



ЗОЛОТЫЕ ИГРЫ IBM PC



ЗОЛОТЫЕ ИГРЫ
ИВМ РС

МИНСК
ЛИТЕРАТУРА
1997

УДК 681.3.06
ББК 32.973.2
3-18

Автор-составитель *И. М. Гинзбург*

Охраняется законом об авторском праве. Воспроизведение всей книги или любой ее части, а также реализация тиража запрещается без письменного разрешения издателя. Любые попытки нарушения закона будут преследоваться в судебном порядке.

3-18 **Золотые игры IBM PC** / Авт.-сост. И. М. Гинзбург. — Мн.: Литература, 1997. — 736 с.

ISBN 985-437-263-4.

Книга «Золотые игры IBM PC» — самое полное собрание описаний современных компьютерных игр от самых простых до самых сложных. Многие из компьютерных игр распространяются как лесной пожар. Прочитав эту книгу, каждый заядлый компьютерный игрок сможет проанализировать свои любимые игры и придумать новые, понять, что такое компьютерные игры вообще и почему в них играют и взрослые, и дети...

3 6810300600

ББК 32.973.2

ISBN 985-437-263-4

© Литература, 1997

ПРЕДИСЛОВИЕ

О компьютерных играх написано не так уж много. Игры вообще считаются детским занятием, а дети предпочитают играть, а не изучать игры. Но ведь игры не появляются сами по себе — их придумывают люди, которые любят и умеют играть. Откуда же они знают, какие игры нужны (и в них будут играть с удовольствием), а какие нет? Эта книга содержит некоторые сведения по поводу того, ПОЧЕМУ одни игры занимательны и распространяются, как лесной пожар, а другие (придуманные не менее опытными людьми) не пользуются популярностью даже у их детей. Прочитав эту книгу, каждый заядлый игрок сможет проанализировать свои любимые игры и придумать новые, для которых, возможно, не понадобится компьютер.

Из ученых на проблему компьютерных игр, пожалуй, обратили внимание только психологи. Однако, прочитав несколько статей по этому вопросу, можно легко убедиться, что их познания в данной области неглубоки. Видимо, поэтому практически в каждой такой статье значительное место уделяется проблеме «Что такое компьютерные игры». Мне кажется, что люди, которые этого не знают, должны попробовать поиграть сами. Объяснить же природу компьютерных игр человеку, никогда не сидевшему за компьютером, не менее сложно, чем дикарю — что такое атомный реактор. Во всяком случае, лучше прочитать описания нескольких игр, приводимые в этой книге, чем пытаться понять, что такое компьютерные игры **ВООБЩЕ**. Эта книга, пожалуй, единственная публикация на данную тему, в которой проблема «Что такое компьютерные игры» даже не ставится.

Психологов тревожит агрессивность многих компьютерных игр; многие из них считают, что дети, которые в них играют, теряют чувство реальности. Неспособность войти в мир компьютерной игры приводит к тому, что они не видят ее положительных аспектов. Каждая игра тренирует в человеке некоторые полезные качества — это может быть быстрая реакция, любознательность, умение при-

нимать решения и т. д. Многие игры имеют сильный педагогический эффект (например, успешная игра в «космическую» игру означает, что играющий приобрел некоторые познания в астрономии), и практически все эффективно обучают иностранному языку (чаще всего английскому, так как большинство игр рассчитаны на англоязычные страны).

Педагоги относятся к компьютерным играм по-разному. Наиболее передовые учителя стремятся полностью использовать привлекательность игр для введения их в учебный процесс. Создано большое количество специальных педагогических игр, более или менее удачных и занимательных. Как правило, учебные игры невелики и посвящены одной теме (например, правильному написанию определенных слов). Несмотря на малую увлекательность подобных игр, с их помощью ученики усваивают материал гораздо лучше и быстрее. Однако многие педагоги выступают против «неучебных» игр, которые, по их мнению, отнимают у детей время на учебу и игры на свежем