвечающих.



➔ Даже на высших уровнях пустоход не теряет актуальности... если не увлекаться нанесением прямого урона.

Сейчас поговорим о том, что умеет каждый из демонов. Но прежде расскажу еще о правиле, которое ставит в тупик многих игроков. Дело в том, что, если вас убьют в обычном режиме, демон исчезнет и после воскрешения не появится, а вот на Battleground — появится; при этом, если вас убили раньше демона, то вы получите того же демона, что и был, а если демон погиб первым (или если это был «временный» инфернал либо роковой страж) — то вам дадут рядового беса. Поэтому, кстати, вражеских демонов иногда имеет смысл целенаправленно уничтожать. Как ни странно, у многих колдунов на полях сражений начинают заканчиваться кристаллы.

БЕС (IMP)

Маленький, болтливый и бесплатный, бес есть у нас с самого начала. По природе своей он — маг, пуляется с расстояния, и неплохо — только вот мана заканчивается отвратительно быстро.

После того, как появляется пустоход, бес в соло больше не нужен,

а вот в группе его часто любят — потому что бес увеличивает выносливость (а стало быть — хиты) всей команде. На Warsong Gulch с ним ходят до появления суккуба: пустоход там нужен редко, а после возникновения суккуба — время от времени, например, если не хватает кристаллов.

ПУСТОХОД (VOIDWALKER)

Эта загадочная синяя тварь, доступная с 10 уровня по квесту — идеальный танк, за ним, как за каменной стеной. Главная его особенность — перетягивание на себя атак, как непосредственной цели, так и окружающих. Кроме того, он умеет подлечиваться (Consume Shadows), а еще — самоуничтожаться, давая колдуну щит от урона.

В соло вы 90, если не 100% времени будете проводить именно с ним. Если же в компании есть настоящий боец, он будет перетягивать агрессию с пустохода. Да и защищены воины лучше демонов, а значит, рациональнее будет переключиться на других питомцев.

СПОСОБНОСТИ БЕСА

ЗАКЛИНАНИЕ	РАНГ	УРОВЕНЬ	МАНА	ДАЛЬНОСТЬ	ВРЕМЯ	ПАУЗА	ПРИМЕЧАНИЯ
Fire Shield	1	14	60	30	0	0	5 хитов, 3 мин
Fire Shield	2	24	90	30	0	0	7 хитов, 3 мин
Fire Shield	3	34	115	30	0	0	9 хитов, 3 мин
Fire Shield	4	44	140	30	0	0	11 хитов, 3 мин
Fire Shield	5	54	165	30	0	0	13 хитов, 3 мин
Firebolt	2	8	20	30	2 с	0	12-14 хитов
Firebolt	3	18	35	30	2 с	0	22-26 хитов
Firebolt	4	28	50	30	2 с	0	33-37 хитов
Firebolt	5	38	70	30	2 с	0	48-54 хита
Firebolt	6	48	95	30	2 с	0	67-75 хитов
Firebolt	7	58	115	30	2 с	0	83-93 хита
Phase Shift		12	0	0	0	0	
Blood Pact	1	4	0	30	0	0	Stamina +2
Blood Pact	2	14	0	20	0	0	Stamina +7
Blood Pact	3	26	0	20	0	0	Stamina +16
Blood Pact	4	38	0	20	0	0	Stamina +27
Blood Pact	5	50	0	20	0	0	Stamina +38

СПОСОБНОСТИ ПУСТОХОДА

ЗАКЛИНАНИЕ	РАНГ	УРОВЕНЬ	МАНА	ДАЛЬНОСТЬ	ВРЕМЯ	ПАУЗА	ПРИМЕЧАНИЯ
Consume Shadows	1	18	85	5	0	0	325 хитов/10 с
Consume Shadows	2	26	150	5	0	0	575 хитов/10 с
Consume Shadows	3	34	215	5	0	0	840 хитов/10 с
Consume Shadows	4	42	285	5	0	0	1130 хитов/10 с
Consume Shadows	5	50	380	5	0	0	1505 хитов/10 с
Consume Shadows	6	58	480	5	0	0	1930 хитов/10 с
Sacrifice	1	16	0	50000	0	0	Отражает 305 хитов, 30 с
Sacrifice	2	24	0	50000	0	0	Отражает 510 хитов, 30 с
Sacrifice	3	32	0	50000	0	0	Отражает 770 хитов, 30 с
Sacrifice	4	40	0	50000	0	0	Отражает 1095 хитов, 30 с
Sacrifice	5	48	0	50000	0	0	Отражает 1470 хитов, 30 с
Sacrifice	6	56	0	50000	0	0	Отражает 1905 хитов, 30 с
Suffering	1	24	150	5	0	0	
Suffering	2	36	300	5	0	0	
Suffering	3	48	450	5	0	0	
Suffering	4	60	600	5	0	0	
Torment	2	20	40	5	0	0	
Torment	3	30	65	5	0	0	
Torment	4	40	90	5	0	0	
Torment	5	50	115	5	0	0	
Torment	6	60	145	5	0	0	

Не забывайте о возможности пожертвовать пустохода. Эта способность не раз и не два спасет колдуну жизнь.

На полях сражений Альянса с Ордой проку от него немного: урона наносит мало и только в упор, а его отвлекающими способностями игрока не обманешь. Но иногда он нужен — именно для принесения в жертву в обмен на отличный щит. Пользуются этим обычно специалисты в демонологии, которые могут вызвать нового за полсекунды.

На высших уровнях, когда колдуны начинают баловаться Soul Fire, Hellfire и Death Coil, пустоход оказывается менее ценен — перестает удерживать агрессию. Самые большие любители «хитобоек» тогда часто переключаются обратно на беса.

СУККУБ (SUCCUBUS)

Суккуб (необходим уровень 20) — специалист по нанесению

урона в ближнем бою, аналог класса «вор». Именно он — любимый спутник в Warsong Gulch и прочих подобных местах; но ценят его там не столько за урон (бесстрелок был бы лучше — подходить в упор не надо), сколько за способность (Seduction) выключать противника из сражения на 30 секунд, так что тот только стоит и испускает в воздух розовые сердечки. Такая штука (в народе ее называют «облюбить») — да еще в автоматическом режиме! — ценится на полях сражений невероятно. Причем он применяет ее не против того, с кем дерется, а против нападающих на него и на вас: ИИ на высоте. И паузы между применениями — нет! Да и брошки-колечки, которые дают за звания, дают части игроков возможность сбрасывать страх и «овцевание», а вот защиты от «облюбившего» вас суккуба я пока не встречал.



➔ Понятно, почему отвечавшие на опрос ошиблись: вызов коня не отменяет вызова других демонов.

СПОСОБНОСТИ СУККУБА

ЗАКЛИНАНИЕ	РАНГ	УРОВЕНЬ	МАНА	ДАЛЬНОСТЬ	ВРЕМЯ	ПАУЗА	ПРИМЕЧАНИЯ
Lash of Pain	2	28	80	5	0	12 с	44 хита
Lash of Pain	3	36	105	5	0	12 с	60 хитов
Lash of Pain	4	44	125	5	0	12 с	73 хита
Lash of Pain	5	52	145	5	0	12 с	87 хитов
Lash of Pain	6	60	160	5	0	12 с	99 хитов
Lesser Invisibility		32	100	0	0	0	
Seduction		26		30	1,5 с	0	
Soothing Kiss	1	22	30	5	0	4 с	
Soothing Kiss	2	34	50	10	0	4 с	
Soothing Kiss	3	46	75	10	0	4 с	
Soothing Kiss	4	58	100	10	0	4 с	

Неплох суккуб и при посещении подземелий: Soothing Kiss отвлекает врагов от идеи напасть на слабозащищенного демона, а урона суккуб добавляет немало. Но чаще всего команда требует вызвать беса; замечу в скобках, что оправдано это вовсе не всегда.

АДСКИЙ ОХОТНИК (FELHUNTER)

Доступен с 30 уровня. Эта тварюшка непонятного обличья замечательна тем, что жрет магию (положительные эффекты с врагов, отрицательные — со своих) и тем лечится. Кроме того, раз в полминуты она кидает кратковременный Silence (Spell Lock), а тем, кто атакует ее в ближнем бою — снижает силу атаки. За это отвечает способность Tainted Blood; причем ее эффекты складываются до 5 раз.

В общем, гроза магов, да и против воинов неплох... Но по-настоящему золотой век для адского охотника наступает на 42 уровне. В этот момент он начинает (способность Paranoia) существенно улучшать для всей группы поиск спрятавшихся воров. Надо ли объяснять, что это означает на Battleground? Да и просто в путешествии на PvP-серверах адский

охотник со своей паранойей — бесценный спутник, дабы избежать засад воров и друидов на тропе.

Из подземелий Felhunter лучше всего показывает себя в Зуль-Фарраке с его многочисленными колдующими обитателями.

А если наш герой взялся раскручивать до упора демонологию — то адский охотник покажет свои подлинные возможности. Но об этом — позже, в главе «Таланты».

АДСКИЙ КОНЬ (FELSTEED)

Лошадь. Просто лошадь. И доступна с 40 уровня, как у всего прогрессивного человечества, оркства, карличества и нежитства. Но — она стоит не 90 золотых (кои нетрудно набрать на каком-нибудь перенаселенном сервере, но в молодом мире — очень нелегко), а простенького квеста. В остальном — самая обычная коняга, хотя и с пламенем вокруг копыт.

На 60 уровне ее можно посредством непростого квеста, требующего изрядных вложений, улучшить до эпического коня — Dreadsteed.

Несмотря на яркую внешность колдовской лошади, считается очень почетно заменить ее на честно приобретенную животину,

причем по возможности еще и не своей расы (например, человек-колдун верхом на эльфийском тигре). Но таким эстетством занимаются далеко не все.

ИНФЕРНАЛ И РОКОВОЙ СТРАЖ

Поначалу тех, кому стал доступен инфернал, охватывает бурный восторг. Им кажется, что проблемы выбора демона решены. Но на самом деле инфернал, как и роковой страж, применяются очень редко: необходимость постоянно их порабощать заклинанием вовсе не красит этот выбор. Они, безусловно, круты, особенно страж с его заклинанием Grippe, но надежность «базовых» четырех демонов обычно ценнее. Любят использовать этих красавцев в рейдах на города.

ТАЛАНТЫ

Способности, привязанные к талантам, мы уже обсудили выше. Теперь кратко просуммируем возможности, которые дают разные ветки развития.

AFFLICTION

Вначале нам предлагаются **Suppression** (снижение устойчивости к заклинаниям этой школы на 2% за ранг) и **Improved Corruption** (время на произнесение соответствующего заклятия снижается на 0,4 секунды за ранг). Рангов в обоих случаях — 5.

Что тут можно сказать? Вложение в Suppression оправдывает себя на высоких уровнях; а вот полная (меньше не имеет смысла) прокрутка Improved Corruption, как мы уже говорили, 1 делает заклинание мгновенным и тем самым увеличивает арсенал мгновенных порч ровно вдвое. Что значительно повышает эффективность работы колдуна, и брать это стоит даже тогда, когда вы вовсе не собираетесь специализироваться в этом направлении.

После 5 вложенных очков появляются усовершенствованные версии:

➤ **Curse of Weakness** (+6%/+13%/+20% к эффективно-

сти — как по мне, пустая трата талантов);

➤ **Drain Soul** (при успехе вдвое ускоряется регенерация маны — очень полезно в подземельях и PvP);

➤ **Life Tap** (+10%/+20% маны, полезно);

➤ **Drain Life** (увеличивает силу заклинания на 2% за ранг).

На 10 баллах доступны:

➤ **Improved Curse of Agony** (тоже +2% за ранг, всего рангов три; поскольку это — одно из трех основных заклятий, стоит потратиться),

➤ **Fel Concentration** (дает шанс устоять против попытки сбить атакой заклинания класса Drain: 14% за ранг, максимум — 70%). Резко повышает полезность этих чар;

➤ **Amplify Curse** — дает одноименную способность, см. выше.

На 15 баллах:

➤ **Grim Reach** — возможно, главное, зачем вообще следует качать Affliction. Первый ранг повышает дальность всех заклинаний школы на 10%, второй — на 20%. В PvP — первое дело;

➤ **Nightfall** — загадочная штука: дает 2%/3% на то, что после Corruption ваш следующий Shadow Bolt пойдет бесплатно. Единственная способность, которая вообще оживляет это полудохлое заклинание — но делает его реально полезным в PvP.

➤ **Improved Drain Mana** заставляет соответствующие чары немного повреждать противника. По моему мнению — бездарная способность.

При 20 баллах появляются:

➤ **Siphon Mana, Curse of Exhaustion** — описаны выше, для второго нужно Amplify Curse;

➤ **Improved Curse of Exhaustion** — усиливает замедление на 5% за ранг, всего их 4. Если уж идти до CoE, то брать и это тоже.

На 25 баллах:

➤ **Shadow Mastery**, увеличивающая урон от всех заклинаний тени на 2%/ранг, а на 30 — малоосмысленный **Dark Pact**.

СПОСОБНОСТИ АДСКОГО ОХОТНИКА

ЗАКЛИНАНИЕ	РАНГ	УРОВЕНЬ	МАНА	ДАЛЬНОСТЬ	ВРЕМЯ	ПАУЗА	ПРИМЕЧАНИЯ
Devour Magic	2	38	130	30	0	8 с	Съедение заклинания лечит на 319 хитов
Devour Magic	3	46	170	30	0	8 с	Съедение заклинания лечит на 439 хитов
Devour Magic	4	54	215	30	0	8 с	Съедение заклинания лечит на 579 хитов
Paranoia		42	0	30	0	0	
Spell Lock	1	36	120	30	0	30 с	Запрет колдовать на 3 с, конкретную школу на 6 с
Spell Lock	2	52	200	30	0	30 с	Запрет колдовать на 3 с, конкретную школу на 8 с
Tainted Blood	1	32	75	0	0	0	-17 к атаке
Tainted Blood	2	40	105	0	0	0	-23 к атаке
Tainted Blood	3	48	135	0	0	0	-32 к атаке
Tainted Blood	4	56	170	0	0	0	-40 к атаке



➤ Суккуб облюбил здорового элитного огра.

DEMONOLOGY

Сначала доступны:

- **Improved Healthstone** — увеличивает эффект камней лечения на 10% за ранг (всего рангов, увы, только 2, но все равно эту способность стоит учесть при любой специализации);
- **Demonic Embrace** — за каждый ранг увеличивает Stamina на 3%, уменьшая Spirit на 1%. Тоже весьма достойная штука — хиты колдуну важнее скорости восстановления маны;
- **Improved Imp** — увеличивает эффект заклинаний беса на

10% за ранг. Скажем прямо: +30% (рангов всего 3) к Blood Pact — уже более чем достаточная причина взять эту способность.

С 5 баллов:

- **Improved Health Funnel** — увеличивает эффект заклинания на 10%/20%. Польза сомнительна;
- **Fel Intellect** — увеличивает ману всех ваших демонов на 3%/ранг. Умеренно ценно, но нужно для дальнейшего;
- **Improved Voidwalker** — все заклинания пустохода усиливаются на 8%/ранг. Эти способности как раз

и обеспечивают «привязку» к себе врага — так что демонологам пустоход будет служить куда эффективнее.

С 10 баллов:

- **Improved Succubus** — то же самое, но для суккуба;
- **Fel Domination** — дает одноименную способность;
- **Fel Stamina** — увеличивает хиты демонов (всех) на 2% за ранг, требует полностью изученного Fel Intellect.

С 15 баллов:

- **Master Summoner** — ускоряет призыв демонов на 2 секунды

за ранг, всего рангов 2. Требует Fel Domination; если вы взяли его — то берите и Master Summoner, одно без другого бессмысленно;

➤ **Unholy Power** — увеличивает урон от ваших демонов на 3%/ранг.

С 20 баллов:

➤ **Improved Enslave Demon** — уменьшает штрафы к бою и умениям поработанных демонов (при полной прокачке — с 30% до 20%). Только в случае развития этого умения есть смысл вызывать inferналов и роковых стражей;



АПРЕЛЬСКОЕ ОБНОВЛЕНИЕ

Первого апреля совершенно неожиданно для всех разработчики **World of Warcraft** выложили на официальный сайт предполагаемые изменения в заплатке 1.11. Для некоторых они стали настоящим шоком, и это неудивительно. Чего стоит одна система ограничения посещения подземелий одним игроком до трех раз в день. Цель благая — ограничение игровой инфляции. Обойти систему, посещая разные подземелья, можно лишь условно — за сутки можно посетить лишь пять разных подземелий.

Поменяются воздушные перелеты для того, чтобы игрок видел в пути наиболее красивые места Азерота и Калимдора с лучших точек обзора и даже не сразу понял, в какую сторону он летит. За те же деньги игрок будет наслаждаться полетом в два, а кое-где и в четыре раза дольше!

➤ На цифровые клавиши больше нельзя будет вешать действия, чтобы пользователи клавиатуры не получали нечестное преимущество перед теми, кто использует мышь.

➤ Черный Полосатик теперь называется Маленький Котик.

➤ Прыжок на коне автоматически скидывает с него.

Поля сражений

➤ На полях сражений один игрок сможет подбирать флаг лишь один раз. Это позволит лучше планировать командную работу.

➤ Если раньше тот, кто убежал с поля сражений раньше положенного, назывался «Дезертиром» и пятнадцать минут не мог вернуться назад, то теперь любой, кто с ним заговорит, будет помечен, как «Друг дезертира». Запрет тот же. Дальше «проклятье дезертира» распространяться не будет.

➤ Поля сражений Warsong Gulch и Arathi Basin будут доступны игрокам 1-1 уровней.

➤ Если начинается бой, и игроков не хватает, победа присуждается Орде.

Друиды

➤ В форме медведя и дикого медведя скорость друида будет замедлена на 20%, чтобы усилить ощущение «медведности».

➤ Иннервация теперь накладывается лишь на самого друида.

➤ Друидами могут быть карлики — они получают формы «котенка» и «медвежонка».

➤ Перекидываться можно будет только на открытой местности.

Охотники

➤ При каждой попытке бросить кости игровая система будет проверять, действительно ли вещь подходит для охотника.

➤ Ловушки теперь будут действовать на самих охотников, что даст необходимое чувство опасности и позволит лучше планировать действия.

➤ Голодные питомцы теперь будут время от времени атаковать охотника.

Маги

➤ Новая, уникальная иконка для магической брони!

Паладины

➤ Паладины получают +2% в DPS +5% шанса Crit за каждый надетый предмет тряпочного происхождения. Все для того, чтобы паладины могли гибче планировать свой гардероб.

➤ Паладины не смогут накладывать руки (Lay on Hands) на себя — умение изначально задумывалось для помощи другим игрокам.

➤ Формы медведя и дикого медведя для усиления танковальных способностей паладина.

Священники

➤ Заклинание защиты от страха будет доступно только гномам.

➤ Внутренний огонь теперь будет повреждать священников огнем, как это изначально и задумывалось.

Воры

➤ Передвижение в скрытном режиме теперь будет иметь слабый шанс выбить игрока из невидимости. Это сделано для того, чтобы уменьшить шансы на успешный Ambush или Backstab.

➤ Обнаруженный вор теперь будет помечен большой стрелкой (похожей на метку охотника). Единственный шанс снять ее — Vanish.

➤ Тридцатиминутное время «остывания» умения Vanish.

➤ Исправлена ошибка, позволяющая ворами держать оружие в обеих руках.

Шаманы

➤ Тотемы больше не уничтожаются при физических повреждениях.

➤ В режиме призрачного волка связи шамана с этим миром ослабевают, так что его броня и шанс уклониться увеличиваются на 35%. При этом будут доступны все умения и заклинания.

➤ Заклинания шока будут иметь разные таймеры «остывания».

Колдуны

➤ Осколки душ больше нельзя положить в обычные мешки. Это компенсируется появлением маленьких мешков на 4 и 12 осколков для низкоуровневых игроков.

➤ Шансы удержать inferнала или адского стража увеличатся, если использовать по отношению к ним дружелюбные эмоции.

➤ Дружелюбные эмоции запрещены к использованию колдунами.

Воины

➤ Пятнадцатисекундное время остывания смены стоек, чтобы охотники не сбивали с себя страх слишком часто.

➤ Ярость гномов растет в три раза быстрее обычного.

➤ Пугающий вопль теперь имеет шанс напугать самого воина.

Предметы

➤ Шанс выпадения классового предмета в подземелье будет увеличен, если в группе будет больше одного представителя класса.

➤ Появятся предметы, наносящие двойное и тройное повреждение конкретной расе или классу. Уже есть «Отбивальщик гномов», «Древний уничтожитель колдунов» и «Погибель воров».

➤ Льянные тряпки теперь складываются лишь в пять штук (вместо двадцати).

Профессии

Игрок сможет выбрать только одну побочную профессию. Слишком часто игроки брали себе сразу рыболовство, поваренное дело и первую помощь.

Квесты и репутация

➤ Чтобы сделать прокачку сложнее и облегчить накопление денег на лошадь, мы решили сделать так, что «зеленые» квесты вместо опыта дают деньги в эквивалентном количестве.

➤ Увеличение репутации с медведями Timbermaw Hold будет уменьшать репутацию с Argent Dawn и так далее.

➤ Достаточно игроки жили в страхе перед ворами. На 35 уровне появятся квесты, обучающие обнаружению невидимости.

Рейды и подземелья

➤ Majordomo Executus больше не будет убит Рагнаросом, потому что это слишком грустно. Он будет участвовать в бою, чтобы победа далась труднее.

➤ Схоломанс теперь произносится так «Ско-ло-манс», чтобы избежать разногласий в произношении. Снаружи портала будет произноситься название подземелья для каждого, кто войдет внутрь.

➤ Эдвин Ван Клиф время от времени будет кричать «Эй, ребята!» игрокам, проходящим Мертвые Шахты.

➤ В Алый Монастырь добавлено новое подземелье — кладбище! Проверьте!

➤ Альянс получит квесты в подземелье Пропась Яростного Огня (RageFire Chasm). Раньше квесты были доступны только для Орды.

Прочее

➤ Из-за уродливой внешности тауренам будет запрещен вход в Подземный город. Стражи имеют право убить любого входящего таурена без объяснения причин. Мы вас предупредили!

➤ В Пустошах флаг PvP будет вешаться на любого игрока Орды и Альянса на любом сервере. А то скучновато там как-то.

➤ Над трупом жены Манкирка появится красная стрелочка, которая будет видна каждому на расстоянии 500 ярдов. Кроме того, за любой вопрос «Где жена Манкирка?» в общем чате Пустынь будет сниматься опыт.

➤ **Demonic Sacrifice** — дает соответствующую способность, довольно бездарную;

➤ **Improved Firestone** — увеличивает эффект этих камней на 15%/30%.

С 25 баллов:

➤ **Master Demonologist** — главное, ради чего стоит стремиться к демонологии. Дает постоянный эффект от присутствия демона ему и вам, а именно:

- бес: снижает угрозу на 4%;
- пустоход: снижает получаемый урон на 2%;
- суккуб: увеличивает наносимый урон на 2%;
- адский охотник: увеличивает устойчивость к *любой* магии на 0.2 х уровень.

Причем все это еще и умножается на ранг умения, а всего их — 5.

Интереснее всего здесь плюс от адского охотника, дающий гигантскую устойчивость к магии. Колдун с Hellfire оценит это по достоинству!

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: Master Demonologist — сравнительно поздняя добавка. Раньше вместо этого была дурацкая способность, уменьшающая затраты времени и маны на создание колдовских камней. Как будто их в бою колдуют!

На 30 баллах добавляются:

- **Soul Link** — описано выше;
- **Improved Spellstone** — увеличивает эффективность этих камней на 15%/30%.

DESTRUCTION

В начале доступны:

➤ **Improved Shadow Bolt** — попытка оживить заклинание: в случае критического попадания следующие 4 удара магией тени по той же цели усиливаются на 4% за ранг. Странноватая штука, но бесполезна;

➤ **Cataclysm** — удешевляет всю магию школы на 1% за ранг.

С 5 баллов:

➤ **Vane** — снижает время прочтения Immolate и Shadow Bolt на 0,1 секунды за ранг (всего их 5) — полезность умеренная, снижение

времени с 2 до полутора секунд по-прежнему не делает;

➤ **Aftermath** — дает заклинаниям школы шанс в 2% на ранг ошеломить противника на 5 секунд; по сути — делает их полезными в PvP.

С 10 баллов:

➤ **Improved Firebolt** — ускоряет соответствующее заклятие беса на полсекунды за ранг, что было бы неплохо, если бы не тот факт, что мана у беса и так кончается слишком быстро;

➤ **Improved Lash of Pain** — снижает паузу между применениями этой способности суккуба на 3 секунды за ранг (всего 2 ранга). На практике это означает, что, разрешив автоприменение способности, вы быстро оставите суккуба без маны;

➤ **Devastation** — увеличивает шанс на критическое попадание заклинаний школы на 1% за ранг;

➤ **Shadowburn** — открывает доступ к соответствующей способности.

С 15 баллов:

➤ **Intensity** — дает 35% шанс за ранг (всего их 2) избежать прерывания заклинаний Rain of Fire и Hellfire. Для Hellfire-колдуна вещь очень нужная;

➤ **Destructive Reach** — как Grim Reach, но для этой школы;

➤ **Improved Searing Pain** — увеличивает шанс на критическое попадание этого заклинания на 2% за ранг. Почти бессмысленно.

С 20 баллов:

➤ **Pyroclasm** (требует 2 баллов в Intensity) — дает шанс в 12%/25% оглушить цель на 3 секунды заклинаниями Rain of Fire и Hellfire. Великолепная штука! В PvP — не знает равных!

➤ **Improved Immolate** — увеличивает стартовый урон Immolate на 5% за ранг;

➤ **Ruin** — вдвое усиливает ваши критические попадания. Вот так вот просто и со вкусом.

■ ЭТО ИНТЕРЕСНО: раньше талант назывался Holocaust. Потом справедливо решили, что это все-таки чересчур.



➤ Колдун — отличный защитник знамени.

С 25 баллов:

➤ **Emberstorm** — увеличивает урон от огненных заклинаний на 2% за ранг.

С 30 баллов:

➤ **Conflagrate** — открывает соответствующую способность.

КУДА ПОДАТЬСЯ?

Ну вот, таланты мы рассмотрели, прикинем, как их можно использовать.

Поначалу кажется, что базовых вариантов у нас три: демонолог, специалист по проклятиям и «артиллерист». Но присмотримся внимательнее.

На что может полагаться «артиллерист»? Правильный ответ: на Hellfire, все остальное никак не даст ему должного паритета с магом. Если не работать на Hellfire — такой колдун будет лишь бледной тенью мага. А это означает, что нам понадобится Master Demonologist и адский охотник в качестве ручного демона. Без этого — скорее всего, изжаримся сами.

А потому «артиллерист» начнет именно с прокачки демонологии — на что ему потребуется 30 очков. И несложные подсчеты показывают, что необходимый Pyroclasm придет только на 60 уровне, причем еще и придется выбирать — недокачать на единицу Master Demonologist или Pyroclasm. Обычно предпочитают первое.

В общем, путь колдуна, специализирующегося на Destruction, розами не усыпан. Правда, результат получается в самом деле устрашающим — но только в самом конце пути.

Можно ли без этого обойтись, с самого начала рванув к Pyroclasm? В принципе, можно, но придется чем-то компенсировать недостающие 40-60 баллов устойчивости к огню. Для этого придется собрать на удивление внушительную коллекцию... Зато тогда можно будет позволить себе Ruin, Emberstorm и Improved Corruption. Это — «путь настоящих мужчин», для тех, кто не против регулярно отправляться к праотцам из-за собственного заклинания.

Полегче будет, видимо, с дополнением — Burning Crusade, потому что

потолок уровней подрастет на 10. Но там наверняка добавятся и новые таланты, так что мы снова окажемся в положении буриданова осла.

А проклинаящие маги? Для них «самый вкусный пирог» — это Grim Reach. Fear с безопасного расстояния чего-то стоит! Кроме того, «осквернитель» с самого начала получает весомейший плюс в виде мгновенного Corruption. Так что есть над чем задуматься.

А дальше? Можно гнаться за Curse of Exhaustion, это проклятие снова поднимет вас в PvP на большую высоту. Но 25 баллов в этой дисциплине — едва ли не предел. Shadow Mastery, впрочем, имеет своих поклонников.

Есть ли смысл сочетать высокое развитие Affliction с Destruction? Мне кажется — нет. Это мало что вам даст, хотя Shadow Mastery работает и с Shadow Bolt'ом. По-моему, предпочтительнее вариант «Affliction + Master Demonologist». Некоторые предпочитают развить Shadow Mastery + Improved Shadow Bolt + демонология на оставшиеся баллы.

Стоит ли докачивать демонологию до упора? Ой, не факт. Хотя Spellstone и приятная штука, но слишком уж часто хочется взять вместо ножа или меча — посох. Ведь оружие колдуну нужно в основном ради плюсов, которые на нем есть... А кроме того — с адским охотником мы и так неплохо стоим против заклинаний. Впрочем, тут существуют самые разные мнения.

Итак, при всем богатстве выбора мы получили всего два с половиной варианта, которые хочется воплотить на практике. Конечно, другие тоже возможны, но эти выглядят привлекательнее всего.

◆ ◆ ◆

Не верьте тем, кто скажет вам, что колдуном играть сложно, или что он недостаточно силен. Колдун — наиболее самодостаточный класс в игре, и вы едва ли когда-нибудь вынуждены будете жаловаться на недостаток его возможностей. **ЛКМ**



➤ Ну почему бесы не пьют?



Пасхальные яйца-II

НАГРАДА ЖУРНАЛА

ЖАНР

онлайн ролевая игра

СОЗДАТЕЛИ

Blizzard Entertainment

В РОССИИ

Софт Клуб

НА ЧТО ПОХОЖЕ

Ultima Online, Dark Age of Camelot

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Требуется — 1.2 GHz, 256 MB,

video 32 MB, 56k

Рекомендуется — 2.4 GHz, 512 MB,

video 256 MB, broadband

АДРЕС В СЕТИ

www.worldofwarcraft.com

В предыдущей статье, посвященной пасхальным яйцам World of Warcraft, мы лишь прикоснулись к этой необъятной теме. Мы узнали о самых очевидных «пасхалках», которые просто так кидаются игроку в лицо, бьют наотмашь и топчут ногами. Мы смогли полностью осознать, насколько в Blizzard любят мировую литературу, понять и полюбить стремление аниматоров выразить себя в движении и танце.

Пора отправляться дальше, в неизведанные пучины пасхального кинематографа и мультипликации.

ВОЛШЕБНЫЙ ЛУЧ В КРОМЕШНОЙ ТЬМЕ

Разработчики — дети двадцатого века, и кинематограф, особенно голливудский, они уважают не меньше, чем богатства мировой литературы.



Самую простую и очевидную кинопасхалку в World of Warcraft можно найти на соляных Мерцающих равнинах (Shimmering Flats), там, где соревнуются в скорости гномы и гоблины. **Гоблины гоняют на самых обычных подрейсерах** из первого эпизода «Звездных войн». Если пройти чуть дальше по трассе, можно увидеть остатки разбитого подрейсера. Гонка тут была жаркой!

В квесте «Яйцо Чужого» (Alien Egg, уже интересно!) игроку надо раздобыть загадочное яйцо и сделать так, чтобы из него вылупился маленький... летающий ящер. Яйцо открывается очень характерным способом, вылупляется очень маленький дракончик и тут же... пожирает собачку, оказавшуюся поблизости.



Пойдите к любому стражнику

в городе Штормовом и спросите, как пройти к учителю поварского дела. Стражник с удовольствием покажет вам по карте место и при этом может добавить: «**Когда я смотрю, как он управляется с ножом, мне кажется, что он не всегда был поваром.**» Кем же был повар? Догадаться будет несложно, если прочитать его имя — повара зовут **Стивен Райбек**. Все ясно — цитата эта из фильма «В осаде», где Стивен Сигал играл корабельного повара Кейси Райбека.

Самофланж (Samophlange), хитрое устройство, которое ордынцы должны добыть на севере Пустынь, взят из мультсериала по комиксу «Громовые коты» (Thundercats). В одной из серий прозвучал диалог: «И не наступи на тот чертов самофланж! — Что это за ерунда такая — самофланж?» После него слово «самофланж» ушло в народ — обозначает заумную техническую деталь.

Иногда в карманах у водоплавающих наг находится **блестящий**



звания разбойничьего квеста «Миссия возможна, но не вероятна» (Mission: Possible But Not Probable).

Тот, кто хоть раз проходил Ульдаман, наверняка узнает в ритуале призыва титанши **Железной (Ironaya)** сцену из фильма «Индиана Джонс: В поисках утраченного ковчега». В фильме тоже был макет города, шест и отраженный луч света. С ритуалом связано еще одно пасхальное яйцо. О нем я расскажу

в другой статье, но намереюсь все же оставить: прочитайте названия двух составных частей — посоха Тсол и амулета Гни-Кив — справа налево.



dinglehopper — термин непереводем. Так в диснеевской «Русалочке» обозвали обычную вилку, приняв ее за расческу. От русалочки обычай причесываться вилками перекочевал к нагам.

Мешок шести демонов (Six Demon Bag), могущественный боевой артефакт из фильма «Большие неприятности в маленьком Китае», в котором, согласно пророчеству, «сила ветра, огня и всего такого».

Не придется долго думать, чтобы разгадать происхождение на-

В городе Ратчет (Пустоши) на столе у гоблина-мастера под стеклянным колпаком **стоит механическая рука, удивительно напоминающая руку Терминатора T-800.** Ой! Она еще и шевелится!

В квесте «Послание в бутылке» герою предстоит спасти **принцессу-тауренку Пуба от злобной гориллы по имени Кинг Мукла.** Обезьяны из каких фильмов похищали и таскали с собой принцесс?

Целый город **Гаджетзан** (Танарис) представляет собой одно

большое пасхальное яйцо. Или даже два. С одной стороны, он очень похож на портовый городок Мос Айсли (Татуин, «Звездные войны»). С другой стороны, клетка в его центре взята из фильма «Безумный Макс». И в Бартертауне, и в Гаджетзоне в клетке можно драться без правил.

В городе Залив Трофеев у странного телепортационного устройства стоит **гоблин Главный Инженер Скути**, изо всех сил старающийся притвориться инженером Скотти из сериала. Когда по квесту игрок пройдет через телепортатор, на обратной стороне его встретит Спорк с «Внешней Командой» (Away Team). Спорк был офицером корабля «Энтерпрайз».

Техбот (Techbot) из Номерегана, механическая «пасхалка». Он в сатирической форме изображает плохую техподдержку. Мы о нем еще поговорим, но интереснее всего, что мозги у него не простые, а позитронные («Звездный Путь: Следующее поколение»). Стоит, впрочем, отметить, что позитронные мозги первым придумал Айзек Азимов в рассказах о роботах, подчиняющихся Трех Законам.

ЗВЕЗДНЫЕ ИМЕНА

Отнюдь не все отсылки к сокровищнице мирового кино обставлены так тонко — некоторые сводятся лишь к знакомым именам персонажей:

➤ Любого готов научить **обращению с оружием учитель Ву Пинг** (Woo Ping). Китаец? Да, но не просто китаец, а знаменитый постановщик драк в кино («Матрица», «Крадущийся тигр, затаившийся дракон»).

➤ В стартовых землях мертвецов, в самом первом городе живет **страж по имени Филлип**. Имя как имя. Но все становится ясно, когда игрок попадает в городок Брилли и видит другого стражника по имени **Терренс**. Хорошо, что они не рядом, иначе уши у мертвецов сразу завянут от неприличных канадских шуточек (мультфильм «South Park»).

➤ Знаменитый **Ван Клиф из Мертвых Шахт** — откуда, думаете, у него такое своеобразное имя? Очень может быть, что его назвали так в честь актера Ван Клифа, игравшего в фильмах «Хороший, плохой, злой» и «На несколько долларов больше» с Клинтом Иствудом.

➤ На севере Ун-Горо у пещеры с кристаллами стоит с радостным видом **гоблинша Спрэггл Фрок** (Spraggle Frock). «Скала Фрэгглов» (Fraggle Rock) — кукольный и анимационный сериал про подземных жителей, питающихся постройками.



➤ Некоторые имена сложно раскусить с наскока. **Робот-горилла А-Ми 01** из того же Ун-Горо хранит тайну пасхального яйца. Но все тайное становится явным, если прочитать название связанного с ней квеста «В погоне за А-Ми» (Chasing A-Me).

Разумеется, это намек на фильм Кевина Смита «В погоне за Эми» (Chasing Amy).

➤ На берегу Аубердина обитает **гнум-рыбак по имени Глаббер Бамп**. Его интересуют креветки, их стоимость, и как приобрести («Форрест Гамп»).

➤ **Бернард Гамп** торгует цветами в Штормовом. Это замаскированный намек на того же Форреста Гампа. Для нас он неочевиден, но американец быстро заподозрит неладное в словосочетании «Florist Gump» (цветочник Гамп).

➤ На маленьком острове у берегов Пустынь (к юго-востоку от Ратчета) живет **Кланнок Маклеод по прозвищу «Островитянин»**. Привет Дункану Маклауду из «Горца».

➤ **Джейсон Мэтерс** живет на берегу озера в Эльвинском лесу. Удивительное совпадение — **озеро называется Хрустальное (Crystal)**. Явный намек на фильм ужасов «Пятница, 13».

➤ Таверной Подземного города заведует мертвец **Норман Таверной Замогильного — Бейтс**. Здесь завуалированный намек на Нормана Бейтса (фильм Хичкока «Психо»).

➤ Кузнец **Гарольд Реймс** живет в стартовом городе мертвецов (Deathknell). Знает ли он о том, что он тезка сценариста «Охотников за привидениями»? Ну, или почти тезка — того зовут Гарольд Рамис.

➤ С «Охотниками за привидениями» связан и квест от **Эгана**, «Неупокоенные души», который персонаж проходит в Стратхольме. Нетрудно догадаться, что «Эган» — намек на одного из охотников, доктора Игена Спенглера, обладателя хитрозадченной прически.

➤ Третий прозрачный намек на «Охотников» — квест **Investigating the Blue Recluse**, в котором игрок должен ослаблять призраков и захватывать их в контейнер.

➤ В двух шагах от кузнеца Реймса обитает **Дэннэл Стерн**. Тут уж в имени ничего менять не стали — точно так же зовут актера, обычно исполняющего в Голливуде вторые роли («Один дома»).

➤ К востоку от стартового города мертвецов в небольшой до-

ме поселился **Daniel Ulfman**. Дэнни Эльфман хоть и композитор, но сочиняет музыку для кино. Взять хотя бы «Человека-паука» или «Людей в черном».

➤ Куда труднее угадать, что означает имя тролля — **Бомбей (Дуротар)**. Впрочем, если обратиться к его профессии — знахарь, то все понятно. Доктор Бомбей — персонаж телевизионного шоу, несколько раз он был замечен в музыкальных клипах.

➤ **Уизли** — так зовут мальчика, работающего на конюшне в Хиллсбрадах. В фильме «Принцесса-невеста» юношу с конюшни звали точно так же.

➤ В тех же Хиллсбрадах, в особняке Равенхолт, живет **Уинстон Вольфе**. Не намек ли это на героя Уинстона Вольфе (Харви Кейтель) из «Криминального чтива»?

➤ **Томас Букер** живет и ухаживает за конями в крепости Менетил («Заклинатель лошадей»).

➤ **Мэттью Хупер** — рыбак у Лэйкшира. Наверное, когда-то он охотился на очень крупную рыбу («Челюсти»).

➤ Флагом на гонках в Мерцающих равнинах машет **девица Дейзи** («Придурки из Хаззарда»). Равнины, кстати, сами по себе пародия на реально существующую соляную пустыню Блэк Рок в США, где регулярно ставятся рекорды скорости.

➤ **Полковник Курцен** из Мыса Шипа ведет себя и изъясняется так же, как полковник Курц из фильма Коппола «Апокалипсис сегодня». Джунгли те же, и смерть обоих героев наступает одна и та же.

➤ В пещерах Видений, что расположены в столовых горах Громова Утеса, живет мертвая **Кларисса Фостер**. Кларисса Старлинг, персонаж актрисы Джоди Фостер, «Молчание ягнят».

➤ Другая **Кларисса**, кузнец из Даркшира, любит повторять: «Этот ветер звучит жутко — словно бляньные ягнят, которые все никак не утихнут».

➤ **Финкль Эйнхорн** живет в верхнем Шпиле Черной Скалы и всем своим видом намекает на фильм «Эйс Вентура» с Джимом Керри.

➤ И это не последние ягнята в игре. В Подземном городе коже-

венным делом занимается **Джиллиан Мур**. Актриса Джулианна Мур играла Клариссу в «Ганнибале».

➤ Кто-то не удержался, назвав одного из мертвецов Подземного Города **Кристофом Уолкером** в честь актера Кристофера Уолкена («Поймай меня, если сможешь», «Сонная лощина»). Хм-м... они даже похожи в чем-то друг на друга.

➤ **Тайлер, Эдвард, Марла, Хлоя** из Подземного города — персонажи не только книги Чака Паланика «Бойцовский клуб», но и одноименного фильма. Разгадать пасхальное яйцо нетрудно, ведь Тайлер и Эдвард колотят мерзостного голема, а Марла и Хлоя подбадривают их.

➤ Труднее угадать, откуда взялись в том же городе банкиры **Офелия, Рэндольф и Мортимер**, если не вспомнить, что так же звали героев комедии «Помеяться местами».

➤ Совсем непросто определить, откуда взялись стражи **Листер и Циммер** в том же городе. Отнюдь не каждый видел комедийный фантастический сериал «Красный карлик».

➤ Явно из сериала «Летающий Цирк Монти Пайтона» пришел к нам **лесоруб Терри Палин**. Имя смешано из «Терри Джонс» и «Майкл Палин», а профессия — из «Песенки лесоруба», которую он напевает себе под нос.

➤ **Бенни Бланко** живет в Закатном краю. Он закатился сюда из фильма «Путь Карлито».

➤ Колдуны в Штормовом тайно встречаются в подвале таверны **«Зарезанный ягненок»**. Обычное название для европейского паба — может быть, это лишь совпадение, что в фильме «Американский оборотень в Париже» есть такой же.

➤ **Аптека «Пять смертельных ядов»** в Штормовом пародирует гонконгский боевик с тем же названием.

➤ На поле сражений Alterac Valley обитают NPC с именами, слегка переделанными из прозвищ героев фильма о летчиках **Top Gun**. Например, **«командир крыла» (Wing Commander) Слайдор** — это Рон Кернер «Скользкий».

➤ В Кузне за танками гномов присматривает **механик Зиггс Фьюзлайтер**. Его костюм очень





узнаваем, а имя слегка переделано из «Биггс Дарклайтер» — это персонаж «Звездных войн», пилот с позывным «Красный три» (по сюжету убит лично Дартом Вейдером).

➤ В замке Восточный гарнизон (Эльвинский лес) живут и никого не трогают **квартирмейстеры Хадсон и Хиккс**. Так же звали солдат из фильма «Чужие». Хадсон к тому же цитирует своего тезку: «Игра окончена!»

➤ **Дафна Стиллвейл**, девушка в синем рабочем одеянии, живет у выхода из Мертвых Шахт. Что общего между ней и девушкой Дафной из мультфильма о песике Скуби Ду? Можно ли считать совпадением имя и цвет одежды?

➤ В Подземном городе гильдиями заведует **Кристофер Дракул** — помесь актера Кристофера Ли и Влада Дракулы, которого тот сыграл в нескольких фильмах.

➤ В военной части Подземного города живет священник **Отец Ланкастер**, названный по имени другого священника, персонажа фильма «Экзорцизм».

ЦИТИРУЕМ КЛАССИКУ

Очень много намеков на фильмы заложено в игровых цитатах:

«Эх, и почему я не выбрал **синий эликсир!**» — сокрушаются иногда стражники, показывая направление на ближайшего NPC-алхимика. Нео, ты? («Матрица»).

«**Я в совершенстве овладел четырьмя языками**», — говорит небезызвестный андроид Маленький Сервомотор в Скверноземье, пародируя СЗРО из «Звездных войн».

«**Червяка сажаем на крючок. Крючок бросаем в воду. Рыба — в воде. Наша рыба**», — сразу и не догадаешься, что дети-рыбаки в Штормовом в точности цитируют фильм «Челюсти». Оказывается, они знают не только «Монти Пайтон и священный Грааль» (монолог про кролика, откусившего голову какому-то несчастному герою).

В описании охотничьего таланта «Звериная ярость» (Bestial Wrath) есть строки: «**Будучи разъяренным, зверь не испытывает жалости, сожаления или страха. Его нельзя остановить**». Конечно же, «Терминатор».

Всплывающая подсказка активированного таланта священника «Дух возмездия» гласит: «**Вы стали намного могущественнее, чем кто-либо смог предположить**». Стать могущественнее обещал Лорду Вейдеру перед смертью старик Оби Ван. И смысл в цитате очень даже однозначный: после гибели священник, владеющий этим талантом, может некоторое время лечить «бесплатно» — и ему никто не сможет в этом помешать.

«Я тут не для того, чтобы смешить вас. Я здесь, чтобы удостовериться, что исследование Архидруида идет по плану, и моя задача избавиться от тех, кто не способен служить моему любимому Кругу Ценария», — говорит Геде, служитель Архидруида (Штормовой утес), подражая сержанту из «Цельнометаллической оболочки» Кубрика.

«**Помнишь, я обещал убить тебя последним? Так вот, я солдат!**» — цитирует Шварцнеггера («Коммандо») лейтенант из руин Ан-Кирай.

«**Это вот мой бумстик!**» — говорит гном, упражняющийся в стрельбе в Дун-Моро. А это вот фантастическая комедия ужасов «Армия тьмы», из которой взята и другая цитата: «**Да здравствует король, детка!**» — ее произносит босс BRD, но не целует при этом никого, потому что рейд обычно к тому времени бывает мертв.

«**Ты думаешь, я тут клоун, чтобы тебя смешить? Ты это думаешь? Что я клоун? Ну давай же! Ты думаешь, я клоун, верно?**» — говорит кузнец из города Залив Трофеев, намекая на то, что персонаж слабоват, чтобы учиться у него. Это цитата из фильма про гангстеров «Хорошие парни».

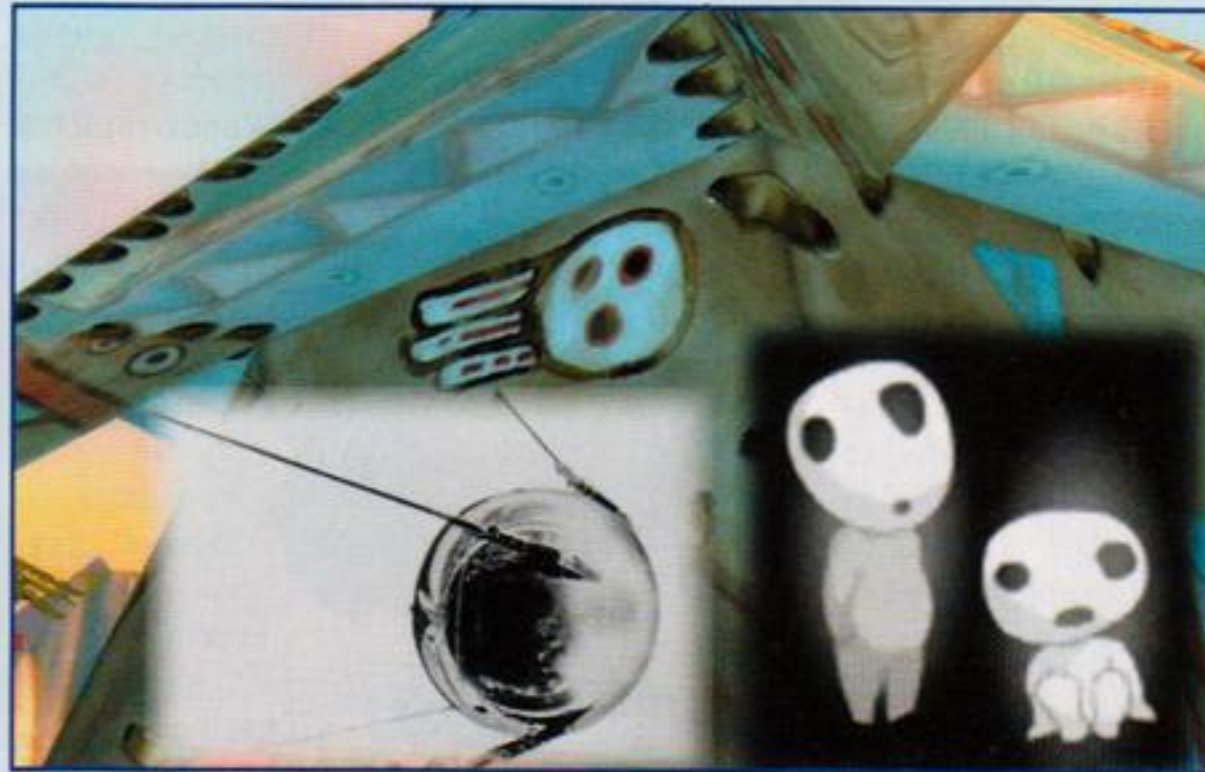
«**Скажи привет моему маленькому другу!**» — радостно кричит Тирион Фордринг (Восточные чумные земли), доставая топор. Это «Лицо со шрамом» (Scarface).

«**Некоторые называют это палашом из лунной стали. Я называю его размашистым лезвием!**» — говорит Ярл из болот у Террамора, слегка переицывая цитату из фильма «Отточенное лезвие».

Три юные волшебницы в магическом квартале Штормового сидят на траве и ведут умную беседу об опасной магии. «**Но разве это не означает, что потоки пересекутся? Ведь это было бы очень плохо**», — спрашивает одна из них в разговоре, явно имея в виду потоки плазмы из фильма «Охотники за привидениями». В фильме пересечение потоков могло привести к большим неприятностям.

Гнум Гнорарн в Тинкертоне (Кузня), цитирует фильм «Планта обезьян», вздымая кулак к небу и восклицая: «**Черт подери этих трогов! Чтобы они все провалились!**»

«**Не зли меня, тебе это не понравится!**» — говорит повелитель крови Мандокир из подземелья Зул-Гуруб, играя под Халка из



одноименного фильма, мультфильма, комиксов и всего такого.

«**Я с радостью заплачу в четверг за гамбургер сегодня!**» — повторяет попрошайка МакНабб из Штормового. Цитата из старого мультфильма «Папай» (Popeye), в котором моряк самым назидательным образом поглощал шпинат, чтобы набраться сил.

ЯПОНСКИЕ МОТИВЫ

Впрочем, не всегда берут вдохновение из Голливуда. Они очень любят японские мультфильмы и кино. Не надо далеко ходить за примером — взять лишь популярное подземелье Зуль-Фаррак, что в Танарисе: там живет огромный **трехголовый ящер по прозвищу Гах'Зилла**. Годзилла — традиционный японский монстр, динозавр, разрушающий города. Снялся в десятке фильмов, в том числе и в одном голливудском.

Но не Годзиллой единой живы японцы. **Черепаха Гаму-Ра** (Gamoo-rah) — тоже гость из страны Восходящего солнца, она живет в Черных глубинах (Blackfathom Deeps) и легко расшифровывается в Гамеру (Gamera), летающую черепаху из серии фильмов «Гамера против». В **Дальн о з е м ь е** (Hinterlands) жи-

вет еще одна черепашка — **Гаммерита** (Gammerita).

В Подземном городе живут мертвецы **Фьюли и Кьюли**. Вместе они — «пасхалка», искаженное название аниме-сериала FLCL (Фуликули).

На Громовом Утесе тауренов у маленького озерца стоит **индейский вигвам быка Аулда Каменного Шпиля** (Auld Stonespire). Над дверью — странное изображение. Игроки до сих пор спорят, что это — советский sputnik или голова каменного духа из мультфильма «Принцесса Мононоке» (Хаяо Миядзак).

Если картинка на стене — еще предмет споров, то **гнумский танк, напоминающий гигантское насекомое**, определенно позаимствован из мультфильма «Призрак в доспехах» (Ghost in the Shell). Он слишком похож на синий танк Ташикома (Tachikoma), чтобы это было простым совпадением.

Найти танк можно в Дун Моро, к северу от Хараноса.



На сегодня все. Тема кино раскрыта полностью... или почти полностью, ведь новые пасхальные яйца обнаруживаются игроками чуть ли не каждый день. Что у нас осталось? **Компьютерные игры, старые игры Blizzard, музыка, шоу-бизнес, шутки персонажей** и многообещающий раздел «Разное». Ведь надо же узнать, в конце концов, как работчики почитают **водопроводчика Марио** и почему тролли любят **Боба Марли!**

Следите за рекламой!

ЛКИ



ЖУКИ@MAIL.RU

<http://zhuki.mail.ru>



Самая ожидаемая игра года уже на Mail.ru!

Заведи своих жуков. Тренируй их. Вырасти чемпионов тараканьих забегов!

Все подробности на <http://zhuki.mail.ru>



@mail.ru



Warhammer 40000

Олег Казанцев

Сквозь тьму к звездам

ЧАСТЬ ВТОРАЯ (Начало — в №5(54) «Лучших компьютерных игр» за май 2006 года)



Шаги по алмазному полу эхом отражались от сводов Круга Бесконечности. Стены и потолок, созданные из психопластика, доносили до ушей ясновидящего легкую поступь толкователя, сопровождаемого колдунами. Они шли так тихо, как могли, чтобы не потревожить чуткого сна провидца. Но он чувствовал их шаги не с помощью слуха — для Эльдрада Ультана, путеводной звезды Мира-Ковчега Ультве, ощущение сущего вне пространства и времени стало уже частью его самого. Вот он смотрит, как колдуны останавливаются у арки, ведущей в запретный храм, вот толкователь, стараясь соблюдать натянутую тишину, подходит к неподвижно лежащему телу провидца. Эльдрад привык смотреть со стороны на то, как толкователь заботливо поправляет его мантию и с благоговением, не дыша, проводит рукой над его лицом, словно желает его коснуться, но не смеет.

Однако отвлекаться нет времени. Мириады цепочек событий только и ждут, чтобы их открыли. И во сне провидец обязан найти путь к будущему своего народа, даже если придется окунуться в прошлое. Вот, словно блики в воде, проскальзывают века и тысячелетия. Настало время спросить у Небытия о прошлом Вселенной. Старше... самих... богов...

Невыносимая скука бытия

Старше самих богов и безразличнее самого космоса. Именно такой была раса сланнов, которая однажды была встречена молодым народом эльдаров. Когда жизнь на иных планетах еще только готовилась зародиться, сланны уже были хозяевами галактики. Эти скользкие медлительные существа, похожие на прямоходящих амфибий, владели звездами, когда Имматиум еще был свободен от нечистот, привнесенных в него эмоциями разумных существ. С любопытством перворожденных они наблюдали за развитием жизни в тысячах миров, но вскоре это занятие им наскучило. Куда интереснее оказалось вмешиваться в цепь эволюции, направляя ее в нужную сторону. Создание искусственных планет, превращение белых карликов в сверхновые

звезды — все это испробовали жабободобные мыслители, удовлетворяя свою тягу к знаниям. Сланны не преследовали какой-то выгоды — только ощущение одиночества в ненаселенной разумными существами Вселенной заставляло их вновь и вновь пускаться в эксперименты.

Тысячелетия спустя бывшие «ручные зверьки» превратились в самостоятельные цивилизации, разумная жизнь пришла на смену дикой природе. Пусть даже старшие из возвращенных сланными рас были лишь детьми по сравнению с ними, межзвездными мудрецами, но эти дети уже с радостью хватились за космическую тьму как за игрушку.

Неизвестно, что стало причиной заката великой цивилизации. Ни о каких войнах и конфликтах среди их народа не известно. Не было ни вымирания, ни катаклизмов. Сланнам словно бы вдруг наскучила межпланетная тьма. Они просто по-

теряли интерес к совершенствованию, власти, изучению мира. Они погрузились в лицемерие самих себя, оставив галактику молодым и ретивым. Когда эльдары впервые столкнулись с Древними, те лишь молчаливо рассматривали «молодежь», изредка отрываясь от медитации. Любой контакт с Древними был сродни разговору с познавшим некую тайну отшельником. Даже когда сланны обменивались товарами с торговцами, у тех складывалось впечатление, что для сланнов интересен не предмет торга, а изучение «юнцов».

Кто знает, быть может, некая тайна действительно была известна скрытым Древним. Возможно, они познали некую истину, разуверившую их в бытии. Так или иначе, но за тысячи лет до Падения эльдаров сланны предупредили их о грядущей катастрофе. Жаль, что молодой народ пренебрег тогда советами Древних...

Тот-Кто-Жаждет

Подпространство — вечная обитель чувств и мыслей. Призрачный мир Небытия был целиком составлен из психической энергии всех живых существ. Каждая душа находила в этом туманном мире свое отражение. Эмоции, оставляемые живыми существами, постепенно заполняли подпространство, словно безграничный океан. Связываясь и переплетаясь между собой, однотипные потоки сознания рождали особые сущности, способные существовать только в Имматиуме. Это были боги. Раса эльдаров породила великий пантеон, чье могущество было огромно. Каждый из богов вобрал в себя свойства самих эльдаров.

Но чем сильнее развивался разум, тем более негативные эмоции он порождал. Вслед за богами-созидателями пришли сущности более жестокие, такие как Казла Менша Каин, эльдарский бог войны. Несмотря на жестокость, Каин был воплощением благородных и утон-

ченных взглядов эльдаров на войну. Его вспыльчивость и тяга к власти были далеки от саморазруше-



ния, даже страшнейшие войны между богами не ставили расу на порог гибели. Более того, благодаря покровительствующей эльдарам богине Ише жизнь их становилась вечной. Как только тело эльдара погибало, его сущность отправлялась в Имматиум, где заботливая Иша защищала дух от блуждания в кошмарных дебрях подпространства. А когда рождался младенец, душа вселялась в него, осуществляя реинкарнацию в материальном мире. Бессмертие души дало утонченному народу возможность накопить великие знания о Вселенной. Но оно же предопределило и его собственную гибель.

Когда ты проживаешь тысячную жизнь, обычные удовольствия перестают удовлетворять. Хочется чего-то большего, того, чем ты еще не пресыщен. Именно это и стало причиной разращения некогда великой расы. Культ удовольствия поглощал души эльдаров, выплескивал сладкий яд в Имматиум, порождая бога запретных удовольствий, Слаанеша. К этому времени подпространство уже было населе-

но демонами и тремя богами Хаоса. К счастью, их власть распространилась только на Искажение — материальный мир был им недоступен. Чувствуя катастрофу, которая может случиться, если Слаанеш обретет силу, боги эльдаров направили на него всю свою силу. Только Каин — извечный бог-тиран эльдаров — был достаточно могуч, чтобы заступиться за расу, его создавшую. Подпространственные штормы — отголоски битвы в Имматериуме — сотрясли галактику долгие годы, погрузив все расы в темные

века невежества и низведя многие из них (в том числе и людей) до феодального состояния. Но и сил Кроваворукого Каина не хватило, чтобы удержать Того-Кто-Жаждет. Крик новорожденного четвертого бога Хаоса убийственной волной прокатился по галактике, разорвав ткань мироздания в самом ее центре. Там, где когда-то процветало царство эльдаров, теперь существовала гигантская воронка — Глаз Ужаса, в котором время и материя смешивались в безумном водовороте первозданного Хаоса.



Падение

Впрочем, далеко не все пренебрегли предсказанием сланнов. Задолго до рождения Слаанеша на планетах эльдаров начали возводиться огромные рукотворные Миры-Ковчег. Последователи бога Ваула-Созидающего — костопевы — силой мысли создавали целые кочевые планеты из призрачной кости и психопластика. Целые города переносились с поверхностей планет, чтобы стать частицами Миров-Ковчегов. Совпадение это или нет, но странствующие планеты отправились в путь незадолго до того, как вопль Слаанеша прокатился по галактике. Уплывая прочь от растающей искаженной воронки, эльдары Миров-Ковчегов уносили грусть своей погибшей расы. Теперь им оставалось только бороться за существование, уповая лишь на то, что один из эльдарских богов пока еще не рожден — Иннеад, бог мертвых.



После пришествия Слаанеша богиня Иша не имела власти над душами своих сыновей, а потому не было для эльдара горя страшнее, чем умереть, сделав свою душу пищей ужасных демонов. Чтобы из-

бежать жуткой участи, эльдары Миров-Ковчегов носили возле сердца медальоны — Камни Духа. В них эльдарская душа хранилась после смерти, и, чтобы сохранить Камни Духа своих погибших товарищей,

воины были готовы на любой риск. Нередко Камень вставлялся в изящные боевые машины, созданные из призрачной кости, чтобы даже после смерти дух мог продолжать сражаться. К примеру, вымирающий Ковчег Янден уже давно опирается прежде всего на мощь искусственных воителей — Призрачных Стражей.

Часть эльдаров, спасшихся во время Падения, но не удостоившихся права попасть в Рукотворные Миры, бежала на планеты, скрытые от чужих взоров. Сами себя они назвали Исходящими. В этих диких потайных мирах они построили новое общество, не боящееся прожорливых демонов-душеедов. Невероятными псионическими усилиями им удалось наделять их планеты душами. Поэтому умерший Исходящий становился как бы частью сущности своего не тронутого цивилизацией мира.

Аспекты Воинов

Итак, почти все боги эльдаров были мертвы, но могучий Казла Менша Каин, разорванный Слаанешем на множество кусков, продолжал жить, несмотря ни на что. Неудивительно, ведь только война за выживание была теперь единственной надеждой беглых эльдаров. Каждая крупница, оставшаяся от великого бога, олицетворяла одну из тысяч граней войны, именуемую Аспектом.

Создателем философии воинов стал Асурмен, основатель Аспекта



Ужасных Мстителей. Его последователи были фанатиками возмездия, мстящими за потерянный рай. Вслед за первым Аспектом родились десятки других. Джаин Зар Тихая Буря основала Аспект Воющих Баньши, поклонявшихся Безутешной Ише и использовавших свой плач в бою наряду с клинком. Фуеган Горящее Копье провозгласил Культ Огненных Дра-

конов, уничтожающих скверну очищающим пламенем. Злобные и таинственные Темные Жнецы были последователями Маугана Ра Собирателя Душ, мстившего за свой погибший мир Альтансар. Архра, Отец Жалящих Скорпионов, обучал своих детей скрытной охоте и атаке из засады.

Основатели Храмов Войны получили титулы Повелителей Феник-

сов. Они — единственные по-настоящему бессмертные из эльдаров, потому что после смерти их душа остается нетронутой в их доспехах, и каждый, кто облачится в этот древний артефакт, наследует разум и память Великих Фениксов.

Воины Аспектов имеют полное право искать свою собственную «нить войны», как философы, познающие абсолютную истину. Переход из Аспекта в Аспект не возбраняется. Однако те, кто окончательно запутался в «паутине войны», навсегда связав свою жизнь со служением Каину, получают титул экзархов и привилегию вести своих собратьев в битву.

Существуют сотни, если не тысячи, Храмов Аспектов, и последователи каждой «тропы войны» смотрят на кровопролитие по-разному. Множество путей войны потеряно вместе с погибшими Рукотворными Мирами, множество еще ждут своего основания.



Ясновидящие

Миры-Ковчег не имели единых правителей. Однако с давних пор известны те, чье мнение для эльдаров священо, словно божественная весть. Ясновидящие принадлежат к особой касте сверхпсиоников, чей разум непостижимым образом связан с Искжением и способен видеть сквозь время и пространство. Погрузившись в неясные видения, провидцы могут различить мириады цепочек событий, мотивы и взаимосвязи, открывающие путь к одному из вариантов будущего. Порой дуновение ветерка может переменить ход битвы, а потому действия Ясновидящих иногда кажутся окружающим нелогичными и странными — но

как же ошибаются эти невежественные глупцы! Всецело верящие в своих прорицателей, эльдары всегда готовы исполнить любой их приказ. Не раз уже воины древней расы без объяснения приходили на помощь людям, а затем обращали свое оружие против бывших союзников. Слишком уродлива истина и слишком страшны тайны, увиденные прорицателями, чтобы их можно было объяснить.

Каждый из Ясновидящих ощущает время по-своему. Одни способны видеть далекое будущее и руководить своими Ковчегами на рубеже эпох. Другие — становящиеся полководцами — чувствуют запутанный клубок ближайших событий и дергают за нити случайностей, словно кукловоды. Третьи могут видеть прошлое, анализируя

причинно-следственные связи и используя их в своих решениях.

Покоями Провидцев является Круг Бесконечности — сердце каждого Мира-Корабля. Там пророки проводят годы, разговаривая с мертвыми и нерожденными, обзревая смешение реальности и вымысла. А вечную стражу во имя их спокойствия несут молчаливые Колдуны.

Так было, и так будет...



**Молись, чтобы
не попасть к ним
в плен живым**

Когда-то Тот-Кто-Жаждет был рожден именно из-за того, что все больше душ эльдаров обращалось в культ удовольствий. Катастрофа уравнила всех — Ковчег отпавил в свое вечное странствие, Исходящие скрылись от мира, а падшие эльдары предпочли остаться в объятиях дурмана, похоти и кровавого угара.

Издравле миры эльдарского царства были связаны между собой Путевой Паутиной — сетью каналов, пронизывающих подпространство. В узлах Паутины и поселились темные эльдары — падшие наследники великого народа. Центром их извращенного государства стала зловещая Каморра — мир, превращенный в пыточную камеру, прибежище маньяков и убийц.

Души эльдаров очень заметны в Имматиуме для алчных взглядов демонов, и поэтому со времен рождения Слаанеша всякий эльдар искал способ не пустить свой дух в Искжение. Падшие нашли свой путь сохранения душ, вполне соответствующий их тяге к вечному наслаждению. Они научились пожирать души других существ, продлевая свою жизнь. И чем страшнее мучалась жертва перед смертью, тем больше ее сущность насытит алчущего эльдара.

Ради новых жертв Падшие совершают жестокие налеты на другие планеты. В битве они напоми-

Кроваворукий Каин

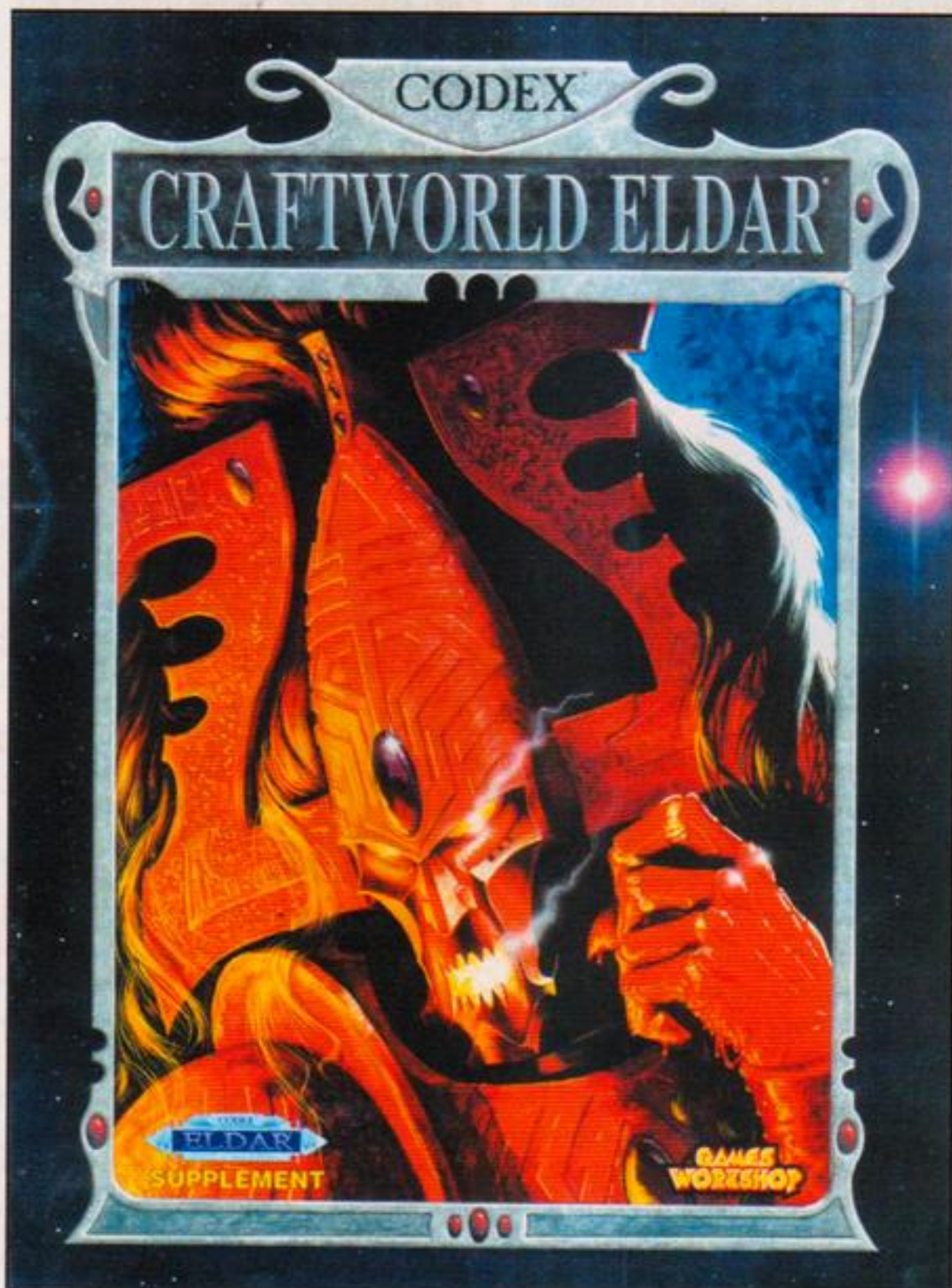
Когда во время рождения Слаанеша в Имматиуме между ним и Каином произошла титаническая битва, Слаанеш не смог полностью уничтожить Каина, а лишь разбил его на тысячи кусков. Каждый из таких кусочков Бога нашел свое пристанище на одном из Миров-Ковчегов. Для такой частицы костопевы создали вместилище — Аватара.

В каждом Рукотворном Мире есть часовня бога войны Каина. И центром каждой такой часовни является небольшой покой, в центре которого стоит статуя устрашающего воина с огромным мечом в одной руке и каплями крови, которые всегда стекают с его другой руки. Но Аватар — не просто статуя. Каждый раз, когда тучи войны сгущаются над Ковчегом, экзархи выбирают од-

ного из своих рядов. Он становится Юным Царем, правителем и жертвой богу войны. Он входит в покой Аватара, а через некоторое время Аватар оживает. По его стальным венам начинает течь расплавленный металл, через щели в его броне пробивается жар, и оживший Аватар, призванный к жизни частицей бога Каина и кровью Юного Короля, выходит из своего покоя, дабы принять участие в битве с врагами. И нет противника страшнее, чем Аватар Кроваворукого Бога. В битве его огромный меч, Воплящая Погибель, щедро сеет смерть, даже про-

стое прикосновение металлической плоти Воплощения смертельно, ибо жар внутри него нестерпим и безжалостен. После битвы Аватар приходит обратно в свой покой и остается там безжизненной статуей из черного металла. И лишь кровь непрерывно капает с его руки.

Ходит легенда, что Ковчег, Аватар которого разрушен, обречен на неминуемую гибель. Поэтому, когда Воплощение сходится на поле битвы с демоном, сражение приостанавливается, и воины с замиранием сердца следят за поединком гигантов.





Пытка как искусство, мучение как удовольствие

«Есть вещи гораздо страшнее смерти, и я познал их все», — говорил своим пленникам Уриен Рекарх, Мастер-Гомункул. Стараясь получить от выпитой души максимум энергии, темные эльдары вскоре начали получать наслаждение от самого процесса пыток. Культ боли и смерти значит в вере Падших не меньше, чем культ похотливой любви. Анархия, царящая на мирах безумного народа, выливается в бесконечную реку страдания и агонии.

Даже в битве воины стремятся не просто уничтожить врага, а сделать его смерть произведением искусства. Осколочное оружие вы-

нают ураган острейших лезвий, крючьев и игл, стремясь даже в бою увидеть страдание и агонию своих врагов и... сородичей. Да, убийство соплеменников является нормой в обществе помешанных на убийстве и наслаждении безумцев. Народ Каморры и других падших планет подчиняется так называе-

м стреливает во врага конус мельчайших игл; разрушающие токсины заставляют тела противников извиваться в спазмах; тончайшие мономолекулярные нити, покрытые невидимыми зубцами, опутывают жертв, которые превращают самих себя в куски мяса, пытаясь высвободиться из мучительных пут.

Особую касту темных эльдаров составляют таинственные гомункулы. Могучие псионики и непревзойденные мастера пыток, они не стоят на вершине иерархии, а лишь скабрезным шепотом диктуют свои советы властолюбивым Архонам. Многие считают, что гомункулы — это «серые кардиналы» Кабал, и, пожалуй, это действительно так. Они способны накапливать сверхъестественную мудрость и силу, пытаясь бьющимися от страдания ду-

мым Кабалам, пиратским кланам, управляемым ненасытными Архонами. А единственный способ сместить с трона опьяневшего от выпитых душ Архона — собственноручно пустить ему кровь. Если, конечно, удастся пробиться сквозь строй молчаливых и преданных телохранителей-инкубов.

И каждый новый пленник для гомункулов — источник нескончаемого самосовершенствования в пыточном деле.

Своими служителями мастера боли делают так называемых гротесков, извращенных в мрачных казематах пленников. Лишенные остатков собственной воли, забитые гротески готовы пойти даже на смерть в бою, лишь бы хозяин не подверг их экзекуции за непослушание. Внешность гротесков ужасна — это скорее злая пародия на то, чем они были до попадания в рабство. Нет ничего, что гомункулы бы не извратили в телах своих слуг, насмехаясь над их беззащитностью.

Другое «изобретение» великих мучителей — Толосы. Это машины, совмещающие в себе ужасный пыточный механизм и боевое воору-



жение. Пилоты Толосов навсегда прикованы к своим машинам, ни на секунду их не покидает чувство невыносимой боли. Чтобы хоть на мгновение прекратить свои страдания, они стараются как можно скорее добраться до врагов. Пока лезвия Толоса рвут в клочья чужую плоть, мучение заключенного останавливается. И ужас охватывает сердца врагов, когда обезумевший от боли пилот направляет шагающую машину в сторону их строя, а цепи и лезвия, пропитанные кровью, рассекают воздух в нетерпении кровопролития.



Каморра

Город Тысячи Криков — так называют этот щетинящийся шпильми мир чужеземцы. Здесь ежедневно сходятся в кровавой резне за власть драконы — командиры пиратских отрядов, готовые пойти на все, лишь бы заслужить право бросить вызов Архону.

Здесь на гигантских аренах ежедневно гибнут тысячи ведьм — дев-гладриаторов. Чем более кровавым и грациозным будет их смертоносный танец, тем больше душ пленников будет позволено поглотить победительнице. В бой они идут, открывая свою вызывающую наготу, чтобы вызвать восторг зрителей. Нередко драконы, отправляясь в набег за жертвами для своих ритуалов, обещают вознаграждение тем ведьмам, которые превратят поле битвы в новую кровавую арену.

Лучшие и старейшие среди ведьм удостоиваются права практиковать колдовство вне арены. Силой своих темных ритуалов они

призывают из подпространства ужасных тварей Искажения — призрачные воплощения страхов и страданий узников Каморры. На аренах ведьмы-зверолювы позволяют своим «питомцам» вдоволь насладиться ужасом приносимых в жертву рабов. Но и вне мрачных амфитеатров твари разгуливают по бесконечным лабиринтам Каморры, пожирая неосторожных.

Над улицами города парят на своих антигравитационных дисках сорвиголовы-гелионы. С безумным хохотом они встречают каждый фонтан крови, бьющий, когда очередная голова случайного прохожего срезается лезвиями дисков гелионов. Во время нападений на мирные планеты гелионы кружатся над беззащитными жителями, словно стервятники, играющие с жертвой.

На нижних ярусах игловидных городов за испуганными прохожими охотятся мандрагоры — загадочные существа, способные спрятаться даже в собственной тени. Никто не знает, почему эти невидимые убийцы охотятся за своими жертвами — мания ли это, голод или тяга к убийству. Похоже, это известно только гомункулам, они одни находят общий язык с этими убийцами по праву рождения.

Поразительно, как до сих пор народ Каморры не уничтожил сам себя. Но пока, увы, он продолжает нести смерть и мучение тысячам миров за пределами оскверненного темными эльдарскими пространства.



Арлекины

Лишь один бог сумел избежать гибели во время пришествия Того-Кто-Жаждет. Это был смеющийся Арлекин, бог-комедиант и хранитель тайн. Своим последователям, которые так себя и называли — арлекины, он давал защиту от сил Хаоса, с усмешкой запутывая рыскающих в поисках душ демонов. Трупы арлекинов — это нечто среднее между религиозными культами, странствующими караванами менестрелей и военными орденами. Обряды, посвященные Смеющемуся Богу, напоминают пантомиму, танец или театр теней. Философский смысл этих представлений понятен, пожалуй, только самим эльдарам. Чужаки же воспринимают культ Арлекина как еще одно проявление странности и сумасшествия эльдаров. И чужестранцам даже не приходит в голову, что, возможно, Хаос не поглотил галактику только благодаря воинам-комедиантам.

Дело в том, что арлекины служат хранителями Путьевой Паутины, коридоров Имматериума, связывавших некогда планеты эльдарской

цивилизации в единое целое. Ходит легенда, что в самом центре Путьевой Паутины находится Черная Библиотека — собрание величайших тайн Вселенной, знаний, способных открыть абсолютное зло. Тексты, хранимые в руинах эльдарских городов, не должны попасть в руки хаотов, и арлекины готовы разыграть кровавую пьесу с участием каждого, кто рискнет покуситься на тайные знания их народа. В бою арлекины сражаются в своих чудных карнавальных масках, способных менять выражаемые эмоции. И горе тем, кто обречен сыграть роль жертвы в военном танце смеющихся стражей.



Забывтый род

В начале космической колонизации люди заселяли миры в погоне за ресурсами. Освоение планет велось бессистемно, поэтому, когда отголоски рождения Слаанеша сделали Имматериум непригодным для путешествий, человечес-

кая цивилизация разбилась на тысячи осколков. Миры были изолированы друг от друга, развиваясь каждый своим путем.

Вблизи космического ядра находились целые созвездия, состоящие из очень старых звезд. Планеты этих систем были гигантскими по сравнению с Землей, тусклые солнца делали климат невероятно жестоким по отношению к поселенцам, но тем не менее освоение шло очень быстрыми темпами. Все из-за

того, что миры этих систем были очень богаты всевозможными рудами и минералами. Промышленные мануфактуры и комплексы шахт начали возникать посреди каменных пустынь и горных хребтов.

В Элоху Раздора шахтерские миры были изолированы друг от друга. Более того, даже один город планеты с другим были практически не связаны. В условиях жестких природных условий и нехватки продовольствия формировался ха-

рактер местных жителей — упрямый, прагматичный, прижимистый. Городские сообщества становились племенными кланами. Обычай святости кровных уз и сохранения рода сказывались на взглядах на жизнь. Огромная гравитация изменяла и их внешний облик в сторону коренастости и приземистости. Города превращались в неприступные цитадели, в недрах которых велась нескончаемая добыча руды.

Родные Миры

Когда тысячелетия спустя Император вел свой Великий Крестовый поход, в старых тусклых созвездиях уже существовала крепкая Лига Родных Миров. Установив наследственную связь между шахтерами древности и нынешним населением так называемых Родных Миров, имперские историки дали новому народу емкое название «вольнопоселенцы». Впрочем, сами себя вольнопоселенцы предпочитали называть гномами.



Гномья цивилизация имела много общего с человеческой, но во многом и отличалась. Семья и клан значили в самосознании гномов намного больше, чем в сознании людей. А о гномьем упорстве и злопаметстве ходят легенды. Тем не ме-

нее причин для вражды с людьми не было, поэтому вскоре некоторые вольнопоселенцы стали даже занимать в Империи важные посты.

Родные Миры жили за счет вывоза руды, поэтому очень нуждались в таких союзниках, как Империя. С эльдарскими гномами были деловые отношения, которые портились из-за высокомерия эльдаров и гордости вольнопоселенцев. С орками же шла непримиримая вражда, которая у консервативных гномов была уже в крови.

Технологии гномьей Гильдии Инженеров поражали ученых Adeptus Astrates своей оригинальностью и

эффективностью. Огромные, громоздкие, необычайно крепкие машины вольнопоселенцев работали по принципиально иным схемам, чем аналогичные устройства Империи. Гигантские Исследователи Дюн — гусеничные подвижные цитадели — вызывали восхищение у воинственных космодесантников. Техномаги с особым благоговением смотрели на генераторы стабильного подпространства — уникальные в своем роде бесконечные источники энергии.

Как долго продлится союз человечества со своенравной Лигой Родных Миров, не знает никто.

Новая кровь

Существуют расы, прошедшие путь длиной в сотни тысяч лет, прежде чем накопить силы для выхода в космос. А есть те, что еще вчера казались дикарями, а сегодня уже управляют мирами. К таким «юнцам» относится народ тау. Зародившееся на одноименной планете племя было в 34-м тысячелетии отмечено имперским исследовательским кораблем «Обозреватель земель». Тогда тау еще были на стадии зарождения рабовладельчества и казались исследователям Adeptus Mechanicus инопланетными дикарями. Однако Инквизиция Ordo Xenos, как всегда, решила перестраховаться, и тау были объявлены «потенциально опасными чужими», а на уничтожение их планеты был выслан

флот. По чистой случайности этот флот погиб в подпространственном шторме, а наступившая вскоре Война Отмщения заставила Администратум и Инквизицию забыть про сорванную операцию.

Когда шесть тысячелетий спустя Империя столкнулась с расширяющейся на галактическом востоке империей Тау, не было сомнений, что момент для истребления «опасной молодежи» уже упущен. Дамоклов Крестовый поход Черных Храмовников, поддержанный имперской гвардией, потерпел в войне с чужими сокрушительное поражение. Вскоре сектор Тау уже включал в себя 75 планет — немало для цивилизации возрастом в шесть тысяч лет. Как за столь короткий срок раса тау проделала путь от диких племен до межпланетного государства, остается загадкой.

Великое Добро

Структура общества тау очень необычна. Раса делится на закрытые касты не по социальному, а по племенному признаку. Так, представители касты Земли являются строителями городов, рабочими и составляют большинство населения планет тау. Каста Воздуха — пилоты воздушных и космических кораблей, каста Воды — дипломаты и чиновники. Каста Огня — сообщество воинов, которых с рождения воспитывают как солдат. Ходят слухи и о существовании таинственной пятой касты — так называемых Эфирных. Именно Эфирные правят Империей из своего Запретного Города на планете Тау, а нередко можно наблюдать представителей этой касты в составе дипломатических посольств или на поле битвы. Эфирные обладают огромным псионическим потенциалом, и поэтому им не составляет труда держать своих собратьев в повиновении.

Тау сложены как люди, а отличаются серо-зеленой кожей, большими черными глазами и отсутствием на лице чего-либо похожего на нос (запах они чувствуют, как змеи, раздвоенным языком). Представители каждой касты обладают своими особенностями строения — Воздушные и Водные хрупки и утончены, Земляные коренасты, Огненные атлетичны и выносливы.

Основополагающей идеей общества тау является так называемое Великое Добро — единение всех рас и народов галактики под мудрой властью Эфирных. Надо отметить, что тау

на удивление миролюбивы, поэтому они стремятся не столько завоевать или уничтожить врага, сколько убедить его влиться в структуру их империи. Действительно, гармоничное и стабильное государство тау, миролюбие их нравов и свет их городов — все это служит неплохим соблазном для людей, эльдаров и других народов. Уже не раз отдельные полки имперской гвардии переходили на сторону чужаков. Эти предатели рано или поздно будут наказаны Инквизицией, но пока войны с тау не носят такого непримиримого характера. Хотя расширяющаяся империя чужеземцев уже успела вступить в конфликты с эльдарскими, людскими и орками, эти войны не были слишком жестокими, и мир с «юнцами» оказался выгоднее, чем война.

Даже во время военных действий войска тау действуют на удивление гуманно. Уничтожение противника не бывает для них основной целью. Среди командиров особенно ценится умение поставить врага в такие условия, чтобы тот вынужден был сложить оружие. В битве Огненные воины никогда не вступают в ближний бой, считая его проявлением варварства. Действительно, по огневой мощи с тау не могут сравниться даже полки имперских гвардейцев, однако в ближнем бою тау очень уязвимы. Даже отборные бойцы, облаченные в механизированную броню Кризисы, не могут сопротивляться цепным мечам или энергоклинкам. Впрочем, не многим удается добраться до позиций Огненных, чтобы склонить их к ближнему бою.



О-Шова, Предвидящий Командир

Родившись на планете Виор'ла, известной храбрейшими представителями касты Огня, О'Шова, или, как он более известен, Предвидящий Командир, быстро прославился благодаря серии яростных кампаний. Он получил свое имя в ранний период войны Аркунаша, сражаясь против орков в ржавых пустынях. Благодаря хитроумным планам, позволявшим ему выигрывать сражения, он получил свое имя

Предвидящего. Его собственные стратагемы не имели себе равных, однако вскоре огромное количество орков окружило его армию со всех сторон, и его воинам пришлось выдержать многомесячную осаду, прежде чем удалось прорвать кольцо окружения. Беспощадная война на Аркунаше ожесточила Предвидящего Командира, так как он был уверен, что в его неудачах виноваты те, кто вовремя не прислал подкрепления, оставив его в окружении зеленокожих. Его чувства разделили некоторые из его соратников, и среди них — по молодости

любящий сражения Огненный воин по имени Светлый Меч.

Предвидящий продолжил сражаться против зеленокожих и смог разбить еще две орочьих орды. Его же воинам удалось сыграть важную роль в сдерживании Дамоклова Крестового похода, и они были первыми, кто начал расширение империи Тау в космос. Одной из подлежащих захвату планет был артефактный мир Артлас-Молох, где тау столкнулись с неизвестным доселе врагом, и лидер касты Эфира, сопровождавший экспедицию, был убит. Однако отважный Предвидящий продолжил вы-

полнение задания и, невзирая на отсутствие в армии Эфирного, уничтожил еще одну орочью орду, угрожавшую империи Тау. После этого он исчез. Некоторые тау уверены, что Предвидящий основал в Дамокловом Рукаве, неизвестной для тау части галактики, несколько колоний. Однако подобная мысль неизбежно влечет за собой неутешительный вывод — что Предвидящий отвернулся от Великого Добра и теперь сражается ради собственной выгоды.

Дикие союзники

Круты — воинственный народ, эволюционировавший из птиц. Внешне они напоминали гуманоидов с хищными птичьими головами, шипастыми гребнями на загривке и очень гибким телом. В их организме существовал уникальный орган — нимуна, в задачу которой входило усвоение ДНК съеденных организмов, благодаря чему круты могли направлять собственную эволюцию, вбирая в себя свойства других видов. Возможно, поэтому среди племен крутов бытует кажущийся чужакам ужасным обычай поедания мертвых родственников, а также врагов. Иногда, правда, изменение своего генокода дает непредсказуемые результаты. Несколько племен, оказавшихся неразборчивыми в еде, мутировало в животных

или в совершенно ужасающие чудовища.

Круты стали расой космических наемников совершенно случайно. Так получилось, что на родную планету крутов — Печ — однажды высадилась банда орков. Уничтожив и сожрав зеленокожих, птицеподобные усвоили вместе с их ДНК еще и интуитивное понятие о технике орков. Не прошло и нескольких лет, как эволюционное развитие сделало еще один скачок, и вот круты уже бороздят космос на своих сферических кораблях.

Поворотным пунктом истории крутов стал момент, когда орочьи штурмовые корабли, обстреливающие крутовские космические сферы, случайно наткнулись на проходящий мимо колонизационный флот тау. Внезапно вовлеченные в боевые действия тау ответили ударом на удар, с легкостью уничтожив кораб-

ли орков. Но никто не подозревал, что за малыми кораблями зеленокожих идет настоящая армада, и неожиданные союзники внезапно поняли, что попали в ловушку. Так началось долгое сражение, в котором тау и круты воевали плечом к плечу против орков. Объединенные войска сдерживали наседающие орды зеленокожих, пока не подоспели Огненные воины планеты Са'кеа, с помощью которых орки наконец были отогнаны.

Смелость крутов произвела на са'кеанцев такое впечатление, что они согласились помочь этой расе

освободить занятые зеленокожими миры. В течение следующих десяти лет войска тау сражались с орочьими армиями, вытеснив их с захваченных территорий и в конце концов освободив родину крутов. В финальном сражении за родную планету армиями крутов руководил их вождь Ангхор Прок. После победы на священном Дубокамне Ангхор Прок произнес клятву преданности империи Тау, а свои войска обратил в веру Великого Добра. Так между двумя расами начался период сотрудничества, который длится и по сей день.



Не задавая вопросов

Рассказ о расах, населяющих космос, был бы неполным без описания загадочных джокаэро. Ни один наблюдатель не смог сделать однозначного вывода о том, являются ли они разумными существами или нет. Они, конечно, способны продемонстрировать поразительные инженерные, строительные навыки и решить любую задачу, но у них нет языка и культуры, у них нет иной мотивации, кроме стремления выжить. Внешне они напоминают больших обезьян с оранжевым мехом и похожи на orangutanгов, которые населяли леса древней Земли. Установлено, что сланны создали и модифицировали множество рас на заре времен и, похоже, посещали Землю множество раз. Возможно, эта раса является одним из экспериментов, проведенных с населявшими Землю существами. Самое удивительное в джокаэро — это их техническая подкованность. У них есть врожденное, генетически структурированное понимание технологии. Если джокаэро дать груду переломаного оборудования,

они смогут сделать практически что угодно, от космического корабля до лазерной пушки. Их понимание астрофизики сбивает с толку; похоже, они могут использовать энергетические течения, пронизывающие всю галактику.

Космические корабли джокаэро — это вещь в себе. Они не похожи на любые другие известные космические корабли и состоят практически полностью из открытых решетчатых ферм, которые образуют уникальную многогранную конструкцию.

Эта конструкция черпает энергию из галактических энерготечений просто благодаря своей конфигурации. Схожим образом их оружие канализирует психическую энергию только из-за особой спиральной формы.

Джокаэро живут большими семейными группами, путешествуя по галактике наобум, пытаясь выжить. Они часто совершают посадки на населенных планетах, обычно для сбора компонентов, которые им требуются. Если это необходимо, они собираются в отряды и атакуют других существ, чтобы получить требуемое. Благодаря своим талан-

там они используют оружие, оборудование и тактику так же, как и другие разумные существа, и способны спланировать и скоординировать довольно сложные военные операции. Невозможно вести переговоры или даже разговаривать с джокаэро. Даже дать им то, что им нужно, крайне тяжело, ибо они не способны разговаривать.

Если бы джокаэро можно было контролировать, они были бы крайне полезны другим расам. Однако было доказано, что это невозможно. Они производят устройства, нужные им самим в данный момент времени. Попытки поймать джокаэро и заставить их работать имели катастрофические последствия — каждый раз они конструировали и производили средства для своего побега.



XXX

Глаза Эльдрада Ультана внезапно распахнулись, и толкователь вздрогнул, отдернув руку от его лица. Минуту длилось молчание.

— Нам надо спешить. Время подходит к концу, — проговорил наконец Ультан.

— Ваши приказы... — с почтением наклонил голову толкователь.

— Приказы не нужны. Мы не в силах ЭТО изменить. За горизонтом событий рождается великое зло.

Толкователь почувствовал, что Ясновидящий передает ему свои видения. Перед глазами поплыл дым цвета индиго. Тревога неизбежного охватила его сердце. Одна за другой потухали... великие... звезды...

ЛКИ

(продолжение следует)

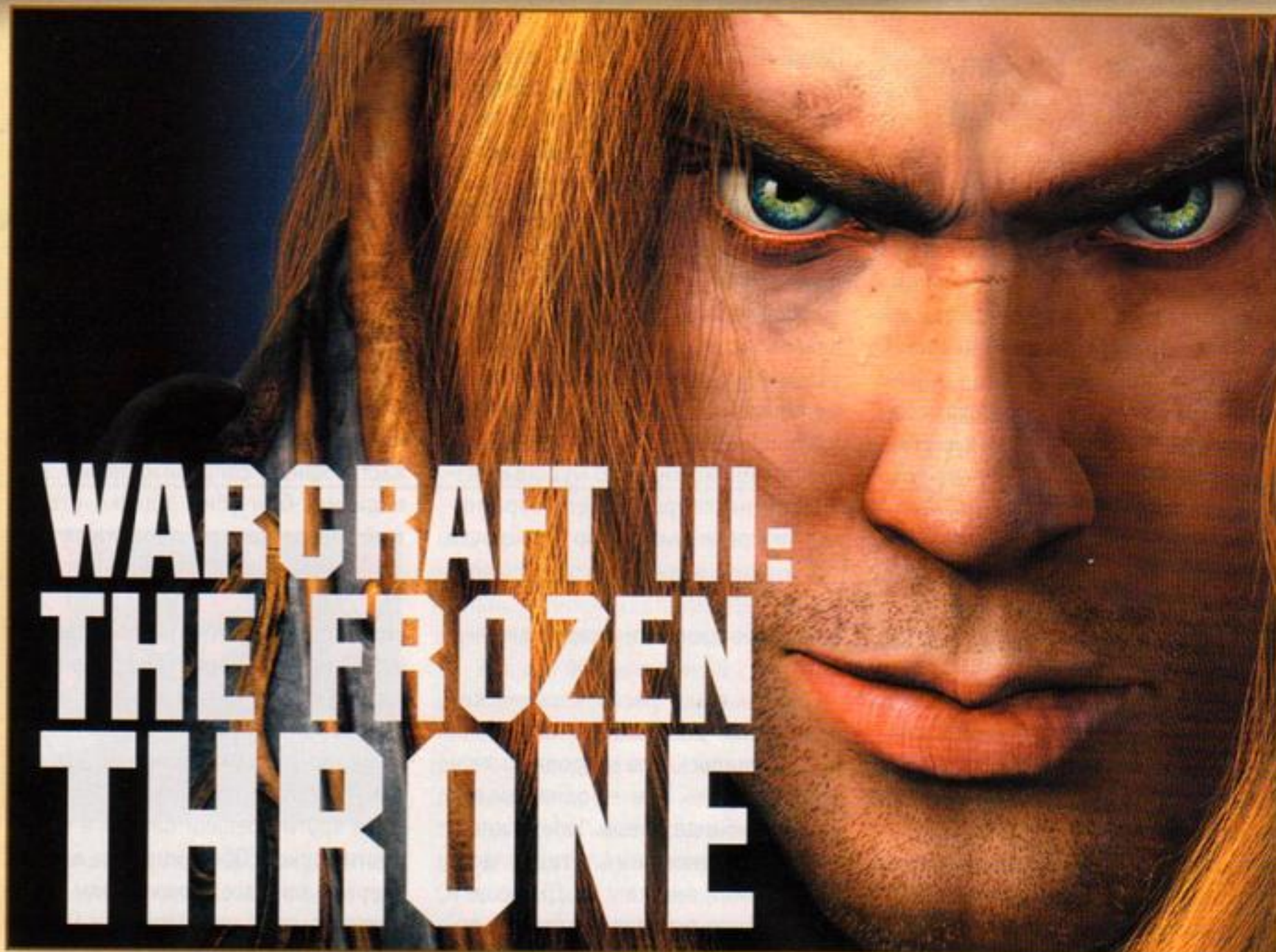
XXX

...Кто знает, какие еще тайны скрывает космос. Сотни тысяч лет и миллионы парсеков отделяют разум Ясновидящего от загадок Вселенной...



В начале этого заседания клуба дуэлянты — Алексей Шуньков и Псмит — неожиданно выяснили, что при всем их широком игровом кругозоре они до сих пор не отдали должного знаменитой киберспортивной стратегии — Warcraft III, ограничившись прохождением кампаний. Это было признано достаточным поводом, чтобы немедленно исправить упущение. Безусловно, ни один из них не выстоял бы в сражении на этом поле с мэтром — Феликсом Морозовским: в киберспортивных играх с ним по-прежнему не может тягаться ни один из авторов журнала. Такова уж нелегкая судьба мастеров: сидеть вместе со всеми на зрительской скамье, время от времени хватаясь за голову и бормоча нелестные эпитеты...

А тем временем Дуэльный клуб, как всегда, требует от бойцов умения сориентироваться в непривычной ситуации. Наскоро освежив навыки, участники приступили к сражению.



WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

БОЙ 1. НЕДОРАЗУМЕНИЕ В КАЛИМДОРЕ

СТАРТОВЫЕ УСЛОВИЯ

Карта	Кошмарный остров
Псмит	Ночные эльфы
Stager	Альянс

ИНДУСТРИАЛИЗАЦИЯ

Псмит: Пока мои светлячки собирают шишки с пальмы и таинственной алхимической процедурой превращают их в высококачественный дубовый паркет, я строю алтарь и нанимаю первого героя. С самого начала решил, что им станет охотник на демонов: умение жечь ману должно весьма пригодиться против Альянса.

Делаю свою базу пригодной для жилья (колодец, древо Войны), призываю для охотника пару подружек-лучниц и отправляю их гулять при луне. Пушай уровни нагуливают. А перед мирным населени-

Псмит:

Карта у нас немаленькая, и будет время на развитие. Я возьму для начала ночных эльфов: у них в запасе немало трюков, о которых, быть может, не помнит Алексей. Кроме того, подозреваю, что после наших баталий в Средиземье Алексей уверовал в силу героев и будет основывать свою стратегию именно на них.

А кроме того — у эльфов такие славные мишки!

Stager:

Псмит всерьез готовился к встрече с нежитью. «Стажер всегда играет андедами» — и кто только придумал эту нелепость? Преисполнившись коварства, я выбираю Альянс: именно эту фракцию мой противник ждал бы в последнюю очередь. Пусть теперь выкручивается, а я займусь обустройством базы...

ем поставлена задача: в кратчайшие сроки наладить выпуск друидов-медведей. Светлячки трудятся не покладая... в общем, ничего не покладая.

Вот и новая шахта — под охраной иглогривов. Бедных дикобразохрюшек никто не любит — помнится, не одну сотню их пустили на опыт мои герои в Пустошах... В общем, они привычные.

Как оказалось, я переоценил то ли охотника на демонов, то ли собственные навыки. Пришлось срочно переходить к плану Б и возвращаться с усиленной стрелковой бригадой. Но две шахты — не одна!

Stager:

Классика развития за Альянс — в этой области я, пожалуй, ничего нового уже не придумаю. Алтарь Королей, казармы, фермы, кузница... А ратуша тем временем усиленно клепает работников для неблагодарных лесорубительных и золотодобытительных работ. В начале партии я надеюсь сделать упор на стрелков, так что герой обязан быть бойцом: маг не смог бы обеспечить снайперам должного прикрытия в ближнем бою, а до солидной пехоты с кавалерией еще дожить надо. Мой выбор — Горный король.



ТРИБУНЫ БОЛЕЛЬЩИКОВ

Псмит	Stager
Болеельщиков: 448	Болеельщиков: 449

Приз зрительских симпатий получает Алексей Шуньков (Stager)

Вы можете стать болеельщиком и поддержать одного из участников дуэли, проголосовав за него на сайте журнала (www.lki.ru), в разделе «Дуэльный клуб». Голосовать можно не чаще одного раза в сутки.



Псмит: Все, без лекарств из дому ни ногой. Иначе этого самосожженца придется воскрешать после каждой драки.



Stager: А если бы мешки и бревна передавали по рукам, было бы быстрее...

Чтобы не потерять совсем еще молодого героя, помимо двух стрелков я дал ему в отряд парочку пехотинцев: есть-пить почти не просят, мечом машут, щиты носят — и то славно. Решительный отряд отправляется на поиски первых жертв, а на базе тем временем вовсю кипит работа. Рабочие выходят из ворот ратуши один за другим и строят фермы, чтобы прокормить все новых рабочих. Вокруг масса леса, а неподалеку есть слабо защищенная шахта, так что численность пролетариата меня не смущает: любой паре рук мы найдем дело.

Герой уже одолел группу кентавров и продвигается к шахте, недавно возведенная лесопилка успешно сокращает лесорубам дорогу, а в храме Истины почти доучен первый целитель.

ВЕК ЭКСПЕДИЦИЙ

Псмит: Мой светлячок посадил у новой шахты священный желудь, ждем урожая. Между тем Ормаллен (так зовут охотника на демонов) добрался по колючим телам до гоблинской лавки и распихал по карманам куртки склянки с живительной влагой.

На базе между тем благолепие: колодцы, охотничий зал, главное дерево усилили, обзавелись магической лавкой... Население аванпоста довольно и сетует только на жаркий климат саванн и отсутствие прохладительных напитков. Пить из лунного колодца абы кому не разрешу — а то героям не хватит.

Чтобы Ормаллен не скучал, заведу ему подружку — жрицу Луны. Почему именно ее, а не проверенного веками хранителя леса? Я не слишком уверен в себе в плане «микрo-контроля», а жрица хороша тем, что усиливает основу моей армии — стрелков. Она будет у нас живым знаменем.

Stager:

Целитель пополняет отряд, наскоро залечивая царапины героя, изрядно потрепанного кентаврами. В тот же отряд вливаются еще двое стрелков, причем все они теперь засыпают в ружья пороховую смесь — спасибо инженерам из кузницы. Комментарий в сторону: интересно, а до этого они что делали? «Вы пока стреляйте, а порох потом подвезут...». Чудны дела твои, Господи.

Покуда наука трудится над загадкой черного пороха, штурмовой отряд расчищает от гноллей золотую шахту. Не то чтобы она была нужна мне прямо сейчас, но опыт Модии оружейнику не повредит. Он уже второго уровня и вовсю движется к третьему.

Рабочих нам временно хватит, можно сделать перерыв и поставить главное здание на реконструкцию: ходят слухи, что сейчас в моде крепости.

Отряд уже состоит из пяти стрелков, одного пехотинца и двух целите-

лей и начинает напоминать ту самую фольклорную «банду». Одолев шайку иглогрифов, герой получает наконец долгожданный третий уровень, вкладывая очки в молот и критический удар. Пора разведать, что там творится на западе...

ПРОСТРЕЛЕННОЕ УХО

Псмит:

Наша экспедиция выступила на север. Это уже не та крошечная компания, что отвоевывала юг, а серьезный отряд, который кладет кентавров и хрюкальчиков без лишнего напряжения сил. Освобождаем еще одну лавку из сети гоблинских магазинов. По-моему, зеленым торговцам пора предоставлять нам скидки.

Сунулся было дальше — а там целая шеренга синих гномов, высушенных из-под плащей свои огнестрельные хоботки. Вот и встретились два одиночества! Охотник бодро побежал вперед, поджег на груди рубаху и начал с приятным слуху хлюпаньем отрезать от гномов филейные порции.



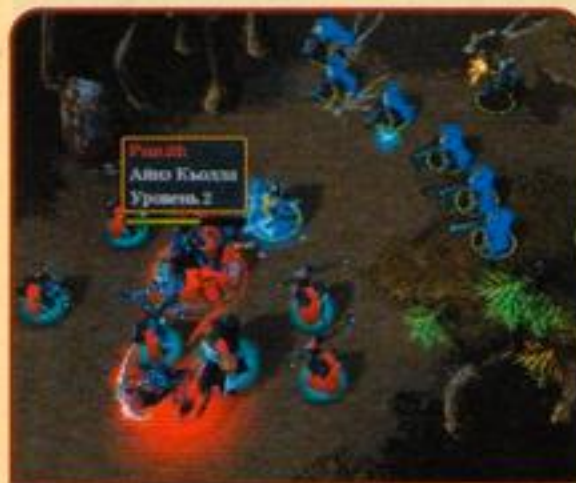
Псмит: Ну вот! Тут война, а охотник отстал!

Окрыленные успехом, эльфы устремились за отступающими... и, само собой, угодили в засаду. Довольно стыдно, между прочим: кто из нас — невидимая раса? Урок обошелся мне в стоимость воскрешения жрицы, попавшей под плотный концентрированный огонь.

Stager:

Да, на западе помимо мощной колонии гарпий обнаружился слабенький отряд Псмита. Пришлось выманить их парой бойцов, чтобы хоть примерно оценить численность. Ага... Попались! Ушастенькая героиня второго уровня попыталась сбежать, но была впечатана в землю молодецким ударом молота и временно выбыла из боя. Вражеские стрелки сконцентрировали огонь на Горном короле, на что я, собственно, и рассчитывал. Идя навстречу пожеланиям трудящихся, я подставил его под обстрел, послав на подмогу обоих целителей. А мои пять снайперов тем временем превратили вражескую героиню-эльфику в эдакое дивное ситечко. Оказавшись отрезана от своих основных сил, она была обречена. Закончив с ней, я принялся отстреливать лучников, по-прежнему пытавшихся конкурировать с целителями. В итоге жалкие ошметки отряда позорно бежали

под градом пуль, а я потерял, кажется, только пару стрелков. Герой, конечно, был на последнем издыхании, но медицина вскоре сотворит с ним очередное чудо.



Stager: Вражеская героиня угодила в засаду. Тир-варьете...

Пора пополнить отряд. На базе уже ждут своего часа четыре всадника, третий по счету целитель и еще один стрелок, в храме Истины подходит к концу последнее улучшение целителей, а кузница трудится над бездымным порохом.

ДЕЖА ВЮ

Псмит:

Ну наконец-то — медведи! Хотя я ощущаю себя преступником, будя каждого из них (к тем, кто любит и умеет спать, испытываю родственные чувства), усиливаю отряд парой мишек и ощущаю внутреннюю готовность к подвигу.

Стажер к моим демаршам полностью готов — на нас налетают рыцари при поддержке стрелков. Увы, я довольно серьезно не рассчитал; Ормаллена сминают сразу, а часть армии я отвожу назад, дабы не получить на свою голову контратаку. Осадных орудий у Альянса, правда, пока не заметно, но кто сказал, что они не на подходе?



Псмит: Главное — признать поражение в схватке раньше, чем та превратится в разгром.

Между прочим, какого иглогрива я до сих пор не представляю себе, что творится у Алексея на базе? Кто из нас ночной эльф, в конце-то концов?

Stager:

Где-то мы уже это видели. Перефразируя известный анекдот, проблема эльфов в том, что они всегда приходят на перестрелку с луками. Конечно, Псмит воскресил героя и немного обновил войска, но ведь и я-то тоже без дела не сидел. В ряды лучников мигом ворвалась моя кавалерия, вновь отрезав героев (да, теперь их было уже двое) от огневой поддержки. Верный молот упал во второй раз,



Stager: Зоркий глаз разглядит четырех убегающих лучников.

оглушив незадачливого эльфа, а снайперы тут же принялись за работу. Первый готов. Что? У врага тоже есть целители? Следующим залпом расстрельная бригада отправляет на тот свет друида, и перевес в лечении снова на моей стороне. Отступив от принципа «все на одного», я распределяю кавалеристов так, чтобы каждый атаковал своего стрелка: в такой давке это наиболее эффективно. Тем временем оружейник принимается за второго эльфийского героя, целители колдуют без остановки, а ружья не умолкают ни на минуту. Второй готов!

И вот то, что еще недавно было армией, в панике бежит с поля боя, бормоча проклятия. Ушло только четыре стрелка, а мой герой наконец-то получил четвертый уровень.

Кстати, чуть не забыл: пока военные «решали вопросы», мирные труженики возвели вспомогательную базу возле предварительно расчищенной шахты, утыкали местность башнями и принялись за добычу золота. Теперь, чтобы добраться до моих основных владений, врагу придется или просачиваться мимо этого аванпоста или штурмовать его, сражаясь с уже достаточно приличной армией под обстрелом оборонительных сооружений. Милости просим!

СКРЫТАЯ УГРОЗА

Псмит:

Тем временем на моей базе раздается томное: «Ах! Как я люблю природу!». Иными словами — мы начинаем понемногу пополнять войско дриадами.

На землю спускается ночь, и эльфы короткими перебежками подползают к границе гномочеловечьего города, присаживаются на корточки и предлагают считать их экзотической южной растительностью. Обитатели города покупаются на этот прием; охотник на демонов и прочие приметные типы держатся позади до решающего мига... Выбрать нужную дистанцию нетрудно — эльфы ночью видят дальше людей.

Stager:

Пора форсировать процесс тренировки героя: шестой уровень принесет серьезные новые умения. Псмита пока не видно, экономика развивается полным ходом, а в храме начинают один за другим появляться на свет ведьмаки: ребята немногословные, но серьезные. Спросите, почему я не беру колдуний, ограничиваясь



Псмит: А вот и припозднившиеся защитники города. Увы, господа, башни вас не дождались.

только целителями? Да не люблю я их, и все.

Итак, первоочередная цель — скопление высокоуровневых гарпий. Во-первых, за ними непременно обнаружится что-нибудь полезное, во-вторых — пресловутый опыт сейчас жизненно необходим. Взяв в отряд побольше стрелков, я отправился на Большую Охоту. Подразделения, не умеющие стрелять, составили стрелкам компанию на случай, если по пути мы встретим очередной отряд псмитовских самоубийц.

ЗЛЬФИЙСКАЯ ХИТРОСТЬ

Псмит: И вот наконец — радостный миг: герой Стажера, сопровождаемый могучей свитой, выползает из города куда-то на восток, очевидно — за зо-

лотом и опытом. Дав ему достаточно времени, беззастенчиво сбрасываю маскировку и объявляю сезон охоты на крестьян, осадные башни и так далее.

Конечно, армия Алексея возвращается, но башен-то уже нет! В дополнение к этому охотник на демонов залпом выпивает ману из целителей, так что те падают в обморок, и изображает из себя небольшой фейерверк. И, хотя силы обороны города приходят грамотно — ударяя мне во фланг, город Альянсу уже не спасти. А значит, победа за мной!

Stager:

Гарпии оказались значительно прочнее, чем казалось поначалу. Несмотря на то, что семиуровневую предводительницу стаи удалось парализовать, бой получился жарким: погибли

практически все целители и стрелки. Несмотря на то, что Горный король — воин ближнего боя, он получил-таки долгожданный пятый уровень, участвуя в бою заклинаниями.

Только я собрался возвращаться, чтобы восстановить дефицит ружей в отряде, как дал о себе знать Псмит. Как он пробрался мимо меня — загадка, но мощная армия, появившаяся буквально ниоткуда, принялась разносить мою сырьевую базу. Что могут четыре оборонительных башни против напора двух героев, сопровождаемых едва ли не двумя десятками разномастного эльфийского сброда? Вопрос риторический.

На главной базе тем временем было практически готово подкрепление, но Псмит прекрасно угадал момент. Силы были разделены. С одной стороны — отряд с героем, но всего с одним стрелком и вообще без целителей. С другой — группа пополне-



Stager: Вспомогательная база уничтожена, на очереди главная.

ния: «голые» стрелки без поддержки. Наконец, посередине — незащищенные башни и эльфийская армия, не дающая отрядам соединиться. Пал аванпост, погиб герой, уничтожены силы подкрепления. Еще минута, и уже от основной базы не остается камня на камне.

РАЗБОР ПОЛЕТОВ

Псмит:

Воюя против эльфов, остерегайтесь выходить на монстров в ночное время, когда силы леса властвуют безраздельно. Это замечал еще Конан Дойл, хотя он имел в виду собаку Баскервилей. Эта несвоевременная экспедиция была, насколько я видел, единственной, но фатальной ошибкой Алексея.

Stager:

Я очень люблю хитрости в игре, поэтому не могу не порадоваться за оппонента. Псмит сыграл КРАСИВО. Располагая заведомо более слабой армией, несколько раз теряя героев и войска, он настолько удачно сумел угадать момент, что большего нельзя было и желать. Один за другим вырезав три разрозненных отряда, он не дал им собраться и дать отпор. Герой без стрелков и целителей — ничто. Незащищенные целители и снайперы — тоже.

БОЙ 2. ЛИЦО В ЛИЦО, НОЖИ В НОЖИ, ГЛАЗА В ГЛАЗА

СТАРТОВЫЕ УСЛОВИЯ

Карта	Огродеддон
Псмит	Орда
Stager	Альянс

ЦЕНТРАЛЬНАЯ СИММЕТРИЯ

Псмит: Насколько я помню, авторитеты считают лучшим из героев Орды Говорящего с духами. Да и Тралла я всегда уважал. Поэтому первым в свои ряды я призыву его, а компанию ему составят бугаи.

Поблизости от меня имеется гоблинская мастерская, охраняемая командой огров. Вот с нее и начнем. Волки, призванные Говорящим, будут «танковать» огров, а остальные постараются быстренько завалить мага — с прочими справиться проще.

Выжил всего один бугай. Но мастерская — моя, и можно строить цепелин для экспедиции на золотой остров.

Псмит:

Карта у нас совсем маленькая, но заселена довольно серьезными монстрами, так что есть надежда столкнуться лбами не сразу. На этот раз я попробую сыграть за Орду: их базовые пехотинцы-бугаи выглядят куда привлекательней своих аналогов у прочих рас. На тауренов рассчитывать пока не буду — боюсь, что сражение наступит раньше, чем успею развиться до этой стадии.

Stager:

Псмит сменил расу, а я, пожалуй, останусь верен Альянсу. И потому, что в битве Альянса против Орды есть что-то неуловимо знакомое, и потому, что хочу банально отыграть. В прошлом раунде перевес был на моей стороне, и только глупость, умноженная на встречную хитрость, решила исход боя. Что ж, попробую восстановить справедливость и впредь буду осторожнее.



Псмит: Может, купить гоблинскую шагающую мотопилу? И в хозяйстве польза, и базу защищать веселее.

Stager:

Развитие описывать скучно — скажу только, что ни на грамм не отошел от классических схем, чтобы как можно

быстрее получить первого героя. Это снова Горный король, дурень твердолюбий... ой, нет, Тордин Каменнобородый. В остальном — народ пилит лес, копает золото и строит начальный комплект зданий, а ратуша исправно пополняет стройотряд...

Процесс идет своим чередом, а я тем временем осматриваю местность. Так... Псмит, вероятно, по центру на юге, я — тоже по центру, но на севере, а посередине сидит в засаде солидный отряд высокоуровневых огров. Других путей сближения я не вижу — разве что вырубить весь лес (а это идея!). Забавная ситуация: тот, кто решится истребить огров, тем самым расчищая дорогу к противнику, встретится со свеженьким вражеским отря-

дом, ни в какие бои не вступавшим. То есть с заведомо более сильным. Спешить с этим явно не стоит.

ОГР-ДРУГ, ОГР-ВРАГ

Псмит:

Попытался сунуться к ограм, которые стерегут перешеек между мной и Стажером. Зачем?! Теперь понимаю, что по чистой глупости. Раз уж собрался строить вторую базу — незачем пытаться ползти в две стороны сразу.

Кряхтя, бугаи и Говорящий заползают в неуклюжий дирижабль и под жизнерадостные крики полоумного пилота плывут по небу к шахте. Шахту защищает огр и с ним тролли; удастся сконцентрировать троллей на вызванных волках, после чего победа проблем не создает. Мне достаются в качестве дополнительного приза костяные колокольчики. И новый уро-



Псмит: Раба я привез с собой сразу. К чему терять время?

вень для Говорящего. Ну и рудник, само собой...

Stager:

Мои соболезнования Псмиту по поводу огров — для меня тоже секрет, зачем он к ним сунулся... У меня с ними сложились куда более удачные отношения, правда, не с этими, а с другими. Впрочем, обо всем по порядку.

К востоку от моей основной базы обнаружился неплохо охраняемый золотой рудник (опыт! много опыта!), а к западу — мастерская гоблина, защищенная значительно хуже. Золото пока есть, поэтому я решил приняться сперва за мастерскую, где на страже стояли три огра уровнями от третьего до пятого. Вот с ними-то и сложились у меня прекрасные отношения: столь прекрасные, что герой достиг третьего уровня, хотя до того бил только противных гноллей.

На базе тем временем созрели и оформились целители, оперативно подправили геройское здоровье и в составе штурмовой группы выступили в поход против стражей золотой шахты. С нами четвертый уровень героя и прекрасное место под вторую базу: кругом леса, а пробраться в этот «карман» можно только мимо основной неплохо защищенной базы.

МЫ ДЕЛИЛИ АПЕЛЬСИН — МНОГО НАШИХ ПОЛЕГЛО

Псмит:

Вернувшись на базу, усиливаю отряд троллями-охотниками и нанимаю второго героя. Подозреваю, что знатоки меня осудят, но я выбрал героя-тролля: ну просто душа не принимает, когда армию некому лечить! Понимаю, что это не по-орочьи, но все же...



Псмит: Все уже украдено до нас...

А теперь пора заняться ограм в центре... Но нет — это было пора сделать минуту назад. А сейчас уже слишком поздно: о них позаботился Алексей. И, хотя его войска при виде орков оперативно отступают, это не вселяет бодрости: я-то вижу, что армия у него сильнее моей. Все же пробую преследовать — но получаю мушкетный залп прямо в грудь Говорящему. Быстро возвращаюсь, пока не случилось худшего.

Stager:

Настал черед огров в центре карты. Заранее готовясь к тому, что это ребята сильные, я заложил возле входа пару башен, а в казармах отдал приказ строить еще стрелков (из расчета, что

они в большинстве боев гибнут первыми). Теперь если Псмит, увидев мой потрепанный отряд, рванется вдогонку, башни хоть ненадолго задержат его, а там и подкрепление подойдет.

Я даже не ожидал, что они окажутся такими хлипкими: здоровенные громилы падали один за другим, и меньше чем через минуту дорога была открыта.

А вот и Псмит! Да, он купился на уловку, бросившись вслед за якобы отступающим героем. Но потери при битве с ограмми не были особо значимыми, с базы подошли стрелки из резерва, а башни без устали поливали врага огнем. Армия врага полностью разбита. Начинаем наступление...



Stager: Набравшись сил, я решил-ся-таки расчистить проход от огров.

Справедливости ради, эта атака также не увенчалась успехом. То, что заменяет оркам фермы, очень неплохо стреляет, и, пока я возился со зданиями, практически весь отряд полег под стрелами. Пришлось отступить со счетом 1:1 и занимать оборону под прикрытием башен. Правда, я сохранил героя, так что итог все-таки в мою пользу. Тем более что в ходе баталий он добрался уже до пятого уровня.

ПЕРНАТАЯ АВИАЦИЯ

Псмит:

Как и следовало ожидать, вскоре Альянс прибывает в наше расположение с ознакомительным визитом. Во главе его — гномий король... какого-какого уровня?! Черт возьми, как же все запущено! Зато, как я только что узнал, у Стажера еще одна шахта, у меня же — две. Так что могу попытаться взять реванш — благо атака горного короля не пробивает мою оборону.

Слышу в воздухе противный шелест — это вокруг моей базы начинают виться грифоны. То тут плюнут, то здесь... К счастью, у меня есть наездники, которые ловят птичек в сеть и методично ощипывают. Но все же — это повод готовить виверн. Вот только грифоны снесли два логова, и лимита перестало хватать.

И тут случается самое противное: грифоны заявляются на остров с шахтой! Я ускоряю строительство как могу, но... к моменту, когда эскадрилья готова к полету, дома вождей на той стороне уже нет, а мой старый рудник, выбрав именно этот момент для пушечного эффекта, рушится...

Stager:

Пока я занимался войной, экономика, как ни странно, достигла небывалого

расцвета. Вовремя освоенная вторая шахта и резервная лесопилка на сырьевой базе исправно плодоносили все это время, пополняя казну деньгами и стройматериалами. А построенная на задворках башня грифонов, как оказалось, породила уже трех пернатых бестий: я уж и забыл, когда отдал такой приказ.

Чтобы так удачно обнаруженная авиация не стояла без дела, я срочно отправил ее на разведку резервных золотых жил. Не потому, что они были мне зачем-то нужны: денег в империи пока хватало с лихвой... Просто мало ли, вдруг Псмит решил соорудить себе резервный источник денег, не поставив меня о том в известность?

И действительно, вот она — вторая шахта. Притаилась на юго-востоке карты, причем от основных земель Псмита отделена водной преградой. Ага, у него есть дирижабль. Будем знать.



Stager: Никто не строит защиты для баз, пока грифон жареный не клюнет...

Увидев угрозу, мой оппонент запоздало попытался отстроить защиту. Тщетно. Башенки стали легкой добычей крылатых воинов. Покончив с ними, птички разнесли остатки базы и отправились на юго-запад в поисках других шахт противника.

Псмит:

Просто так не сдамся. У меня даже на новый дом вождей нет денег — но, продав кое-что из экипировки, наскребаю эту сумму и строюсь у шахты с другой стороны. Там можно прикрывать рудник наземными войсками.

Увы, грифоны заявляются сразу вчетвером и со стороны леса... Много ли надо, чтобы снести только что заложенное строение? На новый дом меня точно не хватит; все, что мне остается — попытаться немедленно атаковать базу. Этот жест отчаяния, разумеется, не дает уже ничего... Но Зулджин будет отмщен!



Stager: Последняя безуспешная контратака.

Stager:

Следующим на очереди стал дирижабль. Псмит решил, видимо, наверстать упущенное на западе — птички обнаружили летательный аппарат, как раз подбирившийся к золотой шахте. Несколько залпов громовыми молотами, и все сооружение, теряя войска, рухнуло оземь. Правда, попытавшись истребить незадачливых воздухоплателей, я столкнулся с охотником, метавшим аркан, и один грифон геройски погиб под ударами немых орочьих пяток. Но дело сделано: отряд заперт на острове, а по центру тем временем уже идет в бой основная армия. С героем шестого (!) уровня, кавалерией, стрелками и целителями. Псмит пытается встречно напасть на мою базу, но тщетно. Он сидит без денег, армия прохлаждается возле вожденной шахты, а его родная база планомерно утаптывается конскими копытами. Победа!

РАЗБОР ПОЛЕТОВ

Псмит:

Я сделал две серьезных ошибки. Первая — несвоевременное нападение на огров, стерегущих центральный перевал: упущено время, потери, опять же... Вторая — оставил без прикрытия базу на острове и не смог оперативно исправить положение. В общем, победы в этом бою я явно не заслуживал...

Stager:

Реванш успешно взят. С моей стороны тоже наверняка была масса ошибок, любой киберспортсмен найдет их никак не меньше нескольких десятков. Но я сделал главное: решил проблему прорыва по центру так, чтобы не потерять ослабленного в бою героя при столкновении с армией противника. В этом помогли башни, под огонь которых я и заманил войска Псмита. Дальше перевес уже был на моей стороне: и в уровнях, и в артефактах героя, и в деньгах. Ну, и окончательные точки расставили грифоны, уничтожив как источник ресурсов, так и последнюю возможность таковые источники захватывать.



БОЙ 3. ВЗЯТЬ ИЗМОРОМ

СТАРТОВЫЕ УСЛОВИЯ

Карта	Остров Беззакопия
Псмит	Ночные эльфы
Stager	Нежить

ТОРЖЕСТВО АРХИТЕКТУРЫ

Псмит: Первым делом, первым делом — Demon Hunter! Ну а лучницы? А лучницы — потом! Следуем проверенной дебютной схеме. Главное — не забыть, что драка происходит на карте меньшего размера, чем Кошмарный остров, и гостей можно ждать достаточно скоро. Правда, ближайшая запасная база — как раз по пути к противнику, так что, надеюсь, не пропустим.

Пока наш охотник (сегодня его зовут Даэлин) развлекается с гноллами, я массированно призываю светлячков на лесозаготовки. Лимит выбирать пока не планирую, так что должно сойти. В случае чего — всех массово прикопаю и сделаю сторожевыми деревьями.



Псмит: За неимением демонов охотимся на огров.

Пока все развивается по плану. Даэлин и его команда расчистили вторую базу, начинаем укореняться.

Stager:

Склеп, зиккурат, алтарь Тьмы — фактически не важно, в каком порядке заказывать здания: ведь для их постройки личное присутствие послушника совершенно не обязательно. Воздел руки к небу, пробормотал проклятие — и готово. Здание строится, а он тем временем может заняться следующим. И вот костяк базы готов, рыцарь смерти натренирован и отправляется на разведку, без труда совмещающую с охотой.

Главное здание превращается в Чертоги Мертвых, а потом и в Цитадель, кладбище радуется бойцов ценными улучшениями... Наконец послушник, превратившись в тень, прибывает на вражескую базу...

Псмит:

Эксперимент с Ордой признан неудавшимся. На кону судьба всей дуэли, поэтому я вернусь к проверенному варианту — ночным эльфам. К тому же Стажер выказал явное пристрастие к авиации, а у эльфов в зенит бьет чуть ли не каждый боец. В общем, эльфы — наш выбор на этот бой.

Stager:

А вот теперь — нежить! Не в смысле кого-то, а мертвецы такие ходячие, каких полным-полно в приснопамятном Undercity. Люблю я эту расу. И за то, что копают золото не отходя от кассы, и за то, что здания у них сами собой строятся. Правда, для заготовки леса у них в ходу совершенно специальные, заточенные под столярные работы упыри... Казалось бы, неэффективно, но они-то ведь еще и неплохо дерутся. Пусть сунется одинокий герой, желающий напасть где-нибудь в тылу: живо в лапшу порубают. Они хорошие.



Stager: Как же все-таки хорошо, когда здания строятся сами собой...

Надо же, какая красота! Герой с отрядом! Тут есть одна полезная хитрость... Если заставить тень атаковать кого-либо, она этого, разумеется, сделать не может, но начинает повсюду бродить за целью. Стоит прикрепить по тени к каждому герою, и все перемещения врага можно без труда отслеживать по карте, благо скорость передвижения бесплотного создания позволяет поспевать за вражеским войском.

МОНОМЕНТАЛЬНАЯ ОБОРОНА

Псмит:

Пополнив свои ряды второй героиней, жрицей Айнэ, я нанес визит вежливости толстой команде огров, которая отдыхала, привалившись спиной к лавке гоблина. Гоблин пиццал, ругался и утверждал, что ему вот-вот развалит теремок. Гоблинов надо беречь, они готовят вкусные настойки.

Попробовал сунуться к Стажеру... Но что-то мне не нравится обилие стреляющих зиккуратов и немаленькая армия. Пожалуй, я лучше подожду, пока он куда-нибудь вылезет. А до той поры отстреливаю всех монстров, каких смогу найти, — и готовлю армии пополнение в лице (морде) друидов-медведей.

Нет, все же я перебрал с лесозаготовками... Армия — с гулькин нос, а уже достигнуты 30% расходов. Правда, не сказать, чтобы дерева было в избытке... Видимо, где-то я хозяйствую не так. Расточительствую.

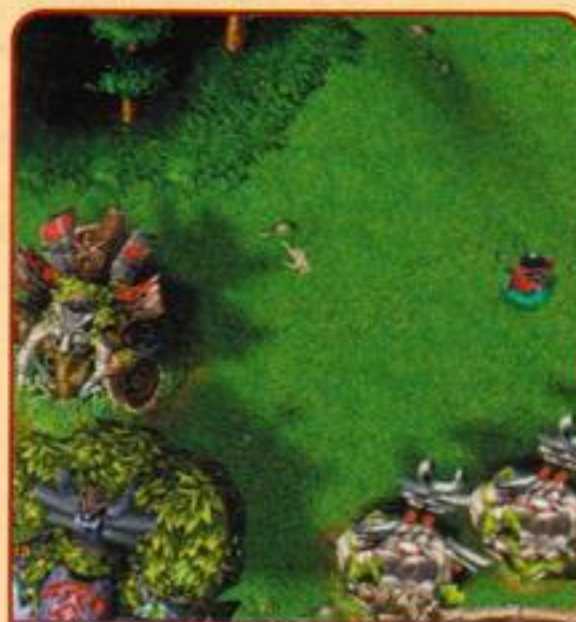
Stager:

Рыцарь смерти достиг третьего уровня и обзавелся отрядом симпатичных паучков, по смыслу представляющих собой что-то вроде стреляющей кавалерии. Компанию им составили симпатяги-толстячки из Боен, сильные в ближнем бою и к тому же распускающие вокруг себя облако ядовитого газа.

Денег уже накопано немало: надо бы, пока не поздно, основать вторую базу в тихом закутке с золотой шахтой, неподалеку от основной базы. Вернее, неподалеку — это если напрямую, а фактически же приходится ходить в обход, делая достаточно мощный крюк. Ну да ничего.

Тень, бродящая за вражеским героем, рапортовала, что тот расчистил золотую шахту на юго-востоке. Пока поводов для тревоги нет, но надо будет заглянуть туда чуть позднее, когда он решится отстраивать сырьевую базу. Наконец, описав полукруг, Псмит набрел на мою столицу. Вот так встреча!

Тень, бродящая за вражеским героем, рапортовала, что тот расчистил золотую шахту на юго-востоке. Пока поводов для тревоги нет, но надо будет заглянуть туда чуть позднее, когда он решится отстраивать сырьевую базу. Наконец, описав полукруг, Псмит набрел на мою столицу. Вот так встреча!



Stager: От тени не укрыться даже в тени.

тес, возможность повышать лимит и при этом исправно отстреливаться трудно переоценить. Итак, стоило только вражескому герою подобраться к базе, как милые домики открыли шквальный огонь. Затем в процесс вмешалась и армия, заставив врага улепетывать сломя голову. Вот и прекрасно.

ПОДРЫВНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Псмит:

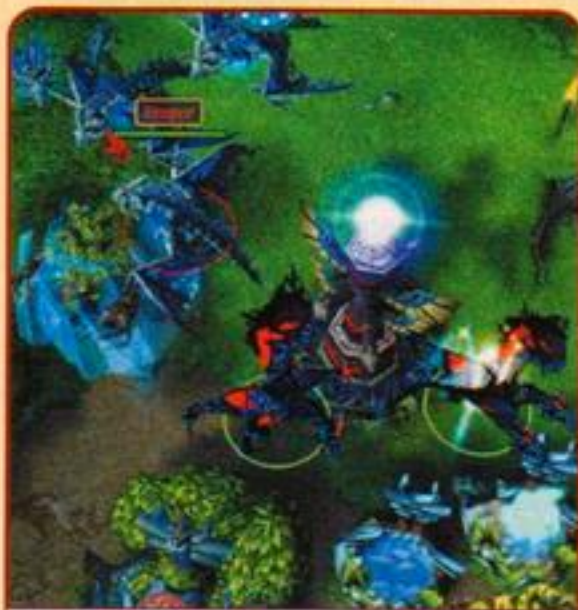
А Стажер все нейдет. На карте такого размера атаковать без маломальски серьезной уверенности в победе — значит тут же нарваться на контратаку. Продолжаю осторожничать: обзавожусь третьей золотой шахтой, готовлюсь к выпуску химер.

Ага, вот и более-менее подходящий момент! Заглядываю в гости на побочную базу... и вижу пару мерзостей и пару паучков, но это меня совершенно не смущает. Несколько печалит, что у меня нет внятных осадных орудий — в ожидании химер я не стал строить баллисты.



Псмит: Пытаться брать главный город большого смысла нет: там шахта скоро кончится. Попробую не дать вести добычу здесь...

Главным силам Алексея все равно не успеть спасти базу... но есть, конечно же, и воздушная, причем спрятана так, что разведке не видно. Колыхая студенистыми тушками, над краем пролетают ледяные змеи. Обменявшись с ними любезностями, отступаю: скоро подойдут пешие части, и эта встреча будет нам совершенно лишней.



Псмит: А где же зенитчики? Не поверите — в пробке застряли.

Конечно, тут же получаю этих самых змеев на своей побочной базе — но я почти ничего не потерял в натиске, а значит, не боюсь.

Stager:

Еще одна прелесть мертвецов — в их воздушных войсках. Ледяные змеи — ребята солидные, мощные в атаке и защите. Небольшая эскадрилья способна в считанные минуты сровнять с землей вражескую базу, на что я, собственно, и рассчитываю. И если не главную, то уж с побочной справится на ура.

Стоило первым пернатым (или не пернатым, кто их там разберет?) появиться на свет, как на сырьевой шахте случилось ЧП в лице штурмового отряда противника. Впрочем, мне это только на руку. Зайдя в «карман», герой сам загнал себя в ловушку. Разрушив копеечное по стоимости здание и убив пару послушников, он оказался прижат к стенке подоспевшей на подмогу армией. С воздуха ударили змеи, толстяки испустили газ... Может, и чересчур пафосно, но весьма эффективно. Как и в первом раунде, уйти удалось считанным единицам, причем герой в их списке не числился.

Тем временем диверсионный змей, добравшись до базы Псмита, принялся за подрывную деятельность. Победы это пока не сулит, но отвлечет точно.

ВОЗДУХ!**Псмит:**

Между тем готовы к бою первые химеры, и заодно, на всякий случай, произвожу небольшую стайку гиппогрифов — «а то будет как в прошлый раз». Мы занимаемся взаимными налетами — не с целью

уничтожить базу, а так, поугатать в основном.

Черт возьми, как же я криво построил это здание! Около побочной базы и так тесновато, а теперь мои собственные войска то и дело застревают в узком проходе. В самый нужный момент жрица, спотыкаясь о дриад, не смогла отступить — и померла ни за понюх табаку.

Пока мой наилучший успех — снести здание вокруг рудника на побочной базе. Это замедляет поступление денег... но химеры, которых я потерял в этом вылете, тоже, знаете ли, не даром даются. В целом я контролирую ситуацию, но перспективы на победу неясны.

Stager:

Кажется, я что-то пропустил... Возвращавшийся с налета змей едва не погиб в центре карты, неожиданно натолкнувшись на невесту откуда тут взявшуюся базу... Ну ничего ж себе! Это не я ли тут гордился своей разведкой? И главное, что сей факт открылся, когда мягкая терапия уже неэффективна, а база просто чудовищно запущена.

Звено из четырех пикирующих змеев предприняло было смелую попытку исправить ситуацию и даже успело снести несколько зданий, но тут недавно восстановленную шахту вновь атаковали, причем с воздуха. Пришлось снимать змеев с дежурства в центральном районе и лететь улаживать неприятности.

При ближайшем рассмотрении неприятности оказались химерами, вскоре в прямом смысле слова опу-



Stager: Герой нюхнул толстяка. Ему плохо.

щенными с небес на землю. При чем — с размаху!

ВОЕННЫЕ ИЗДЕРЖКИ**Псмит:**

Чуть не устроил аттракцион неслыханной жадности — снарядив экспедицию на последнюю оставшуюся шахту. Как ни странно, Стажер не спешит ее прибрать к рукам. У него то какие проблемы? По-моему, я создал ему режим наибольшего благоприятствования. Никаких неожиданностей, по налетам химер можно часы сверять. Аж самому стыдно...

От позорной судьбы плутократа меня спасло только то, что Стажер наконец решил нанести визит моей самой новой базе! Я ждал этого долго; конечно, в решительный момент дриады опять сцепились хвостами, а друид-медведь устал ждать их и, кажется, задрых. Но все-таки Стажер не успел управиться с моими деревьями к моменту, когда сзади подвалили основные силы. А хоть бы и успел — у меня ведь на главной базе есть совершенно лишнее дерево!

Увы, к моей контратаке Алексей готов полностью — и она захлебывается, а мне в который уже раз приходится воскрешать героя. В конце концов его огненные клинки примелькались, и его начали бить...

Stager:

Не пойму, чего добивается Псмит. Раз за разом уничтожая дешевенькую шахту химерами, он стабильно теряет дорогостоящие войска. В то же время ресурсов у меня — хоть отбавляй, золота под две тысячи, а дерева хватит на гробы для всего человечества. И на эшафоты, по одному на каждого эльфа.

Хочется надеяться, что такими темпами вражеская экономика придет в упадок. А чтобы форсировать его на траты, надо бы, вероятно, немного повоевать... Улучив

момент, когда герой с небольшим отрядом направился к юго-восточной золотой шахте (а, как вы помните, тень отслеживает перемещения вражеской армии), я подвел войска и ударил с тыла.

Местный искусственный интеллект прекрасно расставляет войска. Лучники и целители — в задних рядах, бойцы ближнего боя — в передних. И именно это играет на руку тогда, когда удастся застать врага врасплох.

Естественно, целители и прочая не особо боевая братия полегла почти мгновенно, а дорезать остальных уже не составило никакого труда. Завидев вдалеке подкрепление, я отвел войско на базу, слегка проредив при этом стройные шеренги преследователей. И — о чудо — главный герой получил шестой уровень, а вместе с ним и спецспособность — поднимать мертвых. Еще один бой, еще одна победа. Дела идут лучше нек...

Что за черт?! Вляпавшись в очередную схватку, я потерял-таки героя, не успевшего сбежать в город. И ладно бы с ним, с героем, но деньги! Вот теперь они таки кончились. К тому же обрушилась основная шахта, а вспомогательную опять снесли летучие бестии.

Засада так засада... Один из послушников был вынужден безо всякой радости утилизировать пару зиккуратов — тем более что на войска пока денег нет. Деньги появились. Или на героя, или на рудник, причем выбирать надо в любом случае второе...

Пока теперь здание построится и начнет приносить деньги... а потом еще черт-те сколько времени будет воскресать некромант. Непростительная ошибка.

АГОНИЯ**Псмит:**

Благодаря нашей пассивной политике денег у обеих сторон более чем достаточно. Как же переломить ситуацию?



Stager: Первый пробный налет на сырьевую базу.



Stager: Будет ли здесь добываться золото? Решится на небесах.



читайте в номере:

- GPS-ПРИЕМНИКИ ДЛЯ АВТОМОБИЛЕЙ**
СИСТЕМЫ ПОЗИЦИОНИРОВАНИЯ В ГОРОДСКИХ УСЛОВИЯХ
- КАК ПРАВИЛЬНО ПОДОБРАТЬ НОУТБУК**
ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ, ЧТОБЫ КУПИТЬ МОБИЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР
- МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ПЛЕЕРЫ**
ВИДЕО И АУДИО В ОДНОМ ФЛАКОНЕ
- КАТАЛОГ**
МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ, КПК И НОУТБУКОВ

тема номера:

ЦИФРОВЫЕ ВИДЕОКАМЕРЫ
ПРАВИЛА ВЫБОРА ЛЮБИТЕЛЬСКОЙ ТЕХНИКИ

а также:

ЭКСПЕРТИЗА

- :: MOTOROLA RAZR V3I
- :: TOSHIBA SATELLITE M70
- :: NOKIA N71
- :: PANTECH PG-8000
- :: BENQ-SIEMENS S68
- :: SONY ERICSSON K510I
- :: NOKIA N91
- :: QTEK S200
- :: VOXTEL B060

ПРАКТИКА НОМЕРА

- :: МАКРОСЪЕМКА
- :: JAVA RSS
- :: JAVA ICQ
- :: WIFI СЕТЬ
- :: КПК КАК ПУЛЬТ ДИСТАНЦИОННОГО УПРАВЛЕНИЯ

ИГРЫ ДЛЯ ТЕЛЕФОНОВ

- :: AIR WARRIOR
- :: ATLANTIC BATTLE
- :: HOCKEY POWER LEAGUE
- :: MARC ESKO'S GETTING UP
- :: REAL FOOTBALL 2006
- :: БУМЕР 2

СОТНИ ПРОГРАММ НА МОБИ-ДИСКЕ

журнал о том мобильном, который у тебя уже есть

Ага, вот снова группа ползет к моей третьей (теперь уже главной по части золота) базе... Ну, пусть ползет. На этот раз я спокойно встречу ее на обратном пути; а пока что моя истребительная авиация свяжет боем червей, тогда как химеры — пусть даже ценой жизни — снедут главное здание города. Ну а маленький эскадрон дриад кусучих займется отстрелом послушников.

Stager:

Все еще хуже. Только что восстановленный рудник вновь атакуют, и даже слаженная работа ледяных змеев положения не спасает. Нападающие повержены, приток денег опять приостановлен. Надо как-то выиграть время: на отстройку противовоздушной обороны нет — угадайте чего — денег. Так что змеи покидают свой пост у шахты и отправляются вовсю хулиганить на территории противника, стараясь наделать побольше шума, ну и, конечно, в меру сил нанести урон.

УГАСАНИЕ ИМПЕРИИ

Псмит:

Ну да, мою базу съели. И — да, у меня нет в данный момент ни одной функционирующей шахты. Но если в прошлый раз это означало конец всему, то теперь этот факт не вызывает ни малейшей печали. В самом деле, на двух выдохшихся базах — вполне готовые к выработке дерева, свет-

Псмит: И вот нашли большое поле...

Stager
Дин Гроровщик
Уровень 2



лячков — хоть ешь, а то, что войск нормальных в результате генерального сражения нет ни у меня, ни у Алексея, — что с того? Я-то могу в любой момент возобновить золотодобычу, а Стажеру негде произвести послушников.

Уф. Затяжная партия... мягко говоря. Рассвет случился уже час назад, а мы этого как-то и не заметили...

Stager:

Можно утешать себя тем, что эльфы тоже пострадали. Факт, пострадали, и было их много. Но, увы, это не могло продолжаться вечно. Мощная в былом армия закономерно поредела и зачахла, а Псмит и не думал прекращать набег. Война на вражеской территории не смогла отвлечь противника — похоже, он уже четко знал, что делать.

Вот такой печальный финал. Сейчас, анализируя эту партию, я вижу тысячу двадцать четыре про-

стейших способа победить, но итог уже не изменить.

РАЗБОР ПОЛЕТОВ

Псмит:

Бой был степенным и солидным, как брачные игры галапагосских черепах. Мы явно решили посоревноваться в осторожности и получили в итоге партию неслыханной длины. Между прочим, я, кажется, победил Стажера его же оружием — построив неразрушаемую экономику.

Кстати, я ему всегда говорил, что так играть — скучно. Надеюсь, теперь он убедился?

Stager:

Ошибка была одна, зато фатальная. Сильная армия, отличный высокоуровневый герой, славные воздушные змеи... И вдруг — нет денег. Вся военная доктрина рушится вмиг, а любые попытки исправить ситуацию напоминают конвульсии. Что мешало занять свободную шахту на северо-западе? Что мешало построить вокруг второй шахты столько зиккуратов, сколько уместится на этом пятячке земли? Кусая локти. Псмит сыграл четко и грамотно, не поддаваясь на провокации.

Псмит: Химеры изо всех сил мешают возобновить добычу золота. Когда-нибудь ведь оно у Стажера закончится?



ФИНАЛЬНЫЙ СЧЕТ

2 1

ПОБЕДА ПСМИТА

СУПЕРВИДЕО

Отправь SMS с кодом видеоролика на номер 8887



Ужасный ГРАНАТОМЁТ
Страшные кадры с занятия по правилам обращения с гранатомётом.
5210969



Dance-Мент-Party
Супершоу! Тарантино отдыхает! Чумовой танец в исполнении милиционера Ромы! Давай, Рома!
5210799



Ну, дура-дурой!
Беспрецедентное супершоу. Участвуют: глупая и злая морда, а также хитрая лапа.
5211305



Взрыв дома
Наверное не каждому удаётся присутствовать при взрыве большого многоэтажного дома.
5210976

ТЕМЫ

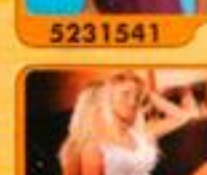
Отправь SMS с кодом темы на номер **8882**
Выбери **СТИЛЬ ОФОРМЛЕНИЯ**, придой уникальность своему меню: изменятся фон, индикаторы, окна и значки.



ПРИКОЛЬНАЯ АНИМАЦИЯ

Они живые и шевелятся

Отправь SMS с кодом картинки на номер **8881**



SALE! ВПЕРВЫЕ!

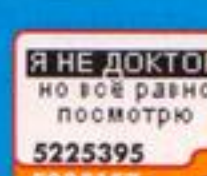
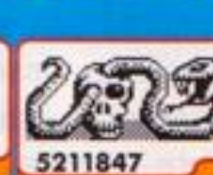
40 ЯРКИХ КАРТИНОК

Отправь SMS-кой слово: **LAKi** на номер **8882**



Ч/Б КАРТИНКИ

Отправь SMS с кодом картинки на номер: **8881**



скачай одну* и получи вторую БЕСПЛАТНО!

0:56	All My Life	Mustafa Sandal	5255248	5255250	5255249	5255245
0:46	Axel-F	made famous by Crazy Frog	5232618	5232619	5232617	5232596
0:45	Every Single Day	Benassi Bros. feat. Dhany	5255271	5255273	5255272	5255269
0:49	Kylie	Akcent	5255265	5255264	5255266	5255261
1:14	Porsolt	made famous by Crazy Frog	5250372	5250374	5250373	5250369
1:09	Бал у Сатаны	из к/ф "Мастер и Маргарита"	5252599	5252598	5252600	5252595
1:09	Бум. Из к/ф "Дневной дозор"	ТТ-34	5248858	5248857	5248859	5248854
0:45	Владимирский централ	М.Круг	5215744	5215745	5215743	5215864
0:54	Возле дома твоего	Серёга	5252702	5252701	5252703	5252698
0:55	Восточная сказка	Arash и Блестящие	5244559	5244561	5244560	5244556
1:11	Даже если ты уйдешь...	Сергей Лазарев	5252629	5252628	5252630	5252624
1:02	Если в сердце живёт любовь	Ю. Савичева	5238881	5238880	5238877	5238863
0:55	Как твоя дела?	Ю. Савичева	5246882	5246881	5246883	5246879
0:43	Кораблики	Подъём feat. Карина М.	5239420	5239422	5239421	5239418
0:32	Красавица	Фактор - 2	5238166	5238168	5238167	5238164
1:04	Маленькое счастье	Куба	5250635	5250634	5250636	5250631
0:38	Медляк	Mr. Credo	5244062	5244064	5244063	5244059
1:10	Новости прошлой недели	Nikel	5253372	5253371	5253373	5253368
0:50	Ну наконец-то	Масква	5253388	5253387	5253389	5253383
0:35	Останусь	Город 312	5251211	5251210	5251212	5251207
0:49	Плечи и смотри	Нелара	5255297	5255296	5255298	5255294
0:34	Ресницы	Братья Грим	5231953	5231954	5231952	5231949
1:06	Рома, извини	Зверн	5244719	5244718	5244720	5244715
0:36	Снег	Аксу	5253483	5253482	5253484	5253489
0:47	Тема из к/ф "Бой с тенью"	Триplex vs Араш/Алиса	5235299	5235300	5235298	5235327
1:38	Тема из к/ф "Свалочка"	ЛигаЛайк	5252637	5252636	5252638	5252633
0:31	Трали-вали	Верка Сердючка	5254988	5254987	5254989	5254985
0:53	Ты далеко	Н. Басков и Т. Позолот	5251225	5251227	5251226	5251223
0:37	Убей меня нежно	A.Sonia	5252668	5252667	5252669	5252664
0:56	Целуй меня	Revolvers	5254123	5254122	5254124	5254119
1:14	Чёрные глаза	А. Мугу и А. Тлебуз	5215987	5215988	5215986	5216139
0:45	Чёрные глаза	А. Мугу vs Crazy Frog	5246670	5246672	5246671	5246667
0:38	Чёрный бумер	Серёга	5215078	5215079	5215077	5215081
1:07	Чудная долина	Mr. Credo	5254413	5254412	5254414	5254408
0:35	Юность в сапогах	из к/ф "Солдат"	5228540	5228541	5228539	5228545

ОТПРАВЬ SMS С КОДОМ НА НОМЕР 8889

0:56	All My Life	Mustafa Sandal	5255248	5255250	5255249	5255245
0:46	Axel-F	made famous by Crazy Frog	5232618	5232619	5232617	5232596
0:45	Every Single Day	Benassi Bros. feat. Dhany	5255271	5255273	5255272	5255269
0:49	Kylie	Akcent	5255265	5255264	5255266	5255261
1:14	Porsolt	made famous by Crazy Frog	5250372	5250374	5250373	5250369
1:09	Бал у Сатаны	из к/ф "Мастер и Маргарита"	5252599	5252598	5252600	5252595
1:09	Бум. Из к/ф "Дневной дозор"	ТТ-34	5248858	5248857	5248859	5248854
0:45	Владимирский централ	М.Круг	5215744	5215745	5215743	5215864
0:54	Возле дома твоего	Серёга	5252702	5252701	5252703	5252698
0:55	Восточная сказка	Arash и Блестящие	5244559	5244561	5244560	5244556
1:11	Даже если ты уйдешь...	Сергей Лазарев	5252629	5252628	5252630	5252624
1:02	Если в сердце живёт любовь	Ю. Савичева	5238881	5238880	5238877	5238863
0:55	Как твоя дела?	Ю. Савичева	5246882	5246881	5246883	5246879
0:43	Кораблики	Подъём feat. Карина М.	5239420	5239422	5239421	5239418
0:32	Красавица	Фактор - 2	5238166	5238168	5238167	5238164
1:04	Маленькое счастье	Куба	5250635	5250634	5250636	5250631
0:38	Медляк	Mr. Credo	5244062	5244064	5244063	5244059
1:10	Новости прошлой недели	Nikel	5253372	5253371	5253373	5253368
0:50	Ну наконец-то	Масква	5253388	5253387	5253389	5253383
0:35	Останусь	Город 312	5251211	5251210	5251212	5251207
0:49	Плечи и смотри	Нелара	5255297	5255296	5255298	5255294
0:34	Ресницы	Братья Грим	5231953	5231954	5231952	5231949
1:06	Рома, извини	Зверн	5244719	5244718	5244720	5244715
0:36	Снег	Аксу	5253483	5253482	5253484	5253489
0:47	Тема из к/ф "Бой с тенью"	Триplex vs Араш/Алиса	5235299	5235300	5235298	5235327
1:38	Тема из к/ф "Свалочка"	ЛигаЛайк	5252637	5252636	5252638	5252633
0:31	Трали-вали	Верка Сердючка	5254988	5254987	5254989	5254985
0:53	Ты далеко	Н. Басков и Т. Позолот	5251225	5251227	5251226	5251223
0:37	Убей меня нежно	A.Sonia	5252668	5252667	5252669	5252664
0:56	Целуй меня	Revolvers	5254123	5254122	5254124	5254119
1:14	Чёрные глаза	А. Мугу и А. Тлебуз	5215987	5215988	5215986	5216139
0:45	Чёрные глаза	А. Мугу vs Crazy Frog	5246670	5246672	5246671	5246667
0:38	Чёрный бумер	Серёга	5215078	5215079	5215077	5215081
1:07	Чудная долина	Mr. Credo	5254413	5254412	5254414	5254408
0:35	Юность в сапогах	из к/ф "Солдат"	5228540	5228541	5228539	5228545

Заказать мелодию очень просто!

Отправь SMS с кодом МОНО- или ПОЛИФОНИЧЕСКОЙ мелодии на номер: **8881**

Для заказа MP3, AMR- и MMF-звонка отправь его код на номер: **8887**

ТОП-ХИТЫ!

0:26	Boro Boro	Arash	5224543	5224544	5224542	5224553
0:42	Freestyler	Bomfunk MC's	5215870	5215871	5215869	5215860
1:00	А может, это сон?	Uma2rman	5250249	5250251	5250250	5250246
0:44	Джа. Из к/ф "Дневной дозор"	ТТ-34	5248579	5248578	5248580	5248561
0:34	Кинг-ринг, тема из к/ф "Бой с тенью"	Серёга	5225255	5225256	5225254	5225258
0:40	Муха	из к/ф "Бумер-2"	5253621	5253620	5253622	5253617
0:57	Не случайно	Дмит Чубыкин	5253396	5253395	5253397	5253392
0:48	Обрыв	из к/ф "Бумер-2"	5253629	5253628	5253630	5253625
0:53	Осень	из к/ф "Бумер-2"	5253637	5253636	5253638	5253633
0:49	Под запретом	Non Stop	5253455	5253454	5253456	5253451
0:39	Ты далеко	Uma2rman	5242150	5242152	5242151	5235329

Полные версии песен в MP3

Скачай на свой мобильник Только у нас!

5:00	32-ое	Только они ех-дурные мнения	5212149	5212148	5212147	5212146
3:43	All My Life	Mustafa Sandal	5214251	5214250	5214249	5214248
3:40	Every Single Day	Benassi Bros. feat. Dhany	5214261	5214260	5214259	5214258
4:06	Kylie	Akcent	5214255	5214254	5214253	5214252
3:59	Возле дома твоего	Серёга	5214069	5214068	5214067	5214066
3:24	Восточная сказка	Arash и Блестящие	5213562	5213561	5213560	5213559
3:25	Даже если ты уйдешь...	Сергей Лазарев	5214026	5214025	5214024	5214023
2:54	Если в сердце живёт любовь	Ю. Савичева	5212365	5212364	5212363	5212362
3:20	Как твои дела?	Ю. Савичева	5213079	5213078	5213077	5213076
3:42	Кинг Ринг	Серёга	5212765	5212764	5212763	5212762
3:23	Красавица	Фактор 2	5212303	5212302	5212301	5212300
3:51	Маленькое счастье	Куба	5213749	5213748	5213747	5213746
3:25	Медляк	Mr. Credo	5213574	5213573	5213572	5213571
3:37	Между мною и тобой	Елена Терлеева	5214073	5214072	5214071	5214070
4:11	Мечта	Smash!!	5212307	5212306	5212305	5212304
2:57	Ресницы	Братья Грим	5212764	5212763	5212762	5212761
4:15	Останусь	Город 312	5214451	5214450	5214449	5214448
3:43	Целуй меня	Revolvers	5214189	5214188	5214187	5214186
3:29	Чёрные глаза	Айдамир Мугу vs. Crazy Frog	5213428	5213427	5213426	5213425
4:05	Чёрный бумер	Серёга	5212766	5212765	5212764	5212763
5:23	Чудная долина	Mr. Credo	5214197	5214196	5214195	5214194

Переполох в городе



Логово бета-тестеров

01 мая 11:32 реального времени

— Ксенобайт, бросай эти свои распечатки и поехали в лес. Глянь в окно: солнце светит, птички поют, весна, черт побери! Ты совсем усохнешь за этим ящиком.

— Я в прошлом году уже ездил! — сварливо буркнул Ксенобайт. — И до сих пор сыт этой вашей романтикой по самое не могу! Сырость, комары, шишки... Я уже не говорю про ежей! У-у, подлые, кровожадные твари...

— На этот раз с нами будет Внучка!

Физиономия Ксенобайта на дисплее телефона состроила саркастическую гримасу.

— Это угроза, да?

Если вы не поняли, на этот раз речь шла отнюдь не о какой-то новой компьютерной игре, а о поездке на природу. В прошлом году таковая и вправду закончилась весьма плачевно. Стоило тестерам приехать на место и поставить палатку, хлынул дождь. Костер никак не разгорался, пока за него не взялся Ксенобайт. Чего он туда сыпанул — так и осталось загадкой, но в небо вдруг ударил двухметровый синеватый факел, спаливший все дрова (включая здоровенный пень, выкорчеванный Махмудом с Мак-Мэдом), оставив после себя лишь пушистый пепел — и никаких углей.

Примус, который прихватила с собой Мелисса, тоже повел себя как-то странно. Вместо того чтобы вскипятить воду, он прорезал аккуратную дыру в доньшке котелка. Потом вдруг захлебнулся, начал кашлять... Перепуганные тестеры схоронились в овраге, и, как выяснилось, не зря. Примус начал мелко дрожать и подпрыгивать, перевернулся и, выдав устойчивую реактивную струю, величаво стартовал в зенит. Больше его не видели.

Но хуже всех — тут Ксенобайт был прав — оказались ежики. Они пришли на рассвете и с астматическим пыхтением принялись топтать по лагерю. Разворотив рюкзак,



они сожрали всю колбасу, две таблетки сухого спирта и скрылись в тумане, укатив с собой три банки тушенки.

— Да брось, Ксен, — без особой уверенности в голосе увещевал Банзай. — Время от времени надо отлупить от компьютера, ты сам это прекрасно знаешь! В общем, так! Сбор через полчаса в конторе. Если что, сам будешь объяснять Мелиссе, почему не поехал.

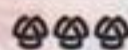
Полюбовавшись на разом скисшую физиономию программиста, Банзай отключился и, мурлыкая в усы какую-то песенку, развернулся к компьютеру. Какое-то время он лениво ковырялся там, делая все то, что должно быть сделано перед отъездом: проверял почту, просматривал сообщения на форумах...

Неожиданно глаза Банзая округлились. Он два раза перечитал какое-то объявление, после чего откинулся на спинку своего кресла. Лицо его побледнело, усы стали подрагивать.

— Разорен... Нет, не может быть, возможно, чья-то шутка? — забормотал он, лихорадочно стуча по клавиатуре. — Надо проверить... Прежде чем ударяться в панику — всегда надо проверить... Так... И тут тоже... Да... Нет... Да. Разорен. Я разорен! Нет. Мы разорены... А-а-а-а!!!

С диким воплем Банзай вскочил и, сделав два круга по машинному залу, стал лихорадочно натягивать на голову вирт-шлем. Выдернул из принтера лист бумаги, начал быстро писать на нем что-то, потом заметил, что пишет стеком от планшетки. Отшвырнул его в сторону, стал лихорадочно рыться в ящиках стола...

Через пять минут все стихло, только ровно гудели кулеры машин да время от времени тихо шуршали винчестеры.



В машинный зал бодро ввалился Махмуд, толкая перед собой Ксенобайта.

— Больше жизни, кнопкодаватель! Нас ждет великолепный отдых! Свежий воздух, мать-природа и пиво! Шашлык сделаем, песни под гитару орать будем...

— Ага, интересно, и кто же это из нас на гитаре умеет играть? — проворчал Ксенобайт, аккуратно пристраивая в угол ненавистный рюкзак.

Махмуд с подозрением покосился на вещи программиста.

— Так... А ну-ка признавайся... Опять ноутбук с собой протаскать хочешь?!

Ксенобайт затравленно оскандился.

— А почему бы и нет?

— Так не пойдет. Я же сказал: брать только самое необходимое для выживания в условиях дикой природы! То есть: пиво, воблу и тушенку. Никаких ноутбуков! Банзай, скажи ему! Банзай?..

— Да, кстати, а где наш старый камикадзе? — с готовностью переключился на другую тему Ксенобайт.

— Ну не елки-палки?! — удивился Махмуд. — В виртуалку залез! Эй, Банзай, ты чего это...

— погоди, — вдруг с беспокойством пробормотал Ксенобайт, подтягивая к себе клавиатуру.

— Где он там? — недовольно буркнул Махмуд.

— В «Эпохе Химер», где же еще, — пожал плечами программист. — Странно, он поставил тройной блок на прерывание вирта. Вытащить его оттуда можно только рубанув питание.

— А, ну, это легко, — солидно кивнул Махмуд.

— Да погоди ты! С чего это он так законопатился? Глянь-ка, он записку оставил...

Тестеры склонились над листом бумаги. Густо-красные потеки после некоторого изучения складывались в невнятное послание.

— Кровь? — слегка осипшим голосом спросил Махмуд.

Ксенобайт провел по буквам пальцем и задумчиво сунул его в рот.

— Не, кетчуп из холодильника. Так... Хм. «Мы разорены. Громозека в городе». Что за белиберда? Слушай, я не знаю, что так перекосило Банзая, но это должно быть что-то очень серьезное...

— Вот что, — хмуро буркнул Махмуд. — Я сейчас лезу в виртуалку, постараюсь перехватить там нашего дорогого спятившего друга. А ты дожись остальных и постарайся разузнать, что, собственно, произошло.

Проводив печальным взглядом влезавшего в вирт-шлем коллегу, Ксенобайт пошел к компьютеру. Пролитав логи сервера, он нахмурился и потянулся к телефону.

— Алло, Внучка?

— Ксен! Все пропало!!
 — Да, я уже знаю, не кричи, пожалуйста, мне в ухо! Слушай, скажи мне как специалист, какого лешего происходит сейчас в «Эпохе Химер»?
 — Ты уже знаешь?
 — Да ничего я не знаю, то есть знаю, что что-то стряслось, но не понимаю — что? Все вопят про какого-то Громозеку, судя по тону, это полный абзац.
 — Все правильно! Он в городе!
 — В каком городе?
 — В Бермундии!
 — Кто?
 — Громозека!
 — Замкнутый цикл, — проворчал Ксенобайт. — Ну-ка, дуй в контору. И прихвати с собой Мелиссу с Мак-Мэдом, кажется, дело серьезное.
 Положив трубку, Ксенобайт застучал по клавишам, бормоча:
 — Громозека... Что-то я такое слышал, вот только не помню, что...

Эпоха Химер, окрестности Бермундии

01 мая 12:11 реального времени

— Внучка, может, все-таки расскажешь, что произошло? — тревожно допытывался Ксенобайт, продираясь сквозь заросли кустарника. — Чем так страшен этот Громозека?
 — Ох, Ксен, ну как ты не понимаешь?! Громозека — это монстр такой, из Внутренней Монголии.
 — Это я уже знаю. И что? Ну, монстр. Правда, в Монголии они все стукнутые, ну да ладно. И что он делает в Бермундии?!
 — Вот в том-то все и дело. Это командный монстр. Босс А-класса! На него ходят даже не кланами — альянсами, как на штурм замка.
 — Силен, бродяга! И что?
 — Как это — что?! — опешила Внучка.
 — Ну, монстр, ну, в городе, — пожал плечами Ксенобайт. — В чем проблема-то?
 Внучка недоверчиво покачала косичками.
 — Это все потому, что ты, Ксен, на редкость асоциальный тип! Это же катастрофа! Сколько народу живет в городах, туда приходят, чтобы отдохнуть, закупиться снаряжением, расходными материалами... А теперь там целая стая монстров!
 Прорвавшись сквозь очередные заросли кустарника, Ксенобайт и Внучка вывалились на Бермундский тракт. И дружно раскрыли рты.
 Картина была впечатляющая. До самого горизонта по тракту тянулась вереница беженцев. Люди, гномы, эльфы и орки, кто пешком, кто на телегах... все спешно ковыляли в одну сторону, прочь от города, волоча тюки со скарбом.
 — Эй, папаша! — окликнул Ксенобайт какого-то орка. — До города далеко?!

— Кретин! Там же Громозека!
 — А мне по барабану, кто там.
 — Псих, — диагностировал орк, отворачиваясь. — У тебя какой уровень?
 — Тебе хватит, — насупил Ксенобайт.
 — Если меньше семидесятого — лучше не суйся. Хана Бермундии. Жаль, хороший был город...
 Орк затерялся в толпе. Возле Ксенобайта материализовался какой-то дварф:
 — Эй, парень! В город собираешься?! Молодец! Герой! Я тобой горжусь. Возле северных ворот там разворачивают штаб сопротивления, иди туда.
 — Все настолько серьезно? — моргнул Ксенобайт.
 — Все еще хуже. Слушай, купи энергокристаллов, пригодятся, зуб даю.
 — Это мысль, — кивнул Ксенобайт. — Затариться я забыл... Сколько?
 — Девяносто за штуку.
 Глаза программиста выпучились.
 — Ты что, папаша, охренел?! Да они же втрое дешевле стоят!
 — Э, не горячись, сынок, в стране экономический кризис и военное положение. На бирже паника. Никто тебе дешевле не продаст, зуб даю!
 — Спекулянт, — прошипел Ксенобайт. — Гнида! Наживаешься на народном бедствии?! Да я тебя сейчас, по законам военного времени...

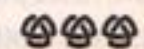
Дварф резво отскочил от программиста, глаза которого начали разгораться багровым свечением.
 — Ксен, ну его, — дернула программиста за рукав Внучка. — Пошли скорее...

Бермундия, северные ворота

01 мая 12:24 реального времени

Ксенобайт глядел на некогда белоснежные стены одного из крупнейших городов «Эпохи Химер». Ажурные башни, между которыми были натянуты висячие мосты, увитые плющом, витражи в окнах, мозаичные мостовые... Кажется, всему этому пришел конец.
 — Кажется, — осипшим голосом пробормотал программист, — Бермундия стала напоминать мой родной замок в Трансильвании.
 И вправду. Над городом стояла удушливая мгла, откуда-то из-за стен поднимался жирный столб копоти. Стены были покрыты маслянистой гадостью, трава вокруг почернела. Снаружи, перед воротами, стоял натуральный кордон из закованных в броню рыцарей. Чуть в сторонке виднелись несколько палаток. Возле них суетились какие-то люди. Ксенобайт решительно направился туда.
 — Эй, народ! Кто крайний? — мрачно буркнул программист, подходя к кучке рыцарей, склонившихся над картой города.
 — А ты кто? — мрачно буркнул один из бойцов.

— А это неважно. Почему стоим? Я слышал, в Бермундии полный бардак?
 — Это слабо сказано, — проворчал рыцарь. — Какой уровень?
 Ксенобайт насупил. Этот вопрос традиционно считался очень некорректным среди игроков.
 — Да не кипятись, у нас тут форс-мажор полный. Каждый человек на счету.
 От ворот раздался панический вопль:
 — Алярм!!!
 Ксенобайт с интересом глянул туда. Воины у ворот спешно сомкнули щиты. Из-за этой стальной стены открыли шквальный огонь арбалетчики, полетели заклинания магов... А из ворот, раскачиваясь и бубня, выходила толпа зомби.
 — А покойнички-то откуда? — деловито спросил Ксенобайт.
 — Громозека подымает, — проворчал рыцарь. — Мы их еле-еле сдерживаем. И откуда их столько берется-то?
 Кажется, дело было плохо. Покойники, утыканные арбалетными стрелами, продолжали упрямо ползти вперед.
 — По головам бейте! По головам! — заорал рыцарь — Тьфу, балбесы...
 Ксенобайт закатал рукава.
 — Так, я сейчас... А ну, братва, посторонись!
 Внучка заметила, как вспыхнул посох программиста, поглощая энергокристалл. Потом вспыхнул еще раз. И еще. Наконец Ксенобайт начал крутить им, бормоча заклинание...
 — Эй вы, там! — завопила Внучка. — Р-разбега-айсь!
 Рыцари, державшие оборону у ворот, оглянулись и шарахнулись в стороны. Вокруг Ксенобайта уже клубилась тьма, в которой проскакивали багровые сполохи. Наконец он резко взмахнул посохом. Клубящийся огненный сгусток, извиваясь, точно грузовик, ринулся вперед, сметая все на своем пути. Польшнуло нестерпимым жаром.
 — «Черный инферно»? — сглотнул кто-то.
 — Девятый уровень...
 На ногах осталось всего штук пять зомби, да и те как-то ошалело мотали головами, не проявляя никакого энтузиазма к продолжению атаки. Остальных, очевидно, сожгло в пепел.
 — Ну что, ханурики, — цыкнул зубом Ксенобайт. — Докладывайте обстановку.



— То есть мы доподлинно знаем, что Громозека проклинает территорию вокруг себя и поднимает мертвецов. Крушит все. Игроков, ботов — без разницы, рушит здания. И, кажется, он добрался до Бермундского кладбища. Так что весь город кишит зомби.





пуха вам, как говорится, мы за вас отомстим.

Ксенобайт, ссыпав кристаллы в сумку, вышел из палатки и направился к воротам. Наложив на себя пару защитных заклинаний, он глянул на Внучку:

— Ты остаешься здесь.

вым пинком отшвыривая чью-то оторванную в ходе потасовки руку.

— Ты что, с ума сошла?! Это же «мертвая кровь». Редкостная гадость...

— Тогда почему не кастанешь чего-нибудь убойного?

Ксенобайт угрюмо глянул на счетчик кристаллов.

— Вот пополним боезапас — тогда и будем выпендриваться. Давай-ка ходу...

Вдруг откуда-то из переулка послышалось рычание и звон железа. Переглянувшись, Ксенобайт с Внучкой кинулись на звук. Вскоре они увидели небольшую баррикаду, на которой отчаянно рубились два дварфа. Их атаковали какие-то отвратительные твари, напоминающие ободранные тушки крыс размером с теленка.

— О, горе мне, горе! Все, все, что нажито непосильным трудом! — завывал один из дварфов, махая огромной секирой.

Его товарищ не произносил ничего цензурного, работая огромной кувалдой. Ксенобайт ловко поддел одного из монстров посохом и отшвырнул в сторону. Внучка, взвизгнув, огрела его дубинкой. Вскоре атака была отбита.

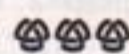
— Ну, кажется, наших мы нашли. Банзай, может, объяснишь, какого лешего ты с катушек съехал?

— Не кипятись, Ксен, дело и вправду хреновое, — мрачно заметил Махмуд.

— А что это за гадость?! — жалобно спросила Внучка, указывая на валяющиеся тела тварей.

— Внутримонгольский койот-выворотень, — проявил эрудицию Ксенобайт. — И много их здесь?

— Порядком, — вздохнул Махмуд. — Пошли.



Банзай проводил коллег до небольшого домика и, достав откуда-то из-под доспеха связку ключей, начал один за другим открывать замки, покрывавшие дверь чуть ли не сплошным слоем. Махмуд остался патрулировать баррикаду.

Пока Банзай возился с дверью, Ксенобайт хмуро разглядывал висящую над ней вывеску.

— Так-так... «Салон-магазин «У старого дварфа». Все для искателей приключений: оружие, броня, магические артефакты. Оптовые поставки расходных материалов. Принимаются заказы на крафт персонального снаряжения и добычу редких ресурсов...». Банзай, кто тебя рекламные плакаты учил составлять?! И когда ты успел лавочкой обзавестись, ты ж всю жизнь на барахолке фарцевал...

Банзай кинул на Ксенобайта испепеляющий взгляд.

— Неделю назад я решил, что пора обзаводиться нормальным солидным бизнесом.

— Это полный абзац, — вздохнул Ксенобайт. — Знаете, что такое Бермундское кладбище?

— Ну?

— Это логи всех смертей в локации. Админам уже стучали?

— Да все время стучим, — недовольно ответил главнокомандующий (его звали Риттерхунд) кучки игроков, рискнувших оказать сопротивление Громозеке. — Все старшие админы на маевке, а те, что на дежурстве... Все, что они могут сделать, — остановить сервер. У них даже на откат привилегий не хватает! Да еще и неизвестно, будет ли откат: ситуация-то игровая!

— Ладно, а что игроки? Почему вокруг одна малышня? Двадцатый уровень — это несерьезно!

— Так праздники ведь, — пожал плечами Риттерхунд. — Это... на природу...

— Понятно. Слушайте, мы, собственно, узнать хотели. Тут парочка дварфов не пробегала?

Риттерхунд помрачнел.

— Вы про этих, стукнутых? Минут двадцать назад тут пролетели два психа с воплями «Разорены! Мы разорены!!!». Расшвыряли десятка три зомби и сгнули в городе. Как есть идиоты — воскрешалки на проклятой территории не работают, телепорты стоят...

— Кажется, наши, — кивнула Внучка.

— Банзай совсем спятил, чего его внутрь-то потянуло?! — почесал затылок Ксенобайт — Ладно, голодранцы, что делать-то будем?!

— Не знаю, — мрачно буркнул Риттерхунд. — Ситуация — полный аут. Энергокристаллов нет, стрелы заканчиваются. У нас тут сидят два дварфа, клепают кристаллы, лучники стругают стрелы, но их производственных мощностей хватает только на то, чтобы сдерживать атаки. И еще леший его знает, что делать с самим Громозекой. Копим ресурсы на прорыв.

Ксенобайт тяжело задумался, вперив взгляд в карту города. Наконец он буркнул:

— Слышь, командир, подкинь патронов.

— Зачем? — обалдел Риттерхунд.

— Гляди сюда. Там внутри — наш кореш. Я, кажется, понял, куда он пошел.

— Куда?

— В банк. Там у него запас готовой продукции. Если удастся прорваться и дожидаться респана банкира — можно будет снять со счета и кристаллы, и стрелы, и черта в ступе. Иначе — патовая ситуация, можно выходить из игры и ждать админов. К тому же — все равно надо прощупать этого Громозеку.

Риттерхунд долго глядел на Ксенобайта, потом крикнул:

— Эй, народ! Скиньтесь кристаллами, кто сколько может! Гляди сюда. Где-то здесь, у храма, орудует бригада наших. Их там зажало, но вроде они еще держатся. Еще одна группа просочилась в канализацию. Больше ничего не знаю. Ни

— Ни за что!

Ксенобайт скосил глаза и заметил, что Внучка достает из сумки видеокамеру.

— А, понятно. Ну, добро пожаловать в ад!

Бермундия, банковская площадь

01 мая 12:41
реального времени

— Мужики, может, договоримся? — предложил Ксенобайт, нервно перебирая пальцами по полированному дереву посоха.

— Ы-ы-ы!

— Я же почти свой!

— У-у-у!

— Ну, тогда не обижайтесь, мужики...

Крутанув посохом, Ксенобайт заехал ближайшему зомби по башке. Резво отскочил, ткнул еще одного... Зомби, как и полагается ожившим мертвецам, были медлительны, но малочувствительны к повреждениям. Фактически, единственное, что могло им повредить, — так это хороший удар в голову или огонь. А вот попадаться им в лапы не хотелось даже Ксенобайту.

— Ай-яй! — завопила где-то Внучка.

— По башке его, по башке! — подсказал программист.

Раздался сухой треск и тоскливое «Ы-ы-ы!». Ксенобайт отшвырнул от себя очередного мертвяка и поспешил на помощь Внучке.

— Ксен, почему ты их не кусаешь? — хныкнула девушка, брезгли-

— Так ты, старый спекулянт, — прошипел программист, — такую панику из-за своего барахла устроил?! Банзай, да приди в себя! Пройдет денек-другой, даже меньше, админов повыдергивают с отдыха, и они бабахнут откат. Всего делов!

— Во-первых, это не мое барахло, — с ледяным достоинством ответил Банзай. — Это наше барахло.

Ксенобайт осекся и слегка побледнел.

— Погоди-ка... Ты у меня давеча занимал денег... Так они...

— Я их вложил в бизнес.

Ксенобайт тихо сполз по стене и, усевшись на тротуар, прохрипел:

— Воды!

— Ксен, ты чего?! — забеспокоилась Внучка...

— Все... Все, нажитое этим... как его...

— Непосильным трудом, — под-сказал Банзай.

— Точно.

— Слушай, Ксен, — подозрительно осведомилась Внучка. — А сколько ты Банзаю денег ссудил?

— Лучше тебе этого не знать... Банзай, я тебя сейчас... Я же замок заложил, чтобы...

— Но-но! — заерзал Банзай. — А ну-ка клыки спрятал!

— Ксен, ты же сам говорил... Админы... Откат...

— Все не так просто, Внучка, — вздохнул Банзай. — Ты забыла, что мы в «Эпохе Химер», строго говоря, персоны нон-грата?

— За ту историю в Дальних Бамбуках? Ну, когда вы сервер тестировали?

— Вот именно. Знаю я, как это будет, — проворчал чернокожничник. — Полного отката делать им никто не даст: на остальных-то локациях тысячи игроков спокойно качаются. Значит — подавайте заявки на возмещение ущерба, заявки сверят по базе...

— Угу, — кивнул Банзай. — Увидав наши идентификаторы из первой сотни, админы, ясно дело, очень заинтересуются, полезут наводить справки...

— Мы разорены, — печально заявил Ксенобайт.

С минуту он сидел с абсолютно отсутствующим взглядом. Потом в его глазах начало разгораться багровое пламя.

— Ну нет! Банзай, ты что-то там говорил насчет оптовых поставок расходных материалов и боеприпасов?

— Пошли, — мотнул головой дварф, открывая наконец дверь.

Торговый зал лавочки был крохотным, но уютным. По полкам были расставлены всяческие диковинки, тут так и хотелось бродить и бродить часами, разглядывая предметы, старинные карты, картины...

За торговым залом обнаружился вполне респектабельный кабинет. Войдя туда, Банзай сорвал с пола

ковер и, пробормотав какое-то заклинание, сделал видимым здоровенный люк. Поднатужившись, открыл его и нырнул в подпол. Ксенобайт и Внучка последовали за ним, однако вместо ожидаемой лестницы оказались в кабине небольшого лифта. Лифт, вздрагивая, отправился вниз.

— Святой Коннектий! — потрясенно пробормотал Ксенобайт. — Эта штука что, под всем кварталом тянется?!

Внизу был натуральный ангар. Ангар, заставленный стеллажами, на которых лежали всевозможные ящики, лотки с хрупким грузом, запечатанные амфоры, мешки...

— Все нажитое непосильным трудом! — с нежностью проговорил Банзай, обводя глазами бесчисленные полки...

Бермундия, салон-магазин «У старого дварфа»

01 мая 12:59 реального времени

Пока Ксенобайт носился по складу, лихорадочно сверкая глазами и сгребая с полок артефакты, Внучка по приказу Банзая вышла на связь с Мелиссой и Мак-Мэдом. Так что вскоре вся команда тестеров собралась в лавочке «У старого дварфа» на совещание.

Очень скоро выяснилось, что материальную заинтересованность в вопросе имеют все, кроме Внучки. Пронырливый Банзай умудрился вложить в бизнес практически весь капитал тестеров в «Эпохе Химер», включая недвижимость команды.

Ксенобайт сидел, закутавшись в роскошную мантию, сотканную, кажется, из куска пасмурного ночного неба, перевитый крест-накрест двумя лентами быстрой подачи энергокристаллов. Мак-Мэд задумчиво разглядывал полированный арбалет, весь покрытый рунической вязью. Внучка была увешана всевозможными свитками, мешочками и пузырьками, как новогодняя елка. Про дварфов и говорить нечего: они были закованы в сталь так, что больше напоминали бронированных жуков.

Банзай нервно расхаживал вдоль прилавка.

— Черт, — бурчал дварф. — Положение стабильное, но патовое. Пока нас задевало только случайными группами нечисти, вызванными Громозекой, да мародерами. Однако рано или поздно этот урод припрется сюда сам. И что тогда будет?

Банзай вопросительно глянул на Мелиссу. Та пожала плечами.

— Не могу себе даже представить, — призналась она.

— Я могу, — проворчал Мак-Мэд. — Я-то во Внутренней Монголии частенько бываю. Так вот: хана нам будет. Громозека — штучный

босс. Его не ходят бить. Его ходят штурмовать, как замок. Причем — альянсами. И очень нечасто. Поэтому никто и не знает его способностей: в открытой информации по серверу их нет, а очевидцев не так уж много.

— Проклятие территории, вызов нечисти — похоже, в неограниченных количествах, стаи койотов-выворотней... Это мы уже видели, — стала загибать пальцы Мелисса.

— Вообще-то это баг, — хмуро буркнул Ксенобайт. — Возможности этого поганца в нормальных условиях ограничены очень просто. Я тут послушал Мак-Мэда, в каких местах он обычно обитает... Так вот. Там его возможность поднимать койников надежно урезана полным отсутствием оных в радиусе нескольких километров. То есть — только те идиоты, что припрутся сами. А тут... Он наткнулся на кладбище. Сливайте воду.

— Не о том думаем, — хмуро буркнул Банзай. — Давайте вот откуда зайдем. Какого лешего он вообще приперся в Бермундию? И как депортировать его на историческую родину?

— Может, его кто-то на хвосте привел? — задумчиво пробормотала Внучка, глядя в потолок.

Все запнулись, глядя на нее.

— На хвосте?

— Ну... — смутилась Внучка. — У меня много раз так было. Знаете, не считаешь сил, нарвешься на какого-то монстра... Понимаешь, что он тебе не по зубам, — и бежать. Бежишь, а он не отстает. Бежишь-бежишь... А куда бежать-то? В город. Там кто-нибудь добрый его обязательно грохнет.

— От Громозеки с его бандой разве что гоблин смотаться может, и то только на «скипидаре», — покачал головой Махмуд.

— К тому же, если бы кто-то собирал альянс на Громозеку, я бы узнал, — добавил Махмуд.

— А если это был не альянс? Если кто-то в одиночку... случайно?

— Какой опытный игрок «случайно» сунется на Громозеку, да еще в одиночку?

— А может, он неопытный?

— А неопытный так далеко не зайдет!

— Много ты о неопытных знаешь! — взвилась Внучка. — Я как-то на одиннадцатом уровне забрела в Проклятое Королевство Ю.

— Как тебя туда занесло?!

— Заблудилась я...

— Ну ладно, с новичками, и правда, какой только белиберды не случается... Но как он допер от Монголии до Бермундии?! За ним бы такая полоса разрушений осталась, что...

— А может, он порталом! — запальчиво заявила Внучка.

— Ну, а вот ты и попалась. Если бы он ушел порталом, то...

Неожиданно Мак-Мэд запнулся.

— Это был не личный портал, а грузовой, — пробормотал Ксенобайт.

— Не сходится, — покачал головой Банзай. — Заклинание грузового портала получают только на высоких уровнях, а свиток с ним стоит столько, что ни один новичок себе позволить не может.

— А вот и нет, — неожиданно вмешалась Мелисса. — Если только этот новичок не гоблин-обкастер.

— Обо что? — удивилась Внучка.

— «Обкастер». Это специальный класс такой. Сам по себе он слабенький, атакующей магии у него почти нет. Зато есть много заклинаний, которые можно накладывать на других, а зачастую — на всю команду! Сам по себе такой персонаж может, и не выбьется в герои, но любая команда с радостью возьмет его в группу. И даже новичка. Все сходится! У них грузовой портал появляется чуть ли не с самого начала, стоит, правда, почти полного запаса маны...

— Ну, и что нам это дает? — недовольно проворчал Махмуд. — Объявляем вендетту всем гоблинам сервера? Ставим их на счетчик?!

— Вовсе нет, — кровожадно усмехнулся Ксенобайт. — Но найти его надо... Нутром чую, он все еще где-то здесь...

— Думаешь, сработал триггер преследования? — оживился Банзай. — И потому это чучело до сих пор здесь?

— Почти уверен, — кивнул Ксенобайт. — Вот что... Банзай, у тебя тут алхимический куб есть? Можешь сварить мне одну бурду?

Бермундия, площадь Ста Богов

01 мая 13:19 реального времени

— Ксен, а что за «триггер преследования»?

— Ну, как тебе сказать... Почему монстр бросается за тобой, если ты его стукнешь?

— Ну, обижаются, вот и хочет отомстить.

— Угу. При этом разные монстры ведут себя по-разному. Один пробежит за тобой пару метров и отстанет. Другой сначала прикинет соотношение сил, а уж потом решит: то ли тебя догонять, то ли самому драпать. Третий нападет на тебя, даже если персонально его ты не била, но обидела его сородича... В общем, любой охотник должен знать и уважать повадки монстров, а проще говоря — скрипты, которые ими управляют. Но это все для одиночных тварей. С монстрами, рассчитанными на групповую охоту, все еще сложнее.

— Это как?

— А вот представь, если на тебя напала группа противников. Кого будешь бить в первую очередь?

— Ну-у...

— Одни монстры бьют в первую очередь того, кто стукнул их последним. Другие — прикидывают, кто самый опасный противник в банде, исходя из того, кто единоразово снял больше жизни. Третьи еще учитывают, есть ли в группе маг, лучник, медик.

— А что Громозека?

— Не знаю. Но я пару раз нарылся на монстров, которых клинит на первом, кто его ударил. Монстр может временно упустить его из виду и заняться другими бойцами, но этого, первого, стремится уничтожить любой ценой и никогда не забывает.

— И что?

— А то! Надо найти этого оболтуса. Громозека ринется за ним — так его из города и выманит.

— Ой... А где же мы его искать будем?

— А чем, по-твоему, занят Громозека? Я обратил внимание: покойнички не просто бродят по городу. Они его прочесывают.

— И почему же они его еще не нашли?!

Ксенобайт вдруг остановился как вкопанный и озадаченно почесал нос.

— Между прочим — очень хороший вопрос... — удивленно проговорил он. — Так... Хм... У меня идея.

И Ксенобайт свернул куда-то в переулок. Достав свою книгу, он долго ее листал. Наконец нашел какое-то заклинание.

— Никогда ведь его не использовал, — бормотал чернокнижник задумчиво. — Думал — пользы никакой. А вот поди ж ты... Ну-ка...

Ксенобайт, сверяясь с книгой, сплел заклинание и закрутил пальцами, внося его в список активных, готовых к работе кастов. Потом сложно прищелкнул пальцами. Внучка взвизгнула.

Как-то раз она уже видела, как Ксенобайт трансформируется в летучую мышь. Вид при этом он принимал весьма экзотический, за что и получил когда-то прозвище «Летучий Крыс». Но сейчас...

Сейчас кожа чернокнижника приобрела синюшно-зеленоватый оттенок, покрывшись неаппетитного вида темными пятнами. Глаза стали тусклыми, щеки ввалились. В общем, он вдруг стал точь-в-точь как слегка залежавшийся покойник.

— Ксен! Что с тобой?!

— Это заклинание маскировки под андеда, — прошамкал ставшими вдруг пергаментными губами Ксен. — Гадость редкостная, но позволяет проникать в склепы, населенные всякими ожившими покойничками.

— Ух ты... А почему ты его не используешь?

— А я в них и так проникаю, у меня для этого другие заклинания есть.

— Какие?

— «Черный inferно», например, — свирепо буркнул программист. — А сейчас стой спокойно.

— Ай! Нет! Не надо! И-и-и! — Внучка шарахнулась в сторону.

Ругнувшись, Ксенобайт взмахнул рукой, но заклинание, кажется, прошло мимо. Программист рванулся наперехват, забыв, что он вроде как трухлявый зомби, а не стремительный носферату, охнул, схватился за поясницу.

— Внучка, не валяй дурака!

— Не надо! Я этих покойников боюсь! А-а-а!

Вздыхнув, Ксенобайт вдруг рявкнул какое-то заклинание. Внучку припечатало к тротуару.

— «Паралайз»? — несчастным голосом спросила она.

— Угу. Слушай, а чего я, собственно, тебе голову морочу?! Не хочешь — не надо! Иди тогда, помоги Мелиссе местное подполье искать. Или к Махмуду с Мак-Мэдом — лавку охранять.

Внучка насторожилась.

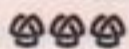
— А что ты задумал?

— Как что? Прикинуться зомби и понаблюдать, как они нашу пропажу ищут.

Глаза у Внучки округлились.

— И что... Они нас не тронут?

— Если все сделаем правильно — не тронут.



Ксенобайт и Внучка благополучно сели на хвост пятерке зомби, деловито семенящей по своим делам. Что интересно, лишенные внимания игроков покойники не кривлялись и не производили зловещих завываний. Выстроившись в колонну по два, они маршировали по городу, вертя головами.

Так прошло минут десять. Взвод, к которому присоединились тестеры, топал и топал по городу, не останавливаясь. Внучка сначала злорадно хихикала, наслаждаясь новыми ощущениями, но скоро заскучала.

— Ксен!

— Ш-ш! Тихо!

— Ксен, по-моему — дурацкая затея.

— Ничего подобного! Я, кажется, почти понял.

— Что понял?

— Все понял.

— Да мы просто маршируем тут по улицам и ничего нового не видим! Мимо этого сарая мы уже раза три проходили!

— Вот именно! Мы не идем по прямой, мы совершаем эволюции по сложной орбите.

— Чего?

— А-а, да что тут непонятного?! Мы...

Неожиданно тот зомби, что шел перед Ксенобайтом, остановился. Программист врезался в его спину, брезгливо сплюнул и выписал соседу пинка:

— Але, папаша! Чего стоим?

— Ы-ы-ы! — ответил зомби.

Перед патрулем стояли два мрачных персонажа в одеждах священников. У одного в руках был посох с массивным крестом на навершии, другой мрачно раскачивал в руках кадило на цепи. Ксенобайт удивленно икнул: секунду назад этих двоих тут определенно не было.

— Упс, — растерянно заметил Ксенобайт.

— Начнем, благословясь, — солидно молвил тот, что с посохом. Его напарник, не утруждая себя словами, крутанул кадило, как кистень, снеся башку ближайшему к нему покойнику.

Священники и монахи, всего человек десять, посыпались вдруг со всех сторон. Бормоча молитвы и швыряя пузырьки со святой водой, они принялись безжалостно истреблять оживших мертвецов. Ксенобайт и охнуть не успел, как оказался в плотном кольце.

— Стойте! — завопил программист. — Мы свои!

— Кому это ты тут «свой», тухлятина?! — удивленно моргнул кто-то из священников.

— Товарищи служители культа, тут такое дело...

— Египетская мумия тебе товарищ! Бей их, братия!

Мимо Ксенобайта свистнуло кадило. Чернокнижник резво отскочил в сторону, споткнулся о Внучку. Рядом грохнулся пузырек со святой водой.

— Ах, так?! — зашипел программист. — Ну, держись, ханурики!

Крутанувшись, Ксенобайт начал стремительно меняться. Синюшность уступила место меловой бледности, глаза вспыхнули красным.

— Носферату! — завопили священники. — Осины, осины!

— Чесноком его, гада!

— Ему надо отрезать туловище!

— Я всегда говорил: религия — опиум для народа! — прорычал Ксен, стремительно отращивая клыки.

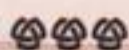
— Не-ет! Ксен, не кусай их! — завопила Внучка, бросаясь чернокнижнику под ноги.

Не ожидавший такого оборота Ксенобайт растянулся на мостовой. Орава «служителей культа» тут же накинута на него, охаживая посохами и кадилом.

— Воды! Воды! — кричал кто-то.

— Шампанского! — взревел Ксенобайт, расшвыривая насевших на него монахов.

— Ой, — расстроено вздохнула Внучка. — Ой, что будет...



— Что ж ты сразу не сказал, что маскируешься? — недовольно пробурчал Никодим, игрок в ранге дьякона, предводитель духовенства.

— А то вы меня слушали, — сварливо пробурчал Ксенобайт.

На прояснение ситуации в общей сложности ушло минут пять яростной потасовки. Игрока в Ксенобайте признали только после того, как он выматерился, употребляя выражения, которые ни один добропорядочный монстр не мог себе позволить из-за цензуры.

— Да ладно, все на нервах...

— Слушайте, — вдруг встрепенулся Ксенобайт. — А откуда вы, собственно, взялись?

— Ну дык. В невидимости стояли.

— Ерунда, — мотнул головой программист, — у зомби магическое зрение! Они сквозь «инвиз» запросто смотрят.

— Слышь, крендель, так ведь мы-то монахи, а не хвост собачий, — обиделся Никодим.

— Хочешь сказать, что аура священника плюс заклинание невидимости могут заморочить андеда?

— Ну, не всякого. Лича, например, уже таким не прошибешь. Но вот зомби...

— Я все понял! — завопил Ксенобайт. — Внучка, бежим! Спасибо, мужики! Слушайте, если не трудно — рвите-ка когти вот по этому адресу...

Ксенобайт лихорадочно накорябал адрес Банзаевской лавки.

— А что там? — удивленно спросил Никодим.

— Там наши. Будем этот балаган заканчивать, вот что! Внучка, за мной!

— Ксен, ты что, нашел его?! — нетерпеливо спросила Внучка, едва поспевая за несущимся во всю прыть чернокнижником.

— Я его вычислил! — торжествующе взревел программист. — Еще когда мы с покойничками маршировали... Мы же болтались во круг Площади Ста Богов! А знаешь, почему?!

— Ну?!

— Потому что это последнее непрочесанное место в городе! Просто они туда зайти боятся, это же культурный центр священников и шаманов всех рас!

— То есть они туда зайти не могут?!

— Могут, но очень не хотят. Если бы они его там увидели — обязательно поперлись бы, но они его не видят! Понимаешь? Он в храме! Он в одном из храмов, зуб даю, левый клык, любимый, предпоследний...

Ворвавшись на площадь, Ксенобайт обвел кровожадным взглядом расположенные по периметру храмы — резиденции первосвященников всех рас. Метнулся к одному, потом к другому. В третьем храме он вдруг ссутулился, вытянул вперед руки и взвыл:

— Поднимите мне веки! А-а-а, вижу! Вот он!

Воздух подернулся дымкой. Прямо перед алтарем храма стоял, окружив себя меловым кругом, маленький трясущийся гоблин.

Бермундия, салон-магазин «У старого дварфа»

01 мая 13:32 реального времени

— Пустите! — ныл гоблин, которого, как выяснилось, звали Муня, — Я не нарочно! Я нечаянно! Я просто испуга-лся!

Ксенобайт с самого начала пригрозил парню, что, если тот попытается разорвать коннект, он лично найдет его в реальном мире и, как выразился программист, откусит ему горло. Парень оказался настолько впечатлительным, что моментально поверил. Внучка, впрочем, тоже поверила.

По пути их несколько раз пытались перехватить патрули зомби, но Ксенобайт просто смел их, не жалея энергокристаллов.

— Ну как, нашли? — с тревогой спросил Мак-Мэд, дежурящий на баррикаде возле магазина.

Ксенобайт молча приподнял за шиворот гоблина.

— Сейчас начнется, — буркнул он. — Мы выволокли его из укрытия, так что Громозека, наверное, уже движется в нашу сторону. У вас все готово?

— Готово, — мрачно проворчал Банзай, показываясь из лавки. — Знаешь, сколько стоит это твоё варево?! Одной паутины Лысого Паука на двести...

— Забей, дедуля, — отрезал программист. — Мелисса, что у нас есть?

— Пять монахов, дьякон, орочий шаман, эльфийская заклинательница, ну, и так, по мелочам...

Из магазина стали один за другим выходить игроки. Тут были и знакомые уже Ксенобайту монахи, и другие члены стихийно образовавшегося сопротивления.

— Алло, все меня слушают? — крикнул Ксенобайт. — Хорошо. Муня. Ты понимаешь, что именно ты виноват во всем том бардаке, который творится в Бермундии?!

— Я не нарочно! — пискнул гоблин.

— Хочешь искупить свою вину перед обществом?

— Хочу!

— Отлично. Тогда вот что. Громозека преследует в первую очередь тебя. Сейчас он придет сюда, и ты от него побежишь. Понял?

— Нет! Я не смогу! Он меня убьет!

— Ну, один-то раз ты от него сбежал?

— Тогда у меня портал уже поставлен был... Ну, я и думаю, дай этого урода стукну... Для прикола... И сразу в портал...

— Приколист, мать твою, — проворчал Махмуд.

— Спокойно. На этот раз мы все

тебе поможем. Значит, так. Выпей это. Народ! А теперь, пожалуйста, кто что умеет... Кастуйте на него повышение скорости, повышение защиты, все, что есть, и до последней капли маны!

— Нафига? — удивился Никодим. — Все равно не поможет...

— Я потом вам объясню... Давайте!

Все собравшиеся дружно забормотали заклинания. Вокруг Муня начали вспыхивать разноцветные огоньки, кружиться искры. Банзай с Махмудом попутно вливали в гоблина целую батарею бутылочек с зельями...

Священник, размахнувшись, пнул Муню под зад. А в следующий миг маленький гоблин вдруг исчез, превратившись в размытое пятно. По ушам ударил резкий хлопок пройденного звукового барьера...

— Святой боже, — перекрестился Никодим.

— Шайтан, — подтвердил какой-то орочий шаман.

Логово бета-тестеров

01 мая 13:50 реального времени

— Ну, как там? — лениво спросил Ксенобайт.



Неожиданно земля под ногами дрогнула и как будто начало темнеть... Где-то вдалеке раздалось множественное «Ы-ы-ы!» оживших мертвецов...

— Громозека идет, — сузил глаза Мак-Мэд.

— Выводите Муню на старт! Муня, ты меня понял? Пробеги мимо него, так близко, как только сможешь! А потом — дуй во все лопатки из города, только не через северные ворота, ребят потопчешь...

— Ну, готов? — сурово спросил Никодим, осторожно устанавливая мелко дрожащего гоблина посреди мостовой. — На старт, внимание... С богом!

— Нормально. К шапочному разбору явились наконец администраторы сервера. Решили, что трассу, проложенную Муней, легче просто замостить и назвать проспектом Громозеки.

— Ксен, а что все-таки произошло? — требовательно потеревила программиста Внучка. — Чего это Муня вдруг превратился в комету?

— Ну, здравствте, мы же его так накачали заклинаниями и зельями, что мама не горюй! — усмехнулся Ксенобайт.

— Ну и что?! Ты хочешь сказать, что его так расперло только от обычной обкастовки?!

— Нет, конечно, — вздохнул Банзай. — Вся штука в том зелье, которое сочинил на досуге наш кровосос. Сочинил и зажал, надо заметить.

— Использовать его все равно нельзя, — пожал плечами программист. — Баговая штука получилась. Понимаешь, Внучка, вот если ты, к примеру, наколдуешь на себя заклинание, повышающее скорость, а потом выпьешь аналогичное зелье, что будет?

— Ну... Останется эффект того, что сильнее.

— Правильно. А представь, если бы эффекты не вытеснялись, а складывались?!

Внучка на миг задумалась, потом ее глаза полезли на лоб.

— Во-во. Более того, под действием моего коктейля даже одинаковые заклинания складываются. Честно говоря, мы накачали бедного Муню так, что он этого Громозеку мог голыми руками порвать, как тузик грелку. Если б он его так не боялся.

— Ох... И что же... Но ведь подобные зелья...

— Это баг, — твердо сказал Ксенобайт. — Таким образом любого новичка можно накачать так, что против него ни один альянс не выстоит. Подобные штуки все равно будут всплывать. Но я уже отослал мастерам баг-репорт. Так что...

— А что же случилось с Муней?

— Его видели возле Альби, потом в Лесу Разбитых Зеркал, потом в Эльфийских Рощах... Поразительно, за пятнадцать минут он со своей свитой пересек весь континент. И погиб, — сообщила Мелисса, которая всегда внимательно читала новости на форуме «Эпохи Химер»

— Как погиб? — всхлинула Внучка.

— Врезался в скалу. Там теперь пещера есть.

Все притихли, задумавшись о яркой судьбе бедного Муни.

— Кстати, — встрепенулась Внучка. — Давно хотела спросить... Вот мы все мотались там, мотались... А мне так и не удалось посмотреть на этого самого Громозеку. Скажите хоть, на кого он похож?!

Тестеры озадаченно переглянулись.

— Мак? Ты у нас спец по Монголии.

— Ну, не знаю, я район, где обитает Громозека, десятой дорогой всегда обхожу.

— Так как же он выглядит?

— Тайна сия велика есть, — вздохнул Ксенобайт.

ЛУЧШИЕ ИГРЫ



РЕАКТИВНОЕ ПРОТИВОТАНКОВОЕ ОРУЖИЕ

У наводчика дрогнула рука. Здоровенный кулак, начиненный взрывчаткой и посланный в двигатель, отклонился, задел за дополнительный бак, разнес его, поджег горючее на кормовой броне. Бросив ставший ненужным фаустпатрон, фашисты взбежали на следующий этаж и притаились там с автоматами, подстергая экипаж.

Януш Пшимановский,
«Четыре танкиста и собака»



ОХОТА НА «ТИГРА»

Передо мной — кирпичная кладка стены полуразрушенного дома... За ней — вражеский Pz.Kpfw.VI(H). Да-да, именно наводящий ужас «Тигр» притаился и ждет, когда же я наконец высунусь. А в дальнем углу лежит Panzerfaust с двумя выстрелами к нему. Именно столько и надо, чтобы отправить бронированного зверя к праотцам.

НА ЗАМЕТКУ: снаряд к реактивному гранатомету правильно называть «выстрелом». Немного глупо звучит «произведен выстрел бронейным выстрелом», но тут уж ничего не поделаешь — устоявшееся название. Впрочем, гранатой этот объект тоже можно называть.

Только вот незадача — для того, чтобы подобраться к гранатомету, нужно проскочить несколько метров открытого пространства. Это очень длинные метры. И сейчас я буду пробовать преодолеть их в четвертый раз.

Итак, согнувшись, добираюсь до пролома, вижу краешек гусеницы. Высовываюсь больше — грохот курсового пулемета, пыль, кирпичная крошка брызгами в стороны. Отскакиваю назад. По опыту известно, что между очередями проходит не менее полутора секунд. Итак, вперед!

На этот раз спринтерский забег на короткую дистанцию увенчался успехом. Поспешно шлепаюсь на пол, над головой кромешный ад крупнокалиберных пуль. Но этот угол не простреливается совершенно. Так что можно не нервничать. Теперь надо взять гранатомет и подыскать позицию, чтобы не истратить зря боекомплект. Похоже, из единственного выбитого окна в этой стене — это именно то, что надо.

Приподнимаюсь, вижу в прицельную рамку корму танка и кусочек башни. Идеальный угол вы-

Идеи, благодаря которым появился на свет противотанковый гранатомет, разделяет около тысячи лет. Принцип реактивного движения был известен еще в древнем Китае, а предприимчивые греки были первыми, кто использовал это открытие в военных целях. О боевом применении «греческого огня» упоминается, в частности, в «Тактике» византийского императора Льва VI (866—912 гг.).

Теория кумулятивного эффекта появилась в 1864 году благодаря работам русского военного инженера генерала М. М. Андриевского, который использовал это явление при создании капсюля-детонатора.

Но еще много десятков лет потребовалось для того, чтобы объединить разрозненные открытия, придать результату надлежащую форму и добиться его высокой боевой эффективности. В результате множества исследований, практических испытаний и их анализа появился реактивный противотанковый гранатомет — поистине грозное оружие, от которого и на сегодняшний день практически нет защиты (современные гранаты способны пробить метровую бетонную стену и поразить укрывшихся за ней солдат).



стрела. Снова очередь, но я пулемета не вижу, а значит, он не опасен.

Тщательно прицеливаюсь, попутно прикидывая расстояние. Вроде бы в пределах тридцати метров... Выстрел, описав короткую дугу, попадает в корму. Гулкий удар, многотонная махина содрогается, разражается очередной очередью.

Вторая порция состава №96, известного также, как Fullpulver 02, превращает «Тигра» в бесполезную раскаленную грудку железа. Бросаю на пол гранатомет, попутно отмечая, что разработчики Call of Duty поленились нанести на его ствол обязательную надпись «Achtung! Feuerstrahl!» (Осторожно! Реактивная струя!). Время бежать дальше. Впереди меня ждала разрушенная церковь, но это уже совсем другая история.

Инцидент с «Тигром», помнится, подвигнул меня на размышления о том, что бы ответил доктор Лангвейлер, если бы ему сказали, что продукция HASAG Hugo Schneider AG Lampenfabrik станет неплохим средством для борьбы с немецкими «панцерваффе». Воистину, правая рука не ведает, что творит левая.

Игровое применение противотанкового реактивного оружия очень разнообразно. С его помощью можно уничтожать не только бронетехнику. Реактивные гранатометы весьма эффективны при уничтожении скопления живой силы противника, катеров и десантных судов, нейтрализации укрепленных огневых точек, разрушении складов, ангаров и других подобных сооружений. Достаточно хороши гранатометы и для борьбы со снайперами, особенно в условиях городской застройки. Встречаются иногда умельцы, способные сбить низколетящий вертолет одним точным выстрелом, но это уже искусство.

Правда, разнообразие марок и моделей в играх не поощряется. Верхние позиции рейтинга уверенно занимают отечественный реактивный гранатомет РПГ-7 и натовская реактивная граната AT-4 (она же M136LAW). Все прочее многообразие этого класса, к сожалению, практически игнорируется. Разве что вот в «Xenus: Точка кипения» попадалась реактивная граната РПГ-18 «Муха», достаточно скрупулезно смоделированная и реалистично себя ведущая. Да еще в SPECNAZ: Project Wolf среди прочего разношерстного вооружения мелькала она же.

НА ЗАМЕТКУ: следует различать реактивный гранатомет и реактивную гранату. Первый предназначен для многократного применения (зарядка нового выстрела производится, как правило, с дульной части), вторая — одноразовый контейнер, снаряженный на заводе и не подлежащий повторному использованию. К первому случаю относятся отечественные РПГ-2, РПГ-7, РПГ-16 «Гром» и РПГ-29 «Вампир», ко второму — РПГ-18 «Муха», РПГ-22 «Нетто», РПГ-26 «Аглень» и РПГ-27 «Таволга».

Что же касается реалистичности баллистики, то здесь полнейший разброд и шатание. В одних играх выстрел летит по достаточно крутой параболе, в другой же — практически по прямой линии. Такое ощущение, что боевые действия ведутся на планетах с разной силой тяжести. Действие в точке попадания тоже здорово разнится от игры к игре. Кстати говоря, мне не приходилось еще видеть реалистично смоделированного повреждения выстрелом РПГ-7. В реальности это достаточно аккуратное отверстие в броне со стороны удара и сущий кошмар (диаметром этак с полметра) с обратной стороны.

Иногда оказывается, что после попадания РПГ-7ВЛ в амбразуру до-



Вот так выглядит AT-4 в Battlefield 2.

та в нем еще остаются живые. Это абсолютно нереально, поскольку количество тротила, которым снаряжен этот выстрел, достаточно для полного уничтожения живой силы, находящейся в замкнутом пространстве объемом несколько сотен кубометров. Я уже не говорю о модификации ТБГ-7В, специально для этого предназначенной.

Похоже, разработчики сознательно идут на ухудшение боевых характеристик гранатомета ради сохранения игрового баланса. В противном случае человек с РПГ-7 в руках не оставил бы противникам ни единого шанса.

Грешат разработчики и другими неточностями. То Panzerschreck (Raketenpanzerbuchse 43) засунут в игру 1942 года, то перезарядку Panzerfaust 60m предусмотрят. А иногда до сущей фантастики доходит — это ж какой солдат надобен, чтобы тащить на себе 3-4 контейнера с реактивными гранатами, кроме прочего оружия и снаряжения, чтобы бежать и не спотыкаться?

НАЧНЕМ С НАЧАЛА

Зри в корень.

Козьма Прутков

Для лучшего понимания сути обсуждаемого предмета предлагаю вашему вниманию немного теории.

Как я уже упоминал, кумулятивный эффект при взрыве был известен еще с 1863 года. Несмотря на это, первое боевое применение такого заряда было осуществлено только 10 мая 1940 года при штурме бельгийского форта Eben Emael.

Но это еще не был гранатомет. Кумулятивным снарядами тогда стреляла ствольная артиллерия. Первые же полевые испытания показали, что осевое вращение снаряда в полете приводит к резкому снижению пробивного эффекта. Это влекло за собой потерю фокусировки, увеличение диаметра поражаемой плоскости, а значит, уменьшение эффективности заряда. Не вдаваясь в теоретические объяснения, немецкие оружейники опробовали гладкие стволы, но тоже остались недовольны. Понятное

ДУХОВОЙ ОРКЕСТР

Вы еще не слышали наше звучание!
Михаил Жванецкий

Пожалуй, рассмотрение одного-единственного гранатомета с весьма почтенным возрастом не удовлетворит моих читателей. Поэтому для поклонников разнообразных «дудок», к коим отношу и себя, я подготовил небольшую экспозицию. Реактивный гранатомет — весьма простое устройство, поэтому не приходится ждать разнообразия принципов и схемных решений. Но посмотреть, тем не менее, стоит. Итак, проявим патриотизм и начнем с отечественной продукции.

РПГ-2 (СССР)



Противотанковый гранатомет РПГ-2 был принят на вооружение советской армии в 1949 году. Этот гранатомет использовался в СССР до 1960-х годов, когда его сменил более совершенный и безопасный РПГ-7. Кроме СССР, РПГ-2 широко использовался во многих странах, повоював на Ближнем востоке и во Вьетнаме.

Единственным типом боеприпаса для РПГ-2 была противотанковая

кумулятивная граната РПГ-2В с надкалиберной боевой частью. Запуск гранаты осуществлялся при помощи заряда из дымного пороха в картонной гильзе, переносившегося отдельно и присоединяемого к гранате перед заряданием. Граната динамореактивная, то есть выстреливаемая из ствола гранатомета по безоткатной схеме. В полете граната стабилизируется шестью перьями стабилизатора, в транспортном положении обернутыми вокруг хвостовой части гранаты.

Штатный расчет гранатомета — 2 человека, стрелок и подносчик боеприпасов. Стрелок переносит на

себе гранатомет и три гранаты в специальном ранце, подносчик переносит еще три гранаты.

Калибр: 40 мм ствол, 82мм боевая часть гранаты
Тип: динамореактивный (безоткатный)
Длина: 650 мм
Вес: 2,83 кг тело гранатомета, 4,67 кг с гранатой
Эффективная дальность стрельбы: 100-150 м
Пробивная способность: 200 мм

НАЧАЛО. ПРОДОЛЖЕНИЕ НА СТР. 000

ДУХОВОЙ ОРКЕСТР

РПГ-16 «ГРОМ» (СССР)



Реактивный противотанковый гранатомет РПГ-16 был разработан в конце 1960х годов специально для вооружения Воздушно-десантных войск СССР. Основными отличиями от появившегося чуть раньше гранатомета РПГ-7 стали разборный ствол большего калибра и граната с калиберной боевой частью кумулятивного действия, имевшей за счет более мощного ракетного двигателя заметно большую эффективную дальность и точность стрельбы. РПГ-16 представляет собой гладкоствольное однозарядное пусковое устройство безоткатного типа, с открытым сзади стволом.

Для повышения точности стрельбы РПГ-16 штатно комплектовался двуногой складной сошкой и оптическим прицелом ПГО-16 кратности 2.7X.

Для РПГ-16 был создан только один тип гранаты — кумулятивная активно-реактивная граната ПГ-16В. Гранатомет РПГ-16 с успехом использовался советскими войсками в Афганистане для поражения укрытий и укрепленных огневых точек моджахедов, позволяя прицельно обстреливать их с достаточно больших дальностей.

Граната калиберная, при зарядании полностью помещается в ствол гранатомета. Запуск гранаты осуществляется при помощи вышибного динамореактивного заряда, находящегося в сгорающей картонной гильзе, присоединяемой к хвостовой части гранаты перед заряданием. При выстреле часть пороховых газов вышибного заряда истекает из сопла гранатомета сзади, обеспечивая компенсацию отдачи и создавая позади стрелка опасную зону глубиной свыше 20 метров. Запуск маршевого двигателя осуществляется автоматически, на безопасном удалении от стрелка.

Калибр:	58 мм
Тип:	динамореактивный (безоткатный) + реактивный ускоритель
Длина:	1104 мм в боевом положении, 645мм в походном.
Вес:	10,3 кг незаряженный, с оптическим прицелом и сошкой; 12,4 кг в боевом положении
Эффективная дальность стрельбы:	до 800 м по стационарным целям
Пробивная способность:	300 мм

дело, что при этом дальность полета снаряда и точность выстрела, крайне важная при таком виде боеприпасов, резко ухудшалась.

Выходом из положения стал подкалиберный снаряд с тяжелым вращающимся пояском — гироскопом. Правда, стоимость боеприпасов такое усложнение конструкции повышало многократно, но и цель — танки — дешевой не отличалась.

Впрочем, что-то я забегаю вперед. Начнем-ка мы с выяснения, что же это за зверь такой — кумулятивный эффект. В результате экспериментов с различной формой брикетов бризантного ВВ выяснилось, что воронкообразное углубление во взрывчатой массе вызывает своеобразную «фокусировку» взрыва. Когда кумулятивный заряд подрывается, энергия взрыва направляется к центру воронки и стремится вперед. Наблюдаемый феномен получил название эффекта Монро, причем механизм его до сих пор до конца не объяснен. Мощная реактивная струя газов взрыва ударяет в преграду со скоростью примерно 8000 метров в секунду и пробивным давлением 10 тысяч тонн на квадратный сантиметр

(по другим источникам — 12 тысяч тонн на квадратный сантиметр).

При этом важно и то, как именно впрессован в брикет детонатор, какой сорт взрывчатки используется, какова толщина взрывчатой массы от заднего торца до дна воронки, на каком расстоянии от поверхности брони производится детонация. Обнаружилась масса тонкостей, влияющих на ослабление или усиление эффекта. Что и говорить, капризной и труднопредсказуемой оказалась теория на практике.

Решающую роль сыграла случайность. В одной из партий экспериментальных кумулятивных зарядов воронка оказалась покрыта металлической фольгой, которой выстилали днища форм-изложниц. Немецкая скрупулезность и аккуратность на этот раз подвела, так что часть зарядов была использована с неудаленной фольгой.

Результат превзошел все ожидания. Как выяснилось впоследствии, испаренный и ионизированный при взрыве металл образует своеобразный «плазменный шнур», который увеличивает стабильность и пробивную способность кумулятивного эффекта многократно. Получилось нечто вроде плазменной «пули», выстреленной в броню практически в упор.

ВРЕМЯ СОБИРАТЬ КАМНИ

Броня крепка, и танки наши быстры...

Популярная советская песня

Что и говорить, танковая броня вдохновляла и Дунаевского, и Лебедева-Кумача, и Исаковского, и еще многих советских поэтов и композиторов. Только вот не было, вероятно, известно именитым служителям муз, что абсолютной защиты нет. Впрочем, не без участия Верховного главнокомандования военная доктрина сороковых годов опиралась на танковые «клинья», способные в считанные часы разрезать вражескую армию на изолированные очаги сопротивления, которые добьет авиация, парашютисты, кавалерия и мотострелковые части.

Германия прекрасно знала об этой особенности мышления советских стратегов. И весьма беспокоилась по этому поводу, причем имя на то все основания.

В конце 1939 года в Лейпциге была основана оружейная исследовательская фирма HASAG Hugo Schneider AG Lampenfabrik. Едва появившись на свет, она тут же принялась за работу. Одним из научных руководителей, ответственных за разработку противотанкового кумулятивного оружия, стал доктор Лангвейлер. Именно благодаря этому коллективу фашист-

ская Германия уже к 1942 году обзавелась первым эффективным противотанковым оружием индивидуального использования.

Помнится, я упоминал о дороговизне артиллерийских кумулятивных снарядов. Немцы, как известно, народ практичный, не любящий пижонства и излишеств, даже в чем-то прижимистый. Кому-то из персонала HASAG, хорошо понимающему в экономике, пришла в голову мысль объединить так называемый динамореактивный принцип с кумулятивным зарядом. Суть идеи заключалась в том, что для доставки заряда на несколько десятков метров совершенно не требуются дорогостоящие и громоздкие артиллерийские орудия, вполне хватит ручной пусковой установки. Первые противотанковые системы этого типа снабжались твердотопливным реактивным двигателем на основе черного пороха. Топливо выгорало к моменту покидания выстрелом ствола, а дальше его полет проходил в инерционном режиме. В этом и состоял динамореактивный принцип.

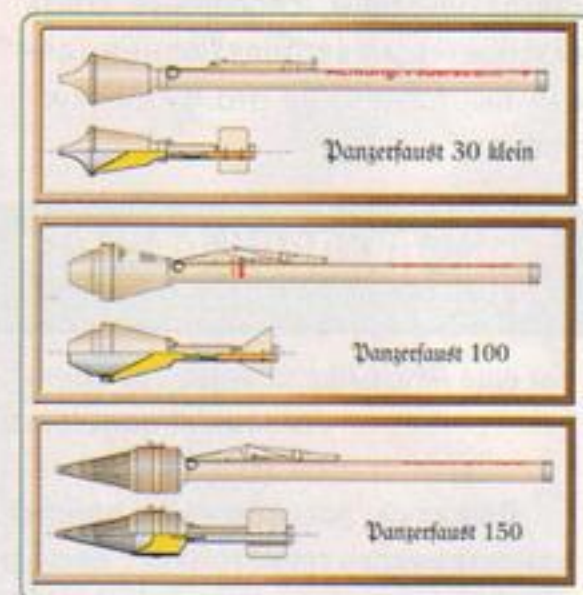
Маленькая скорость полета и недостаток стабилизации в полете делали новое оружие довольно неточным. А с увеличением дальности до цели попадание уже представляло проблему. Но так как для запуска кумулятивной боеголовки не требовался какой-либо сложный, мощный и технологичный аппарат, то это оружие стало идеальной базой для легкого, дешевого в произ-

Правда, критичность к расстоянию до цели, на котором производится детонация, при использовании металлургических «кумулятивных воронок», возросла еще больше. Для наибольшей эффективности кумулятивный снаряд должен подрываться на строго определенной (с точностью до сантиметра) дистанции от поверхности брони. Если подрыв произойдет слишком близко от цели, то плазменная струя еще не успеет полностью сформироваться до момента контакта снаряда с броней, и воздействие снизится. Если же подрыв произойдет на слишком большом расстоянии от цели, то к моменту соприкосновения с броней она потеряет свою фокусировку, а также часть кинетической и тепловой энергии.

Попутно было выяснено, что кумулятивный эффект никак не зависит от кинетической энергии снаряда. А если так, то не имеет значения, каким образом кумулятивный заряд будет доставлен к цели. Он может быть просто приставлен к броне, и все равно будет сохранять свой пробивной эффект. Единственные параметры, влияющие на эффективность кумулятивного заряда — это тип используемой взрывчатки, форма воронки и расстояние от цели на момент детонации.

водстве и достаточно мощного пехотного противотанкового средства ближнего боя.

В общем и целом, идея оказалась очень удачной, ведь она позволяла даже одиночному солдату успешно уничтожать неприятельскую бронетехнику. И хотя танки становились сложнее и сильнее, появление адекватного пехотного противотанкового оружия, такого как Panzerfaust, полностью исключило возможность изолированного использования танков без поддержки пехоты.



Оружие семейства Panzerfaust было предельно просто в применении. Простая инструкция по использованию часто была напечатана прямо на боеголовке. Основным источником опасности для стрелка и окружающих был реактивный выхлоп порохового ускорителя. За спиной стреляющего, на расстоянии, как минимум, до трех метров не должно было находиться никаких препятствий, иначе он сам мог



Call Of Duty. «Панцерфауст» хоть и старенький, но выглядит внушительно.

получить тяжелые ожоги. Официально, по инструкции, свободное расстояние за спиной должно было составлять еще больше — 10 метров, а ожоги от реактивной струи, полученные на расстоянии 3-х метров, считались смертельными. Кроме реактивной струи, безоговорочному запрещению использования Panzerfaust в закрытых помещениях способствовали относительная опасность ударной волны и токсичность продуктов горения. В еще большей степени этот запрет касался Panzerschreck.

Несмотря на простоту инструкции, а может быть, именно в силу этих причин, Panzerfaust часто ста-

новился виновником несчастных случаев, в особенности, когда оружием пользовались необученные солдаты. Иногда причиной травм служил и заводской брак.

За период с 1942 по 1945 год в Германии были разработаны и поступили в массовое производство несколько моделей противотанковых гранат и гранатометов. Faustpatrone, Faustpatrone Klein 30m, Panzerfaust 30, Panzerfaust 60, Panzerfaust 100 — это неполный список всех модификаций базовой разработки HASAG.

Выпускались также противоздушные и противопехотные варианты. Один из проектов включал в се-

бя маленькую ракету Kleinrakete zur Infanteriebekämpfung (маленькая ракета для борьбы с пехотой) длиной 66 см. Для ее запуска применялась направляющая труба от Panzerfaust. Боеголовка ракеты имела длину 24,5 см, диаметр — 7,6 см, и содержала осколочный состав из бетона, смешанного с резаными кусочками металла. Дальность стрельбы находилась в пределах между максимальной дальностью броска ручной гранаты (40 метров) и минимальной дальностью стрельбы миномета. Но, как оказалось, эта дистанция покрывалась огнем винтовочных гранат. Было изготовлено всего несколько предсерийных образцов этого противопехотного оружия.

В конце 1944 года было решено разработать оружие на основе Panzerfaust, которое одновременно наносило бы урон как атакуемому танку, так и пехоте, находящейся «на броню» (особенно это было распространено в Красной Армии). Разработка была осуществлена на основе Panzerfaust 150m, на боеголовку которого установили Splitterringe (шрапнельные кольца). Эти кольца имели насечки такого же типа, как и на противопехотной гранате, и выполняли ту же роль — увеличение радиуса и плотности осколочного поражения.

ДУХОВОЙ ОРКЕСТР

РПГ-29 «ВАМПИР» (СССР)



Реактивный противотанковый гранатомет РПГ-29 был принят на вооружение Советской армии в 1989 году. Он предназначен для борьбы с самыми совершенными современными танками, оснащенными динамической защитой и мощной броней, способной противостоять обычным кумулятивным боеприпасам.

От РПГ-7 новый гранатомет унаследовал тандемную боевую часть гранаты ПГ-7ВР с двумя расположенными одна за другой кумулятивными БЧ. Передняя БЧ меньшего размера предназначена для поражения блока динамической защиты (реактивной брони) либо противокумулятивного экрана, после чего более мощная задняя БЧ уже поражает непосредственно корпус танка. От РПГ-16 была унаследована система с разъемным для транспортировки калибром гладким стволом, а также ударно-пусковой механизм с электронным воспламенением двигателя гранаты.

В отличие от предыдущих отечественных систем, граната ПГ-29В чисто реактивная. Полное выгорание заряда мощного ракетного двигателя происходит за время, что граната находится в достаточно длинном стволе гранатомета, причем полученной ей энергии хватает для достижения эффективной дальности стрельбы, в два с лишним раза превышающей дальность стрельбы РПГ-7 с аналогичным боеприпасом.

Стабилизация гранаты на траектории осуществляется при помощи восьми раскладных стабилизаторов, находящихся в ее хвостовой части. Прицеливание осуществляется при помощи штатного оптического прицела кратности 2.7X. Кроме того, на стволе гранатомета расположены резервные открытые прицельные приспособления.

Калибр:	ствол 105 мм; граната 64/105 мм.
Тип:	реактивный двигатель на гранате
Длина:	1850 мм в боевом положении, 100мм в походном.
Вес:	12,1 кг незаряженный, с оптическим прицелом и сошкой; 18,8кг в боевом положении
Эффективная дальность стрельбы:	до 500 м
Пробивная способность:	динамическая защита + более 600 мм стальной брони

ПРОДОЛЖЕНИЕ НА СТР. 000

БОРЬБА ВЗРЫВЧАТКИ И БРОНИ

Мы все еще шутили и болтали, когда раздался грохот и треск, стена горящего дома обрушилась, и прямо из крутящегося огня, из тучи искр и дыма на нашу улицу выплыл, держась в метре над мостовой, штурмовой танк «мамонт». Такого ужаса мы еще не видели.

А. и Б. Стругацкие,
«Хищные вещи века»

Поддержка танков пехотой — это, конечно, хорошо. Однако, пехота пехотой, а броня тоже не для мебели. Стоимость среднего танка такова, что поневоле заставляет призадуматься, как бы сделать его более живучим и невосприимчивым к кумулятивным боеприпасам. Что уж говорить о тяжелом танке...

Как оказалось, важен угол, под которым бьет в броню кумулятивный снаряд. Именно этот факт привел к тому, что с появлением противотанковых боеприпасов танки рубленых форм с большими вертикальными плоскостями броневых листов постепенно куда-то исчезли. Надо полагать, их остатки были использованы для производства бронетехники менее нахальных и более округлых форм. Первым примером боевых машин таких очертаний служит совет-



Именно благодаря такой форме корпуса танка «Панцерфаусты» были неэффективны против Т-34.

ский средний танк Т-34, против которого «Панцерфаусты» зачастую оказывались неэффективны.

А для пущего ослабления пробивного эффекта реактивных противотанковых гранат была задействована еще одна крайне простая идея. Она состояла в том, чтобы обеспечить преждевременный подрыв заряда на безопасном расстоянии. Причем в качестве эффективной прокладки может служить даже воздух. Если на пути кумулятивного заряда встанет какая-либо прегра-

да, пусть даже тонкий металлический щит, отстоящий от брони на десять сантиметров, то взрыв заряда не причинит никакого вреда. Этот вариант противокумулятивной защиты получил название «сотовой брони».

Позже появилась некоторая разновидность сотовой брони — многослойная. Впрочем, ее идея была совершенно независимой и разрабатывалась немецкими специалистами одновременно с противотанковым оружием. Само со-

бой разумеется, немцы, которые столько сделали в области разработки кумулятивных боеприпасов, имели хорошее представление, каким потенциалом обладало данное оружие и как защитить собственную бронетехнику от подобного же оружия противника. Следует, однако, заметить, что немцы так и не внедрили многослойную броню, ограничившись самой технологией. Впервые она широко была применена только после разработки англичанами своей брони под названием Chobham, многие десятилетия спустя после окончания войны. Сегодня такая броня широко применяется для защиты большинства западных тяжелых боевых танков.

На сегодняшний день известна еще одна технология защиты танков. Она называется «реактивная» или «динамическая» броня. По сути это — небольшие ячейки, заполненные взрывчаткой и размещенные равномерно по всему корпусу танка. При ударе кумулятивного заряда взрывчатка детонирует, образуя встречный взрыв, гасящий энергию плазменной струи. Но эта технология так и осталась экзотикой по ряду вполне объективных причин.

Развитие и совершенствование противотанкового оружия не отставало. Появились так называемые «танковые» заряды. Конструкция их предусматривала размещение перед основным зарядом вспомогательного, который уничтожал противокумулятивную защиту и расчищал путь «большому боссу».

Проводились эксперименты и по созданию «липких» снарядов, оставшихся эффективными при достаточном остром угле соударения.

Дополнительный эффект, как выяснилось, можно получить, присоединяя обычный бризантный заряд позади кумулятивного. Если добиться разницы времени детонации даже в сотые доли секунды (кумулятивный подрывается первым), то второй заряд взорвется уже внутри танка, а это — гарантированное уничтожение высококвалифицированных военных специалистов.

Таким образом, борьба между броней и взрывчаткой на сегодняшний день не окончена. Как и во многих других случаях, исход противостояния танка и солдата, вооруженного противотанковым гранатометом, зависит от его величества случая.

ШАЙТАН-ТРУБА

Гранатометчик танкисту не товарищ.

*Из annalov
армейских стереотипов*

На сегодняшний день существует несколько типов противотанковых гранатометов. Основное их отличие — это принцип действия двигателя.

При динамореактивном способе запуска граната или ее хвостовая часть размещается в стволе оружия, при этом ствол открыт сзади. Пороховой заряд размещается непосредственно в стволе позади гранаты, при этом в пусковых системах (гранатометах) многозарядного использования заряд как правило размещается в сгораемой гильзе, для быстроты заряжения присоединенной к гранате сзади. В момент выстрела металлический заряд сгорает в стволе, создавая в нем повышенное давление, и выбрасывающее гранату в сторону цели. Примеры динамореактивных систем — германская кумулятивная граната Panzerfaust или советский гранатомет РПГ-2. Основным недостатком этой системы — демаскировка стрелка большим количеством по-

роховой копоти, выброшенной в воздух при выстреле, а также наличие протяженной (до 20 метров) опасной зоны позади него.

При реактивном способе запуска граната запускается при помощи небольшого ракетного двигателя, закрепленного в хвостовой части гранаты. При этом полная выработка ракетного топлива может происходить как полностью внутри ствола (пусковой трубы) гранатомета, так и в течение некоторого времени после вылета гранаты из ствола. В последнем случае, очевидным образом, граната приобретает большую скорость, а значит и большую дальность стрельбы, однако тут возникает необходимость в защите стрелка от выхлопа ракетного двигателя. Классический пример такой системы — немецкий гранатомет Offergor / Panzerschreck, при стрельбе из которого гранатометчику приходилось надевать противогазную маску. Позже для защиты стрелка от пороховых газов начали использовать специальные защитные щитки на стволе, имеющие застекленное окошко для прицеливания.

Комбинированные системы сочетают в себе достоинства и недо-

ДУХОВОЙ ОРКЕСТР

РПГ-18 «МУХА» (СССР)



В 1971 году были проведены полигонные испытания первой отечественной системы одноразового применения — реактивной противотанковой гранаты РПГ-18 «Муха». По результатам полигонных и войсковых испытаний реактивная противотанковая граната РПГ-18 была принята на вооружение Советской Армии в 1972 году.

Граната РПГ-18 предназначалась для замены ручных противотанковых кумулятивных гранат типа РКГ-3 с целью усиления огневых возможностей стрелковых подразделений в борьбе с бронированными средствами противника.

Пусковое устройство гранаты представляет собой гладкостенную телескопическую конструкцию, состоящую из наружной и внутренней труб. Верхняя труба изготовлена из стеклоткани марки Т13, пропитанной лаком ЭП-5122. Внутренняя труба изготовлена из алюминиевого сплава 65ХЗД1Т или 65ХЗАМГ6М. Прицельное приспособление состоит из подпружиненных мушки и диоптра.

Разрывной заряд из ВВ марки «Окфол» располагается в головной части гранаты. Реактивный двига-

тель имеет одношашечный реактивный заряд из пороха ППК-5.

Калибр:	64 мм
Тип:	динамореактивный (безоткатный)
Длина:	в походном положении 705 мм, в боевом 1050 мм
Масса:	2,6 кг
Начальная скорость:	114 м/с
Дальность прямого выстрела:	135 м
Прицельная дальность:	200 м
Пробивная способность:	150 мм (под углом 60 градусов от нормали)
Масса гранаты:	1,4 кг

РПГ-22 «НЕТТО» (СССР)



В 1979 году, через семь лет после принятия на вооружение РПГ-18, на полигонные испытания была представлена реактивная противотанковая граната РПГ-22 «Нетто». Появление нового образца было обусловлено уже недостаточной к тому времени бронепробиваемостью РПГ-18 и необходимостью создания гранатомета одноразового применения однотрубной конструкции.

Пусковое устройство системы РПГ-22 представляет собой тонкос-

тенную трубу, с которой телескопически связан насадок, предназначенный для удлинения дульной части трубы ствола в боевом положении. Труба и насадок при разведении составляют ствол ПУ. Труба ПУ изготовлена из того же стеклопластика, что и РПГ-18, а насадок из полиамида ПА6-211-ДС.

Реактивный заряд двигателя, в отличие от РПГ-18, представляет собой заряд «щеточного» типа из пороха марки 7/1 ТР В/А. Он представляет собой пучок трубчатого пороха, заземленный с переднего торца. Такая конструкция заряда позволяет повысить единичный импульс и уменьшить время работы двигателя. Головная часть гранаты снаряжена ВВ марки «Окфол».

По результатам полигонных и войсковых испытаний в 1981 году реактивная противотанковая граната РПГ-22 была принята на вооружение Советской Армии.

Калибр:	73 мм
Тип:	динамореактивный (безоткатный)
Длина:	в походном положении 755 мм, в боевом 850 мм
Масса:	2,6 кг
Начальная скорость:	133 м/с
Дальность прямого выстрела:	135 м
Прицельная дальность:	160 м
Пробивная способность:	200 мм (под углом 60 градусов от нормали)

РПГ-26 «АГЛЕНЬ» (СССР)



Реактивная система одноразового применения, предназначен для борьбы с танками, боевыми машинами пехоты, самоходными артиллерийскими установками и другими бронированными объектами противника. Кроме того, реактивная противотанковая граната может применяться для уничтожения живой силы противника, находящейся в укрытиях, а также в сооружениях городского типа.

При проектировании РПГ-26 предполагалось реализовать ряд новых технических решений, что позволило бы создать из стеклопластика однотрубные ПУ без насадка, заменить металлические крышки резиновыми, обеспечить возможность перевода системы из походного положения в боевое и обратно и, разумеется, повысить мощность действия гранаты у цели. Система должна была заменить РПГ-22. В 1982 году система РПГ-26 была представлена для проведения предварительных испытаний, а в 1983 году — для проведения полигонных испытаний, которые были завершены в феврале 1984 года. По результатам полигонных и войсковых испытаний РПГ-26 в 1985 году

была принята на вооружение Советской Армии взамен РПГ-22.

Выстрел ПГ-26 по принципу устройства аналогичен выстрелу ПГ-22, но обладает повышенной мощностью действия у цели за счет улучшенной конструкции кумулятивного узла головной части.

Реактивный заряд двигателя — из пороха марки 7/1-ТР В/А. Головная часть гранаты снаряжена ВВ марки «Окфол».

Калибр:	73 мм
Тип:	динамореактивный (безоткатный)
Длина:	770 мм
Масса:	2,9 кг
Начальная скорость:	144 м/с
Дальность прямого выстрела:	170 м
Прицельная дальность:	250 м
Пробивная способность:	220 мм (под углом 60 градусов от нормали)

M72 LAW (США)



В середине 50-х годов Армия США начала изыскания с целью разработки эффективного противотанкового оружия, пригодного для индивидуального использования солдатами на поле боя (lightweight anti-

tank weapon — LAW, легкое противотанковое оружие). В 1959 году прошли первые испытания системы LAW, разработанной американской компанией Hesse Eastern Co, а в 1961 году это оружие было принято на вооружение Армии США под индексом M72 LAW. В основу концепции нового оружия легла германская идея одноразового противотанкового оружия Panzerfaust, отработанная еще в ходе Второй Мировой войны, однако американцы значительно развили ее, заменив безоткатную схему стрельбы ракетной, а также впервые применив раздвижной транспортно-пусковой контейнер, надежно защищавший гранату при хранении и переноске в бою.

Система M72 LAW послужила образцом для создания многих других аналогичных образцов, таких как шведский одноразовый гранатомет AT4 или советские противотанковые гранаты РПГ-18. В настоящее время в США гранатометы серии M72 LAW большей частью заменены на вооружении значительно более эффективными одноразовыми гранатометами M136. Однако системы M72 все еще производятся в США компанией Talley Defense Systems в вариантах «Improved LAW». Кроме США, одноразовые гранатометы M72 состоят на вооружении еще в ряде стран мира.

M72 LAW представляет собой одноразовое пусковое устройство, снаряжаемое в заводских условиях реактивной гранатой с кумулятивной броневой боевой частью. Ствол пускового устройства телескопический, ненарезной. Ствол состоит из двух труб — внутренней алюминиевой и внешней стеклопластиковой.

Твердотопливный двигатель гранаты полностью вырабатывает свой заряд внутри пусковой трубы, на траектории граната стабилизируется раскладным хвостовым оперением.

Современные гранатометы серии M72 «Improved LAW» отличаются более мощным ракетным двигателем, обеспечивающим большую начальную скорость и большую дальность стрельбы, а также более мощными БЧ. Варианты M72A6 и A7 предназначены для борьбы с легкобронированными целями (бронетранспортеры, БМП) и с пехотой в укрытиях — они имеют меньшую бронейность, но более мощное запреградное поражающее действие.

Калибр:	66 мм
Тип:	реактивный пуск
Длина:	899 мм
Масса:	2,9 кг
Начальная скорость:	144 м/с
Дальность прямого выстрела:	170 м
Прицельная дальность:	250 м
Пробивная способность:	300 мм

CARL-GUSTAF M2 (ШВЕЦИЯ)



В 1948 году на вооружение шведской армии был принят однозарядный динамореактивный (безоткатный) гранатомет калибра 84мм, полное название Granatgevdr 8.4cm m/48 Carl-Gustaf. В последующие десятилетия гранатомет Carl-Gustaf (названный так в честь шведского короля) получил в мире самое широкое распространение благодаря простой конструкции и широкому выбору боеприпасов. Помимо противотанковых кумулятивных гранат, для Carl-Gustaf разработаны и выпускаются осколочно-фугасные и шрапнельные боеприпасы для борьбы с пехотой противника, зажигательные, дымовые и осветительные гранаты, специальные учебные подкалиберные модули и т.п.

Гранатомет Carl-Gustaf представляет собой однозарядное динамореактивное оружие с нарезным стволом. Ствол в задней части открыт и оснащен откидным казенником с выхлопным соплом. Для

ПРОДОЛЖЕНИЕ НА СТР. 000



Nemesis Stike. Реактивное оружие в руках врага — это отвратительно.

статки первых двух систем, используя для запуска гранаты динамореактивную схему. После того, как граната отлетает от стрелка на безопасное расстояние (порядка 10-20 метров), автоматически происходит запуск ракетного двигателя, который разгоняет гранату, обеспечивая значительное увеличение дальности стрельбы. Самый известный пример такой системы — отечественный гранатомет РПГ-7, ши-

роко используемый по всему миру уже более 40 лет.

Что же такое современный противотанковый гранатомет? В качестве достаточно характерного примера рассмотрим уже упомянутый РПГ-7. Это оружие оказалось настолько удачным, что с 1961 года не претерпело каких либо принци-

пальных изменений и популярно в армиях многих стран мира. Да и террористы всех мастей питают к РПГ-7 самые теплые чувства.

РПГ-7 — это гладкоствольное однозарядное пусковое устройство безоткатного типа, с открытым сзади стволом. Стрельба ведется с плеча, поэтому ствол имеет в средней части специальный теплоизолирующий кожух. Сзади расположено сопло для выброса пороховых газов, спереди — рукоятка управления огнем в сборе с ударно-спусковым механизмом (УСМ) и задняя рукоятка для удержания. УСМ с открытым курком, несамовзводный. Гранатомет оснащен открытым прицелом, однако обычно комплектуется оптическим прицелом ПГО-7 кратностью 2.7X. Прицел имеет дальномерную шкалу по цели высотой 2.7м (танк), а также шкалы дистанционных и боковых поправок. Специально для воздушно-десантных войск создан вариант

гранатомета РПГ-7Д, имеющий разъемный ствол. Современные варианты гранатомета РПГ-7В1 отличаются усовершенствованными прицелами, имеющими дополнительные шкалы для стрельбы более тяжелыми гранатами ПГ-7ВР и ТБГ-7В, а также оснащаются легкой складной сошкой, облегчающей точную наводку при стрельбе на дальние (до 500 метров) дистанции.

Выстрел к РПГ-7 состоит из надкалиберной боевой части диаметром 70-105 мм, хвостовая часть гранаты имеет калибр 40мм и при зарядании вставляется в ствол гранатомета спереди. В средней части гранаты расположен твердотопливный реактивный маршевый двигатель, осуществляющий разгон гранаты на траектории. Сопла двигателя расположены в его передней части, радиально и под углом к продольной оси гранаты, обеспечивая дополнительную стабилизацию на активной фазе полета. Запуск гранаты осуществляется при помощи вышибного динамореактивного заряда, находящегося в сгорающей картонной гильзе вокруг хвостовой части гранаты, присоединяемой перед заряданием.

Поначалу РПГ-7 комплектовался выстрелом ПГ-7В, имеющим ку-



ДУХОВОЙ ОРКЕСТР

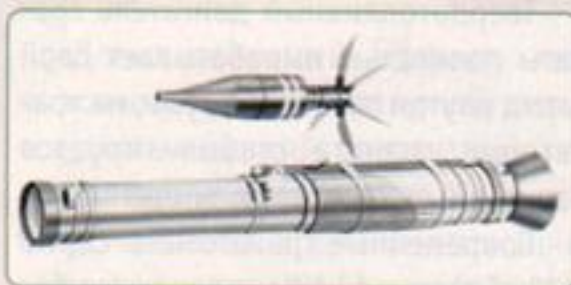
стрельбы используются унитарные выстрелы, состоящие из гранаты и алюминиевой гильзы. Гильза в задней части имеет вышибное пластиковое дно, обеспечивающее сперва нужное давление форсирования при выстреле, а затем истечение пороховых газов из ствола назад, через сопло, для безоткатной стрельбы.

На стволе расположен откидной открытый прицел в виде мушки и целика, а также кронштейн для крепления оптического прицела кратностью 2X.

Для увеличения эффективной дальности стрельбы в последние десятилетия для гранатометов Carl-Gustaf M2 были разработаны активно-реактивные выстрелы, имеющие дополнительный ракетный ускоритель гранаты, включаемый после выстрела на удалении 10-30 метров от стрелка.

Калибр: 84 мм
Тип: динамореактивный
Длина: 1130 мм
Масса: 14 кг
Начальная скорость: 144 м/с
Дальность прямого выстрела: 150 м
Прицельная дальность: 700 м
Пробивная способность: 400 мм

AT4 / M136 (ШВЕЦИЯ — США)



Противотанковый одноразовый гранатомет AT4 — совместная разработка шведской компании SAAB Bofors Dynamics и американской корпорации ATK. Концептуально AT4 продолжает линию американского одноразового реактивного гранато-

мета M72LAW, однако в его основу положены принципы и, частично, боеприпасы, отработанные в Швеции для безоткатного гранатомета Carl-Gustaf M2. В настоящее время AT4 состоит на вооружении в США под обозначением M136 LAW, в Швеции и еще ряде стран, кроме того, ведется разработка усовершенствованных вариантов AT4.

AT4 классифицируется как одноразовое пусковое устройство безоткатного типа с ненарезным стволом. Снаряжаются стволы в заводских условиях, после выстрела пустой ствол выбрасывается. Основным типом снаряжения выступает 84мм калиберная противотанковая кумулятивная граната, в хвостовой части которой расположен складной стабилизатор и трассер.

Прицельные приспособления складные, в походном положении закрываются сдвижными крышка-

ми, и включают в себя диоптрический целик и мушку. Прицел установлен на дальность 200 метров. В США разработаны специальные кронштейны, позволяющие быстро устанавливать на корпус AT4/M316 оптические или ночные прицелы. Помимо основного варианта снаряжения HEAT (с кумулятивной боевой частью) выпускаются варианты AT4 с боевой частью типа HEDP (осколочно-броневой действия).

Калибр: 84 мм
Тип: динамореактивный (безоткатный)
Длина: 1040 мм
Масса: 7,5 кг
Начальная скорость: 180 м/с
Дальность прямого выстрела: 150 м
Прицельная дальность: 300 м
Пробивная способность: более 500 мм



кумулятивный заряд с пробивной способностью 260 мм. Затем, в 1977 году, появился ПГ-7ВЛ, у которого пробивную способность повысили до 500 мм. Еще через одиннадцать лет РПГ-7 обзавелся сразу двумя новыми боеприпасами — «тандемным» ПГ-7ВР, рассчитанным на «сотую» и «динамическую» броню, и термобарическим ТБГ-7В, предназначенным для уничтожения живой силы противника. И, наконец, в

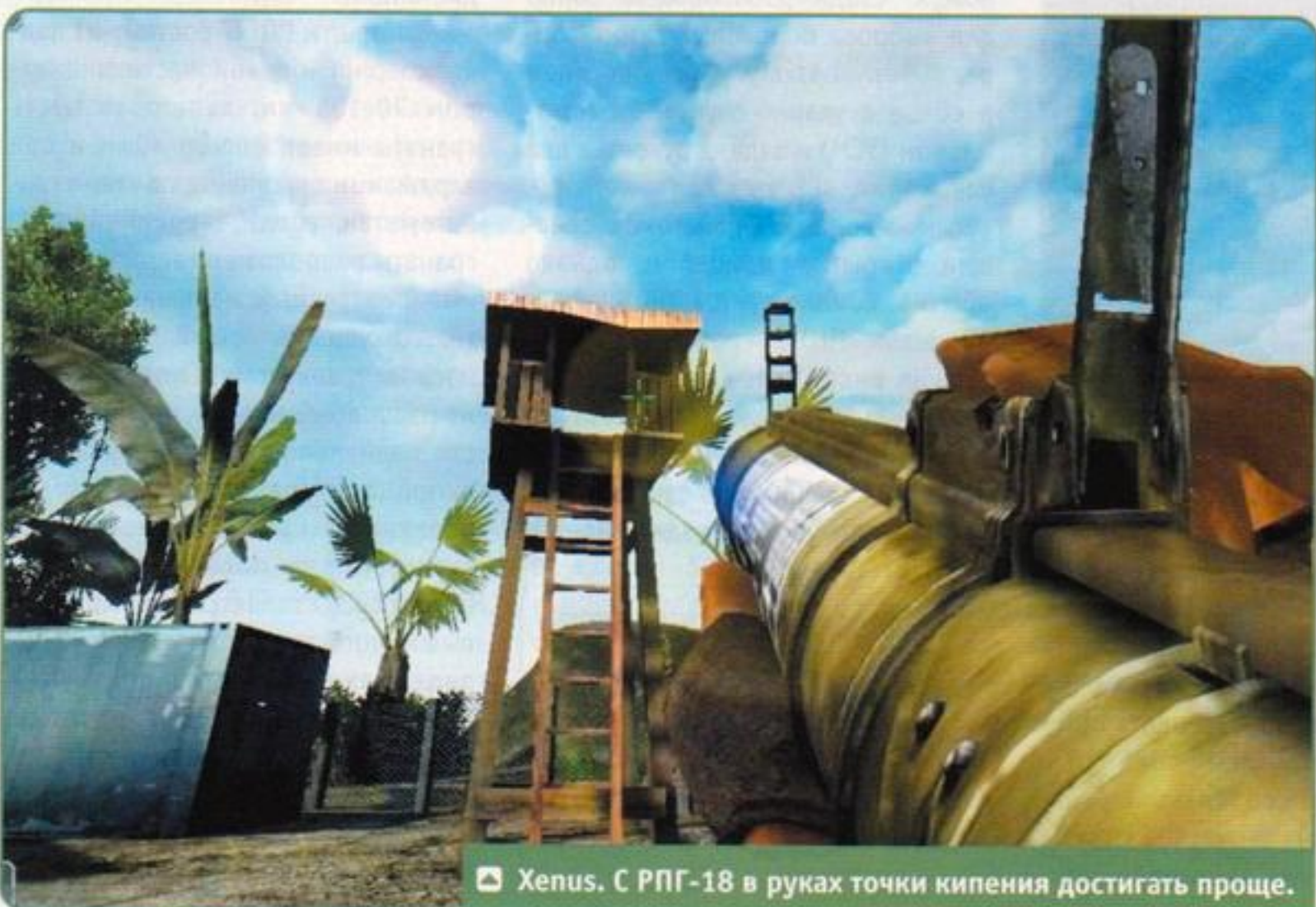
1999 году появился осколочный выстрел ОГ-7В, эффективно поражающий пехоту.

Таким образом, современный гранатомет — это достаточно универсальное оружие, позволяющее использовать самые разнообразные боеприпасы. Соответственно, его роль в современном бою отнюдь не сводится к борьбе с бронетехникой, хотя в этой области он по-прежнему вне конкуренции.

Среди существенных недостатков реактивного гранатомета — необходимость серьезной подготовки расчета и не менее серьезные требования к уходу за оружием. В начале 70-х годов перед конструкторами была поставлена задача заменить его новым оружием, которым мог бы пользоваться любой солдат, даже повар или писарь. Вскоре на вооружение поступила реактивная противотанковая граната одноразового применения — РПГ-18, которая получила наименование «Муха».

РПГ-18 «Муха» предназначен для поражения бронированных целей противника, его укрытий и укреплений. Для стрельбы применяется калиберная граната кумулятивного действия. Граната в походном положении удерживается в контейнере специальным стопором

в виде пластины, в боевом положении он удерживает ее от смещений. Для перевода оружия из походного положения в боевое нужно выдвинуть телескопическую трубу, при этом поднимется подпружиненный секционный прицел. Обратное в походное положение контейнер не переводится. Если отпала необходимость в выстреле, граната просто отстреливается в сторону противника. С тех пор «мушиное семейство» активно развивается. Впоследствии были созданы РПГ-22 «Нетто» и РПГ-26 «Аглень». Малый вес — 2,9 кг, способность поразить любой современный объект бронетанковой техники сделали эти реактивные гранаты лучшим оружием солдата. В период чеченских событий «Муха» еще раз доказала, что может «пролететь» через любую броню.



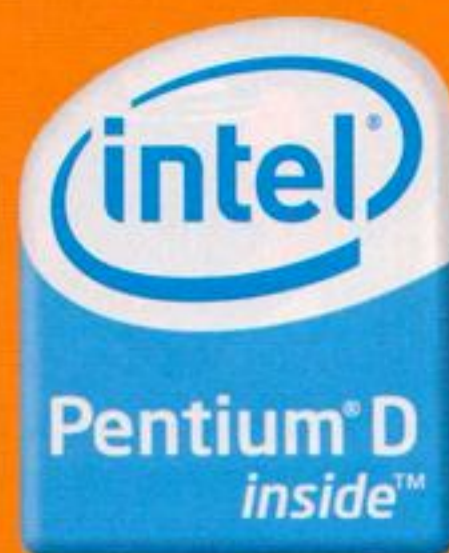
Xenus. С РПГ-18 в руках точки кипения достигать проще.

Итак, господа, вы познакомились с оружием, которое дает маленькому человеку возможность с успехом противостоять бронированному гиганту. И теперь я за вас спокоен — при встрече с танком вы будете знать, как себя вести. Если, конечно, окажетесь достаточно предусмотрительными и захватите с собой что-нибудь кумулятивно-реактивное.



И еще одно. Никогда не забывайте, что за холодной бездушной броней сидят такие же люди, как и вы. Иногда с ними удастся договориться без применения динамореактивного принципа. До встречи. И будьте счастливы при малейшей возможности.

**Новейшие
технологии и
высочайший
уровень
производительности.**



Сделайте Ваш выбор в пользу Flextron Maxima D на базе двухъядерного процессора Intel® Pentium® D и откройте **НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ** Вашего ПК.



При покупке компьютера Flextron Maxima D получи карту постоянного покупателя в магазинах Ф-Центра в подарок.

САЛОНЫ-МАГАЗИНЫ:

ст.м."Бабушкинская", ул.Сухонская, 7А
ст.м."Улица 1905 года", ул.Мантулинская, 2
ст.м."Владыкино", Алтуфьевское ш., 16

СЕРВИС-ЦЕНТР:

ст.м."Бабушкинская", ул.Молодцова, 1
ФОТО ИНТЕРНЕТ КАФЕ:
ст.м."Владыкино", Алтуфьевское ш., 16

**ЕДИНЫЙ
СПРАВОЧНЫЙ**
(495) 105-64-47



3000 наименований товаров • Самый выгодный кредит за 15 мин. • Время работы: 10-20, без выходных • Бесплатная доставка* • Удобная автостоянка • Резервирование товара через интернет • Пункт обмена валюты • Оплата кредитными картами • Подарки покупателям • Соответствие стандартам • Техническая поддержка • Магазин аксессуаров • Магазин компьютерной литературы • Обучающий курс для работы на ПК в комплекте

* полную информацию о товарах и услугах в конкретных магазинах компании «Ф-Центр» уточняйте на сайте www.fcenter.ru
Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Core/Atom, логотип Intel Core/Atom, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium и Pentium III Xeon являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.

интернет-магазин



www.fcenter.ru



метро "Владыкино"
Алтуфьевское шоссе, дом 16
над магазином
"Волшебный мир компьютеров"
тел. 105-6441
www.photonet-studio.ru

Новое Фото-Интернет кафе уже открыто! На базе компьютеров FLEXTRON.



ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ HALF-LIFE: ДИЗАЙН УРОВНЕЙ И МОНСТРОВ

Вот и обещанная вторая (и заключительная) статья из цикла. Поговорим о монстрах и дизайне уровней. Вспомним, что было создано, и откроем тайну вырезанных созданий и локаций. Но тема Half-Life поистине неисчерпаема. Сейчас Zif и Pinkerator готовят видеобзор по истории создания первой части игры. Следите за анонсами на сайте (www.lki.ru).

ка. К ней добавили здания 30-х, 40-х и 70-х годов.

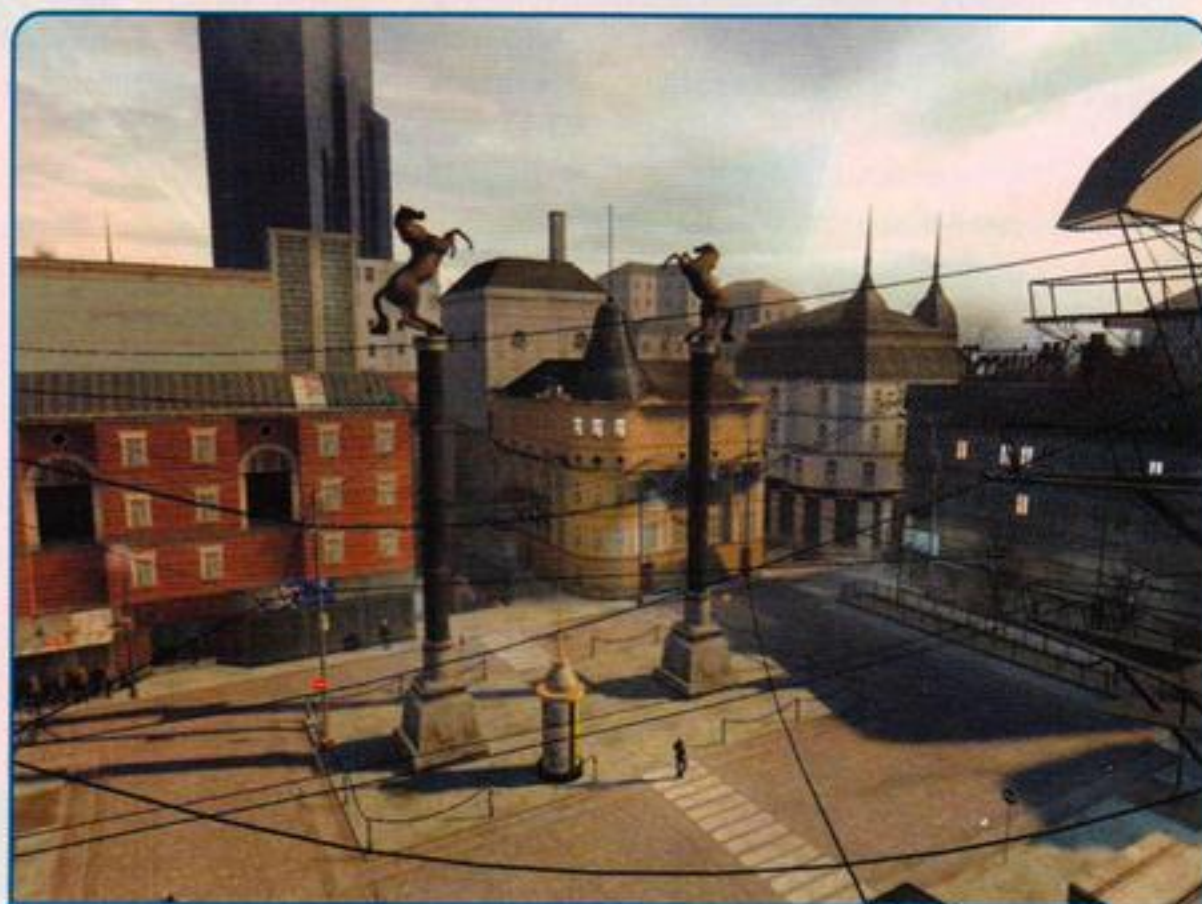
К получившейся картинке присоединили фрагменты инопланетной архитектуры, чтобы показать влияние Альянса. Например, черные стены, которые внезапно возникают перед игроком и разрушают целые кварталы.

Они показывают, как чужеродное поглощает город. Тем самым возникает ощущение конфликта. По мере игры добавляется все больше инопланетных элементов. В самом начале игры влияние Альянса не так очевидно. Зато в конце от человеческого не остается и следа.

Созданный город наполнили двориками, небольшими закоулками. Для игрового процесса они ни к чему. Но благодаря им удалось добиться глубины мира. Зато плакаты с пропагандой, которые когда-то висели повсюду, решили убрать (немного все-таки осталось). Они не вписывались в общую атмосферу. Альянс может добиться поставленных целей без листовок. Также обратите внимание на свет. Мягкий, осенний — резко контрастирует с искусственным неоновым.

Для каждого уровня разработчики выбирали отличительную черту. В City 17 много труб, антенн, проводов и крыш. Последние изначально были оформлением города. Но потом крыши стали частью игрового процесса. По ним пришлось изрядно поскокать. Еще одно интересное наблюдение. Жители в домах разговорчивее, чем на улицах. Там они чувствуют себя в относительной безопасности, избавившись от наблюдения Альянса.

Вообще, по детализации игрового мира Half-Life 2 на голову превосходит любую игру. Вспомните, сколько разных объектов разбросано по уровням. Стулья, мусор, телевизоры... Всего не перечислить. Если верить разработчикам, они создали тысячи моделей.



Архитектура City 17 — необычная смесь земной и инопланетной.

Они служат, чтобы оживить мир (главное ведь в мелочах) и заинтересовать игрока. Например, если забрести в заросли камыша, можно найти труп или череп в воде. На игровой процесс это никоим образом не влияет. Часть игроков вообще туда никогда не пойдет. Но кто уви-

дит — останется под впечатлением.

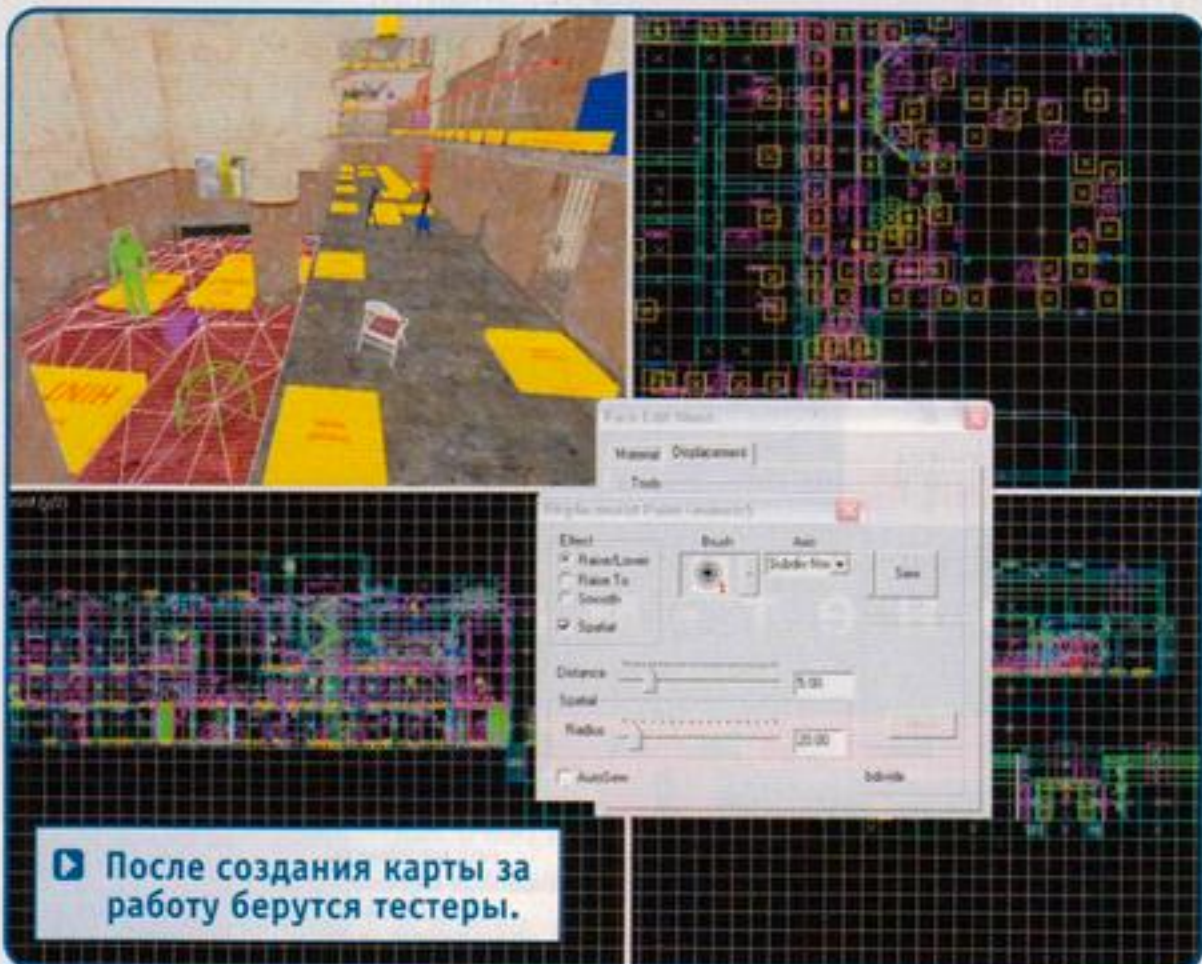
Вспомните лабораторию Кляйнера. Сколько там интерактивных предметов! Мини-порталы, камеры слежения и прочее-прочее. Вроде мелочь. Зато, я уверен, что каждый игрок радостно осматривал лаборатории, устраивая эксперименты.



НЕИЗВЕСТНЫЕ И НАЙДЕННЫЕ ЛОКАЦИИ

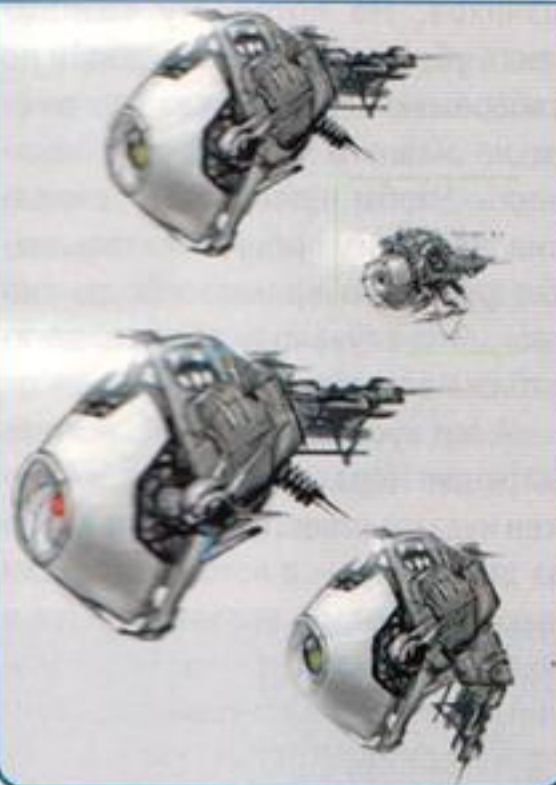
Начав работать над Half-Life 2, разработчики набросали десятки уровней. Игроку предстояло попутешествовать по всему миру. Подводная лодка. Корабль, вмерзший в лед. Огромная свалка техники. Вашингтон. Ближний Восток. Арктическая станция. Но по мере написания сюжета игровой мир сузился до 12 уровней. Вспомним, что не попало в игру — и, конечно, поговорим о локациях, доживших до финальной версии.

Создавая City 17, разработчики посетили Румынию, Болгарию и Россию. Были сняты сотни фотографий. Потом изображения обработали в редакторе, чтобы усилить впечатление. Начали с архитектуры XIX ве-



После создания карты за работу берутся тестеры.

Сканеры внешне и повадками напоминают пиранью.



Кстати, благодаря такой детализации разработчикам удалось создать иллюзию нелинейности. Да, путь игрока продуман от начала и до конца. Но множество необязательных фрагментов удачно маскируют линейность. Их можно не заметить. Или намеренно пройти мимо. Поэтому не возникало ощущения, что игрок ведет за ручку.

Почему Восточная Европа? Товарищи из Valve утверждают: потому, что место уникальное. Там смешивается архитектура прошлого и настоящего. Верно. Но такова и Западная Европа, и еще полмира.

Изначально экраны, с которых вещал доктор Брин, планировали сделать в виде глаз. Летящие роботы, по задумке, должны были управляться людьми, которые думают, что играют в видеоигру, — а на самом деле охотятся за жителями. Но потом поняли, что получилось не смешно. Да и выполнить сложно.

Интересной идеей было добавить в игру фабрики. На них поработавшие люди должны вкалывать на Альянс. На некоторых из пленных варгитонов выкачивали энергию, чтобы обеспечить город электричеством. Особое место отводилось детской фабрике. Но потом решили, что пришельцы контроли-

руют размножение людей. И первый завод отпал. За ним в Лету канули остальные.

Воздухоперерабатывающий завод должен был сыграть решающую роль. Он представлял огромный промышленный комплекс. Его вид должен был приводить игрока в ужас. Массивные формы, неправильные пропорции, угнетающие цвета. После саботажа, который совершит Гордон Фримен, люди должны были поднять восстание.



Возможно, вы обратили внимание, что начала первой и второй части игры в чем-то похожи. Игрок куда-то едет. Это сделано специально. Игроку дают осмотреться по сторонам, привыкнуть к миру, пообщаться с персонажами, адаптироваться. Вообще, железная дорога должна была занимать важное место в игре. Весь путь игрока проходит параллельно ей. Впрочем, хватит о городе. Вспомним другие места.

Например, каналы. Кататься по ним увлекательно. Сначала предпо-

лагалось, что игрок будет проезжать под врагами. Но оказалось, что это не так здорово. Игрокам не понравилось, что за спиной остаются противники. Оставалось ощущение, что сделано «не так». Поэтому добавили схватки и упростили маршрут.

А вот с Цитаделью интереснее. Она видна с любого конца города и действует угнетающе, показывая преимущество Альянса. Благодаря ей игрок видел конечную цель с самого начала. И когда туда добирался, место было уже знакомо. И, конечно, вы помните ракеты с головокрабами. По задумке разработчиков, игрок должен был найти установку, которая запускала смертоносные заряды. Но потом ее убрали. Остались только ракеты.

Создавая уровни, разработчики постоянно искали компромисс между дизайном и игровым процессом. Локация должна быть не только красивой, но и интересной в игре. Кстати, большая часть уровней попала под нож по этой причине. Для этого два человека специально занимались тестированием карт. Они служили своеобразным буфером между дизайнерами и художниками.

Потом, когда уровень был готов, его опробовали тестеры. За ними присматривали разработчики, чтобы

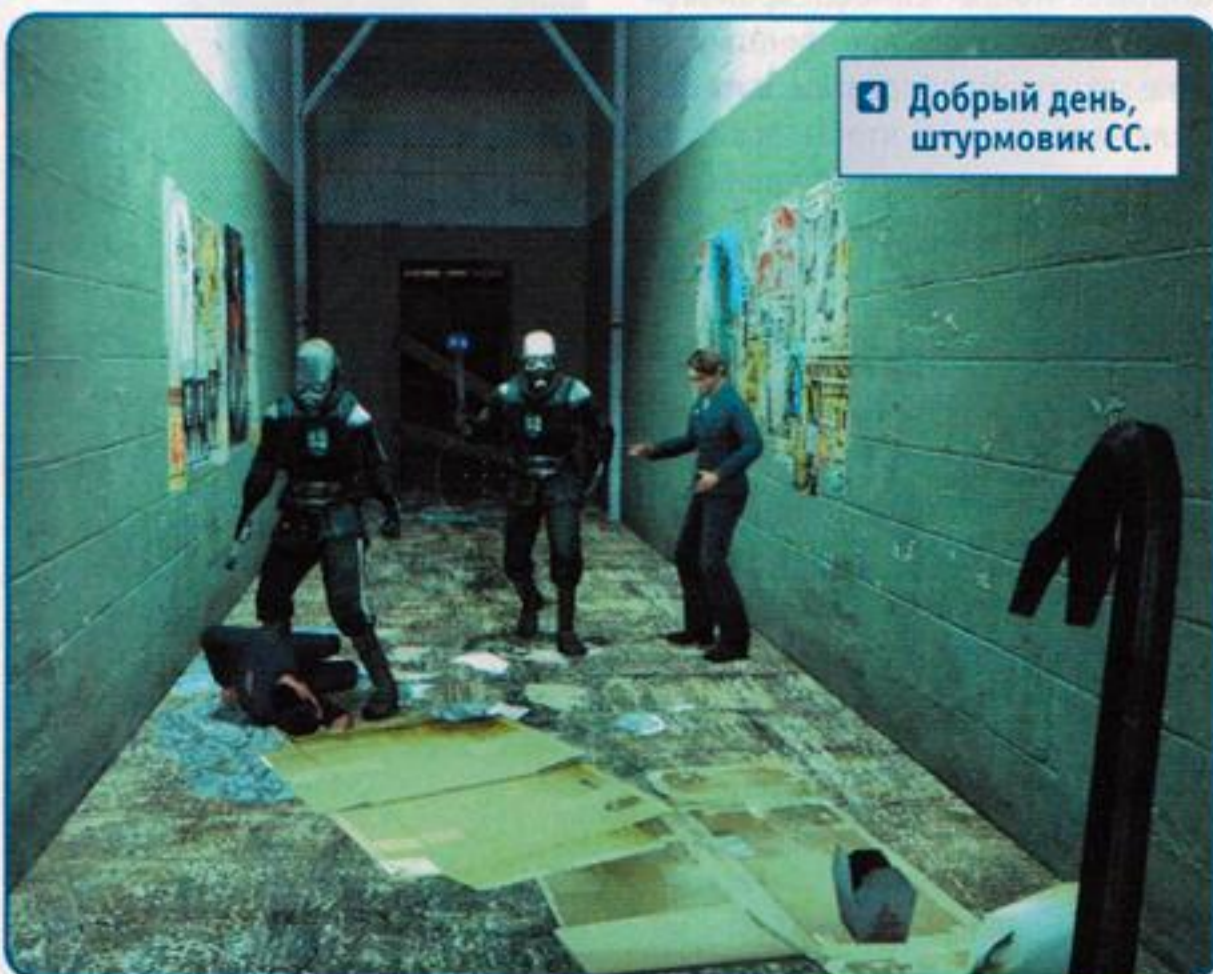
увидеть, как дизайнерские находки отобразятся на игровом процессе. Так в Рэвенхольм добавили бочонки, ловушки и циркулярные пилы. Сначала планировалось, что игрок будет спасаться от ловушек. Оказалось, что заманивать в них зомби куда интереснее.

Интересная история случилась при проверке эпизода, когда охранники догоняют Гордона — и он убегает по крышам (самое начало игры). Разработчики боялись, что игроки не поймут, куда бежать. Но во время первого тестирования опасения развеялись. Стоило охранникам вломиться в комнату, как игроки разворачивались и убегали, даже не посмотрев на скриптовую сценку. После окончания тестирования многие признавались: накал эмоций был такой, что казалось, будто это произошло с ними.

После тестирования побережья сильно изменился игровой процесс. Раньше разработчики щедро раскидывали аптечки по уровням. Но после прохождения упомянутого уровня, когда тестер еле-еле добрался до цели, они решили, что битва из последних сил здорово подстегнет игроков. И сделает игровой процесс напряженным. Аптечки резко сократили.



Интересно, что ждет в Half-Life: Episode One? Может, вырезанные локации? Посмотрим.



Добрый день, штурмовик СС.



После переделки поездка по каналу стала намного оживленней.

В лаборатории любопытному игроку есть чем заняться помимо слушания разговоров.



Что-нибудь еще? Пожалуйста. Изначально можно было ранить союзников. Но потом эту возможность убрали. Во время поездки по побережью игрок должен был выйти из машины и осмотреть местность. Чтобы привлечь его внимание, на дорогу выбежал житель, махал руками и кричал: «Сюда, сюда!». Что случилось дальше, догадаться несложно.

А вот курьезный случай. Житель встречает Гордона Фримена и должен куда-то отвезти. Он говорит, куда двигаться, — а потом идет. Если игрок отстает, он поворачивается и подзывает. На одном из тестирований произошел забавный баг. Стоило персонажу отстать хотя бы на шаг, как проводник начинал орать без остановки.

ЗАТЕРЯННЫЕ МОНСТРЫ

Во время разработки Half-Life 2 было придумано много существ. Для каждого типа сделано несколько десятков типов поведения, внешнего вида и назначения. Большинство отсеялось на стадии проектирования, но некоторые были практически готовы: собственная анимация, текстуры и кусок кода. Но попасть в финальную версию игры им уже было не суждено. В этом списке помимо старых знакомых есть некоторые из тварей, оставшихся в воображении разработчиков.

КРЕМАТОР

Крематор должен был убирать органические остатки с улиц города после подавления восстания или очередной зачистки. Его оружие — огнемёт, к которому приделан шланг, подающий воспламеняющую жидкость. Кстати, его голову можно найти в банке с раствором в лаборатории доктора Элай Венс.

Эта модель была практически готова. Для нее создали анимацию, текстуры, физическую модель. И, судя по косвенным признакам, отстреленную голову можно было использовать в качестве оружия.



ПУТНИКИ

Наверное, вы помните, что в Цитадели трудились несчастные рабы, отдаленно напоминающие людей. Они получились в результате экспериментов ученых Альянса. Им удалили части мозга, которые отвечают за высшую нервную деятельность. Вживили наноустройства, чтобы изменить тело. Постепенно жертва все меньше напоминала человека.

Изначально планировалось сделать путника противником. Наполо-

вину люди, наполовину предметы. Они должны были таиться в тени, чтобы потом внезапно нападать на игрока. Основная идея: заставить почувствовать отвращение и жалость. Ведь монстр — жертва, которой уже не помочь, и приходится его убить, чтобы сохранить свою жизнь. Своеобразный моральный выбор.

Но, увы, не сложилось. Поэтому роль путника решили ограничить безучастным рабом. Но, может, в дополнении что-то изменится?



СОВЕТНИК АЛЬЯНСА

Это существо можно было увидеть в самом конце игры, когда доктор Брин разговаривал с пришельцем. Кто оно? Возможно, головной мозг Альянса. Что-то вроде матки, которая управляет ульем. Оно вело переговоры с доктором Брином, чтобы уговорить человечество сдаться.

Изначально это существо (или существа) мало отличалось от человека. Но потом по мере эволюции организм начал изменяться. Мозг существенно увеличился в размере, остальные части тела, наоборот, атрофировались. В конце концов пришелец стал полностью зависеть от технологий, которые поддерживают жизнь.

Образ этого монстра навеян книгами Фрэнка Херберта.

СОЛДАТЫ АЛЬЯНСА

Число вариантов моделей перешло за десяток. Человекоподобное существо, которое передвигалось как змея. Женщина-убийца. Солдат-хамелеон, который мог изменять цвет, чтобы адаптироваться под окружающую среду. Или элитные солдаты. Они напоминали шагающих роботов, только меньшего размера.

Что можно сказать о финальных версиях моделей? Например, форма



надсмотрщиков, которые поддерживают порядок в городе, создавалась по образцу униформы офицеров СС. На эскизах они носили длинные пальто. А вот с костюмов солдат намеренно убрали наплечники. Разработчики объясняют это тем, что в каждой первой игре на броню вешают наплечники. Отчасти они правы.

БИОМЕХАНИЧЕСКИЕ РОБОТЫ

Одна из самых интересных идей, которая до конца не нашла воплощения в игре. Органические роботы, которые могли самовоспроизводиться, самостоятельно чиниться и даже эволюционировать. Замысел заключался в том, чтобы показать существ, которых Альянс поработил и изменил для своих целей.



ШАГУНЫ

Эти биомеханические роботы напоминают знаменитые треножки из книги «Война миров». Они могут топтать ногами и использовать энергетическую пушку, которая уничтожает материю и пространство. При разработке анимации использовали движения жирафа и гориллы. От первого им достались из-

ящество и грация, от второй — мощный топот и специфическое сгибание конечностей.



ТРАНСПОРТНЫЙ КОРАБЛЬ И ВЕРТОЛЕТ

Изначально транспортный корабль служил не только для перевозки солдат Альянса. Им мог управлять игрок. Но во время бета-теста стало очевидным, что воздушное судно слишком медлительное, а это снижает динамику игры. Поэтому от него отказались.

Кстати,





транспортный корабль также наполовину робот, наполовину живое существо.

Наверное, вы помните, как вертолет резво сбивал ракеты? Изначально такого не было. Но после первых бета-тестов разработчики решили, что подобное делает бои острее. И оказались правы. А вот способности скидывать бомбы никто не планировал. Изначально это был баг. Но потом решили добавить его в игру, когда вертолет вдруг накидал кучу взрывчатки.



СКАНЕРЫ

Это даже не противник. Они служат, чтобы отслеживать передвижения жителей, фотографировать и отсылать информацию службе безопасности. Для игрока они безвредны, если не считать временной слепоты от вспышки. Форма и анимация сканера срисованы с пираньи.



МУРАВЬИНЫЕ ЛЬВЫ

Эти твари пришлись по вкусу игрокам! Сколько памятных моментов! Но интереснее история их создания. Например, обратите внимание на расположение передних и задних лап. Достаточно необычное, верно?

Изначально они были поставлены наоборот.

Муравьиные львы — одни из немногих существ, которые были созданы в самом начале и дожили до финальной версии. Правда, их облик серьезно поменялся. Сначала у них была тяжелая броня. Но потом им уменьшили живучесть. Бета-тестерам понравилось разрывать тушки очередями из автомата. Поэтому разработчики решили, что light-версия смотрится куда лучше.

Королева начала жизненный путь как чудовище наподобие быка. Она плохо видела и искала игрока, засовывая морду в норы. И, найдя, забивала головой до смерти. Также могла бросать ядовитые споры, чтобы выкурить противника из норы. Впоследствии они превратились в феромоны, которыми Гордон Фримен мог приманить самцов.

А вот король муравьиных львов «пострадал» куда больше. Изначально он был выше шагающего робота. Игрок терялся между когтями монстра. Представьте, как приходилось драться с таким чудовищем. Но уровни постоянно изменялись, поэтому вскоре королю не осталось места. Он оказался слишком большим. И его убрали из финальной версии игры.

С муравьиными львами связано две интересные истории. Первая — достаточная краткая. На одной из встреч в Microsoft демиурги из Valve наткнулись на человека, который создавал модель Голлума для фильма «Властелин Колец». Он помог разработчикам, объяснив, как можно создавать качественные модели простым способом.

Вторая — экстравагантная. У Теда Бэкмана, одного из ведущих художников Valve, необычные представления о создании монстров. Поэтому ранние эскизы для некоторых тварей (и муравьиных львов в том числе) в Half-Life и Half-Life 2 выглядели как порождение большой фантазии. С сильным сексуальным контекстом. Он считал — чтобы напугать игроков, нужно воздействовать на подсознание, которое описывал в своих работах доктор Фрейд. К счастью,

до финальной версии они не дожили. Но некоторые наработки все-таки реализовали. Правда, так сразу и не заметить.

ГОЛУБАЯ ГИДРА

Монстр запомнился многим игрокам после впечатляющего ролика. В финальную версию игры она не попала из-за банальной причины. Но обо всем по порядку. Гидра выглядела как груда прозрачной светящейся плоти, внутри которой виднелись органы. Щупальце, которое вообще-то было головой, — лишь часть огромного организма.

Разработчикам сразу понравилась идея. Дизайнеры создали много уровней специально для чудовища. В действии гидра выглядела великолепно. Огромная туша сокрушала все на своем пути, эффектно раскидывая противников. Но только со стороны. Когда она атаковала игрока... Резкое движение, огромная синяя туша — и вы мертвы.



ГОЛОВОКРАБЫ

Паразиты, которые попали из мира Ксен на Землю после катастрофы в Black Mesa. С ними приходилось драться еще в первой части игры. И они практически без изменений переползли во вторую часть. Запрыгивая на голову человека, головокраб разрывает черепную коробку и присосками сливается с мозгом. Через некоторое время жертва становится послушным рабом, которым паразит управляет, посылая сигналы через кору головного мозга.

Паразитическая способность адаптироваться к окружающей среде навела Альянс на мысль использовать головокрабов. Когда где-то люди начинали бунтовать, туда запускали ракеты с паразитами внутри. Это позволяло быстрее подавлять сопротивление и наводить ужас. Так опустел Рэвенхольм.

Черных головокрабов хотели добавить в первую часть, но потом решили приберечь до второй. Они не убивают — но укусы оставляют игрока

с 1 единицей здоровья. Впрочем, если подождать пару секунд, костюм впрыснет противоядие, и здоровье восстановится.

Данные паразиты использовались, чтобы привести игрока в панику. Игрок, услышав отличительный звук, забывал про остальных монстров и начинал отчаянно крутиться, чтобы отыскать тварь. Отличное средство, чтобы сделать схватки напряженными.



ЗОМБИ

Ладно, ладно — это не совсем зомби в классическом понимании. Они — результат нападения головокрабов.

Существа крепятся к голове жертвы и управляют человеком. Со временем тело трансформируется. Вырастают длинные когти и появляется нечеловеческая сила, благодаря которой они швыряют железные бочки на большое расстояние.

Создавая этого монстра, разработчики пошли другим путем. Они сделали ставку на отвращение. Давно подмечено, что попытка создать ужасного монстра обычно заканчивается тем, что его никто не боится. Даже маленькие дети не кричат от ужаса, а с любопытством считают количество зубов и когтей.

Если сомневаетесь в сказанном, то попробуйте обниматься со слизняками. Оттолкнет почище, чем большой и страшный монстр. Кстати, такой прием использовали и разработчики Silent Hill.

Быстрые зомби, которые действовали в Рэвенхольм, создавались необычным образом. Когда игра находилась в разработке, планировали добавить наемника. Впоследствии выкинули целый уровень, и написанный алгоритм А.И. стал не нужен.

Чтобы кусок кода не пропал даром, разработчики начали создавать модели монстров, которые подходили лучше всего. Самой удачной находкой стали зомби-бегуны, которых поместили в Рэвенхольм.



ВМЕСТО ПОСЛЕСЛОВИЯ

Half-Life 2 — проект мирового уровня. В Valve работают первоклассные специалисты; но, чтобы создать качественную игру, этого мало. Нужно искренне любить игры. Такой любви у разработчиков предостаточно. Вскоре выходит дополнение Half-Life: Episode One, которое позволит убедиться в этом. Возможно, в нем мы увидим наработки, которые пустили под нож. Но, если честно, я жду продолжения. И надеюсь как минимум на новую революцию.

ЛКМ

ЛУЧШЕЕ

ОБОРУДОВАНИЕ

Павел Шубский

Дмитрий Чеканов

НОВОСТИ

НАШИ НАГРАДЫ

В наших обзорах самые интересные и выдающиеся продукты мы отмечаем наградой. Существует три типа медалей:



Золотая медаль — перед вами практически совершенный продукт. Он может все и даже немного больше.



Серебряная медаль — качественная модель, в которой есть все необходимое. При этом цена адекватна.



Бронзовая медаль — этой медалью мы награждаем устройства, у которых соотношение цены, качества и возможностей оптимальное.

ДЕШЕВЛЕ НЕКУДА



Японская компания **Evergreen** представила фантастически дешевый MP3-плеер **DN-2000**. У устройства нет встроенной памяти, но поддерживаются карты **Secure Digital** объемом до 1 Гбайт. **DN-2000** работает 5 часов от одной батарейки AAA и стоит немногим больше восьми долларов США. Дизайн устройства максимально прост, экрана нет. Вспомните о цене.

ПРОЦЕССОРЫ ДЛЯ ЭКСТРЕМАЛОВ

Выгляните в окно и посмотрите на проезжающие машины. Большинство людей ездит на «Ладах», «Волгах» и недорогих иномарках. Есть и автомобили престиж-класса. Выполняют они одну и ту же функцию — ездят. Но делают это по-разному. Иногда — совсем по-разному.

Такую же ситуацию можно наблюдать и среди процессоров. Для некоторых покупка мощного процессора — это не только прирост производительности в 10-25%, но и вопрос имиджа. Ушедший год принес много интересного в этом плане: **AMD** и **Intel** наперебой выпускали самые разнообразные модели, в том числе — и из этого самого «престиж-класса». В этом году нам еще предстоит увидеть новые продукты от двух конкурентов, которые должны установить новую планку производительности. Ближе к лету произойдет обновление линеек: **AMD** обещает перейти на разъем **Socket AM2** и **DDR2**-контроллер, **Intel** представит новую процессорную архитектуру, призванную вернуть прежнее величие корпорации. Но какой процессор выбрать сегодня?

AMD:

ДЕЛА КАК НЕЛЬЗЯ ЛУЧШЕ!

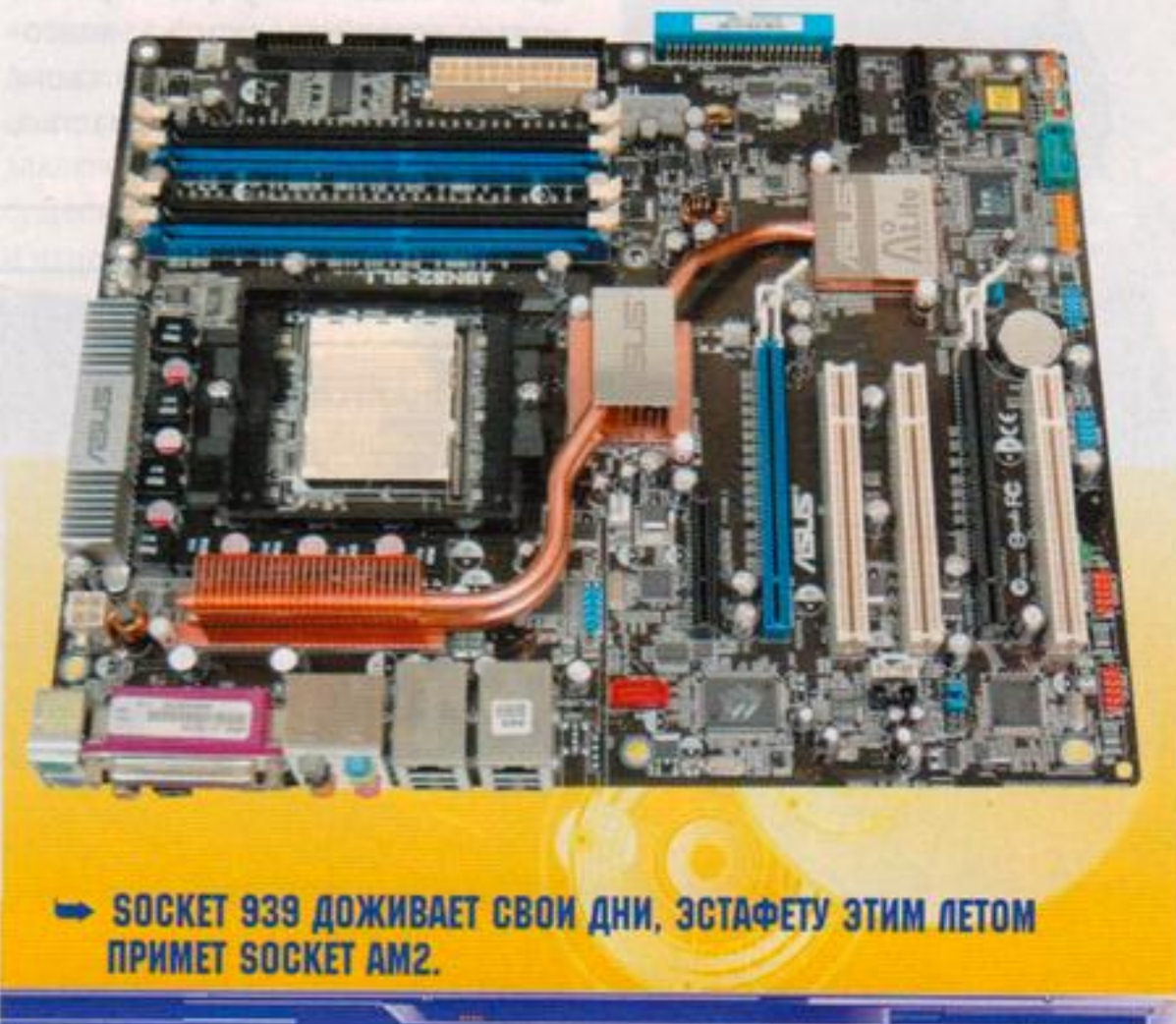
Сегодня в продукции **AMD** существует три линейки процессоров: упрощенные **Sempron** (до 100\$), наиболее ходовые **Athlon 64** (150\$ и выше) и самые мощные **Athlon 64 FX** (~1000\$). О **Sempron** говорить мы не будем, они честно отрабатывают свою цену, но не более. А все внимание мы устремим на **Athlon 64** и **Athlon 64 FX**. Эпоха двухъядерных процессоров затронула и эту се-

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД	
Материнские платы	ASUS A8N32-SLI Deluxe (NVIDIA nForce4 SLI)
	ASUS P5WD2-E Premium (Intel 975X)
Видеокарта	AOpen Aeolus 7800 GTX-DVDC256 (PCIЕ x16, GeForce 7800 GTX)
Жесткий диск	Western Digital Caviar WD160 (SATA)
ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ	
ОС	MS Windows XP Pro SP2
DirectX	9.0c

рию: **AMD** выпустила линейку двухъядерных **Athlon 64 X2**, а новый чемпион в лице **Athlon 64 FX-60** стал двухъядерным!

Процессоры **AMD**, как известно, отличаются большей производительностью в расчете на частоту по

сравнению с современными процессорами от **Intel**. Ввиду архитектуры они расходуют такты эффективнее. То есть чип от **AMD** на частоте 2,4 ГГц обгоняет модель конкурента с частотой 3,6 ГГц! Поскольку культ мегагерцев жив по сей день,



→ SOCKET 939 ДОЖИВАЕТ СВОИ ДНИ, ЭСТАФЕТУ ЭТИМ ЛЕТОМ ПРИМЕТ SOCKET AM2.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОЦЕССОРОВ

	Ядро	Техпроцесс	Частота	Множитель	Системная шина	Объем кэша
Athlon 64 X2 3800+	Manchester	90 нм	2,0 ГГц	10x	1000 МГц	2x512 Кбайт
Athlon 64 X2 4200+	Manchester	90 нм	2,2 ГГц	11x	1000 МГц	2x512 Кбайт
Athlon 64 X2 4400+	Toledo	90 нм	2,2 ГГц	11x	1000 МГц	2x1 Мбайт
Athlon 64 X2 4600+	Manchester	90 нм	2,4 ГГц	12x	1000 МГц	2x512 Кбайт
Athlon 64 X2 4800+	Toledo	90 нм	2,4 ГГц	12x	1000 МГц	2x1 Мбайт
Athlon 64 FX-55	San Diego	90 нм	2,6 ГГц	13x	1000 МГц	1 Мбайт
Athlon 64 FX-57	San Diego	90 нм	2,8 ГГц	14x	1000 МГц	1 Мбайт
Athlon 64 FX-60	Toledo	90 нм	2,6 ГГц	13x	1000 МГц	2x1 Мбайт
Pentium D 830	Smithfield	90 нм	3,0 ГГц	15x	800 МГц	2x1 Мбайт
Pentium D 840	Smithfield	90 нм	3,2 ГГц	16x	800 МГц	2x1 Мбайт
Pentium D 930	Presler	65 нм	3,0 ГГц	15x	800 МГц	2x2 Мбайт
Pentium D 940	Presler	65 нм	3,2 ГГц	16x	800 МГц	2x2 Мбайт
Pentium D 950	Presler	65 нм	3,4 ГГц	17x	800 МГц	2x2 Мбайт
Pentium EE 840	Smithfield	90 нм	3,2 ГГц	16x	800 МГц	2x1 Мбайт
Pentium EE 955	Presler	65 нм	3,46 ГГц	13x	1066 МГц	2x2 Мбайт
Pentium EE 3,72	Prescott	90 нм	3,72 ГГц	14x	1066 МГц	2 Мбайт

отделу маркетинга пришлось проявить смекалку и ввести систему рейтингов (например, 4000+). Intel в итоге пошла тем же путем — гнать частоты уже не получается, а продавать процессоры надо. Впрочем, подробнее об этом мы уже рассказывали.

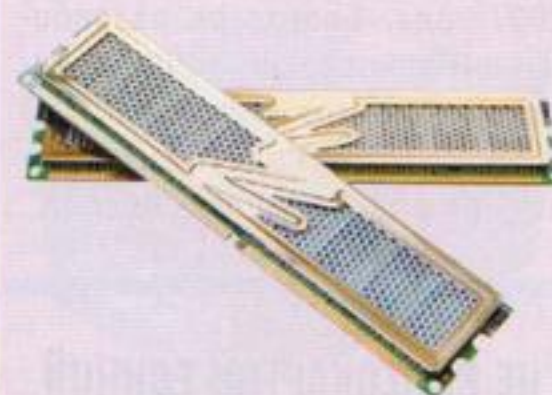
Лучшие кристаллы AMD производятся по 90-нм техпроцессу и очень мало греются. Благодаря технологии Cool'n'Quiet в перерывах между играми процессор способен снижать частоту до 1 ГГц и замедлять вентилятор. Без шума жить приятнее. Intel также ис-

пользует подобный техпроцесс, но ее чипы греются сильнее. И дело тут не только в архитектуре и тактовых частотах, но и в самом подходе к производству. Компания использует так называемый «растянутый кремний». AMD на пару с IBM предпочли «кремний на диэлектрике» (SOI) и выиграли. Intel оставалось только работать над ошибками. В 2006 году она уже начала выпуск чипов, используя 65-нм процесс. Переход оказался очень удачным, но об этом позже.

Пока AMD уверенно держится, если бы не одно «но»: у Intel в рукаве есть мощные платформы, AMD приходится уповать на сторонние компании. Конечно, сейчас есть прекрасные чипсеты от NVIDIA и других компаний. Но вспомните, как долго становилась на ноги платформа Socket A. NVIDIA неоднократно откладывала выпуск nForce. К счастью для компании, те времена уже в прошлом. Остается надеяться, что и с новым Socket AM2 будет все нормально.

Говоря о AMD, следует подчеркнуть важное отличие: контроллер памяти у Athlon встроен в процессор. У Intel он находится в чипсете. В итоге производительность чипов от AMD практически не зависит от качества и скорости чипсета. Можно выбирать системную плату по набору функций и цене. Благодаря встроенному контроллеру памяти процессоры AMD работают с ОЗУ напрямую, а значит, более эффективно. Это особенно важно в играх. Тут же скрыты и недостатки. Компания не может взять и в

НОВОСТИ

НИЗКИЕ ТАЙМИНГИ
ДЛЯ DDR2

Компания OCZ Technology представила модули памяти серии PC2-5400 EL DDR2 Platinum Edition XTC. Они работают на частоте 667 МГц с крайне низкими таймингами CL3-3-3-15. Чтобы модули стабильно работали в таком режиме, напряжение на них пришлось повысить со стандартных 1,8 В до 2,1 В. OCZ установили свою систему охлаждения eXtreme Thermal Convection (XTC) в форме пчелиных сот. Модули будут доступны в комплектах 2x512 и 2x1024 Мбайт.

РОБОТ В КАЖДЫЙ ДОМ

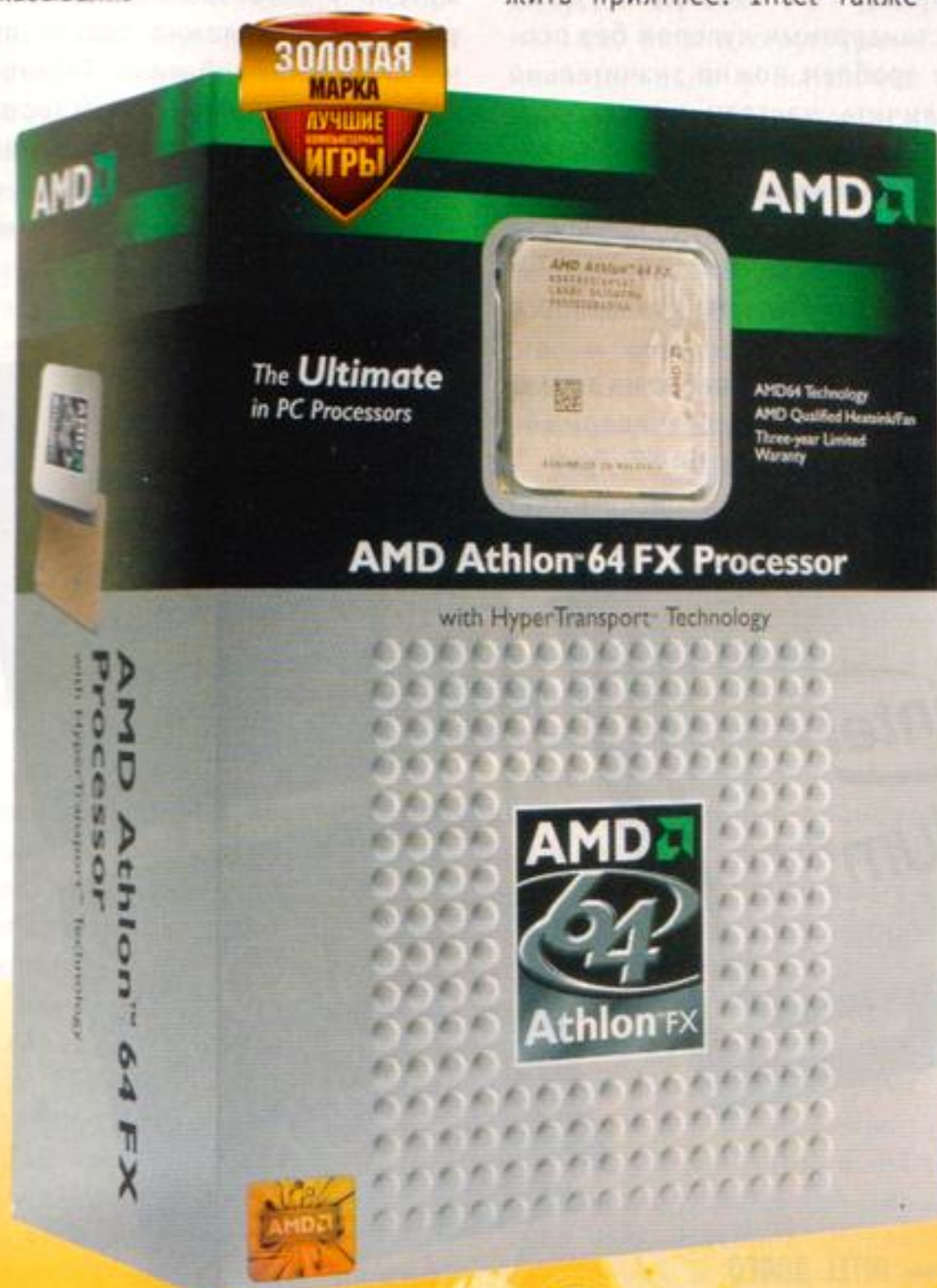
Министерство информации и коммуникаций UK при помощи 30 известных компаний и 1000 ученых, проводящих сопутствующие исследования, предсказывает, что к 2015-2020 году в каждом южнокорейском доме будет работать робот. Цена на них варьируется от 1000\$ до 5000\$ в зависимости от модели. Если семьи могут позволить покупку телевизора за такие деньги, то почему бы не потратиться на робота-помощника, который будет следить за домом и выполнять мелкие поручения?

AMD НА РУБЕЖЕ 65 НМ



В то время как лучшие специалисты Intel трудятся над разработкой 45-нм техпроцесса, калифорнийская компания AMD только готовится к переходу на 65 нм. Фабрика Fab 36 начала плановое производство 300-мм кремниевых пластин с применением уже обкатанного 90-нм техпроцесса.

Ко второй половине 2006 года будет начато тестирование 65



СЕРИЯ ПРОЦЕССОРОВ ATHLON 64 FX ПО ПРАВУ ЗАСЛУЖИЛА
ЗВАНИЕ ЛУЧШЕГО ИГРОВОГО ПРОЦЕССОРА.



НОВОСТИ

нм, ну а полный перевод всех моделей AMD на новый техпроцесс завершится к середине 2007 года. Благодаря разработанной технологии точного автоматического производства фабрики AMD смогут производить до 30 000 чипов в месяц.

НЕ ВИДЕОКАРТОЙ ЕДИНОЙ



Калифорнийская компания NVIDIA представила TV-тюнер, соответствующий спецификации Microsoft Windows XP Media Center Edition (MCE). Модель DualTV оснащена двумя приемниками сигнала и позволит записывать две программы одновременно. ТВ-тюнер поддерживает различные технологии улучшения качества изображения и усиления сигнала. NVIDIA DualTV стоит примерно 170\$ без пульта ДУ, а с пультом — около 220\$.

ПЕРПЕНДИКУЛЯРНАЯ ЗАПИСЬ



Стандартный метод записи информации, на основе которого построены современные жесткие диски, исчерпал себя. Из-за очень малого расстояния между битами данных появились негативные взаимодействия, после которых информация не читается. Производители жестких дисков разработали метод перпендикулярной записи, когда биты расположены вертикально по отношению друг к другу, а не горизонтально. Это позволило избавиться от негативных взаимодействий и увеличить максимальную плотность. Компания Seagate планирует перевести все свои жесткие диски на метод перпендикулярной записи в течение 2007 года.

СИСТЕМНЫЕ ТЕСТЫ

	PC Mark 05		3D Mark 05		WinRAR 3.51
	CPU	Memory	CPU	VGA	
Athlon 64 X2 3800+	4041	3006	5789	7484	01:54
Athlon 64 X2 4200+	4445	3215	6306	7790	01:48
Athlon 64 X2 4400+	4448	3193	6044	7610	01:44
Athlon 64 X2 4600+	4845	3415	6476	7810	01:42
Athlon 64 X2 4800+	4857	3401	6446	7809	01:35
Athlon 64 FX-55	3760	3690	6160	7709	01:30
Athlon 64 FX-57	4046	3867	6159	7772	01:25
Athlon 64 FX-60	5263	3503	6885	7824	01:30
Pentium D 830	5011	3156	5865	7335	01:55
Pentium D 840	5363	3260	6130	7589	01:51
Pentium D 930	5090	3142	6000	7301	01:50
Pentium D 940	5415	3379	6313	7381	01:44
Pentium D 950	5750	3380	6639	7620	01:41
Pentium EE 840	5525	3285	6505	7021	01:50
Pentium EE 955	6069	3545	7407	7723	01:37
Pentium EE 3,72	4789	3699	5874	7533	01:33

один миг перейти на другой тип памяти, как это позволяет себе Intel. Например, она удачно перевела свои платформы на DDR2 SDRAM, а в конце года наверняка представит чипсеты с поддержкой DDR3 SDRAM. От AMD нам лишь предстоит увидеть процессоры с поддержкой DDR2-памяти (Socket AM2).

Перейдем к процессорам, принявшим участие в наших тестах. Начнем с нового лидера — Athlon 64 FX-60. Первый процессор серии FX вышел для серверного разъема Socket 940. Зачем это было сделано, неясно, и все наиболее производительные процессоры перешли на Socket 939. Сейчас это FX-55, FX-57 и новый FX-60. Самый первый снят с производства, но в продаже пока есть.

Двухъядерная модель — FX-60 — работает на частоте 2,6 ГГц, тогда как одноядерный FX-57 на 2,8 ГГц. Выглядит парадоксально. Тут стоит учесть, что объединить два быстрых процессора в одну упаковку очень сложно. Жертвой стала частота. Да, будущее за многоядерными чипами, но многие современные и все старые игры не оптимизированы под них — второе ядро они просто не умеют использовать. Именно поэтому FX-60 чуть-чуть проигрывает FX-57. Возможности двухъядерных можно задействовать уже сейчас — играя, запус-

тите в фоне антивирусную проверку и убедитесь, что компьютер при этом не тормозит.

Обсуждая конкретные модели мы совсем забыли про одну особенность всей линейки FX — про разблокированный множитель. Любителей разгона и экспериментов это порадует. Даже со стандартным кулером без особых проблем можно значительно увеличить частоту процессора. Если использовать более эффективную систему охлаждения, то можно пойти еще дальше и достичь величины в 3,0 ГГц. Тут многое зависит от конкретного экземпляра ЦП.

Но вернемся с небес на землю и вспомним про двухъядерный Athlon 64 X2. Pery-

ТЕСТИРОВАНИЕ В ИГРАХ

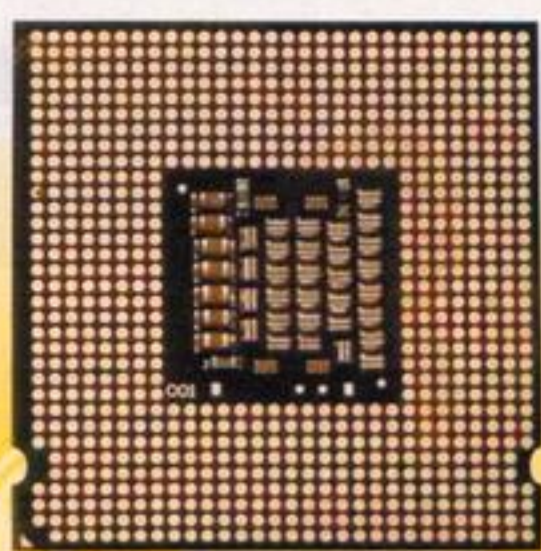
F.E.A.R. (1280x1024, High)

Athlon 64 X2 3800+	93
Athlon 64 X2 4200+	95
Athlon 64 X2 4400+	97
Athlon 64 X2 4600+	96
Athlon 64 X2 4800+	97
Athlon 64 FX-55	97
Athlon 64 FX-57	98
Athlon 64 FX-60	95
Pentium D 830	90
Pentium D 840	92
Pentium D 930	91
Pentium D 940	94
Pentium D 950	95
Pentium EE 840	92
Pentium EE 955	95
Pentium EE 3,72	95

лирую размер кэш-памяти, AMD из трех частот смогла получить аж пять моделей процессора! Кстати, архитектура FX-60 полностью повторяет Athlon 64 X2. Все они построены на ядре Toledo. При этом Athlon X2 4800+ стоит дешевле — примерно на 30%. Правда, множитель у него заблокирован — разгонять его можно только по частоте системной шины. Главное преимущество этих процессоров заключается в том, что компании не пришлось идти на жертвы и снижать частоты.



→ INTEL ДОЛГО ШЛИФОВАЛА PENTIUM D. СЕРИЯ 9XX ПОЛУЧИЛАСЬ УДАЧНОЙ, НО СЛИШКОМ ПОЗДНО ПОЯВИЛАСЬ.



→ ЯДРО CONROE ДОЛЖНО ВЕРНУТЬ INTEL ЖЕЛТУЮ МАЙКУ ЛИДЕРА.

Intel пошла на этот шаг. По той простой причине, что и одноядерные модели у них довольно «горячие», а если в одной упаковке два ядра... об этом лучше не думать.

Про обычные Athlon 64 можно сказать одно — мощные, проверенные временем процессоры. Их производство прекрасно отлажено и прочно закрепилось на рынке.

■ **ТЕХНОЛОГИИ AMD:** поддержка наборов инструкций MMX, 3DNow!, 3DNow! Pro, SSE/SSE2/SSE3, защиты от переполнения буфера (EVP) и совместимость с 64-битными приложениями. Технология Cool'n'Quiet снижает частоту процессора до 1 ГГц при простоях и малых нагрузках.

INTEL: ЗАВЕТНЫЕ 65 НМ

Перейдем к микропроцессорному гиганту. Да, он может позволить себе делать ошибки, но не часто. Речь идет о неудачном 90-нм техпроцессе, из-за которого пострадали и пользователи, и ядро Prescott. Спустя некоторое время Intel исправилась, перейдя на 65-нм техпроцесс. Тепловыделение значительно понизилось, скорость немного увеличилась, разгонный потенциал также оказался весьма неплох: без особых проблем можно перейти порог 4 ГГц с воздушным охлаждением!

В современных линейках процессоров Intel можно легко запутаться. А тут еще смена логотипов и лозунгов нагрянула...

Итак, линейка недорогих процессоров Celeron продается под номером 3xx. Частоты там неплохие, но кэш-память урезана значительно — до 256 Кбайт. Более дорогие Pentium 4 серии 5xx и 6xx могут похвастаться большей частотой системной шины (до 800 МГц) и объемом кэш-памяти, который составляет 1 и 2 Мбайт соответственно. Маленький сюрприз: процессоры шестисотой линейки, чей номер заканчивается на единицу, производятся по новому 65-нм техпроцессу. Это ядро получило название Cedar Mill. Все остальные изготавливают по старому, 90-нм техпроцессу (ядро Prescott).

Правило номер один: выбирайте процессоры Pentium 4 с индексом такого вида — 6x1.

К производству двухядерных процессоров Intel подошла иначе, нежели AMD. Они лишь немногим дороже одноядерных, но их недостаток — относительно низкие тактовые частоты. У AMD наоборот — цены выше, но потери в производительности практически нет.

Серия двухядерных процессоров Intel получила название Pentium D. Как и обычные Pentium 4, их выпускают и по 90-, и по 65-нм техпроцессу. Отличить их просто, первые носят индекс 8xx (ядро Smithfield), вторые — 9xx (ядро Presler). У Pentium D 9xx размер кэша составляет 2 Мбайт на ядро, у предыдущей линейки он в два раза меньше. Есть и структурные изменения: если у Smithfield оба ядра находились на одном кристалле, то сейчас они разделены, но по-прежнему устанавливаются в одну упаковку. На производительность это не влияет, зато позволило удешевить производство и повысить выход годных кристаллов — Intel удалось убить двух зайцев.

Переход на новый техпроцесс также позволил добиться увеличения частоты. Сердце Pentium D 950 бьется на частоте 3,4 ГГц. Но ему еще далеко до одноядерного рекордсмена Pentium 4 670 (3,8 ГГц).

Выбор линейки Pentium D 9xx предпочтителен, особенно учитывая перечисленные преимущества и практически нулевую разницу в цене, если сравнивать с 8xx.

Для самых требовательных Intel предлагает процессоры с приставкой Extreme Edition. Эти чипы всегда отличаются от рядовых Pentium. В свое время это был увеличенный до 2 Мбайт кэш третьего уровня, потом в них подняли частоту системной шины до 1066 МГц. Наконец, появились двухядерная модель — Pentium Extreme Edition 955. Она еще поддерживает Hyper-Threading, в то время как обычные Pentium D — нет. Если вы используете Pentium EE 955, Windows XP отра-

портует о наличии сразу четырех процессоров — два виртуальных и два физических. Как и серия Athlon 64 FX, все процессоры Extreme Edition могут похвастаться разблокированным множителем. Вполне реально выжать из 65-нм Pentium EE 955 скорость 4,26 ГГц с воздушным кулером против стандартных 3,46 ГГц. Единственный недостаток этой модели заключается в отсутствии поддержки энергосбережения — SpeedStep. Для сравнения мы еще взяли более старый Pentium EE 840 и одноядерный Pentium EE 3,72 ГГц.

■ **ТЕХНОЛОГИИ Intel:** команды MMX, SSE/SSE2/SSE3, 64-битное ПО, энергосбережение Speed Step, защита от переполнения буфера (XD-bit). В некоторых уже реализована технология виртуализации.

ТЕСТИРОВАНИЕ И ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В общей сложности мы протестировали 16 процессоров, включая Pentium D 8xx и 9xx, разные Pentium Extreme Edition, всю серию Athlon 64 X2 и FX. Традиционно замеры производили с помощью PC Mark 05, 3D Mark 05 и WinRAR 3.51, а также в F.E.A.R. в разрешении 1280x1024 при высоких настройках качества.

Новая линейка двухядерных процессоров Intel Pentium D 9xx сумела показать лучшие результаты, нежели предыдущая. Тем самым сократив отставание от Athlon 64 X2. Но оно все же есть. В некоторых тестах прекрасно проявил себя Pentium Extreme Edition 955, обогнав производительные двухядерные модели от AMD. Но не забывайте, что он стоит намного дороже того же Pentium D 950. Вряд ли это стоит тех денег.

Отличные результаты мы получили от Athlon 64 FX-57 и FX-60. Это абсолютные лидеры, последний особенно актуален, если вам нужна высокая производительность при многозадачности. При этом они относительно немного потребляют энергии, особенно в сравнении с чипами от Intel. Но и здесь не все так плохо. В Pentium D 9xx эту проблему смогли решить и снизить тепловыделение на 10% по сравнению с Pentium D 840. Но даже при этом Athlon 64 X2, сравнимый по производительности, потребляет энергии на четверть меньше.

Intel удалось вплотную приблизиться к AMD, но проблемы есть. Процессоры от AMD и по сей день предпочтительнее для игр. Что же до новых платформ от обеих компаний, то нам остается только ждать их появления...

ЛКИ

НОВОСТИ

ЦЕНА СКОРОСТИ ВО ВТОРОЙ ПОЛОВИНЕ 2006



В сети появились примерные цены на будущие двухядерные процессоры Intel Conroe, которые были продемонстрированы на выставке IDF и показали впечатляющую производительность. За самую мощную версию Conroe с частотой 2,67 ГГц и 4 Мбайт кэш-памяти L2 запрашивают примерно 530\$. Чуть более медленная модель со скоростью 2,4 ГГц стоит порядка 315\$. Ну а самая дешевая версия (1,86 ГГц и 2 Мбайт кэш-памяти) — около 210\$. Предполагается, что цены на существующие двухядерные процессоры Pentium D заметно упадут ко второй половине 2006 года.

ВИДЕО-КВАРТЕТ

Разработанная компанией Jetway материнская плата с поддержкой Quad SLI нашла себе место в миниатюрном корпусе. Зарубежный сборщик систем NW Falcon продает компьютер с четырьмя видеокартами NVIDIA GeForce 7900 GX2. Конфигурация системы на данный момент неизвестна, но в ней используется блок питания всего на 600 Вт. Достаточно экономно: ведь Alienware и Dell комплектуют подобные системы 1000-ваттными блоками.

ВТОРОЕ ПРИШЕСТВИЕ УСКОРИТЕЛЯ

Компания Ageia представила первый в мире физический ускоритель (PPG), получивший название PhysX. Новинка демонстрировалась на конференции КРИ-2006, проходившей в Москве 7-9 апреля. Назначение устройства — разгрузить центральный процессор от всех задач, связанных с обработкой физики в компьютерных играх.

Специализированный чип справляется с обработкой физических взаимодействий гораздо быстрее CPU, что позволяет моделировать такие доселе невиданные эффекты, как разрывание или сминание ткани, перетекание жидкости и т.п. И все в реальном времени. Уже сейчас в разработке находится около сотни игр, рассчитанных на использование PhysX. Сама новинка появится в продаже ориентировочно в середине мая этого года по цене около 300\$.

Подробнее о физических ускорителях читайте в разделе «Теория» этого номера.



Павел Шубский

Почта рубрики: hard@lki.ru

ЛУЧШИЕ НОВИНКИ

ASUS A8R32-MVP DELUXE

Слово Deluxe в названии новой материнской платы от компании ASUS говорит само за себя — модель A8R32-MVP изобилует дополнитель-

ными функциями. И все это благодаря использованию современного чипа ATI CrossFire Xpress 3200 (RD580) в паре с южным мостом ULi M1575.

A8R32-MVP выполнена на синем текстолите. При разработке платы ин-

женеры отказались от использования активного охлаждения — вместо этого используются алюминиевые радиаторы. Охлаждаются даже элементы схемы питания. Плата совместима со всеми процессорами AMD для Socket

939 — Athlon 64, Athlon 64 X2, Athlon 64 FX, Sempron.

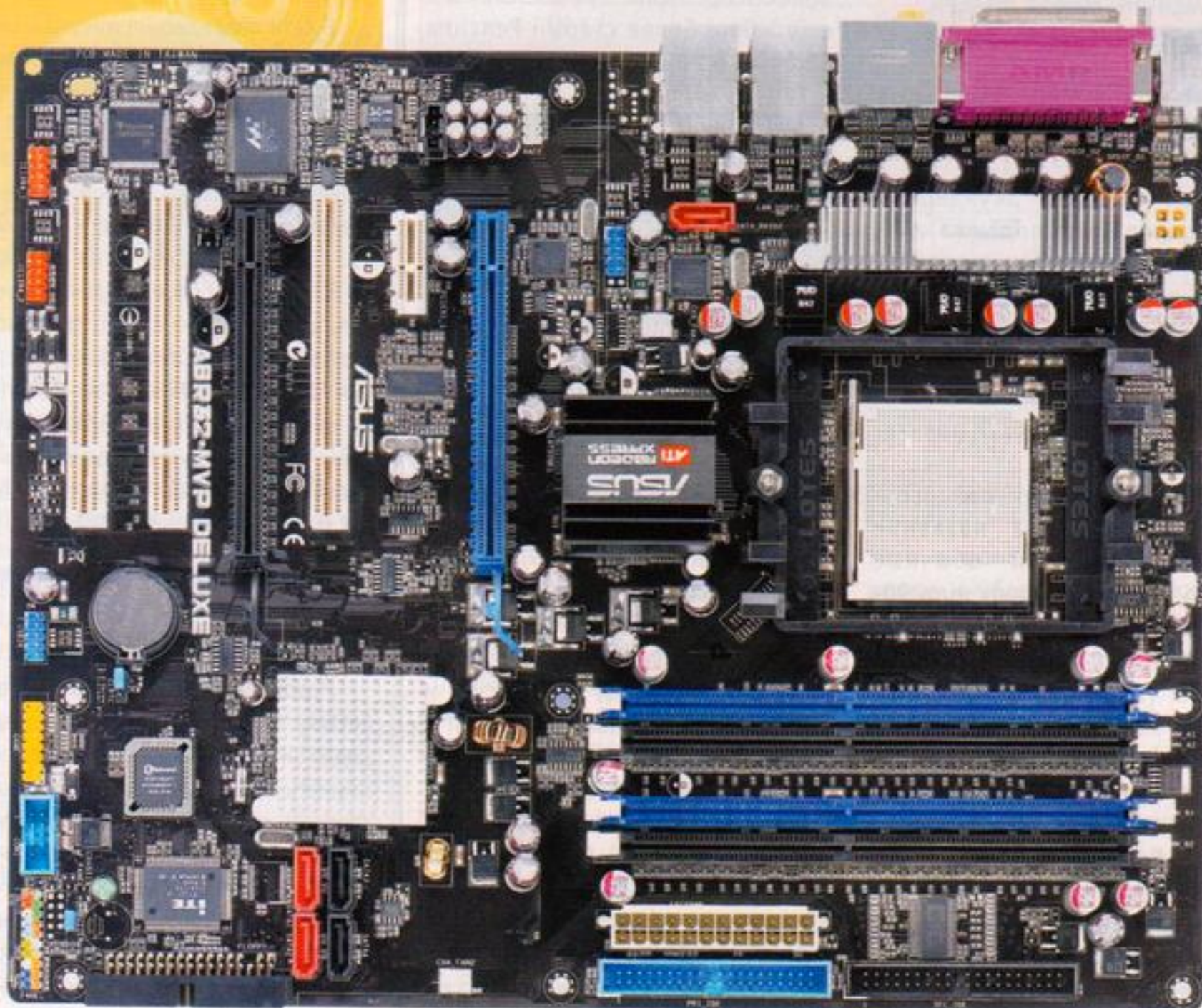
Режим CrossFire позволяет установить две видеокарты ATI: для этого понадобится одна мастер-карта и одна обычная. Для разгона есть возможность увеличения частоты шины HyperTransport от 200 до 400 МГц с шагом в 1 МГц (множители 1x-5x), регулировка напряжения процессора, памяти, шины PCI Express x16. Кроме того, A8R32-MVP официально поддерживает DDR-модули с частотой 500 МГц.

Из A8R32-MVP получилась прекрасная альтернатива платам на базе чипов серии NVIDIA nForce4.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Поддерживаемые процессоры: Athlon 64, Athlon 64 X2, Athlon 64 FX, Sempron для разъема Socket 939
Чипсет: ATI CrossFire Xpress 3200 RD580 + ULi M1575
HyperTransport: 1000 МГц
Оперативная память: до 4 Гбайт DDR SDRAM PC3200
Разъемы: 2 PCI Express x16, PCI Express x1, 3 PCI
Сетевой адаптер: 2 Gigabit Ethernet
Разъемы: 2 IDE, 4 Serial ATA II, 2 FireWire (IEEE 1394a), до 8 портов USB 2.0
Звук: 8-канальный аудиокодек Realtek ALC882
Форм-фактор: ATX

СКОЛЬКО?	186\$
ГДЕ?	WWW.ASUS.RU



MSI NX7800GS-TD256

Чтобы не потерять все еще прибыльный сектор видеокарт с интерфейсом AGP, компа-

ния NVIDIA выпустила GeForce 7800 GS. Новинка быстро зарекомендовала себя как самая мощная

AGP-видеокарта, выпущенная на данный момент. Даже с учетом снижения цен устаревшие ATI Radeon X850 XT не выдерживают конкуренции.

GeForce 7800 GS на ядре G70 использует 16 пиксельных и 6 вершинных конвейеров. Те же самые характеристики были и у видеокарты прошлого поколения (GeForce 6800 Ultra), но благодаря более высоким частотам (375/1200 МГц яд-

ро/память) GeForce 7800 GS стал новым лидером.

Карта поддерживает все современные технологии трехмерной графики — Pixel Shader 3.0, освещение с высоким динамическим диапазоном (HDR), OpenGL 2.0. Производительность оказалась настолько высокой, что, к примеру, The Elder Scrolls: Oblivion сама установила настройки Ultra High при первом запуске.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Графический процессор: NVIDIA GeForce 7800 GS
Количество конвейеров: 16 пиксельных и 6 вершинных
Видеопамять: 256 Мбайт, GDDR3
Ширина шины данных: 256 бит
Тактовая частота ядра: 375 МГц
Рабочая частота памяти: 1200 МГц
Разъемы: D-Sub, DVI, TV-out

СКОЛЬКО?	350\$
ГДЕ?	WWW.MICROSTAR.RU



- DOT
- 256MB DDR3
- TV-Out/DVI
- HDTV Ready
- AGP 8X



TRUST MI-4500X

Беспроводная мышка **MI-4500X** компании **Trust** следует последним тенденциям «мышестроения». Профиль ее изогнут, так что она предназначена только для правой. Поверхность **MI-4500X** сделана из резины. По размерам новинка достаточно крупная — перед тем как остановиться на ней свой выбор, лучше как следует примериться.

Будучи беспроводной, для работы мышка требует два пальчиковых аккумулятора — они есть в комплекте поставки. Сразу напрашивается вопрос: сколько в граммах? Немало, но модель хорошо сбалансирована. Две дополнительные

боковые кнопки можно произвольно запрограммировать, если установить программное обеспечение.

Радиочастотный канал 27 МГц — это, конечно, не 2,4 ГГц, как в некоторых моделях, но связь мышка уве-

ренно держит на расстоянии до 1,5 метров.



Зарядное устройство, оно же приемник, подключается к компьютеру посредством интерфейса USB или PS/2 через переходник, а также к электрической розетке.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Сенсор: высокочувствительный, 800 dpi
Количество кнопок: 5 (включая колесо прокрутки)
Рабочая частота: 27 МГц
Комплект поставки: зарядное устройство (приемник), 2 аккумулятора типа AA, мышка, сетевой адаптер, диск с драйверами, инструкция
Интерфейс: USB и PS/2

СКОЛЬКО?	35\$
ГДЕ?	WWW.ERGODATA.RU

THRUSTMASTER DUAL TRIGGER 2-IN-1 RUMBLE FORCE

Ряды геймпадов пополнила модель **Dual Trigger 2-in-1 Rumble Force** фир-

мы **Thrustmaster**. Устройство совместимо как с компьютером (USB), так и с приставкой **Sony PlayStation 1/2**.

Джойстик повторяет конструкцию контроллера от PlayStation. **Dual Trigger 2-in-1 Rumble Force** совмещает ручки для удобного хвата и широкую панель, на которой расположены все кнопки. Обозначения на кнопках, их количество и форма сделаны

на приставке, чтобы игрокам не приходилось переучиваться. Благодаря резиновым вставкам **Dual Trigger** лежит в руках и не выскальзывает.

Кроме того, инженеры **Thrustmaster** добавили технологию обратной связи от **Immersion**, чтобы смена дорожного покрытия или дружеский удар ногой не прошли незамеченными.

**ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ**

Количество кнопок:
 2 аналоговых миниджойстика
 9 программируемых клавиш
 8-позиционный переключатель видов
 2 программируемых курка

СКОЛЬКО?	30\$
ГДЕ?	WWW.NIX.RU

WESTERN DIGITAL RAPTOR X

Линейка жестких дисков **Western Digital Raptor** разрабатывалась как дешевая замена SCSI-винчестерам. **Raptor X** — это жесткий диск объемом 150 Гбайт с интерфейсом Serial ATA. Его шпиндель вращается на скорости 10 000 об/мин. Такая скорость позволяет добиться высоких результатов при записи и считывании информации. По этой же причине устройство ощутимо шумит.

Технические характеристики **Raptor X** позволяют утверждать, что это самый быстрый на сегодняшний день SATA-винчестер. Более того, он во многих тестах обходит массивы RAID 0 с использованием двух винчестеров со скоростью шпинделя 7200 об/мин!

Особенностью **Raptor X** стала прозрачная поликарбонатная



вставка, открывающая вид на верхнюю пластину жесткого диска. Да, еще никогда нам не удавалось безнаказанно посмотреть на работу винчестера. Кстати, для тех, кто предпочитает держаться подальше от таких «концептуальных» решений, есть вариант без прозрачной вставки: он на 50\$ дешевле.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Скорость вращения шпинделя: 10 000 об/мин
Объем: 150 Гбайт
Объем буфера: 16 Мбайт
Среднее время поиска: 4,6 мс чтение, 5,2 мс запись
Число физических головок: 4
Интерфейс: Serial ATA 150
Шум: 39 дБ в простое, 46 дБ в работе

СКОЛЬКО?	360\$
ГДЕ?	PRO.SUNRISE.COM



ТЕОРИЯ

Алексей Шуньков

ХИЩНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ВЕКА



ЧАСТЬ ПЕРВАЯ. ТЕХНОЛОГИЯ РЕВОЛЮЦИИ

Вы, вероятно, обращали внимание, что прогресс практически в любой области никогда не идет линейно. Скорее его можно сравнить с движением ленивой жабы. Вот она сидит на месте, надувает щеки, переминается с лапки на лапку... Кажется, что время для нее застыло. Идут минуты... Но вот жаба напрягается, группируется и толкает вперед тугое резиновое тело. Прыг! В доли секунды преодолев расстояние в полметра, она приземляется, восстанавливает равновесие и... замирает, неторопливо готовясь к следующему прыжку.

Примерно то же самое можно наблюдать и в мире высоких технологий. А все потому, что отвечают за прогресс две принципиально разные категории специалистов: это технологи и изобретатели. В момент, когда изобретатель открывает некий новый принцип, в бой бросаются технологи, находящие ему тысячу различных применений. Оседлав идею, они внедряют ее мыслимыми и немыслимыми способами, выжимая все из открывшихся перспектив. Поначалу процесс идет легко, а горизонты кажутся безграничными. Но ресурс технологии постепенно исчерпывается, и наступает период затишья. Подойдя вплотную к пределу возможностей, инженеры проявляют чудеса изобретательности, добываясь последних долей процента в уже полностью отработанной области. И ждут, пока не наступит новый «день X», когда очередная гениальная находка откроет путь для дальнейшего развития. Это событие обычно называют «технической революцией».

ПЕРВЫЙ ШАГ К РЕАЛИЗМУ

Какие революции можно вспомнить в игровом мире? Лично я назвал бы на первом месте изобретение мыши, на втором — цветные мониторы, а на третьем — трехмерные ускорители. И если первые два пункта касаются компьютерной индустрии в целом, то последний —

это уже сугубо игровая технология. С момента их появления можно было уже с уверенностью сказать: да, игры на ПК наконец-то получили признание, а игровое «железо» — это уже больше, чем джойстик или геймпад.

В чем же суть «ускоренной» графики? В способе реализации. Алгоритмы, используемые при работе трехмерного ускорителя, достаточно просты и в 99% случаев сводятся к аналитической геометрии и линейной оптике. В них не было никакого новаторства, и чисто теоретически ровно то же самое мог бы выполнять и центральный процессор. Вопрос только в скорости: CPU универсален, а следовательно, как и любой специалист широкого профиля, он работает медленнее «профессионала».

Вообще, центральный процессор испокон веков занимается тем, что решает нестандартные задачи. Стоит какой-либо громоздкой области оформиться в обозримый набор однотипных вычислений, как он выносится в специализированный чип. Это позволяет не просто ускорить выполнение определенных операций, но и разгрузить процессор, чтобы он мог вновь полностью отдаться своему призванию — решать нестандартные задачи.

Так в свое время родились и чипсет, и графический ускоритель. Как и любая новинка, 3D-ускоритель поначалу существовал в виде самостоятельной платы — наверняка многие из вас держали такую в руках. Чуть позже, когда стало ясно, что он пришел всерьез и надолго, производители решились наконец встроить его в видеокарту. Все. С тех пор эти устройства перестали существовать по отдельности. Началась эра реалистичной объемной графики. В 3D немедленно переключались боевики и симуляторы, а немного позднее подтянулись стратегии, ролевые игры и квесты. Совершенствовались технологии, добавлялись эффекты, а версии DirectX выходили одна за другой. Реалистичные тени, трассировка лучей, туман, излучатели частиц... Наконец, шейдеры, давшие программистам



Стенд Ageia был постоянно оккупирован посетителями.

невиданную ранее гибкость управления видеокартой. Ну и где, спрашивается, горизонт? Близко.

ЗАТИШЬЕ ПЕРЕД ПРЫЖКОМ

Вы заметили, что в последние годы с реализмом в играх наметился определенный застой? Вроде и графика все технологичнее, и видеокарты мощнее, а все равно чего-то не хватает...

Что толку от видеоэффектов, когда автомат противника по-прежнему норовит выглянуть сквозь стену, а взрыв фугаса оставляет на земле в лучшем случае небольшое пятно копоти? Чем лучше графика, тем отчетливее бросаются в глаза подобные вещи.

Кстати, я навряд ли ошибусь, если предположу, что на вашей машине не стоит DirectX версии 9.0с. Когда-то за этими цифрами было тяжело уследить, а на игровых дисках нет, да и попадались «кривые» версии, которые приходилось вычищать через реестр. Или же заменять на еще более свежие, и, как хотелось надеяться, стабильные. Помните? Однако пару лет назад гонка версий остановилась: последняя из них датирована еще 2004-м годом. Эта сторона технологии исчерпала себя и не двинется дальше без существенного развития другой области. А именно — игровой физики.

Но, казалось бы, и физика тоже развивается. Вон как закрутилась вокруг своей оси бочка, пробитая автоматной очередью! А как элегантно покачивается висящая под потолком лампа дневного света! Физика? Нет. Чушь собачья.

Все эти объекты — прекрасно знакомые нам «рояли в кустах». Бочка стоит только затем, чтобы упасть, а лампа — чтобы закачаться. Практически никогда физика не оказывает существенного влияния на геймплей, и если ящиком можно заблокировать дверь, это уже событие поистине государственного масштаба. Таких объектов никогда не бывает много, а расставлены они так, чтобы даже самый невнимательный игрок споткнулся о них десятки раз. А споткнувшись, твердо запомнил: интерактивность — есть, игровая физика — реалистичная.

Что же это, дурят нас господа разработчики? Ленятся? Да упаси вас бог от таких мыслей! Просто не могут.

МОМЕНТ ИМПУЛЬСА

В чем же сложность моделирования физики? Да нет ее, на самом деле. Как и в случае с графикой, все те законы, которые необходимо воспроизвести, давным-давно известны и даже не нуждаются в упрощении, так как просты сами по



Добро пожаловать в интерактивный мир, Нео.

себе. Где не Ньютон, там Ландау и Лифшиц, а если мы хотим иметь дело еще и с жидкостями, то Стокс и Рейнольдс им в компанию. Вопрос только в вычислительных мощностях, достаточных для обработки взаимодействий в реальном времени. И вот тут, как и тысячу раз до этого, встает вопрос о специальном ускорителе. Ускорителе физики.

Разговоры о физических ускорителях идут уже не первый год. Кстати, забавное совпадение — идут они почти ровно с тех пор, когда вышла последняя на сегодняшний день версия DirectX. Что в очередной раз подтверждает: да, именно игровая физика тормозит прогресс, не давая преодолеть еще один рубеж на тернистом пути к полному реализму.

Долгое время мифический «физический ускоритель» появлялся в новостях как некая далекая технология несбыточного будущего. Признаться, я и сам полагал, что от реалистичной физики нас отделяют по меньшей мере годы. Так что «живая» презентация этого устройства на КРИ-2006 оказалась полной неожиданностью, а его возможности сумели удивить даже самых прожженных скептиков. Революция свершилась, господа!

ЧАСТЬ ВТОРАЯ. ПОВЕРИТЬ ГЛАЗАМ СВОИМ

Я несколько раз успешно проскочил мимо стенда компании Ageia. Ну подумаешь, два монитора, на одном из которых крутится рекламный ролик, а на другом посетители упоенно гоняют какой-то серенький боевичок... Разве ж он может сравниться с презентацией нового проекта Бенуа Сокаля или с докладом Дыбовского о роли времени в играх? По чистой случайности я задержался у стенда, краем глаза еще раз взглянул на монитор, и...

Помните старый диснеевский мультфильм о спасателях, где у самого крупного мыша (в известном мне переводе его звали Рокфор) была весьма однозначная реакция на запах сыра? Стоило его ноздрям уло-

вить знакомый аромат, как мышинные глаза загорались каким-то потусторонним светом, и он не разбирая дороги летел к источнику запаха. Вероятно, со стороны это могло выглядеть примерно так. Увидев на экране кадры, которых «быть не может, потому как не может быть никогда», я срочно забыл обо всем на свете, еще разок убедился, что глаза не врут, и плотно оккупировал стенд.

А было там вот что. Большая техногенного вида платформа, слегка напомнившая Quake 3 Arena, сплошь завалена коробками, бочками, штабелями цементных труб и прочим строительным мусором. Его реально много — сотни, тысячи различных предметов, в совокупности образующих некую массу, лучше всего подходящую под определение «всякий хлам». Сбоку возвышается конструкция наподобие гигантской гильотины, между стойками которой вместо ножа натянута ткань. А посреди всего этого великолепия — наш герой, игрок с неизменным автоматом в правой руке.

Впрочем, он ценен не пулевой стрельбой, а своими спецспособностями, которые сделали бы честь любому уважающему себя джедаю. Управление Силой состоит в том, чтобы на расстоянии перемещать тяжелые предметы, снося ими все, что плохо лежит, а наигравшись — зашвырнуть куда-то за горизонт. Есть и обратная возможность — используя все ту же Силу, смести все на своем пути своеобразным энергетическим толчком. Что-то похожее мне доводилось наблюдать разве что в документальных записях ядерных взрывов: невидимая сила подхватывает тяжелые контейнеры, бетонные трубы, еще какие-то массивные агрегаты и увлекает за собой, как сильный порыв ветра гонит по асфальту листву. Один такой толчок, и перед игроком образуется метров двадцать свободного пространства, а вдаль волной расходится незримый энергетический шквал. Но интересно даже не это, а то, как ведут себя попавшие в волну предметы. Они перекачиваются, отскакивают, крошатся и разбиваются. Если

приглядеться, видно, что там отслеживается каждое соударение, учитывается масса и скорость всех объектов. Вот она — физика.

Ну а для чего висит ткань на «гильотине»? Оказывается, для того, чтобы порваться. Подобрал с земли какую-то многотонную деталь летательного аппарата, я зашвырнул ее в натянутую тряпку. Та послушно лопнула, а бесформенные лохмотья повисли, слегка покачиваясь. Это не шло ни в какое сравнение ни со знаменитыми занавесками во дворцах Принца Персии, ни с чем бы то ни было из виденного мною ранее. Дальнейшие перезагрузки уровня и повторные опыты показали, что ткань рвется «честно» — именно там, куда мы приложили усилие, и именно так, как причисляет настоящей ткани. Да и обрывки болтаются безо всяких аномалий...

СКАЖИ «НЕТ» НАРКОТИКАМ!

Этот рассказ можно продолжать долго. Вспомнить, как дым от горящей машины в тоннеле скопился под потолком по всем законам аэродинамики. И как град осколков, летящих от поливаемой автоматным огнем стены, со звоном барабанил по стоящей рядом жестянке и в конце концов перевернул ее. Наконец, вспомнить кровь убитого NPC, которая, хоть и совершенно не была похожа на кровь, вела себя как самая заправская жидкость, сохраняя объем и сливаясь из капель в лужу...

В какой-то момент я обнаружил на земле светящийся предмет, оказавшийся на поверку шприцом, повышающим характеристики героя.

— Скажи «нет» наркотикам, — доверительно шепнул на ухо Тимур Хорев.

— Oh no, no, — поспешно возразил сотрудник со стенда, — it's not narcotics, it's a powerup!

Начало разговору было положено. Беседа быстро переросла в интервью, в ходе которого положение дел прояснилось окончательно.

Фирма Ageia презентовала свой чип — PhysX. Именно для этой цели был собран стенд и разработана специальная демонстрационная игра, позволяющая воочию увидеть его в действии. Сам чип, он же «физический процессор», был представлен в составе PCI-платы, до боли напоминающей видеокарту, только без разъемов на задней панели. Для охлаждения микросхемы на ней был установлен простенький алюминиевый радиатор, обдуваемый миниатюрным вентилятором.

Кстати, как нам пояснила Кэтти Шобэк (Katty Schoback), вице-президент компании по закупкам, данная плата — всего лишь один из способов применения процессора. Ageia выпускает именно чип, а его дальнейшее внедрение — целиком на совести фирм — производителей оборудования. Более того, PhysX никак не привязан к ПК — чип может быть интегрирован хоть в специальную PCI-плату (как на демонстрационном стенде), хоть в игровую приставку. На данный момент предполагается, что он, среди прочего, будет встроен в PlayStation 3.

ДЕЛА ТРЯПИЧНЫЕ

Беседа шла полным ходом. Выключив демонстрационную игру, имевшую целью в основном доказать, что все калькуляции происходят в режиме реального времени, Кэтти продемонстрировала несколько дополнительных видеороликов. Практически все они касались ткани: фирменной технологии PhysX. Правда, понятие ткани тут достаточно растяжимое: этот же алгоритм позволяет смоделировать и резиновый жгут, и пружину, и эластичную трубку. Особенно запомнился один наглядный ролик, где вот именно в такую трубу, закрепленную на манер пожарных спасательных рукавов, один за другим закатывают булыжники. Труба дрожит, изгибается, провисает и пружинит, а булыжники наперегонки катятся к выходу.



Кэтти без усталости демонстрировала все возможности ускорителя.



ТЕОРИЯ



➔ Если приглядеться, видно, что ткань состоит из ячеек. Но в движении это нисколько не портит картины.

Помимо взаимодействия ткани с предметами были и хитрые переплетения тряпичных полос друг с другом, и удивительно наглядный разрыв полотна под весом груза, и даже взаимодействие ткани с самой собой (т.н. «self-interacting» — русский язык не готов адекватно переварить этот емкий термин). Последнее явление демонстрировалось так. Представьте себе стиральную машину, вид сбоку. Причем в разрезе. То есть перед нами — медленно вращающийся барабан. В него кладется кусок ткани, который начинает скользить, перекашиваться, заворачиваться в рулон и сбиваться комом. Потом, для усиления эффекта, в барабан подливают воды, тряпка намокает и проделывает все то же самое, но уже немного по-другому. Во всех случаях реалистичность даже немного пугающая.

Чуть позже, когда беседа была окончена, я еще раз запустил игру, чтобы поближе познакомиться с этой самой тканью и понять, как же она, черт возьми, сделана. Употребив по назначению «rowerip», давеча вызвавший оживленную реакцию персонала на стенде, мой герой научился летать. А следовательно, смог подлететь вплотную к натянутому полотнищу.

Судя по всему, физическая модель ткани представляет собой сетку, в каждом узле которой расположен небольшой грузик. Собственно, это и придает ей вес. Грузики соединены друг с другом эластичными связями (вроде резиновых жгутов), выдерживающими определенную нагрузку и рвущимися при ее превышении. Представили? Единственное, чего не хватает в этой модели, это упругости. Такая «ткань» не стала бы разворачиваться, будучи брошена на пол, а мертво рас-

пласталась бы по нему. Остается предположить, что связи сопротивляются не только растяжению, но и изгибу — как тонкие пружинящие проволочки. Ну вот, примерно такая модель, если судить по поведению многострадального полотнища. Естественно, промежутки между узлами не прозрачны, но отрицковку уже берет на себя видеокарта: она строит грани, сглаживает углы и накладывает текстуры.

Очевидно, что чем мельче шаг «сетки», тем реалистичнее получится поведение материала — вопрос только в вычислительных мощностях физического процессора и в объемах задействованной памяти.

Какие перспективы это обещает? На мой взгляд, фантастические, почему я и остановился настолько подробно именно на этой технологии. Включим фантазию. Допустим, мы сделали связи предельно жесткими, но хрупкими. На выходе получаем стекло, разлетающееся на мелкие осколки при сильном ударе. Сделали прочнее, и перед нами — тугий стальной лист. А вот другая крайность: непрочные и легко гнущиеся связи. Если построить из узлов такой сетки не лист, а сферу, получится заправский мыльный пузырь, надо только добавить давление изнутри. Все эффекты уже учтены: он будет дрожать, ходить волнами от дуновения ветра и лопаться от малейшего воздействия. Подчеркиваю: это не потребует дополнительного труда программистов: поведение уже заложено в самой физической модели. Наконец, если изменять упругость в реальном времени, можно сделать тягучие нити инопланетной слизи, а также мембраны, пленки, капли — далеко ходить не надо, достаточно вспомнить «Чужих».

Стоит ли говорить, какие эффекты ждут нас в играх ближайшего будущего?

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ. ПРОГНОЗЫ

Итак, мы стали свидетелями революции. На наших глазах зарождается технология, не имевшая аналогов в прошлом и, без сомнения, способная перевернуть игровой мир, дав ему мощнейший толчок к дальнейшему развитию. Если следовать аналогии, с которой я начал статью, то наша жаба как раз сейчас отрывается от земли, чтобы в ближайший год преодолеть невиданное расстояние.

Пока непонятно, какими именно путями будет развиваться это направление. Известно, что уже в середине мая в продажу поступят первые специализированные платы PhysX, несущие на борту физический процессор и собственную оперативную память. Но, на мой взгляд, в таком виде они просуществуют недолго. Есть шанс, что на какой-то стадии производители видеокарт решат встроить туда не только графический, но и физический чип. Однако мне все же видится третий путь...

СМЕРТЬ ВИДЕОКАРТЫ

Попробую сделать смелый прогноз. Мы видим, что игры с каждым годом требуют от компьютера все больших мощностей. Если в девяностых годах обычная офисная машина без труда тянула игры того времени, то уже сейчас игровой компьютер заметно отличается от рабочего. Эта тенденция, скорее всего, сохранится. И тогда просто обязан будет вступить в силу IBM-овский принцип модульности, в свое время обеспечивший этим платформам безусловную победу

над монолитными Macintosh. Как результат, в ближайшие пару лет исчезнет понятие «видеокарта» в том виде, в котором мы его знаем сейчас. Исчезнет и едва появившаяся плата физического ускорителя. Вместо этого на рынок выйдет новый тип устройств, который, вероятно, получит название Gaming Card. Подобная плата будет располагать несколькими гигабайтами собственной оперативной памяти, обеспечивающей работу расположенных на ней чипов: графического, физического и, возможно, звукового, если дальнейшее развитие технологии EAX будет требовать большей производительности. В еще более далеком будущем, наверное, следует ожидать переноса на отдельный чип искусственного интеллекта, как только основные задачи в этой области будут как следует формализованы. Ждать осталось недолго.

ПЕРСОНАЛЬНЫЙ ОПТИМИЗМ

Помимо вышесказанного напрашивается и еще один вывод. Кончина игровых компьютеров, которой нас вечно пугают поборники приставок, вновь откладывается на неопределенный срок. Столь масштабные вложения в развитие игровых персоналок явно свидетельствуют о том, что они и не думают сдавать позиции.

Уже сейчас заявлено около 100 наименований игр, оптимизированных на использование «ускоренной» физики PhysX. Среди них — такие гиганты, как Unreal Tournament 2007, Sacred II и Warhammer MMORPG, причем список этот постоянно пополняется. Ближайший год обещает быть интересным.

ЛКИ



➔ Нет, мы не разбирали стенд: еще одна плата была припасена специально для прессы.



НА ВСЕМ ГОТОВОМ

Николай Арсеньев

КОМПЬЮТЕР STARTMASTER MAGNUM EXE (DU0346EXTRIM) ОТ КОМПАНИИ «СТАРТМАСТЕР»

Как порой хочется забыть о торможениях и долгих загрузках... Выставить максимально возможное разрешение и детализацию, чтобы в полной мере насладиться красотами виртуальных миров. Желание вполне законное и, главное, реализуемое. Правда, обойдется такой компьютер недешево. Вот модель из линейки StartMaster Magnum EXE, побывавшая у нас, как раз из этой серии...

STARTMASTER MAGNUM EXE ПОД ПРИЦЕЛОМ

Первое, что бросается в глаза, когда распаковываешь коробку — корпус. У StartMaster Magnum EXE (DU0346Extrim) это классическая модель от компании Foxconn. Модель

удачная, смотрится нейтрально. Спереди кнопка питания и сброс, дополнительные разъемы и считыватель флэш-карт. Внутри стоит добротный блок питания от компании FSP на 400 Вт. Для сегодняшней конфигурации его более чем хватит. Цветовая гамма беспрорышна — черный корпус и серебристая передняя панель. Почти классика.

Внутри все по высшему разряду — материнская плата Intel D975XBX, процессор Pentium D Extreme Edition 955, видеокарта на базе GeForce 7800 GT от MSI, один гигабайт памяти DDR2-533, пара винчестеров на 250 Гбайт каждый, объединенных в RAID 0, а также пишущий привод от Pioneer и ТВ-тюнер Beholder TV 409FM. Вот и вся конфигурация.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Корпус	Foxconn TH-061 (USB, FireWire, Audio, 350 Вт)
Процессор	Intel Pentium D Extreme Edition 955 (Socket 775, 3,46 ГГц, FSB 1066 МГц, 2x1 Мбайт)
Кулер	Стандартный
Материнская плата	Intel D975XBX (Intel 975X, Socket 775, ATX)
Память	2x512 Мбайт Samsung DDR2 SDRAM 533 МГц
Видеокарта	MSI NX7800GT-VT2D256E 256 Мбайт (PCI-E x16, NVIDIA GeForce 7800 GT)
Жесткий диск	2x Western Digital Caviar SE WD2500 250 Гбайт (Serial ATA, 7200 об/мин, 8 Мбайт)
Оптический привод	Pioneer DVR-110D (IDE)
Звук	Встроенный HDA-кодек
Дополнительно	Beholder TV 409FM
Цена (\$)	2000

Стоит остановиться подробнее на некоторых пунктах. Выбор Intel D975XBX вполне оправдан — плата стабильная, в ней реализованы все современные технологии (поддержка RAID-массивов, шины 1066 МГц, CrossFire, есть HDA-кодек и т.п.). Есть, правда, одно «но» — традиционно платы от Intel не особо приспособлены для разгона. Эта модель — не исключение. А тут еще, как назло, установили очень интересный в плане разгона процессор из серии Pentium D 9xx, да еще и Extreme Edition. Модели этой линейки уникальны тем, что множитель у них разблокирован. При разгоне можно экспериментировать с частотой системной шины и множителем одновременно. Так вот, об этом придется забыть именно ввиду материнском платы.

Также не вполне очевидно, почему установили DDR2-память именно с частотой 533 МГц, а не 667 МГц. А вот видеокарта GeForce 7800 GT смотрится здесь гармонично. По сравнению с GTX-версией у нее слегка урезаны конвейеры и частоты, но это несильно бьет по скорости в играх, зато цена GT-версии на 100 \$ ниже. Установка массива RAID 0 хорошо сказалась на общей скорости работы ПК. Все, начиная от операционной системы, заканчивая уровнями в играх, грузится заметно быстрее обычного.

ТВ/FM-тюнер Beholder TV 409FM отлично себя показал в действии. Качество звука и изображения не вызвало нареканий, равно как и чувствительность радиотюнера. Программное обеспечение переведено на русский язык и работает стабильно. Пульт ДУ практичен, «дальнобойность» — выше среднего.



От слов — к делу. В PC Mark 05, как и ожидалось, особенно высокие результаты были достигнуты в тестах дисковой подсистемы — RAID 0 дает

о себе знать. В обоих тестах 3D Mark мы также получили хорошие результаты. Наконец, сбалансированность системы подтвердили и игровые тесты. «Родное» разрешение для этого компьютера — 1280x1024. Даже если включить анизотропную фильтрацию и сглаживание, играть можно без проблем. Как обычно, исключением стал требовательный F.E.A.R. — но ему всегда чего-то не хватает. На высоких разрешениях Magnum EXE выдает неплохие результаты, но включение сглаживания и мягких теней убавляют прыти.

Конфигурация StartMaster Magnum EXE (DU0346Extrim) имеет право на жизнь. В системных тестах и играх компьютер показал хорошую скорость, разве что немного жаль утраченные возможности по разгону. Здесь стоит упомянуть, что разгон не поощряется производителями и если оборудование сломается именно из-за этого, то вы, как известно, теряете право на замену по гарантии.

Стоимость компьютера полностью соответствует его начинке. Гарантия на изделие — 2 года.

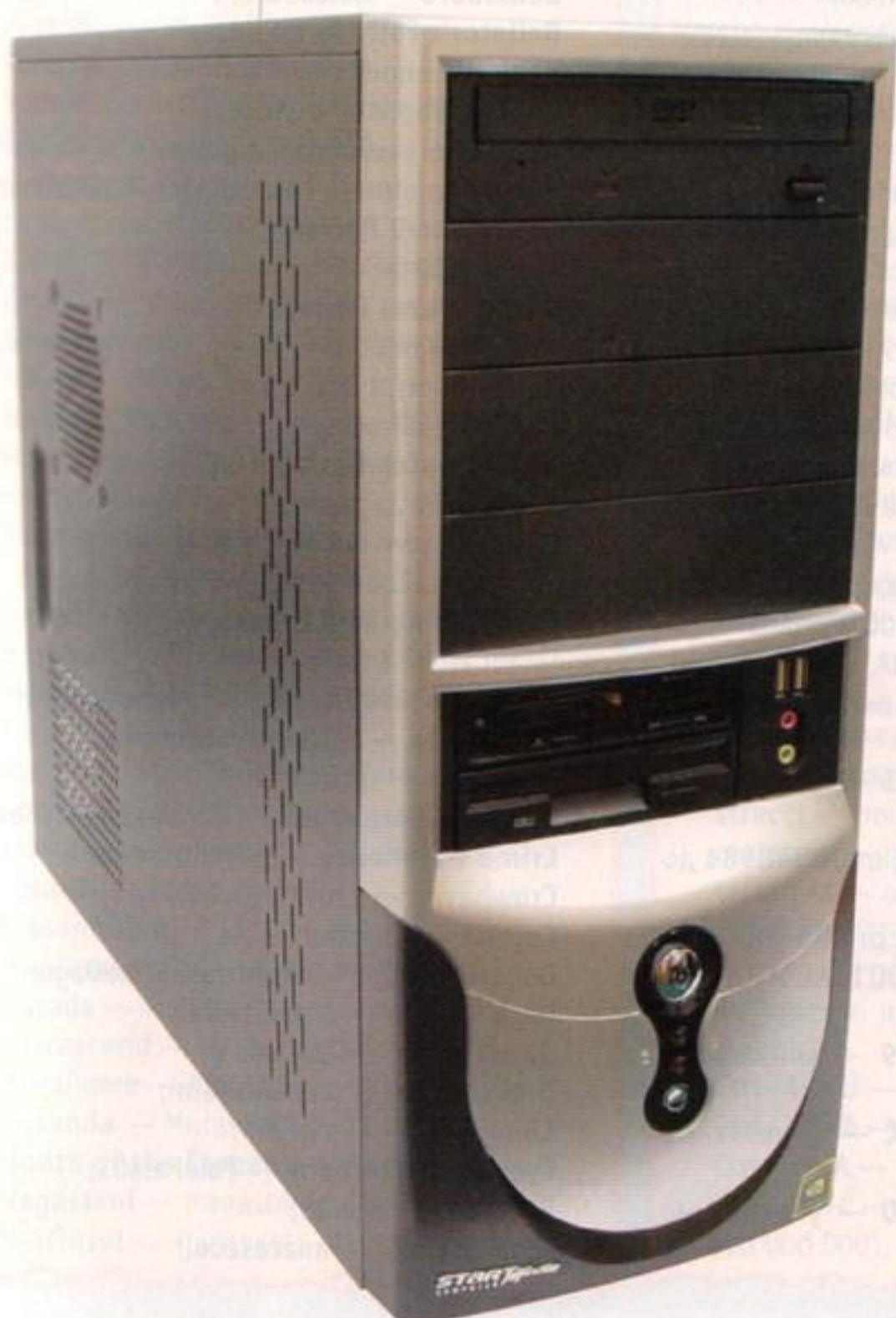
Благодарим за предоставленный для тестирования компьютер компанию «СтартМастер» (www.startmaster.ru).

СИНТЕТИЧЕСКИЕ ТЕСТЫ

PC Mark 05 1.10		
Overall	5774	
CPU	Memory	HDD
6016	4580	6894
3D Mark 05 1.20		
3D Mark 06 1.02		
	6976	3915

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ

Far Cry 1.33 (Regulator)			
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Ultra	92,2	90,4	88,8
Ultra + FSAA x4, AF x16	83,1	77,8	66,2
F.E.A.R. 1.02			
Разрешение	1024x768	1280x960	1600x1200
Ultra	89	66	48
Ultra + FSAA x4, AF x16	56	39	27
Ultra + Soft Shadows, AF x16	47	33	22
Quake 4 1.0.4 (Guru3D)			
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Ultra	147,4	131,5	106,0
Ultra + FSAA x4, AF x16	116,0	81,2	61,7





ИГРАЕМ

Летняя буря эмоций не оставляет времени на игры второго плана: в сегодняшнем выпуске представлены только известные игры, ставшие популярными за много месяцев до выхода.

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Нажмите кнопку «~», чтобы открыть консоль и вводить команды. Некоторые команды предполагают, что перед вызовом нужно выбрать объекты мышью. Иногда консоль не вызывается по нажатию клавиши, в этом случае может помочь параметр **-devuser**, добавленный к файлу запуска игры.

addspell X — добавить герою заклинание номер X;

advlevel — добавить уровень (level) герою;

advskill skill X — увеличивает уровень навыка на X, например **advskill blade 4**;

caqs — завершает задание (quest);

coc testinghall — телепортировать игрока в область со всеми объектами, монстрами и собеседниками (NPC) игры;

coc toddtest — телепортировать игрока в область тестирования;

hairtint (red/green/blue) — меняет цвет волос;

help — показать список консольных команд;

kill — убить выбранный объект;

lock X — закрыть замок или емкость;

modpca атрибут X — добавляет X очков к атрибуту (например, удаче (luck));

modpcs навык X — добавляет X очков к навыку (skill);

movetoqt — телепортировать игрока к цели задания;

player.additem 0000000F 'X' — добавляет X монет;

player.additem номер_вещи количество — добавляет заданную вещь;

player.completequest X — уничтожает, но не завершает выбранное задание (quest);

player.payfine — стражники перестают атаковать героя, и выкуп выплачивается;

player.removeitm X количество — убирает объект номер X;

player.removespell X — убрать заданное заклинание;

player.setAV <ability или attribute> X — увеличить или уменьшить способность (ability) или атрибут (attribute) на X;

player.setcrimegold X — установить размер награды за голову героя в X (чтобы убрать награду, вводите 0), может не работать в черте города;

player.setlevel X — меняет уровень (level) героя на X (от 1 до 255);

player.setstage номер_задания этап — переводит задание в необходимый этап;

pov X или setcamerafov X — меняет угол видения на X (по умолчанию он равен 75);

psb — добавляет герою все заклинания (spells);

qqq — выход из игры;

resurrect — воскресить выбранного монстра или героя;

savegame файл — сохранить игру;

setpcfame — установить уровень известности (fame);

setpcinfamy — установить уровень дурной славы (infamy);

setscale X — изменить размер объекта в X раз (от 0,5 до 2; 1 — обычный размер);

SexChange — меняет пол;

showbirthsignmenu — позволяет сменить знак зодиака (birthsign);



showclassmenu — позволяет сменить класс (class);

showfullquestlog X — показать все записи для задания номер X;

showquestlog — показать записи по заданию;

showquestlog 0 — показать записи по текущему заданию;

showquestlog 1 — показать записи по завершеному заданию;

showquesttargets — показать цели текущего задания;

showracemenu — позволяет сменить имя (name), расу (race), внешний вид (appearance);

showsubtitle — включить/выключить титры при разговорах;

ssg — создает окно просмотра сценария;

tai — переключить искусственный интеллект;

tcai — переключить боевой искусственный интеллект;

tcl — включить/выключить столкновения героя с объектами;

tdt — включить экран отладки;

tfc — «ufo cam», свободная камера;

tfh — показать/спрятать подсказку;

tfow — включить/выключить «туман войны»;

tg — показать/спрятать траву;

tgm — неуязвимость;

tll — включить/выключить LOD;

tlv — показать/спрятать листья;

tm — включить/выключить меню;

togglemapmarkers — показать все области (locations) на карте;

ts — включить/выключить небо;

tt — включить/выключить деревья;

tws — включить/выключить воду;

unlock — открывает выбранную дверь или емкость.

Многие коды (в частности, **additem**) требуют в качестве параметра шестнадцатеричные коды объектов. В отличие от стандартных десятичных кодов, шестнадцатеричные используют 16 цифр вместо 10. Цифры от 0 до 9 не меняют свой смысл, а за ними добавляются знаки A, B, C, D, E, F, означающие числа от 10 до 15 в десятичной системе счисления. Запись «10» в шестнадцатеричном коде на самом деле означает 16, «11» — 17 и так далее.

Таким образом, диапазон чисел от 108 до 10C включает 108, 109, 10A, 10B и 10C, а диапазон от 509 до 510 состоит из 509, 50A, 50B, 50C, 50D, 50E, 50F и 510. Из игровых объектов можно выделить группы:

от **0002299C** до **000229A5** — стальные и эльфийские доспехи;

от **000229A6** до **000229B2**, от **00048981** до **00048992** — одежда,

от **0001FED0** до **0001FED2**, от **000ADD4E** до **000ADDAA**, от **0018AE4B** до **0018AE4F** — доспехи Imperial;

от **000CA152** до **000CA159** — уникальное оружие;

от **000CA10F** до **000CA11C** — уникальные доспехи;

от **000CA11D** до **000CA120** — уникальные свитки;

от **000CA121** до **000CA12C** — уникальная одежда и кольца;

от **0002C212** до **0002C24E**, от **0003633F** до **0003635C**, от **0003E9AE** до **0003E9C1** — разнообразные доспехи;

от **00098417** до **0009845D** — кольца, ожерелья, амулеты;

от **000387A6** до **000387BE**, от **0003A856** до **0003A867**, от **0003B3FF** до **0003B40F**, от **0003D7B7** до **0003DB26**, от **000977C3** до **000977D2** — оружие.

Большие расстояния приятны для прирожденных путешественников: какое приключение нынче обходится без дальней дороги! К сожалению, уже во второй раз путь не приносит такого же удовольствия. Разработчики предусмотрели возможность мгновенного перемещения по областям: достаточно ввести код «**сос место**» (без кавычек, разумеется). Журнальный формат не позволил привести полный список доступных областей, но даже сокращенный список важнейших областей игры поможет попасть в нужный район. Да здравствует магическое метро!

Amelion Tomb — AmelionFamilyTomb;

Ancestor Moth Crypt — TempleOfTheAncestorMothCrypt;

Anga — Anga;

Anutwyll — Anutwyll;

Anvil Lighthouse — Anvillighthouse;

Arpenia — Arpenia;

Atatar — Atatar;

Bawn — Bawn;

Bedrock Break — BedrockBreak;

Belda — Belda;

Beldaburo — Beldaburo;

Belleto's Folly — Belleto'sFolly;

Book Warehouse — WarehouseBooks;

Borba's Goods and Stores —

CheydinhalBorbasGoodsandStores;

Carac Agaialor — ParadiseCamoranFortress;

Castle Bravil Barracks —

BravilCastleBarracks;

Castle Bruma Barracks —

BrumaCastleBarracks;

Castle Chorrol Barracks —

ChorrolCastleBarracks;

Castle Kvatch Passageway —

KvatchCastlePassageway;

Castle Leyawiin County Hall —

LeyawiinCastleCountyHall;

Castle Skingrad Barracks —

SkingradCastleBarracks;

Castle Valardo Interior — CastleValardo;

Catacombs — JakbenTombInterior;

Ceyatatar — Ceyatatar;

Clothing Warehouse — WarehouseClothes;

Crime Warehouse — WarehouseCrime;

Crowhaven — Crowhaven01;

Culotte — Culotte;

Dagon Shrine — LakeArriusShrineDagon;

Dark Fissure — DarkFissure;

Dasek Moor — DasekMoor;

Drakelowe — DrakeloweFarm;

Elenglynn — Elenglynn;

Eyes of the Serpent — PalePass01;

Fanacas — Fanacas;

Fanacasecul — Fanacasecul;

Fighting Dojo — WarehouseFight;
Fire and Steel — ChorrolFireAndSteel;
Fort Alessia — FortAlessia;
Fort Ash — FortAsh01;
Fort Aurus — FortAurus;
Fort Black Boot — FortBlackBoot;
Fort Blueblood — FortBlueBlood;
Fort Caractacus — FortCaractacus;
Fort Carmala — FortCarmala;
Fort Cedrian — FortCedrian01;
Fort Chalman — FortChalman;
Fort Coldcorn — FortColdcorn;
Fort Cuptor — FortCuptor;
Fort Dirich — FortDirich;
Fort Doublecross — FortDoublecross;
Fort Empire — FortEmpire;
Fort Entius — FortEntius01;
Fort Facian — FortFacian;
Fort Farragut — FortFarragut;
Fort Flecia — FortFlecia;
Fort Gold-Throat — FortGoldThroat;
Fort Hastrel — FortHastrel01;
Fort Homestead — FortHomestead01;
Fort Horunn — FortHorunn;
Fort Irony — FortIrony;
Fort Istirus — FortIstirus;
Fort Linchal — FortLinchal;
Fort Magia — FortMagia;
Fort Naso — FortNaso;
Fort Nikel — FortNikel;
Fort Nomore — FortNomore;
Fort Ontus — FortOntus;
Fort Rayles — FortRayles;
Fort Redman — FortRedman01;
Fort Redwater — FortRedwater01;
Fort Roebeck — FortRoebeck01;
Fort Scinia — FortScinia01;
Fort Sejanus — FortSejanus01;
Fort Strand — FortStrand01;
Fort Sutch — FortSutchInterior;
Fort Teleman — FortTeleman;
Fort Urasek — FortUrasek;
Fort Variela — FortVariela;
Fort Virtue — FortVirtue;
Fort Vlastarus — FortVlastarus;
Fort Wariel — FortWariel;
Fort Wooden Hand — FortWoodenHand01;
Garlas Agea — GarlasAgea;
Gottlefont Priory —
 GottlefontPrioryMonastery;
Great Wold Interior — GretWold;
Greyland — Greyland;
Gweden Farm — GwedenFarmInterior;
Hame — Hame;
Hammer and Axe — BrumaHammerAndAxe;
Hammer and Tongs —
 SkingradHammerAndTongs;
Harborside Warehouse —
 AnvilHarborsideWarehouse;
Harm's Folly — HarmFolly;
Henantier's Dream — DreamHub;
Hrotanda Vale — HrotandaVale;
Kemen — Kemen;
Knights of the Thorn Headquarters —
 CheydinhalKnightsOfTheThorn;
Lighting Warehouse — WarehouseLight;
Lindai — Lindai01;
Lipsand Tarn — LipsandTarn;
Mackamentain — Mackamentain;
Malada — Malada01;
Miscarcand — Miscarcand01;
Morahame — Morahame;
Moranda — Moranda;
Mouth of the Serpent — PalePass;
Nagastani — Nagastani;
Narfinsel — Narfinsel;

Nenalata — Nenalata;
Nenyond Twyll — NenyondTwyll;
Ninendava — Ninendava;
Niryastare — Niryastare;
Nonungalo — Nonungalo;
Nord Winds — BrumaNordWinds;
Nornal — Nornal;
Nornalhorst — Nornalhorst;
Northern Goods and Trade —
 ChorrolNorthernGoodsAndTrade;
Novaroma — BrumaNovaroma;
Odiil Farm — OdiilFarm;
Olav's Tap and Tack —
 BrumaOlavsTapAndTack;
Ondo — Ondo;
Piukanda — Piukanda;
Redwater Slough — RedwaterSlough;
Rielle — Rielle;
Roland Jenserics Cabin —
 RolandJensericCabin;
Sage Glen Hollow — SageGlenHollow;
Sancre Tor — SancreTor01;
Sardavar Leed — SardavarLeed;
Sedor — Sedor;
Sercen — Sercen;
Serpent's Trail — SerpentsTrail;
Shardrock Interior — Shardrock;
Shetcombe Farm — ShetcombeFarm;
Silorn — Silorn;
Talos Plaza Sewers —
 ImperialSewerSystemTalosPlaza;
Talwinque — Talwinque;
Telepe — Telepe;
Temple of the Ancestor Moths —
 TempleOfTheAncestorMothMonastery;
Tent — KvatchTent01;
The Beast's Maw — TheBeastsMaw;
The Hunter's Run — HuntersRun01;
The Oak and Crosier —
 ChorrolTheOakandCrosierTavern;
Trumbe — Trumbe;
Two Sisters Lodge —
 SkingradTwoSistersLodge;
Upper Class Clutter Warehouse —
 WarehouseUpperClass;
Vahtacen — Vahtacen;
Varondo — Varondo;
Veyond — Veyond;
Vilverin — Vilverin;
Vindasel — Vindasel;
Weatherleah — WeatherleahInterior;
Welke — Welke;
Wendelbek — Wendelbek;
Wendir — Wendir;
Wenyandawik — Wenyandawik;
Weye — Weye;
Weynon Lodge — WeynonPrioryLodge;
White Stallion Lodge —
 WhiteStallionLodgeInterior;
Whitmond — WhitmondFarm.

THE GODFATHER

Нажмите клавишу **Escape** и вводите коды:
cuneo — получить \$5000;
stracci — полный боезапас;
corleone — полное здоровье;
tattaglia — открыть видео.

TYCOON CITY: NEW YORK

Во время игры используйте сочетания клавиш:
Ctrl+Alt+U — 1000 upgrades points;
Ctrl+Alt+B — 100 landmark bonds;
Ctrl+Alt+A — увеличить население на 10 000;
Ctrl+Alt+C — получить \$1 000 000 (работает до \$10 000 000).

КОПАЕМСЯ В ФАЙЛАХ

Чтобы не жалеть о поспешно принятых решениях, всегда сохраняйте копию меняемых файлов: компьютерная реальность предлагает уникальную возможность для экспериментов с минимальными отрицательными последствиями.

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

В игре есть возможность оставлять снимки экрана при нажатии клавиши **Print Screen**, но по умолчанию эта функция часто заблокирована. Чтобы снять блокировку, необходимо отредактировать файл **Oblivion.ini** для текущего пользователя (файл находится в папке «Мои документы») или файл из папки игры **Oblivion_default.ini**, чтобы эта настройка сработала для пользователей, запускающих игру в первый раз: именно этот файл служит основой для создаваемого **Oblivion.ini**.

Чтобы разрешить создание снимков экрана, измените строчку **bAllowScreenShot=0** на **bAllowScreenShot=1**. Кроме того, в этих же файлах должны быть строчки **iScreenShotIndex=0** и **SScreenShotBaseName=Oblivion**. Файлы картинок должны появиться в папке игры.

ДОБИВАЕМСЯ ПРИЗОВ

Некоторые специалисты по компьютерным играм считают, что призы нужны лишь в тех играх, где не слишком хорош сам процесс игры. Интересно, можно ли это отнести к «Крестному отцу»? Впрочем, призы подобраны в соответствии с темой.

THE GODFATHER

Игра о итальянской мафии возникла благодаря славе фильма, поэтому логичными призами для начинающих бандитов стали небольшие видеовставки. Ниже представлены названия видео и условия их открытия.

Are You Ready To Do Me This Favor? — завершить миссию «Change of Plans»;
Carlo Goes For A Ride — завершить миссию «It's Only Business»;
Carlo Learns A Lesson — завершить миссию «Sonny's War»;
Don Sends Luca On An Errand — собрать 20 киноплёнок;
Five Shots — завершить миссию «The Don is Dead»;
Good Morning Mr. Woltz — собрать 70 киноплёнок;
Johnny Fontane — собрать 10 киноплёнок;
Luca's Demise — собрать 30 киноплёнок;
Mattresses Montage — завершить миссию «A Recipe for Revenge»;
Meeting With Sollozzo — завершить миссию «A Grave Situation»;
Mr. Bonasera — завершить миссию «The Enforcer»;
Mr. Woltz — завершить миссию «Death to the Traitor»;
Regarding Sollozzo — завершить миссию «The Alley»;
Sicilian Sign — завершить миссию «Sleeping with the Fishes»;
Sonny And Tom Argue Again — завершить миссию «Fireworks»;
Sonny And Tom Disagree — завершить миссию «Intensive Care»;
Sonny At The Tollbooth — собрать 85 киноплёнок;



Sorry Sally — собрать 100 киноленок;
Spoiled Guinea Brat — завершить миссию «The Silent Witness»;
The Baptism — завершить миссию «Baptism by Fire»;
The Don Is Dead — собрать 40 киноленок;
The Don's Demise — завершить миссию «Order to Kill»;
Trigger Too Tight — завершить миссию «Horseplay»;
Whack Paulie — собрать 55 киноленок;
Where's Michael? — завершить миссию «Now It's Personal».

ДЕЛИМСЯ СОВЕТАМИ

Все советы сводятся к тому, чтобы обернуть несовершенство мира в свою пользу. Пожалуй, безупречная вселенная будет скучна для жизни и, следовательно, никогда не возникнет.

BLACK AND WHITE 2

Эффективно атаковать врагов поможет следующий алгоритм: подожгите дерево с помощью чуда и бросьте его в скопление сил противника. При правильном употреблении сила удара многократно возрастает.

COMMAND & CONQUER: GENERALS ZERO HOUR

В модификации **Rise to Power** есть ошибка, позволяющая получать деньги в неограниченных количествах. В режиме skirmish выберите генералом Саддама Хусейна, дайте ему способность улучшать аэропорты. Начните строить аэропорт, а потом остановите строительство: вы получите компенсацию, но строительство продолжится.

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Обнаружено место, где можно без особого труда получать деньги. В самом конце задания по лечению вампиризма, собственно, при получении награды, есть ошибка игры: награду можно брать неограниченное количество раз.

ИЩЕМ СЮРПРИЗЫ

Не так уж важно, приятный или неприятный сюрприз ждет вас в игре, важнее, чтобы он был необычным, иначе какой он тогда сюрприз?

CALL OF DUTY: FINEST HOUR

Во втором задании американской кампании (underground passage) спуститесь вниз по винтовой лестнице и убейте всех немцев, экономя гранаты. Идите в комнату направо и очистите ее от врагов. Справа вы увидите нишу, где прятались фашисты, — бросьте туда две гранаты к спрятанной двери. Попытайтесь открыть дверь и бросьте еще две гранаты: откроется комната с большим количеством барахла: гигантской крысой в клетке, игрушечным танком, гранатами в виде плюшевых медвежат и рисунками детей разработчиков.

В самом конце этого же задания есть еще один секрет. Когда вы найдете выход с уровня, вернитесь назад и бросьте две гранаты во

вторую нишу справа. Попробуйте открыть дверь и бросьте еще две или три гранаты: в открывшейся комнате вы найдете танцующих немцев.

STRONGHOLD 2

Землевладельца-строителя подданные не забывают поздравлять с праздниками: не забудут и первое апреля (профессиональный праздник, что ли?), и четвертое июля (интересно, видимо, праздновать в средневековой Европе день независимости Америки).

ЧИТАТЕЛИ ПИШУТ

Новые впечатления от игр меркнут, если не делиться ими с друзьями. Рубрика читательских писем позволяет обменяться информацией сразу с тысячами братьев по клавиатуре — не упустите такую редкую возможность! Жду ваших посланий по адресу alex@lki.ru.

CALL OF DUTY 2

В миссии «Тигр» около выхода (входа) одного из зданий стоит фортепиано. Наш бравадный вояка может играть на нем нажатием кнопки «Действие» (по умолчанию — F). Играть-то он играет, но слух у него отсутствует совсем. Наверное, это из-за гранат...

Федайкинъ

COMMANDOS STRIKE FORCE



Здравствуйтесь, дорогая редакция ЛКИ. Шлю вам 2 секрета из Commandos Strike Force. Во-первых, я нашел коробку с надписью «140 орденов Кутузова II степени». Во-вторых, нашлась немецкая печать огромного вида, предназначенная, видимо, для клеймения немцев.

Евгений Пронин (GHost)

FABLE: THE LOST CHAPTERS

Вот новый секрет: в Bowerstone South вы можете побывать в подвале таверны. Для этого следует подойти туда часов эдак в десять и открыть его, как обычную дверь. Там ничего нет особенного, но все равно приятно найти укромное место.

Евгений Пронин (GHost)

GTA SAN-ANDREAS

Недавно обнаружил интересную способность велосипедов в игре. Дело в том, что с помощью быстрого нажатия кнопки «W» можно не только быстро разогнаться, но и забираться на почти вертикальные склоны — это очень удобно, когда необходимо быстро добраться до нужного места.

Timk700

MATRIX: PATH OF NEO



Читаю ваш журнал уже давно, но ни разу ничего не отсылал. Теперь настало мое время: шлю вам «пасхалки» для Matrix: Path of Neo.

На уровне с водопадом (там, где Нео тренируется с Тринити) зайдите за водопад и разбейте вазы — вы получите фильм, который можно посмотреть по ходу игры. Второй секрет вы сможете увидеть на тренировке с оружием, когда босс будет возвращаться назад и из дверей выйдут его охранники. После того, как раздадите им «поесть», загляните в то место, откуда они вышли.

Евгений Пронин (GHost)

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Я узнал секрет для NFS Most Wanted: самую первую гонку на BMW можно пропустить, если во время гонки нажать на цифровой клавиатуре кнопку Enter.

Александр Павловский (zumer)

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

В игре есть ошибка, с помощью которой можно бесконечно получать деньги. В окрестностях Кванча ходит орк женского пола. Попробуйте продать ей оружие, которое у вас в руках (экипировано). Продолжайте эту операцию сколько душе угодно.

Владимир Мельников

WORLD OF WARCRAFT

На начальных уровнях можно неплохо накопить денег. Этот способ годится только для Альянса, поскольку дело происходит на его территории.

Чтобы получить легкие деньги, идите в зону **Redridge Mountains (Lakeshire)** и, перейдя мост, найдите гуляющих оркообразных **Blackrock Grunt** и **Blackrock Outrunner**. Подлечившись, бегите к ним и бейте первого попавшегося, потом найдите другого и бейте его. В конце концов можно просто бегать сквозь них. После того, как на вас обратило внимание достаточно **Blackrock'ов**, бегите оттуда к мосту и сворачивайте направо — к лавочникам, где ходят сторожа альянса. Там они увидят, что вас бьют, и сами бросятся в бой. Правда, **Blackrock'и** все равно от вас не отвяжутся. Но даже если вы умрете, у вас достаточно времени, чтобы вернуться к месту гибели. Воскреснув, собирайте деньги с трупов: у каждого будет от 3 до 7 серебряных монет: после 2-3 таких манипуляций вы точно скопите один золотой! Удачи.

Козлов Александр (X-Sanya)



МЫ ДЕЛАЕМ МИР ЯРЧЕ!



ОТПРАВЬ КОД НА НОМЕР 4042

МЕЛОДИИ

Обязательно замени в коде букву "X" на цифру модели телефона:

АКТУНГ! цифра 1 - монофония Nokia, LG, Samsung цифра 2 - монофония Siemens цифра 3 - монофония Motorola и др. модели (EMS) цифра 4 - полифония (для всех моделей)

- 1805422 X Jem - They Конец фильма & DJ Грув - Юность в сапогах (remix) 1805217 X
1805502 X Akon - Lonely Наталья Подольская - Поздно (trance version) 1805216 X
1805586 X Smash! - Вечна м/ф "Летучий корабль" - Песня Царевны Забавы 1805173 X
1805298 X Фактор-2 - Весна к/ф "Обыкновенное чудо" - Вошел я к девушке 1805191 X
1805894 X X-Mode - Животные м/ф "Летучий корабль" - Песня Вани-лечника 1805174 X
1805265 X Ранетки - Она одна ХИТ! м/ф "Формула любви" - Неаполитанская песня 1805177 X
1805360 X Tatu - All About Us к/ф "Обыкновенное чудо" - Давайте негромко 1805190 X
1805296 X Ёлка - Гардас обнимает ХИТ! м/ф "Голубой щенок" - Дуэт Кота И Пирата 1805178 X
1805945 X Ленинград - Свобода м/ф "Дед Мороз и лето" - Песенка О Лете 1805175 X
1805799 X Братья Грим - Ресницы ХИТ! Rick Astley - Never Gonna Give You Up 1805220 X
1805546 X Arash - Bombay Dreams к/ф "Ах, водевиль-водевиль" - Гадалка 1805188 X
1805541 X Daddy Yankee - Gasolina ХИТ! The Bee Gees - How Deep Is Your Love 1805234 X
1805303 X Фабрика - Не выношу я м/ф "Веселая Карусель" - Чунга-Чанга 1805172 X
1805311 X Phil Fudner - Miami Pop Верка Сердючка - Я попала на любовь 1805168 X
1805268 X к/ф "Угрюмый" - Le Jouet NEW! Валерия и Стас Пьеха - Расставание 1805218 X
1805427 X Дима Билан - Как хотел я Red Hot Chili Peppers - Can't stop 1805222 X
1805269 X Juanes - La cumbia negra ХИТ! Black Eyed Peas - Smells Like Funk 1805232 X
1805270 X Alanis Morissette - Crazy David Guetta - The World Is Mine 1805544 X
1805817 X к/ф "Детские мечты" м/ф "Веселая карусель" - Антошка 1805181 X
1805277 X Моральный кодекс - 9-я рота ХИТ! Rick Astley - Together forever 1805219 X
1805960 X Валерия - Маленький самолёт NEW! Vanessa Paradis - Joe le taxi 1805179 X
1805313 X Айдамир Мугу - Черные глаза ХИТ! Юлия Савичева - Как твои дела 1805171 X
1805308 X R.Kelly - I Believe I Can Fly Daft Punk - Around the world 1805226 X
1805275 X Братья Грим - Вторая половина ХИТ! K-maro - Sous le ciel de l'ange 1805202 X
1805295 X Ёлка - Девочка в маленьком лежо Тутси - Самый самый (remix) 1805214 X
1805528 X Поздравляю Карина М - Кораблики ХИТ! Rednex - Wish you were here 1805221 X
1805816 X т/с "Солдаты" - Юность в сапогах Supababes - Push The Button 1805180 X
1805692 X 50 cent feat. Olivia - Sandy shop NEW! Верка Сердючка - Чита дрита 1805170 X
1805423 X Iona Mirosoy - Un Monde Parfait Bellini - Samba De Janeiro 1805233 X
1805263 X Блестящие - Восточные сказки ХИТ! Масква - Ну, наконец-то! 1805182 X
1805294 X к/ф "Смелый" - Cancion Del Mariachi Dr. Alban - It's my life 1805212 X
1805549 X Reflex - Танцы к/ф "Жестокий романс" - А напоследок я скажу... 1806018 X
1805554 X Глюк'оз - Юра ХИТ! Оп. "Юнона и авось" - Я тебя никогда не забуду 1806023 X
1805362 X Дельфин - Весна Ennio Morricone - The Good, the Bad & the Ugly 1805287 X
1805363 X Gorillaz - Dare к/ф "Полицейский из Беверли Хиллз". Clock 1806008 X
1805264 X Moby - Beautiful м/ф "Летучий корабль" - Частушки Бабок ежек 1806036 X
1805537 X Масква - 7 атак ХИТ! к/ф "Бриллиантовая рука" - Остров невезения 1805154 X
1805531 X Слава - Классный м/ф "Летучий корабль" - Песенка водяного 1806035 X
1805315 X Madonna - Hung Up ХИТ! Ennio Morricone - For a few dollars more 1805288 X
1805631 X Moby - Lift me up к/ф "Карнавал" - Позвони мне, позвони 1805153 X
1805693 X Usher - Caught up Валерий Меладзе - Я не могу без тебя 1805131 X
1805560 X Глюк'оз - Шайне ХИТ! Beyonce feat. Jay Z - Crazy In Love 1806046 X
1805538 X J-Five - Find a way м/ф "Умка" - Колыбельная медведицы 1805098 X
1805944 X Eminem - Without Me м/ф "Маленький Мук" - Дорога добра 1805102 X
1805419 X БИА ГРА - Бриллианты ХИТ! Михаил Боярский - Lanfren Lanfra 1806010 X
1805365 X Ленинград - Кто кого к/ф "Kill Bill 2" - Twisted Nerve 1806044 X
1805367 X Santana - Maria Maria к/ф "Берепись автомобиля" - Вальс 1806031 X
1805421 X Кухарники - 9-я рота Кристина Орбакайте - Всё сначала 1805100 X
1805533 X Уматурман - Ты далеко Gwen Stefani - Hollaback girl 1805278 X
1805570 X Ёлка - Caribbean blue NEW! MC Hammer - U can't touch this 1805293 X
1805529 X Пропаландя - Одни дома Премьер-министр - Детям до 16 1805156 X
1805208 X Шаф - Mambo Italiano ХИТ! Akon - Belly Dancer (Balanza) 1805150 X
1805532 X Стас Пьеха - Где буду я Non Stop - Электронная любовь 1805138 X
1805557 X Вассага - Sorry I'm Lady NEW! Status Quo - In The Army Now 1805157 X
1805592 X Butch - Небо над Москвой Queen - We are the champions 1805136 X
1805939 X Destiny's Child - Soldier Дима Билан - Это была любовь 1805105 X
1805936 X Evasencence - Going Under к/ф "Секс в большом городе" 1806041 X
1805568 X Roxette - Spending my time С.Шнуров - "Бумер-2" Судьба 1805092 X
1805585 X Tarkan - Gueluemesse Kaderine NEW! Игра слов - Властелин Колец 1805130 X
1805562 X Eminem - The real slim shady к/ф "Секретные материалы" 1806029 X
1805931 X Placebo - Every you, every me к/ф "Бандитский Петербург" 1806030 X
1805204 X Ивона Маликова - Кофе и шоколад Vanilla Ice - Ice Ice Baby 1806049 X
1805550 X Melanie C - Next Best Superstar Robbie Williams - Tripping 1805290 X
1805205 X Дима Билан - Только ты не плачь NEW! Pussycat Dolls - Don't Cha 1805282 X
1805359 X The Verve - Bitter sweet symphony к/ф "Mission: Impossible" 1806038 X
1805305 X Mariah Carey - We belong together ХИТ! Игра слов - Алина Кабаева 1805127 X
1805917 X Within Temptation - Stand My Ground Eric Pryds - Call on me 1806000 X
1805369 X Ozzy Osbourne - Mama, I'm coming home Natalie Imbruglia - Torn 1805292 X
1805929 X Robbie Williams - Something beautiful X-mode - Что? Где? Когда? 1805289 X
1805578 X Starsailor - Four To The Floor (rmx) Звери - Напитки покрепче 1806007 X
1805300 X Рини Векс - Наташа (European dance mix) ХИТ! Reflex - Я разбила небо 1805099 X
1805556 X B. Spears & Madonna - Me Against The Music Уматурман - Письмо Уме 1805155 X
1805358 X E.Presley - You Don't Have To Say You Love Me Eminem - Ass Like That 1805144 X

ОТПРАВЬ КОД НА НОМЕР 4042

MP3-РЕАЛТОНЫ

- 1805545 Глюк'оз - Юра Наталья Подольская - Поздно (trance version) 18052165
18052985 Фактор-2 - Весна Стас Пьеха и Валерия - Ты грустишь (remix) 18058685
18052655 Ранетки - Она одна Люди - Вы не догадаетесь чего надо нажать 18058135
18059655 Aventura - Obsession Премьер-министр - Детям до 16 18051565
18059735 Звери - Запомни меня Люди - Зачем кому-то отвечать 18058115
18053655 Ленинград - Кто кого Ю. Савичева - Как твои дела 18051715
18059255 Reflex - Сойти с ума Айдамир Мугу - Чёрные глаза 18053135
18054215 Кухарники - 9-я рота Игра слов - Алина Кабаева 18051275
18052765 Братья Грим - Кустирица Мара - Холодным мужчинам 18054325
18052895 X-MODE - Что? Где? Когда? Мультфильмы - Магнитофон 18054345
18052775 Моральный кодекс - 9-я рота Масква - Ну, наконец-то 18051825
18052955 Ёлка - Девочка в маленьком лежо Люди - Бюро добрых услуг 18058145
18055505 Melanie C - Next Best Superstar к/ф "Жмурки". Тема №1 18058715
18054065 к/ф "Усатый нянь" - Детская тема Люди - Чего орать-то 18058075

ОТПРАВЬ КОД НА НОМЕР 4040

КАРТИНКИ



ОТПРАВЬ КОД НА НОМЕР 4042

ВИДЕОРОЛИКИ



Видеоролики поддерживают: LG T5100, Motorola C650, E1000, E1120, E398, E550, RAZR V3, Rokr E1, V180, V220, V550, V551, V600, V620, V635, V80, V960, Nokia 3220, 3230, 3250, 3600, 3620, 3650, 3660, 5140, 6020, 6110, 6220, 6230, 6230, 6250, 6270, 6280, 6340, 6600, 6620, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 6810, 6820, 6822, 7200, 7260, 7270, 7280, 7360, 7370, 7600, 7610, 7700, 7710, 8800, 8801, 9300, 9600, E61, E70, N70, N71, N80, N90, N91, N92, N-Gage, QD, Panasonic K300, X700, Pantech PG1200, PG1400, PG3000, Qtek 8020, Sagem My X-7, Samsung D550, D710, E620, E620, X610, Sharp GX15, GX20, GX22, GX30, GX-E30, GX-L15, GZ200, Siemens CX65, CX70, CX75, M65, M75, ME75, S65, S75, SK65, SL65, SL75, SP65, ST60, SX1, SonyEricsson D750, F500, K500, K500, K508, K700, K700c, K700, K750, P800, P900, P910, S800, S710, V800, V950, W600, Z1010, Z520, Z800.

портал Мобильный госуз знакомства развлечения новости игрычат отправь GAME на 6699 ВСЕ ВКЛЮЧЕНО!

ЕМУ ПОЗВОНИЛИ ИЗ ВОЕНКОМАТА... РАЗЫГРАЙ ДРУГА! 0960 ЗВОНИ! ПАРОЛЬ 180

СУПЕР-ЗВУКИ

ОТПРАВЬ КОД НА НОМЕР 4042

JAVA-ИГРЫ

- ОТПРАВЬ КОД НА НОМЕР 4042
1808654 Сонар Крик слона 1808915
1808935 Соловей 1808915
1808912 Кваканье У-ха-ха-ха
1807286 Звук пилы 18053340
1807289 Канарейка Хе-хе-хе-хе
1807602 Вой сирены 18053310
1807606 Лай собаки Блеянье козы
1808649 Смех ведьмы 1808640
1807290 Ку-ка-ре-ку Дойка коровы
1808934 Таймер бомбы 1808914
1808644 Смех мышонка Мужской смех
1807603 Блеянье овцы 1808942
1808932 Раскаты грома Крик шимпанзе
1808939 Сиплый кашель 1808639
1808913 Мяуканье кошки Пионерский горн
1808943 Женский оргазм 1808642
1808916 Хрюканье борова Гудок грузовика
1807288 Кукушка в часах 1808926
1808946 Мультяшный свист
1808941 Привет из глубины души
1808930 Звонки старинного телефона

- 1807014 Heartbreaker
1802175 SexTris
1807008 Call Girl
1807019 Pocket Bowling
1802205 Diving Challenge

Shark Revolution 1806998
World Fighting Club 1806999
BASE DEFENDER 1802191
FlightFight 1802212
Boob Tube 1802193
Divercант 2 18059970

Java-игры поддерживают: Nokia: 3100, 3108, 3120, 3200, 3300, 3560, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6100, 6108, 6200, 6220, 6230, 6620, 6630, 6650, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 8910i, 7610, 7650.

S.T.A.B. В 2008 году под предлогом восстановления демократии вероятный противник пытается скрытно высадить десант на Российской границе. Вы - командир единственного боееспособного подразделения на данном участке. Покажите врагам, чего стоит наша армия!

Boob Tube 1802193 Цельный ряд новых миссий и заданий ждет Вас на протяжении 7 уровней этой игры.
Divercант 2 18059970 Аркадный шутер

ВНИМАНИЕ! Для загрузки цветной картинки, полифонии, супер-звука, видеоролика или java-игры нужен подключенный WAP или WAP-GPRS в телефоне и WAP - у оператора. Служба поддержки: т. (495) 739-94-14; e-mail: support@jmi.ru. Услуга считается оказанной при отправке любого sms на указанные номера. Стоимость исходящего сообщения на номер 4040: «Билайн» - 0,885 USD; «МТС» - 0,885 USD; «МегаФон» - 26,55 руб.; на номер 4042: «Билайн» - 2,35 USD; «МТС» - 2,24 USD; «МегаФон» - 70,80 руб.; на номер 6699: «Билайн» - 0,177 USD; «МТС» - 0,177 USD; «МегаФон» - 5,31 руб. Звонки на номер 0960 платный, стоимость минуты: «Билайн» - 0,885 USD; «МТС» - 0,885 USD; «МегаФон» - 26,55 руб. Цены с НДС. Входящие sms - бесплатно. WAP/GPRS оплачивается отдельно. Подробная инструкция, список поддерживаемых моделей и подробности о стоимости для абонентов других операторов - на www.jmi.ru и wap.jmi.ru. Услуга предоставляется совместно с ООО «Информ-мобил» (товарный знак jmi.ru). Лицензия Минсвязи РФ № 23639.



Этот месяц мы провели под знаком российской конференции разработчиков компьютерных игр (КРИ-2006), очередной раз собравшей всех заинтересованных в гостинице «Космос». Что ни говори, а идея замечательная: все разработчики и издатели собраны в кучу, и все горят желанием давать информацию, специально для этого в больших количествах заготовленную. Будь моя воля, я бы эту конференцию сделала постоянной — чтоб на ночь всех там запирать, а днем по необходимости приходиться и общаться. Мегаидея, правда? Только не спрашивайте, когда они при этом делали бы игры — может человек помечтать? В общем, мы унесли оттуда все, что было в человеческих силах, и еще полстолько в придачу. А потом до самой сдачи номера отбирали самое вкусное, монтировали интервью — в общем, делали все, чтобы вы стали нашими спутниками на этом празднике жизни. Надеюсь, вам понравится.

ПИСЬМО ПЕРВОЕ

Здравствуй, любимый журнал! Хочу передать Вам крик своей измученной души. Я влюбился в WoW! И эта любовь надолго. Но столько трудностей нужно преодолеть русскому геймеру для того, чтобы эта любовь была взаимной! Начну с Главного Вопроса — ну почему до сих пор нет официального сервера WoW в России?

Неужели наши монстры игропрома не понимают огромной выгоды в локализации WoW в России и создании русского сервера? Посмотрите, сколько пиратских серверов у нас. Игра, в которой количество пользователей перевалило за 6 миллионов человек, могла бы за счет нашей страны еще тысяч 500-700 прибавить. За право играть на русском сервере я бы отдал

много, а не только абон. плату. Это идеальная игра во всех отношениях, я снимаю шляпу перед разработчиками самой «живой», стильной и лучшей игрой когда-либо созданной человеком (сугубо личное мнение).

Следующий вопрос — если есть дистрибутив игры, можно ли купить только ключ к ней?

А теперь немного о себе. Я простой российский милиционер с маленькой зарплатой из маленького городка рядом с Самарой. В своем городе немало преуспел в закрытии точек по продаже пиратских дисков. Считаю, что наши издатели и локализаторы и так продают игры по приемлемым ценам, от пиратов надо избавляться, ведь именно из-за них Россию не рассматривают всерьез и наши игровые компании не развиваются. Желаю геймерам покупать только лицензионную продукцию, а локализаторам — быть порасторопнее.

С уважением Алексей.

Не-ет, уважаемый Алексей, Ваше мнение о WoW совсем не личное! Во всяком случае, редакция, павшая всем составом под натиском обаяния мира, всемерно к нему (мнению, впрочем, и к миру тоже) присоединяется. Мы бы и рады всей душой поддержать отечественного производителя и бросить силы на Сферу, но — не выходит.

Впрочем, если верить Niki'am, Сфера 2 имеет шансы открыть перед нами новые перспективы — но это пока в будущем.

А на вопрос о том, почему Blizzard не спешит с российским сервером, Вы сами, как профессиональный борец с пиратством, ответили вполне исчерпывающе. Есть еще, конечно, такой камень преткновения, как перевод — с учетом многих тысяч игровых квестов работа титаническая, не забудем и про ежемесячные патчи. Но в отношении французского, немецкого, испанского и даже отчасти китайского языков этот «камень» преодолен, так что главная проблема, очевидно, не в нем.

Располагать российский сервер в Англии, сами понимаете, неразумно, а сколько, по-вашему, останется невзломанной игра, наивно мигрировавшая в наши края? Месяц? Неделю?



О НАШИХ ПРИЗАХ

За раздачу призов в этом номере закономерно отвечает победитель КРИ-2006 в номинации «лучшая компания-издатель» — фирма 1С. Призы, надо сказать, подобрались весьма достойные. Мы традиционно награждаем победителей конкурсов, клубных дней, викторин, а так же авторов замечательных идей — на этот раз это Артур ака Chill и автор венгерского кроссворда Fazgen.



И, наконец, придает комплексу окончательную завершенность история про барда-забияку *Bard's Tale*, на которую уже и мы крупным планом в прошлом году глядели, и мастера советы давали.



Во-первых это, конечно, *The Elder Scrolls IV: Oblivion* — игра, воспетая и скрупулезно препарированная в огромном руководстве Тимура Хорева (стр. 58), а также заслуженно коронованная в рецензии.

Компанию знаменитой ролевой игре составит не менее известный симулятор «Ил-2: Штурмовик», но, как говорится, не простой, а золотой: издание «Золотая серия», объединившее в себе все три части: «Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения», «Асы в небе» и «Перл-Харбор».



Еще раз поздравляем победителей! Призы можно получить в редакции (телефон — 231-23-65, договаривайтесь о визите и приезжайте) либо по почте — по тому адресу, что на конверте с вашим письмом, или по адресу, который вы сообщите электронной почтой на адрес winner@lki.ru.



Все мы хорошо знаем, как трепетно Blizzard'ы относятся к неприкосновенности своего кода — неудивительно, что, несмотря на привлекательность потенциально большой аудитории, их гнетут жуткие сомнения. Кроме того, русскоязычная аудитория и без сервера очень недурна числом.

Поэтому систему взаимодействия с «дикими людьми» пока обкатывают в Китае — и это тоже логично: уж если рисковать, так в расчете на миллиард гипотетических игроков, чем на 100 миллионов. Если к концу интеграции игры в азиатский рынок WoW сохранит свою актуальность — на что у него хорошие шансы — логично ждать его появления и у нас. Правда, тут может подтянуться еще один кандидат — португальский сервер, с учетом Бразилии тоже очень перспективный объект. По частной информации от Blizzard и личным умозаключениям Андрея Ленского, правильного ответа о российском сервере не знает никто, а ожидать его можно — примерно — к концу 2007 года. Если... если... и если.

В общем, граждане, надо как-то искоренять из генофонда национальную тягу к халяве — хотя бы за несколько поколений, а то так и будем

вечно пятые с краю после Китая. Мне, в общем-то, ничто не мешает играть на европейском сервере и горя не знать, но — «за державу обидно».

ПИСЬМО ВТОРОЕ

Рад Вас приветствовать, уважаемая и любимая Татьяна. Я покупаю ЛКИ уже больше года и с радостью и восхищением слежу за эволюцией тематики, ростом объема журнала и все более растущим профессионализмом авторов. Отдельное спасибо Призраку за его неподражаемых тестеров. Танюша, пожалуйста, спросите его, может, когда-нибудь он выпустит Сагу о Тестерах отдельным произведением: мне почему-то мнится, что это будет очень здорово. А теперь о деле: скажите, только честно, вам не кажется, что увлечение играми похоже на сублимацию жизни?

С уважением, Углюк.

Есть такие удивительные вопросы, которые не перестанут задавать, наверное, никогда. И среди них безусловный лидер — принимающий самые разные формы вопрос об игровой зависимости.

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

До лета осталось совсем немного. Для части наших читателей это означает вступление в беспоконную экзистенциальную полосу жизни (это ненадолго), а многие уже совсем скоро вкусят радостей долгожданного отдыха. Конечно, каждый будет проводить его по-своему — кто под сенью пальм на южных берегах, кто на даче у реки, а кто-то будет сутками торчать возле компьютера, переигрывая все игры, на которые раньше не хватало времени. И хотя последнее я настоятельно не рекомендую — здоровье все-таки дороже, — про глубокое изучение своих любимых игр забывать все же не стоит.

Ведь каждое присланное вами неочевидное наблюдение будет вознаграждено. На этот раз — диском «ИЛ-2: Золотая коллекция» от компании 1С вдобавок к клубному опыту. А автор самого интересного совета, которым на сей раз стал клубчанин Федайкин, получит еще и диск The Movies от той же компании и сразу пять очков опыта в копилку.

ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ,
ФЕДАЙКИНЬ

Знаете ли вы, что в этой замечательной игре есть сравнительно простой и честный способ наносить огромный урон вражеским кораблям (и не только им)? Для этого нужно просто побаловаться с разными режимами плавания корабля — аркадным и реалистичным.

В аркадном режиме корабль двигается шустро, пушки перезаряжаются быстро, можно плавать против ветра — в общем, игрок не напрягается. В реалистичном же режиме, которым обычно пользуются намного реже из-за некоторой занудности, все обстоит иначе — корабль еле движется, за время перезарядки можно посидеть, а ход против ветра становится невозможным. А еще, как показывают наблюдения, в аркадном режиме пушки бьют намного слабее, чем в реалистичном.

Так вот, если непосредственно перед залпом включать реалистичный режим, то ваши орудия будут наносить гораздо больше урона, чем положено. После залпа следует сразу же вернуться в аркадный режим и нажать клавишу 1, 2, 3, или 4 (в зависимости от используемых снарядов) для возврата быстрой перезарядки. И сразу как орудия снова будут готовы к стрельбе — переключиться обратно в реалистичный, чтобы дать усиленный залп».

У этого приема есть и еще несколько применений. Например, захват фортов: если подплыть к укреплениям «вручную», а не по нажатию на «Доплыть к...», причем плыть именно в реалистичном режиме, то форт, сделав свой залп и почти ни разу не попав по вам издалека, замолчит на очень долгую перезарядку. Вы же, пользуясь приведенной выше комбинацией, запросто захватите остров, разрушив все оборонительные сооружения буквально за пять минут!

Ну что ж, способов ответить на вечный вопрос несколько не меньше. Вам не кажется, только честно, что цикл сон-транспорт-работа-телевизор-сон, в котором существует абсолютное большинство наших и не наших сограждан, в значительно большей степени похож на сублимацию жизни? Она еще вдобавок отчаянно монотонная, эта сублимация. Нет, это не призыв к «бегству от реальности». Жизнь — отличная штука с массой ра-

достей и возможностей, если только она не тащит вас за собой силком.

Сублимировать свое нежелание жить можно во что угодно: в бытовую рутину, депрессию, страсть к симфонической музыке. В последнее время СМИ усердно навязывают нам новый ужас — компьютерные игры. Тоже можно — почему нет.

Кстати, о симфонической музыке — я не могу припомнить ни одного действительно крупного музы-

Кстати, такое «торможение» перезарядки соперника работает и с кораблями, только тут надо точно поймать момент, когда противник уже дал залп, но еще не начал перезаряжаться. Если промедлите — его перезарядка пройдет в ускоренном темпе, если поторопитесь — «реалистичный» залп серьезно подпортит ваш корабль.

Надеюсь, этот совет поможет всем мореходам виртуальных просторов, коротающим вечера за «Пиратами», в ожидании нормализации Корсаров 3.

HWN: HORDES OF UNDERDARK,
ОЛЕГ АКА BLACK DOCTOR

Знаете ли вы, что находящаяся в плену в восточном приделе святилища Викстры планетар Лавозера может стать ценным союзником? После ее освобождения нужно попросить о помощи в бою с Викстрой. Из оружия и доспехов у нее только булава, и брать что-либо у героя она отказывается. Выставляем разрешение 1280x1024, открываем магазин джинна, свой и ее рюкзаки; после чего покупаем все необходимое прямо в ее рюкзак. Лавозера не против надевать купленные таким образом предметы. После боя с Викстрой можно попросить ее о помощи в восстании против Вальшаресс — столь мощный боец в команде никак не помешает!

Кстати, если в финале истинной любовью спящего планетара окажется Арибет, а второго союзника в команде не будет, планетар придет вам на помощь в битве с Мефистофелем.

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD
REPUBLIC 2 — THE SITH LORDS,
ЕВГЕНИЙ КАРАБУТ АКА КАДЕТ

Думаю, многие из нас задумывались, как бы заполучить световой меч в свои цепкие джедайские руки, да еще при этом ничего не заплатить. Ну что ж, есть несколько способов.

1. Dxun — здесь нужно выполнить все квесты Мандалора (Mandalore), и самое главное, сдать их ему надо одновременно, сразу все. Важная деталь: перед сдачей квестов обязательно сохранитесь, так как каждый раз он выдает разный меч, и у вас будет возможность выбрать понравившийся.

2. Ebon Hawk — собрать запчасти для светового меча Бао-Дуру (Бао-Dur), где найти, описывать не буду, так как встретить их можно повсюду.

3. Nar Shaddaa — здесь также нужно выполнить все квесты и сдать их, как и в первом пункте, все одновременно Главе Общины в Районе Беженцев (Refugee Sector). В награду получаем световой нож.

И напоследок еще одна полезная информация. На Дантуине (Dantooine) есть пещера с кристаллами. Одним из кристаллов будет личный камень героя. Ни в коем случае не берите в

пещере этот камень, пока не определитесь с темной или светлой стороной до конца, потому что кристалл генерируется в зависимости от того, на какой стороне находится наш герой. Мой вам совет: берите кристалл только тогда, когда вы достигли максимума в той или иной стороне. И тогда результат превзойдет все ожидания.

КОД ДОСТУПА: РАЙ,
НИКИТА ЯКУНОВ АКА SNAIPER

В Нижнем городе можно найти квест, за который дают просто астрономическую для этой стадии игры награду — 15000 опыта и 5000 кредитов. Побочный эффект — герой становится плохишом.

Для начала поговорите с Доши из Китайского квартала, он посоветует сходить к своему брату за кейсом. Летим со склада магазина в Заводскую зону. Там говорим с Тоши и получаем кейс с оружием, что автоматически приведет к напряженным отношениям с Синдикатом.

Теперь идем в Зону Развлечений и выполняем задание Дени (только сначала с ней нужно поговорить, а потом убить Баска). Результат — Синдикат к нам нейтрален. Затем идем к Стриму (он находится в Штаб-квартире Синдиката, в которую можно войти из бара Свободной Зоны) и отдаем ему кейс. Награда нашла своего героя!

В том же Нижнем городе есть квест и на 1300 опыта, что тоже немало. Отыщите домохозяйку из Китайского квартала, которая в разговоре даст понять, что жуть как не любит девиц легкого поведения. Выходите на улицу и убивайте одну из «ночных бабочек». Доложите о содеянном домохозяйке — радости ее не будет предела.

ГОТИКА 2: НОЧЬ ВОРОНА,
РЕЙЧЕЛ НЬЮМАН

Помимо практически обязательного для прокачки умения снимать шкуры с животных (на нем завязано достаточно много квестов, к тому же и денег это приносит изрядно) стоит обучиться также и изъятию жал у шершней. Научиться этому рекомендуется как можно раньше, ведь злобные мухи будут в изобилии попадаться лишь в первой половине игры, а потом их вытеснят более сильные монстры.

А солидный запас жал вам нужен вот для чего: после того как вы научитесь извлекать из них эссенцию, жала превратятся в аналог зелий полного лечения. То есть, употребив жало вместо пузатой бутылочки, вы точно так же полностью восстановите здоровье героя.

Научиться умению вырывать жала можно практически у любого охотника. А добыче эссенции учит либо Эдгор в Яркендаре (за 1 очко опыта), либо можно просто почитать свиток в одной из запертых комнат дворца в Минентале (безвозмездно).

канта, который добился известности тем, что целыми днями сидел и долбил по клавишам — или «распиливал» одиозный «ящик». Все они, как правило, люди самых разносторонних интересов. Узконаправленная ориентация интересов характерна разве что для спорта, а любая созидательная деятельность требует подтягивания ресурсов извне.

А современные игры притягивают и рожают в своих недрах много

талантливых людей — что, конечно, не случайно.

Кстати, о талантливых людях — съездили мы на днях в гости к Ice-Pick Lodge, авторам «Мор. Утопии», как вы помните — игрой года от ЛКИ. Как раз на прошлой КРИ они поразили игровой мир, заявив о возможностях игры как нового вида искусства. Преодолев массовое недоверие, они сказали свое, несомненно, новое слово в игровом жанре — и работают над новым проектом,



ИТОГИ КОНКУРСА «БЕТА-ТЕСТЕРЫ»

ПРИЗРАК

Ну что ж, пора подводить итоги первого тура — и лучше всех это сделает, конечно, Призрак — как автор и вообще главный виновник происходящих событий, который подарил нам не только самих бета-тестеров, но и эту неожиданную возможность еще одной встречи с ними

Т.О.

«КОШМАРНЫЙ СОН КСЕНОБАЙТА»

Честно, я очень волновался с тех самых пор, как Татьяна поделилась со мной идеей конкурса. А уж когда появились ответы — стало мне совсем туго. Честно, будь моя воля, награждал бы всех. В особенности — тех, кто вспомнил «F-117». Как-никак — братья по оружию!

Но, конечно, конкурс есть конкурс. Надо искать победителя, иначе-то ведь не интересно, правильно?

Прежде всего хочу сказать вот что: естественно, предпочтение отдавалось тем, кто давал развернутые ответы, или, хотя бы, привязки к тексту. Согласитесь, ведь иначе победил бы тот, кто просто перечислил бы больше игр: авось, среди прочих попадет нужная. И так, сначала ответы.

Банзай стоял перед ним в белоснежных одеждах, напоминающих кимоно. На голове у него была соломенная коническая шляпа, а из под нее струились длинные седые волосы. Глаза светились из под шляпы нехорошим электрическим свечением, а когда он наставительно поднял палец, между ним и шляпой проскочила яркая электрическая искра

Райден из «Mortal Combat», а не Гэндальф, как подумали многие, ибо последний играми с электричеством не увлекался. Кстати, тем, кто опознал не только игру, но и вспомнил имя персонажа — дополнительный и, согласитесь, весьма заслуженный плюс!

Я знал, что ты согласишься, в конце концов, ты же Избранный!

«Избранный» — именно так частенько обзывали главного героя «Фаллаута». Впрочем, позже у этого громкого титула появился конкурент: Нео из «Matrix: Path of Neo»

...Вот тебе Святая Граната!...
Конечно и несомненно — «Worms» всех времен и народов!

Твоя задача — уничтожить радар под Триполи...

А это — первая учебная миссия старого доброго «F-117». Что примечательно, это была единственная миссия, которую можно было сыграть, не пройдя проверку на знание моделей самолетов на старте игры. («Можно было вообще ни во что не играть, а прочитать «Принца Госплана»», — проворчал из заднего ряда Псмит — Т.О.)

Откуда-то из своей хламиды Банзай вытащил изогнутый ломик-фомку и небрежно кинул ее Ксенобайту

Знаменитое оружие Гордона Фримена из «Half-Life», похоже, узнали все.

В какой-то момент Ксенобайт исчез в зеленой вспышке и появился, стоя на квадратной плите кроваво-красного цвета, на которой была выложена золотая пентаграмма

Конечно, именно так выглядели телепортеры в «Doom»

Тут и там, на газонах, а иногда, проломив асфальт, прямо на тротуарах, из земли торчали странные растения, напоминающие горшочки с растущими из них зелеными кристаллами

Тибериум из серии «С&С». Из-за него-то, как вы помните, все и началось.

Неподалеку от площадки, где появился программист, сидел здоровенный мужик, с головы до ног закованный в бронескафандр песочно-желтого цвета. Шлем скафандра лежал рядом, на коленях у мужика помещался здоровенный многоствольный пулемет, а на плече красовалась эмблема: баранья голова...
— Броня сардрукаров, знаешь ли, штука серьезная!

Как видите, тут было сразу две подсказки. «Сардрукары» — элитные солдаты имперских войск из «Дюны». А тот, кто обратил внимание на то, что баранья голова является эмблемой дома Харконненов (только этот дом имел возможность вызвать их на подмогу) — совсем молодец.

К «собору» как раз деловито подкатил приземистый серый броневик, из которого начали быстро выскакивать деловитые солдаты в серой немецкой форме времен второй мировой войны... На порог дома вышла фигуристая рыжеволосая особа в сногшибательном обтягивающем наряде из черной с красным кожи...

Согласен, готические соборы, по которым шныряют фашисты — сюжет довольно затертый. Однако все проясняется с появлением Мелиссы: думаю, наряд из «Blood Rayne» ей весьма к лицу.

Однако из переулка уже выходил Мак-Мэд в каком-то диком синем колпаке, раскручивая на цепи здоровенную гирию.

А ну, признавайтесь, кто играл в «Heroes of Might & Magic 3»? Кто там швыряется гириями, раскручивая их над головой? Гремлины, конечно.

С ответами все, настала пора пропеть хвалу победителям. Несмотря на активное обсуждение и споры, мы не смогли окончательно победить в себе желание наградить всех — поэтому героев оказалось вовсе не один, а четверо. Причем Дмитрий Мокров и Karius поделили первое место, а Владимир Успенский и Experimentor — второе. Всем им будет уместно вручить тематический такой приз — коробочку с Bard's Tale, а самые главные победители получат еще и диски с The Movies. Ну, и традиционный опыт членам клуба — все как полагается.

Поздравляем победителей, а тем временем, в нашу копилку вовсю сыплются письма с ответами на второй тур, а там, глядишь, подберем Призрака и на третий. Кстати, вы помните, что у нас идет конкурс на нового героя «Бета-тестеров»? Описание, эпизоды рассказа, картинки принимаются до 20 июня по адресу testers@lki.ru. Лучший персонаж присоединится к любимым нами героям в новом рассказе Призрака.

Т.О.

где вы найдете немало отголосков нашего сегодняшнего разговора. Стажер готовит об этом в следующий номер большую вкусную новость — и видеозапись встречи, потому что лучше, как известно, один раз увидеть...

ПИСЬМО ТРЕТЬЕ

Здравствуй! Мне хотелось бы выразить свои замечания по поводу разделов «Онлайн игры»/«Виртуальные миры».

После прочтения десятка журналов за последние месяцы у меня сложилось впечатление что Vivendi оплачивает вам статьи про WoW. Их встретишь в каждом журнале, каждый месяц. Человек, никогда не игравший в МОРПГ, вдруг заинтересовавшись этим жанром, наткнется на описания EverQuest, Guild Wars и, конечно же, WoW. Но если он хочет иметь возможность PvP, и при

этом РПГ, а не клон CS, то в итоге выбора у него не останется и придется пробовать World of Warcraft.

Но ведь есть альтернативы, например, Lineage 2. Однако в журналах о ней написано так мало и скудно, что вероятность заинтересоваться этой игрой очень мала. А ведь Lineage2 достойный конкурент WoW. Лично я узнал про эту игру от друзей, которые в свою очередь также познакомились с ней от знакомых.

Теперь вернемся к уже написанным статьям о WoW и L2. Эти игры — виртуальные миры! В этих играх течет своя жизнь, насыщенная событиями, происшествиями, скандалами и т.д. У вас же только скучные описания классов, написанные людьми, которые играли менее месяца.

И в заключение напишу, что хотелось бы видеть в рубрике «Виртуальные миры» на примере L2. Этот мир

знаменит своей свободой, поэтому там рождаются политика, экономика, войны и т.д. За каждый месяц проходит 2 цикла Seven Signs заканчивающимися осадами всех замков. С выходом С4 появились герои и т.д. Почему бы не освещать эти события? К тому же информацию об этом не так сложно получить. Большинство мемберов русскоязычных кланов и альянсов Теона живут в Москве и Петербурге. И все имеют интернет-форумы.

И описания классов попросите написать игроков этими классами, которые имеют 65+ уровень, а лучше 75. Они смогут написать про них намного больше того, что написано в ваших статьях. Только сейчас увидел статьи ЛКИ про темного мага и гнома... это же ужас... особенно первая фраза: «Гном — лучшее средство против мага. Из поединка с магом гном практически всегда выходит победителем,

если уровни участников равны». Знаете ли, я давно так не смеялся. Вообще-то гном проиграет пвп магу 100%, даже если маг меньше уровнем.

Руслан Ахметов.

Ваше письмо вызвало самую живую реакцию. Vivendi была чрезвычайно удивлена, много благодарила, но вежливо отказалась, сказав, что на тяжбы с Blizzard'ом их бюджет, к сожалению, не рассчитан. Извините. Псмит и Тимур Хорев, наоборот, активно интересуются, где они могут получить свою долю за последний год.

Вообще, конечно, в нашем репертуаре есть перекоп в сторону WoW — он увлек большую часть редакции и авторов. В него интересно играть и вкусно писать. Игра в Lineage 2, при всех ее несомненных достоинствах, содержит много элементов тяжелой и, главное, монотонной работы — это и в целом



ЕСЛИ БЫ ДИРЕКТОРОМ БЫЛ Я...

КОНКУРС

Победа Николая Еременко внесла заметное оживление в читательские ряды, опрокинув на нас новый ушат писем. Мы не возражали. Что интересно, большинство читателей выбрало для своего творчества ту же игру, что и Николай, и наш новый победитель, **Олег Поляков aka MeRa**, сегодня тоже пробует себя в роли директора игры:

КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ 2

1. «Если бы директором был я...», я ввел бы зарядку оружия (всего). Для ракетного — обойма в 10 ракет, для энергетического — ядерная батарея на 25 выстрелов. Можно возить в запасе и перезаряжать в космосе (1 ход).

2. Ввел бы щит, поглощающий все повреждения щит. Включался бы по желанию и виден был визуально.

3. Соответственно ввел бы градацию оружия — для корпуса, для щита.

4. Я бы ввел градацию повреждений — щит, корпус, орудия, движок.

5. Усложнил отношения с планетами: правительству друг, оппозиции — враг и наоборот. Возможны нейтральные отношения. Это при диктатуре или анархии.

6. Соответственно ввел бы квесты по перевозке шпиона\врага или, по смене власти.

7. Вернул бы аркадные бои (устанавливались бы по желанию).

8. Черные дыры как «червоточины» в пространственно-временном континиуме — я ввел бы возможность попасть в прошлое/будущее (эффект нелинейности)

9. Убрал бы Star Force (пираты ведь взломали).

10. И уволил бы всякого, кто решит делать КР в реальном времени!

На этом, вручив победителю игру *The Movies*, мы смело завершаем первый тур конкурса — и открываем второй. Если за завершением этапа основной удар читательского креатива пришелся по Псмиту, то в этот раз во главе жюри встанет Тимур Хорев — а директорские столы встанут, соответственно, во главе проектов *Grand Theft Auto*, *Oblivion* и *The Movies* — дерзайте!



ПОКЛОННИКАМ SPELLFORCE 2: SHADOW WARS ПОСВЯЩАЕТСЯ...

КОНКУРС

Воздав, как вы уже заметили, в этом номере должное достойной во всех отношениях игре *SpellForce 2*, мы решили провести тематический конкурс — если вам понравится, можем ввести в регулярную практику. Итак, вы прошли игру и жаждете подвигов? Их есть у меня.

На конкурс принимаются небольшие рассказы, написанные по игре *SpellForce II*, а точнее — на основе одного из выполненных квестов. Механика проста — вы играете, потом описываете то, что у вас получилось, и присылаете нам.

Рассказ должен быть небольшим, не более 4 тыс. знаков. Он может быть смешным, страшным или научно-популярным — на ваш выбор. К участию допускаются только материалы, написанные специально для конкурса. Если этот рассказ будет обнаружен в Интернете или в печатном издании, работа снимается с конкурса.

Победитель конкурса получит приз: видеокарту GeForce 7600 GT. А авторы еще трех самых оригинальных рассказов — DVD-диски *Spellforce 2*.

Мы ждем ваши работы до 26 июня. Подведение итогов конкурса мы проведем в августовском номере журнала.

РУССБИТ-М

gfi GFI.SU

XFX SEE IT HEAR IT FEEL IT

The way it's meant to be played NVIDIA



характерно для онлайн-игр, а для *Lineage 2* особенно. Впрочем, в этом номере есть достойное исследование судьбы онлайн-игр от Псмита — недавно он провел на эту тему ряд семинаров и теперь предлагает нам вместе поразмыслить на эту тему.

Вместе с тем *Lineage 2* — во всех отношениях достойная игра, в наших рядах у нее немало верных поклонников, и, открыв последнюю страницу журнала, нетрудно убедиться, что пишем мы про нее с большой регулярностью.

Все это поднимает еще одну важную тему. В переводе на общечеловеческий язык письмо звучит так: «Я и мои знакомые играем в игру и хотим писать статьи». Пожалуйста — ящик author@lki.ru открыт всем желающим и ждет ваши пробы пера. При этом критическое отношение к нашим авторам и статьям не осуждается и не преследуется — ибо много, много игро-

журналистских карьер в этом мире было начато в праведном гневе на прочитанное, и мы считаем, что хороший автор — всегда равнодушный игрок.

ПИСЬМО ЧЕТВЕРТОЕ

Где же продолжение *Majesty*? Жаль, что пропал такой плодотворный ресурс этой стратегии и превратился *The Sims*. Вы не скажете, почему никто не заинтересован развитием этого жанра? Ведь интересней играть, если сам не знаешь точно силы своих бойцов?

Сергей Петухов.

Как это не заинтересован? Вам знакомо метафизическое явление, называемое «идея витает в воздухе»? Вот идея *Majesty* цепляется за воздух из последних сил, но в недалеком будущем неудержимо созреет и упадет.

Сколько помню, в 2003 году игру анонсировали, в конце того же года прикрыли, в 2005 году заговорили было вновь — и опять замолчали. Фирма тем временем сменила название с *Cyberlord* на *Minerva* и теперь занимается высокодуховными концепциями, недоступными человеческому разуму, а главное — не ведущими к выходу внятного продукта.

Но есть все основания считать, что игра возродится, — если не сама *Majesty*, так клон. Некоторую попытку к тому продемонстрировал год назад *Medieval Conquest* — пока не очень убедительную. Ждем-с.

Собственно, возможны три основных варианта: *Minerva* оставит праздные фантазии и возродит игру, кто-нибудь закупит торговую марку с оптовой партией прочего добра и выпустит продолжение — благо, название продол-

жает жить в народной памяти. Ну и третий — какой-то молодой и рьяный выпустит игру, которая будет выглядеть как *Majesty*, играть как *Majesty* и называться тоже почти неотличимо. А потом удивится до невозможности и скажет: «А что, была такая игра? И в том же жанре? Ну надо же, какие бывают совпадения, а я и не знал!» И это будет совсем, совсем не худший вариант — потому что дерзкий возрожденец будет, скорее всего, из числа старых и верных поклонников игры, который устал ждать и убедил издателя в острой актуальности вопроса.

Это намек, если кто не понял. Если вы чувствуете в себе силы возродить славу достойной игры, самое время приступать. Время идет, но пока тема явно остается актуальной.



ВЕНГЕРСКИЙ КРОССВОРД

FAZGEN

Условия конкурса и другую интересную информацию смотрите в пятом письме — оно, по случайности, как раз от автора кроссворда. Т.О.

ВОПРОСЫ

1. Дословно — мастер, ремесленник, в переносном смысле — создатель, творец. В идеалистической философии Платона и в учениях неоплатоников — творец мира, создатель вселенной; одно из определений божества (7)
2. Родина EVE Online (8)
3. Активность индивида, направленная на условное моделирование той или иной развернутой деятельности (4)
4. Загонное копьё (8)
5. Жанр, моделирующий мир, который в совершенстве освоил технологию паровых машин (8)
6. Рубяще-колющее оружие. Известен с 16 в. Имеет одностороннюю заточку на вогнутой стороне клинка (6)
7. Наука войны; ученье о лучшем расположении и употреблении всех военных сил и средств (9)
8. Штурмовая винтовка (7)
9. Жрец у древних кельтов. Ведал жертвоприношениями, выполнял также судебные функции, был врачом, учителем, прорицателем (5)
10. Боевая кирка (6)
11. В Древнем Риме — воин привилегированной части войска. Первоначально — охранник полководца (11)
12. Трехмачтовый военный корабль главным образом для крейсерства и разведки (6)

Г	Р	У	С	Т	И	М	Н	К	О
Л	К	И	М	Е	Д	П	А	К	Р
Е	Ц	Е	Н	Р	О	С	Т	О	Ф
В	Е	Ц	А	И	Т	А	Р	Р	Т
И	Г	Е	Р	Ф	Е	Т	Е	Г	И
С	А	Я	А	П	Р	Я	А	И	Ф
Л	Т	И	Н	И	Т	Т	Р	Я	И
А	Н	Д	О	Г	А	А	Г	И	К
Т	О	М	Р	Р	Д	Г	А	Н	А
В	А	А	Т	У	И	Д	Я	И	Ц

13. Военно-инженерная наука об укреплении местности для ведения боя (12)
14. В Италии — кровожадный великан, в старой Англии — демон, а в Древнем Риме — богиня смерти (3)

ПИСЬМО ПЯТОЕ

«Да, я по мере своих сил стараюсь напомнить людям, что мы живем в огромном таинственном Мире, бок о бок с непохожими на нас народами, неповторимая культура которых заслуживает самого пристального внимания и изучения...»
Макс Фрай. Волонтеры Вечности.

Прочитав, что конкурс японского кроссворда «бессовестно воспользовался большим успехом», я, разумеется, сначала надулся от гордости за содеянное, а потом подумал: «Зачем же останавливаться на достигнутом? Чем хуже, к примеру, конкурс венгерского кроссворда?»

Венгерский кроссворд состоит из поля, заполненного буквами. Требуется с помощью данных определений (количество букв в искомом слове дано в скобках) найти нужные слова, вычеркнув их. Слова могут ломаться в любых направлениях кроме диагонального. Слова не пересекаются. Задания я подобрал так, что для успешного решения этой головоломки вам не понадобится доскональное изучение какой-либо конкретной игры, однако определенные знания в области игр и внимательное чтение журнала ЛКИ помогут ответить на многие вопросы.

С уважением, Fazgen.

«Браво, первая валторна!»
Очень искреннее послание, принявшее форму маленького, но вполне законченного произведения — даже эпиграф имеется. А Псмит и Домингес очень оценили, с каким вниманием вы читаете их статьи об оружии. Респект.

Ну что ж, давайте попробуем! Какие еще национальные виды кроссвордов вы, уважаемые читатели, знаете и готовы адаптировать к нашим игровым условиям? Предложения принимаются. Лучшие, как водится, будут опубликованы и премированы.

А когда мы переберем этнические богатства, можно будет подключить воображение и придумать, к примеру национальные головоломки фэнтезийных рас — но это я пока так, пристреливаюсь на будущее.

ПИСЬМО ШЕСТОЕ

Здравствуйтесь, уважаемая редакция. У меня есть идея конкурса. Я предлагаю устроить викторину по играм, которые еще не вышли. Редакция составляет 10 вопросов и по 3 варианта ответа к каждому.

Например, вопрос: какая трагедия произойдет в жизни Сэма Фишера в Splinter Cell: Double Agent?

Ответы: 1. Разобьет машину. 2. Уволят с работы. 3. Погибнет дочь.

С уважением,
Артур aka Chill.

Викторины в наше интернетное время переживают сложный этап своей жизни — почти все они при ближайшем рассмотрении оказываются задачей на скоростной поиск. Что обидно. Впрочем, наши зубры пера способны в порыве вдохновения создавать произведения искусства, которые не берутся прямым поиском. Так что — вполне себе идея, можно сделать на ее основе Клубный день или Клубную страницу. Тем более что про невышедшие игры у нас еще, кажется, ничего не было.

ПИСЬМО СЕДЬМОЕ

Здравствуйтесь, Татьяна и все авторы любимого журнала. Решил вот написать Вам письмо. В мартовском номере Вы писали, что «хочется расти в рейтинге клуба, а премировать и присуждать себе победу за конкурсы неприлично». По этому поводу у меня возникла мысль, как расти в рейтинге клуба авторам журнала. Для авторов нужно сделать несколько другую систему подсчета рейтинга, а именно: рейтинг будут определять самые активные участники клуба (например, из первой десятки), не чаще одного раза в неделю. К тому же возникнет дополнительный стимул расти в рейтинге у остальных членов Клуба.

С уважением, Алексей aka Xenobyte06.

Спасибо, Алексей, мысль о том, как достичь в Клубе статуса Химеры, и правда не дает мне покоя — и это очень приятно, когда о тебе кто-то заботится. Да, авторам надо разрабатывать какую-то специальную систему, тут я с Вами полностью согласна — но какую? И за что? С активными клубчанами как членами жюри идея неплохая, но есть одна сложность: самые активные участники Клуба — наши соавторы в огромном количестве игровых аспектов. Они пишут, критикуют, создают и предлагают что-то непрерывно, и со многими за давностью лет нас связывают хорошие дружеские отношения. Как узнать читателям, повысили мне рейтинг за дело или из личной симпа-

тии? При том что личной симпатии (хочу верить — взаимной) я нисколько не скрываю и очень ей дорожу.

А я хочу быть честной, добропорядочной Химерой с незапятнанной репутацией. Но начало положено — спасибо, что дали мне надежду, и — продолжаю принимать предложения.



Ну что ж, месяц под знаком КРИ прошел очень плодотворно. Надеюсь, изучив журнал и диск, вы оцените наш совсем не скорбный, но весьма самоотверженный труд. Мне это было бы очень приятно. Да, но ведь на носу — ЕЗ! Участники уже вовсю пакуют чемоданы. Значит, напоследок еще один конкурс. Как получите журнал, посмотрите внимательно видеораздел и напишите, что вам понравилось, а что вы хотели бы изменить, заменить или добавить. Ваши мнения мы обязательно учтем при подготовке материалов, привезенных из знойного Лос-Анджелеса. А автору самого содержательного ответа я вручу свой КРИшный рюкзак — вот этот. Могу заодно попросить ваших любимых авторов поставить на нем автограф, если придумаете как, — рюкзак-то черный.



Сердечно
Ваша,
Татьяна
Оболенская
post@lki.ru



Приветствую вас, господа игроки. Так уж расположились звезды, выпали жребии и легли карты, что эту Клубную страничку проведу с вами я. А поскольку моя специализация в журнале вам наверняка известна — то, что этот конкурс будет посвящен боевикам, полагаю, вас не удивит.

Факт проведения данного конкурса в рамках Клуба идет несколько вразрез с традиционными представлениями о боевиках как неинтеллектуальных играх. Впрочем, лично я не разделяю подобных взглядов, а поэтому подготовил вам двадцать вопросов, часть из которых будут до смешного просты, а часть — на редкость заковыристы. Тем не менее надеюсь, что поклонники жанра молниеносных рефлексов с легкостью справятся со всеми «подводными камнями», которые я расставил с присутствиям мне человеколюбием.

При оформлении ответа желательно указать и название игры, о которой идет речь, даже если вопрос не касается названия. А если какие-то вопросы покажутся вам дуальными, дайте оба ответа, сопроводив их кратким обоснованием.

Но сначала, конечно, подведем итоги и правильные ответы апрельской Клубной викторины — в честь годовщины Клуба ее, если помните, затребовал себе Псмит.

ДЕСЯТОК ЯИЦ

1. Вильям Сетар (Setag = Gates наоборот).
2. Doom
3. Tron 2.0
4. Вирт
5. Кортес
6. Двуглавая корова
7. Хемингуэй
8. Wizardry VII
9. Loom
10. Fallout

ЧЕТВЕРТЫЙ НУЖНЫЙ

1. Кинет (расы в «Демидургах»)
2. Суккуб (демоны колдуна в WoW)
3. Испания (страны в «Пиратах» и их потомках)
4. Гномы или темные эльфы (расы Myrro'a в Master of Magic; тут в конкурс вкралась ошибка, и мы допустили два варианта)
5. Викония (герои, с которыми можно завязать любовную историю в Baldur's Gate II)
6. Воскрешение (способности паладина в Warcraft)
7. Виллем Флетчер (командиры начальных отрядов Dark Omen)
8. Форестрия (страны в King's Bounty)
9. Навар (невесты героя в Quest for Glory V)

10. Воин (специализации в Black & White 2)

БАТАЛЬНОЕ ПОЛОТНО

(Тут парные варианты намеренны.)

- Dune 2 (или 2000), Warhammer 40000: Dawn of War, Unreal, Wizardry VII
ИЛИ SW: KOTOR, World of Warcraft, Master of Magic, Planescape
ИЛИ Fantasy General, Warlords, Sacred, The Horde, Deus Ex, Dragonshard, Age of Wonders.

(Их обнаружилось аж 13 %)

ЧТО СКАЗАЛ ПОКОЙНИК

1. Prince of Persia
2. King's Bounty
3. Chaos League
4. Myth (Knight)
5. Космические рейнджеры 2
6. Thief
7. Doom III
8. Ultima Online
9. Sid Meier's Pirates
10. Silent Storm

АНАГРАММЫ

1. Kremlin
2. Mansa Musa
3. Redcoat
4. Observatory
5. Nationhood
6. Versailles
7. Fiber Optics

8. Amphibious
9. Kublai
10. Organized

Победителем апрельской викторины стал Woolfer, вновь первым правильно ответивший на все вопросы, за что заслуженно получит коробочку с **The Movies** от компании 1С.

В Клубных днях на сайте монополю Woolfer'a немного потеснили, однако полностью сдвинуть его с первого места так ни разу и не удалось. И так, в 24-й Клубный день первое место с ним разделили целых трое участников: Kadet, Metabolizm и Kristian — как обычно, мы не будем ломать призовой диск на кусочки, а дадим каждому по собственному — это будет диск с **Bard's Tales**.

По результатам сложных арифметических подсчетов победителями 25-го дня Клуба Woolfer удержал место победителя в единоличной власти, а еще мы премируем составителя викторины этого Клубного заседания — им был Ежик. Обоим мы награждаем «ИЛ-2 Штурмовик: Золотая коллекция».

В 26-й день Клуба некоторые вопросы остались невзвешанными, некоторые картинки неразгаданными, но победители у нас все равно есть. Победу у лидера на этот раз успешно отстаивал Kadet. Им достанется... достанется... «Механиды 2: Война Кланов» мы им еще не давали? Вот они и достанутся. Тоже, что характерно, от 1С.

1. Автор-сценария этой игры подарил главному герою свою внешность. Назовите имя человека, придумавшего фамилию героя.

2. Эти девы реяли на крылатых конях над полем битвы, выбирая самых храбрых воинов, чтобы забрать их после их смерти в небесный чертог. Назовите фирму, выпустившую боевик, в котором такая дева сама несет смерть, а небесный чертог — это средоточие зла.

3. Люди против людей — это привычная ситуация. А вот в этой игре противостоят друг другу два суперкомпьютера, а люди — лишь исполнители их воли. Назовите имя главного злодея и предателя.

4. В какой игре можно встретить террористов, облаченных в голографические костюмы-хамелеоны?

5. Иногда у боевого вертолета есть ахиллесова пята — маленькая крышка на двигателе. Как зовут героя, который воспользовался этой оплошностью авиаконструкторов?

6. Назовите игру, в которой ваш порядковый номер означает «ко-

мандир отряда», а ваш шеф — однофамилец известного писателя-фантаста.

7. Русский спецназовец Геннадий, прошедший Афганистан и служивший в группе «Альфа», — однофамилец писателя и актера, которого зовут Леонид. Назовите производителя игры, в которой фигурирует этот персонаж.

8. Иногда первая встреча с главным злодеем происходит и в середине игры. Но в данном случае она привела к непоправимым изменениям главного героя. Назовите животное, являющееся символом подразделения, в котором служит главный герой.

9. Сколько патронов будет в вашем дробовике к тому моменту, когда ваши гвозди станут самонаводящимися?

10. На первый взгляд ваши враги — нормальные люди. Но если присмотреться к их затылкам, сразу видно отличие. А вопрос будет таким: на кого похожи враги, непохожие на людей?

11. В этой игре грот спрятан под водопадом. И туда надо прийти с ранцевым ядерным зарядом. Назовите фирму-производителя этой игры.

12. Противотанковые ежи могут иногда сослужить своим хозяевам плохую службу. Назовите местность, где произошло это игровое событие.

13. Согласитесь, нечасто приходится вести последний бой внутри головы статуи. Как звали диктатора, которого изображала эта статуя?

14. Если вам приходилось с оружием в руках бороться за права марсианских шахтеров, то вы наверняка вспомните название корпорации-эксплуататора.

15. В этой игре три быстрых убийства ножом поощряются увеличением здоровья. А как звали спутницу главного героя?

16. Назовите имя ученого, благодаря которому главный герой боевика получил способность к созданию вокруг себя «временного щита».

17. В однопользовательском варианте этой игры нам ни за что не удастся поплавать на подводной лодке, а вот в сетевом — пожалуйста. О какой игре идет речь?

18. Какие гранаты, кроме осколочных, могут быть у снайпера в мультиплеере Joint Operations: Typhoon Rising?

19. Эта игра поступила в официальную продажу в один день с выходом в прокат одноименного фильма. Назовите автора новеллы, по которой было сделано и то, и другое.

20. Назовите игру, которая считается основоположником stealth-action.

Как всегда, мы ждем ваших ответов по адресу quiz@lki.ru в течение месяца после выхода этого номера в свет, а итоги конкурса мы подводим через номер, то есть в августовском издании. До встречи в следующем номере, и будьте счастливы при малейшей возможности.

Глубокая заморозка

Владимир Иванович программировал на КОБОЛЕ с незапамятных времен. Многие годы подряд он чувствовал себя невероятно отставшим от жизни, эдаким своеобразным динозавром на фоне объектно-ориентированных программистов и веб-дизайнеров. Так продолжалось до тех пор, пока не подошло к концу второе тысячелетие. Вернее — начало подходить, и перед всем миром встала знаменитая проблема двухтысячного года. Тогда про Владимира Ивановича вспомнили: ведь множество давно и, казалось бы, надежно работающих программ не было готово к встрече с проблемой Y2K. В считанные месяцы из рядового сотрудника небольшой фирмы он превратился в авторитетного консультанта с солидным окладом, сменил квартиру и пересел в импортный Hummer.

Прошло два года. Огромный объем работы, управление штатом молодых специалистов, решение постоянно возникающих проблем и заключение договоров не прошли для Владимира Ивановича даром. Он похудел, осунулся, потерял аппетит и стал смотреть телевизор. Даже во сне его не покидали размышления о проблеме двухтысячного года. И чем ближе подходила эта страшная дата, тем с большим страхом он ждал ее наступления.

В конце концов нервы не выдержали. Программист поехал в Германию, где к тому времени достигли больших успехов в криогенных технологиях. Там он обратился в компанию, специализирующуюся на долгосрочной заморозке, и потребовал погрузить его тело в анабиоз до середины 2000-го года. К этому моменту должны утихнуть и новогодние гуляния, и ажиотаж вокруг не дающей покоя проблемы.

Владимира Ивановича поместили в специальную камеру, еще раз проверили дату пробуж-

дения, а потом медсестра вколола ему специальные препараты, замедляющие сердцебиение и метаболизм. Мир вокруг покачнулся и погас...

В следующее мгновение программист обнаружил себя в огромной комнате футуристического вида. Она была битком забита взволнованными людьми, которые восторженно кричали «Это чудо!», «В это невозможно поверить!», «О боже, он жив, жив!». Повсюду суетились репортеры с видеокамерами, не похожими ни на что из того, что Владимир Иванович видел в жизни. Один человек отделился от группы и подошел к капсуле.

— Скажите, это уже 2000-й год? Криогенная заморозка сработала? — взволнованно спросил Владимир Иванович.

— Нет, что вы, — ответил человек с сильным незнакомым акцентом. — Возможно, в программировании вашей капсулы была допущена ошибка, или же она не была рассчитана на проблему Y2K, сейчас уже невозможно это установить. Но вместо того чтобы проспять 8 месяцев, вы провели в анабиозе 8 тысяч лет. Вас, вероятно, многое удивит. За это время человечество освоило гиперпространство, воскресило вмерзших в лед мамонтов, отстроило базу на Юпитере и полностью перешло на солнечную энергию...

— Поразительно, — пробормотал программист. — Но скажите, кто все эти люди? Если уж вы сумели разморозить мамонтов, откуда вдруг такой ажиотаж вокруг моей персоны?

— Дело в том, — ответил человек, — что уже очень скоро наступит новый, 10000-й год. А мы после долгих лет поисков, кажется, наконец нашли специалиста, в совершенстве знающего КОБОЛ.

Сакральный смысл

Знаете ли вы, что означали мистические значки-пиктограммы на конвертах древних дискет? Сейчас это уже мало кто помнит, а ведь именно в них содержалась подлинная мудрость программистов тех седых лет. Что ж, давайте вспоминать: перед вами — самая подробная из сохранившихся расшифровок.

1. Никогда не оставляйте дискеты в дисковом. Далеко не вся содержащаяся на них информация безвредна, и при долгом хранении может протечь, что способно привести к коррозии механизмов дисковода.

2. Нужно регулярно чистить дискеты. Конверт протирайте влажной тряпкой, а микроскопические частицы металла, попадающие на поверхность при работе механики привода, удаляйте с помощью мощного магнита. Но помните: если движущиеся детали вашего дисковода пластиковые, магнит не поможет: в этом случае микрочастицы следует удалять с помощью мягкого чистящего порошка и мыла.

3. Аккуратно смазывайте дискеты: это облегчит вращение диска, тем самым заметно повышая скорость доступа к данным.

4. Не перегибайте дискеты, кроме тех случаев, когда большую дискету необходимо поместить в маленький дисковод.

5. Помните: дискету не получится скопировать при помощи ксерокса. Если вы хотите сделать резервную копию данных, вставьте две одинаковые дискеты в дисковод, аккуратно совместив их края. Если теперь сохранить документ, он будет записан на оба носителя.

6. Нельзя вставлять или вынимать дискеты из дисковода, пока мигает красная лампочка. Она может мигать по двум при-

чинам: в данный момент идет чтение данных или же привод не оплачен. В первом случае нужно дождаться завершения операции, во втором, возможно, потребуется засунуть в дисковод несколько мелких монет.

7. Если на дискете закончилось место, вскройте конверт, достаньте диск и сильно встряхните. Это приведет к тому, что фрагментированные данные соберутся у одного края диска, освобождая несколько секторов свободного места. После дефрагментации поместите диск обратно в конверт, не забыв тщательно проклеить края конверта скотчем.

8. Скорость чтения и записи данных можно значительно повысить, прорезав несколько дополнительных отверстий в конверте. Это позволит добиться лучшей освещенности диска и заметно сократить время на распознавание приводом отдельных плохо читаемых байт.

9. Никогда не используйте ножницы и клей для ручного редактирования электронных документов на дискете. Благодаря новейшим технологиям хранения данных они слишком мелкие для невооруженного глаза, а грубые инструменты могут нанести вашим документам непоправимый вред. Если данные надо исправить вручную, пользуйтесь чистым безопасным лезвием и скотчем. И не надейтесь на остроту зрения: лучше обзаведитесь мощной линзой.

10. Время от времени обрабатывайте дискеты антибиотиком и иммуностимулирующими препаратами. Это позволит замедлить размножение вирусов и избежать присоединенных инфекций.

Меня интересуют только мыши...

Dominges

Какое-то время назад в одном из интернет-сообществ проскочила фраза: «меня интересуют только мыши, их стоимость, и где приобрести...». Кто-то увидел в этих строчках зачатки стихотворного слога, и уже спустя день сеть наводнили вариации на тему мышей. Не мог остаться в стороне и наш заслуженный автор.

На форуме, где модер правит
свыше,
Недрогнувшей рукой ты запости:
«Меня интересуют только мыши,
Их стоимость и где приобрести».

Порочны страсти: бизнес, деньги,
«крыши»,
Но, хоть души порывы не в чести,
Меня интересуют только мыши,
Их стоимость и где приобрести.

Моих призывов уж никто не слышит,
О, как мне быт постылый растрясти?
Меня интересуют только мыши,
Их стоимость и где приобрести.

Но бледный юноша, похоже,
уж не дышит,
Нам истину ему не донести:
Есть google.com, там объясняют,
что есть мыши,
Почем они, и где приобрести.

Алексей Шуньков

Маркировка компьютерных игр



Как известно, рейтинг ESRB не несет исчерпывающей информации об игре. Чтобы лучше информировать покупателя, сообщать ему о полезных возможностях и предупредить о проблемах, издатели игр решили расширить маркировку, дополнив ее специальными символами. Что же они означают?



Игра не устанавливается.



Игра не подлежит деинсталляции.



Установочный файл сделан в виде самораспаковывающегося архива.



Установка игры может зависнуть на 12%.



Осторожно, неудобное управление!



Горячие клавиши требуют особого подхода.



Управление возможно только курсорными клавишами.



Потребуется ручная настройка конфигурационных файлов.



Искусственный интеллект недостаточно проработан.



Игра устанавливается только на дефрагментированный диск.



Нельзя сворачивать игру в трей!



Нечего ждать дополнений: их нет и не будет!



На диске должно быть свободно не менее 3,5 мегабайт!



Не поддерживается многопользовательская игра.



Игра по сети не поддерживается в режиме сервера.



Технология EAX в игре не реализована.



Невозможно поставить игру на паузу.



Есть снайперский режим винтовки.



Игра без сюжета.



Линейный сюжет.



Нелинейный сюжет.



Псевдо-нелинейный сюжет.



Поддерживается технология полноэкранного сглаживания.



Достоверно смоделировано средневековое оружие.



Предусмотрены аптечки.



В игре есть инопланетяне.



Есть эротические сцены.



Установка дополнения добавит новое оружие.



Предусмотрено сохранение в контрольных точках.



В игре есть роботы-самоубийцы.



Указатель лучших игр в нашем журнале за последний год

Уважаемые читатели! По вашей просьбе мы продолжаем публикацию справочной таблицы по всем нашим руководствам, прохождениям и советам. На нашем диске в разделе «О компакте» вы можете найти полную таблицу с января 2003 года с указанием авторов статей и тем всех «Советов мастеров», а здесь представлены материалы за последний год.

В этой таблице «Р» означает, что, раскрыв журнал, вы найдете статью в разделе «Рецензии», «КП» — «Крупным планом», «РП» — «Руководства и прохождения», «СМ» — «Советы мастеров», «ВМ» — «Виртуальные миры», «ЛД» — «Лучшие дополнения», «ДК» — «Дуэльный Клуб», «ЗС» — «В зале суда», а «СД» — что статья находится на компакт-диске. Если вы пропустили нужный номер, его легко приобрести на нашем сайте www.lki.ru.

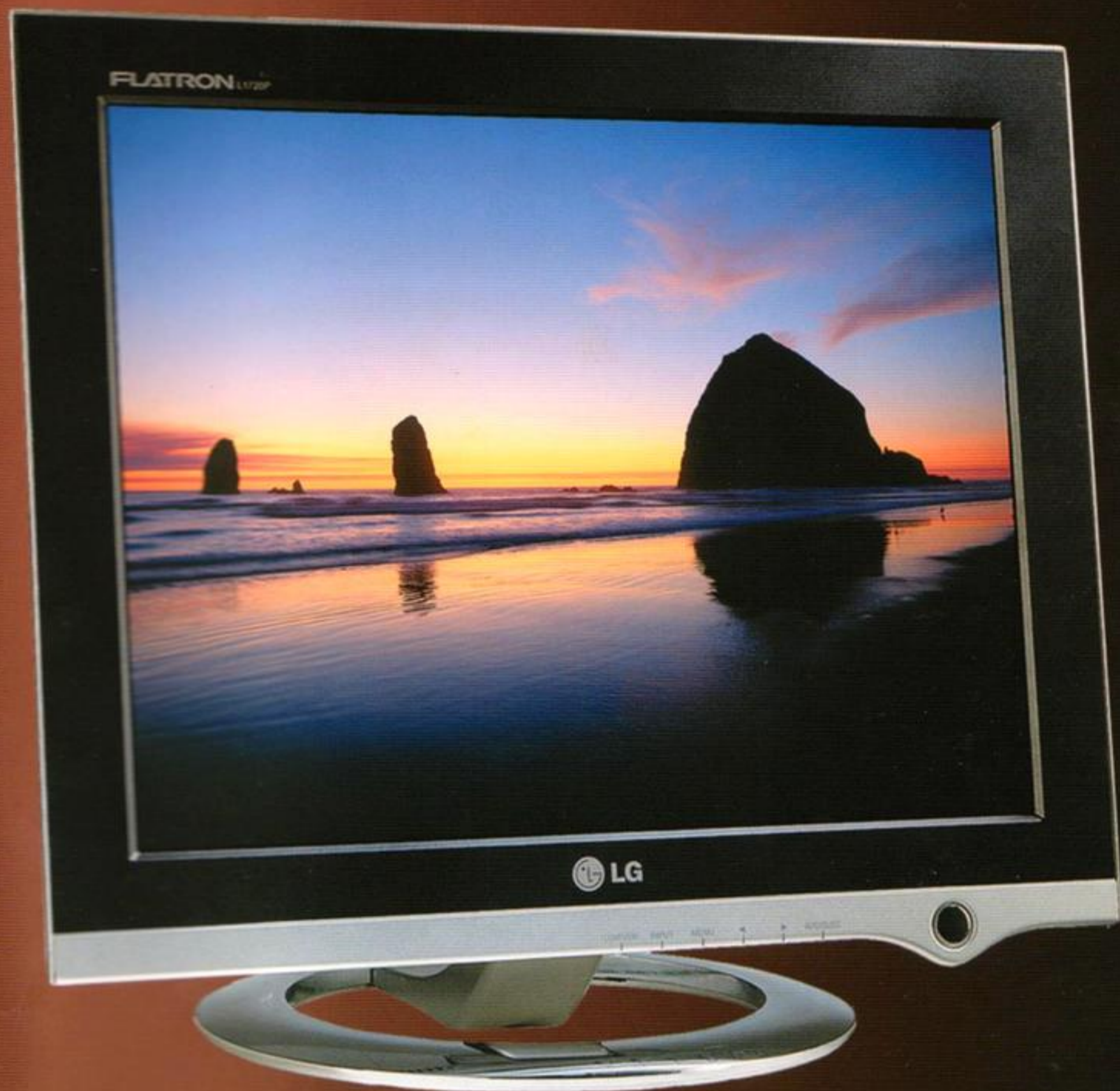
ИГРА	ПУБЛИКАЦИИ
25 to Life	04.2006 Р
Act of War	06.2005 РП
Agatha Christie: And Then There Were None	04.2006 Р, КП
Age of Empires 3	12.2005 Р, КП
Age of Wonders: Shadow Magic	10.2005 ДК, 02.2006 СМ
Astral Masters	04.2006 КП
Bard's Tale	08.2005 РП, 09.2005 РП, 10.2005 СМ
Battle for Wesnoth	04.2006 КП
Battle of the Bulge: 1944 — Арденны	10.2005 РП
Battlefield 2	09.2005 Р, РП
Black & White 2	12.2005 Р, КП
BloodRayne 2	10.2005 Р, РП
Brothers in Arms	06.2005 РП
Brothers in Arms: Earned in Blood	01.2006 ЛД
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	05.2006 Р
Call of Duty 2	01.2006 Р, КП
Civilization IV	05.2006 СМ
Codename: Panzers. Phase Two	01.2006 КП
Cold Fear	07.2005 РП
Cold War: Остаться в живых	01.2006 Р, КП
Command & Conquer: Tiberian Sun	08.2005 ДК
Commandos: Strike Force	05.2006 Р, КП
Counter-Strike: Source	06.2005 СМ, 11.2005 СМ
Crashday	05.2006 КП
Daemonica	11.2005 Р, РП
Darwinia	06.2005 РП
Day of Defeat: Source	12.2005 ДК
Disciples 2: Rise of Elves	07.2005 ДК, 09.2005 СМ, 11.2005 СМ
Doom III: Resurrection of Evil	06.2005 ЛД
Dragonshard	12.2005 Р, КП
Dungeon Keeper 2	02.2006 ДК
Dungeon Lords	08.2005 РП
Dungeon Siege 2	10.2005 Р, РП, 11.2005 РП, СМ
Earth 2160	10.2005 Р, 10.2005 РП
Emergency 3 (Скорая помощь)	06.2005 РП
Empire Earth 2	07.2005 РП
Eve Online	07.2005 ВМ, 01.2006 ВМ, 03.2006 ВМ, 04.2006 ВМ
Ex Machina	03.2006 Р, КП
F.E.A.R.	12.2005 Р, КП, 01.2006 СМ
Fable	11.2005 Р, РП
Fahrenheit	12.2005 Р, КП
Fallout	07.2005 СМ, 09.2005 СМ
Fallout: Новый взгляд	07.2005 ЛД
Fate	09.2005 Р, РП
FIFA 2006	03.2006 Р, КП
FIFA Manager 06	01.2006 Р, КП
Gothic II: Night of the Raven	08.2005 СМ
Grand Theft Auto: San Andreas	08.2005 РП, 09.2005 СМ, 10.2005 СМ, 12.2005 СМ, 05.2006 СМ
Guild Wars	11.2005 ВМ, 04.2006 ВМ
Gun	02.2006 Р, КП
Half-Life 2	11.2005 СМ
Heroes of Might & Magic II	09.2005 ДК
Imperial Glory	07.2005 РП
King's Bounty	04.2006 СХ
LADA Racing Club	05.2006 Р
Legendo's The Three Musketeers	05.2006 Р
Lineage 2	06.2005 ВМ, 09.2005 ВМ, 12.2005 ВМ, 01.2006 ВМ
Lineage 2. Shillien Knight — Страж тьмы	11.2005 ВМ

ИГРА	ПУБЛИКАЦИИ
Magic: The Gathering	03.2006 СХ
Majesty: The Northern Expansion	03.2006 ДК
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	05.2006 КП
Massive Assault: Расцвет Лиги	09.2005 СМ
Master of Orion 2	11.2005 ДК
Microsoft Flight Simulator 2004: Century of Flight	06.2005 СМ, 11.2005 СМ, 05.2006 СМ
Myst V. End of Ages	12.2005 Р, КП
Metalheart: Восстание репликантов	09.2005 Р, РП
N	09.2005 СМ
Need for Speed Underground 2	08.2005 СМ
Need for Speed: Most Wanted	02.2006 Р, 03.2006 КП
Nemesis	06.2005 РП
Neuro	04.2006 Р
Neverwinter Nights	10.2005 СМ, 11.2005 СМ, 12.2005 СМ, 01.2006 СМ, 02.2006 СМ, 03.2006 СМ
Neverwinter Nights: Cormyrean Nights	11.2005 ЛД
Nexus: Jupiter Incident	06.2005 РП
NHL 06	03.2006 Р, КП
Nibiru: Messenger of the Gods	09.2005 Р, РП
Ogame	10.2005 ВМ, 03.2006 ВМ, 05.2006 ВМ
Onimusha 3	03.2006 Р, КП
Pariah	07.2005 РП
Parkan 2	08.2005 РП
Peter Jackson's King Kong — The Official Game of the Movie	02.2006 Р, КП
Prince of Persia: The Two Thrones	03.2006 Р, КП
Psychonauts	08.2005 РП
Quake 4	01.2006 ЗС, КП
Rat Hunter	05.2006 Р
Restricted Area	08.2005 РП
Rising Kingdoms	09.2005 Р, РП
Rome: Total War	07.2005 СМ
Rome: Total War — Barbarian Invasion	12.2005 ЛД, 02.2006 СМ, 03.2006 СМ, 04.2006 СМ
Sacred	07.2005 СМ
Sacred: Underworld	04.2006 ЛД
Serious Sam 2	01.2006 Р, КП
Shattered Union	01.2006 Р, КП
Sid Meier's Civilization IV	01.2006 Р, КП, 02.2006 СМ, 04.2006 СМ
Silent Hunter III	06.2005 РП, 08.2005 СМ
Spellforce: Shadow of the Phoenix	09.2005 ЛД
Star Wars Battlefront	06.2005 СМ
Star Wars Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords	11.2005 СМ
Star Wars: Empire at War	05.2006 Р, КП
Starcraft: Brood War	06.2005 СМ, 08.2005 СМ, 10.2005 СМ, 02.2006 СМ, 05.2006 СМ
Still Life	08.2005 РП
Stronghold 2	07.2005 РП
Stubbs The Zombie in «Rebel Without A Pulse»	03.2006 Р, КП
Sudeki	07.2005 РП, 08.2005 СМ
Sunny Race	05.2006 Р
SuperPower 2	08.2005 РП
SWAT 4	06.2005 РП
SWAT 4: Синдикат Стечкина	05.2006 ЛД
The Elder Scrolls	05.2006 СХ
The Fall: Последние дни мира	01.2006 Р, 02.2006 СМ
The Lord of The Rings: Battle for Middle-Earth II	05.2006 Р, КП, ДК
The Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth	04.2006 СМ
The Movies	02.2006 Р, КП, 03.2006 СМ, 04.2006 СМ
The Regiment	05.2006 Р
The Sims 2: Open for Business	05.2006 ЛД
The White Chamber	10.2005 РП
Tom Clansy's Rainbow Six: Lockdown	05.2006 Р

ИГРА	ПУБЛИКАЦИИ
Trackmania Sunrise	11.2005 СМ
UFO: Возмездие	02.2006 Р, КП, 04.2006 СМ
Victoria	06.2005 СМ, 10.2005 СМ
Warcraft III	07.2005 СМ
Warcraft III: The Frozen Throne	11.2005 СМ, 01.2006 СМ, 02.2006 СМ, 03.2006 СМ, 04.2006 СМ
Warcraft III: The Frozen Throne DotA	09.2005 СМ
Warhammer 40000: Dawn of War	06.2005 СМ, 07.2005 СМ, 08.2005 СМ, 09.2005 СМ, 10.2005 СМ, 11.2005 СМ
Warhammer 40000: Dawn of War — Winter Assault	12.2005 ЛД, СМ, 01.2006 СМ, 02.2006 СМ, 03.2006 СМ, 05.2006 СМ
Winter Challenge	05.2006 Р
Wizardry VIII	02.2006 СМ
World of Warcraft	06.2005 ВМ, 07.2005 ВМ - 2 статьи, 08.2005 ВМ - 2 статьи, 09.2005 ВМ, 10.2005 ВМ, 12.2005 ВМ, 01.2006 ВМ, 02.2006 ВМ, 03.2006 ВМ, 04.2006 ВМ, 05.2006 ВМ - 2 статьи
Worms 4: Mayhem	04.2006 ДК
X3:Reunion	01.2006 КП
Xenus	07.2005 РП
X-Men Legends 2	12.2005 Р, КП
Агенты 008: Месть Скарабея	02.2006 КП
Блицкриг 2	12.2005 Р, КП, 05.2006 СМ
Братья-Пилоты 3D: Тайны клуба собаководов	07.2005 РП
Бригада Е5: Новый альянс	10.2005 Р, РП, 11.2005 РП, СМ
Бумер 2	05.2006 Р
В тылу врага: Диверсанты	11.2005 ЛД
Восточный фронт: неизвестная война	02.2006 Р, КП
Герои Мальгрии. Затерянный мир магии	05.2006 Р, КП
Демидурги 2	01.2006 ДК
Демидурги 2: дуэльный сервер	06.2005 СМ, 07.2005 СМ, 09.2005 СМ, 10.2005 СМ, 11.2005 СМ, 12.2005 СМ, 01.2006 СМ, 02.2006 СМ, 03.2006 СМ
День Победы II	05.2006 СМ
Звездное наследие	04.2006 КП
Звери: на троне войны	05.2006 Р, КП
Золотой Теленок	05.2006 Р
История виртуальных миров	04.2006 ВМ
Казачи 2	06.2005 РП, 07.2005 СМ
Казачи 2: Наполеоновские войны	11.2005 СМ
Как дать герою имя	05.2006 ВМ
Карибский кризис	09.2005 СМ
Карибский кризис: Ледниковый поход	10.2005 ЛД
Койоты	07.2005 РП
Корсары III	02.2006 Р, КП, 03.2006 КП
Космические рейнджеры 2: Доминаторы	06.2005 СМ
Кот Леопольд. Догонялки / Ну, погоди! Выпуск Р. Догонялки	05.2006 Р
Лига Хаоса	06.2005 СМ, 07.2005 СМ, 10.2005 СМ, 12.2005 СМ
Лига Хаоса: Кровавый спорт	03.2006 Р, 04.2006 КП
Магия крови	03.2006 Р, КП
Механоиды 2	05.2006 СМ
Механоиды 2: война кланов	04.2006 Р, КП
Мор. Утопия	09.2005 Р, РП, 11.2005 РП, 12.2005 СМ
Ночной дозор	10.2005 Р, РП, 11.2005 СМ
Операция Silent Storm	08.2005 СМ
Охотники за антиквариатом(The Great Art Race)	10.2005 Р, РП
Периметр	02.2006 СМ
Проклятые земли: Затерянные в Астрале	04.2006 ЛД
Путешествие на Луну	04.2006 Р, КП
Серп и молот	06.2005 РП
Сорвать куш	03.2006 Р
Стальные монстры	03.2006 Р, КП
Сфера	09.2005 СМ
Туманный Еж	05.2006 Р
X3: Reunion	04.2006 СМ

Life's Good  **LG**

FLATRON™
freedom of mind 



FLATRON F700P

Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600x1200
USB-интерфейс



Dina Victoria
(095) 688-61-17, 688-27-65
WWW.DVCOMP.RU

Москва: АБ-групп (095) 745-5175; Акситек (095) 784-7224; Банкос (095) 128-9022; ДЕЛ (095) 250-5536; Дилайн (095) 969-2222; Инкотрейд (095) 176-2873; ИНЭЛ (095) 742-6436; Карин (095) 956-1158; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; Компания КИТ (095) 777-6655; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Регард (095) 912-4224; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Формоза (095) 234-2164; Ф-Центр (095) 472-6104; ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-992; Force Computers (095) 775-6655; ISM (095) 718-4020; Meijil (095) 727-1222; NT Computer (095) 970-1930; R-Style Trading (095) 514-1414; USN Computers (095) 755-8202; ULTRA Computers (095) 729-5255; ЭЛЕКТОН (095) 956-3819; ПортКом (095) 777-0210; **Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **Волгоград:** Техком (8612) 699-850; **Воронеж:** Пет (0732) 779-339; РИАН (0732) 512-412; Сани (0732) 54-00-00; **Иркутск:** Билайн (3952) 240-024; Комтек (3952) 258-338; **Краснодар:** Игрек (8612) 699-850; **Лабытнанги:** КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; **Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **Новосибирск:** Квеста (38322) 332-407; **Нижний Новгород:** Бюро-К (8312) 422-367; **Пермь:** Гаском (8612) 699-850; **Ростов-на-Дону:** Зенит-Компьютер (8632) 950-300; **Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.

ФАНАРЕПНЕИТ

Рядовой сотрудник нью-йоркского банка убивает в туалете ист-эндской забегаловки абсолютно незнакомого мужчину. Ничего необычного для города, в котором убийства происходят каждый день... если бы не одно но. Лукас Кейн не хотел убивать этого человека. Он видел и осознавал происходящее, но ничего не мог с собой поделать. И больше всего на свете ему хочется узнать, что заставило его совершить убийство.

в ролях: ЛУКАС КЕЙН, КАРЛА ВАЛЕНТИ, ТАЙЛЕР МАЙЛС сценарист: ДЭВИД КЕЙДЖ
 композитор: АНДЖЕЛО БАДАЛАМЕНТИ саундтрек: THEORY OF A DEAD MAN
 постановка: QUANTIC DREAM продюсер: АКЕЛЛА режиссер: ВЪ

quanticdream

ATARI



М.Видео

ВИДЕОЛЕНДА

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео" и "ВидеоЛенд"

© 2005 ATARI Europe SAS. All Rights Reserved. Manufactured and marketed by Atari Europe SAS. Created by David CAGE. Developed by Quantic Dream © 2005. All rights reserved. Developed with the help of Centre National de la Cinematographie.

All other trademarks are the property of their respective owners. Themes composed by ANGELO BADALAMENTI. Score produced and orchestrated by NORMAND CORBEIL. Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru, Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru Представитель на Украине "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua Филмал ООО "Понёр Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.



Акелла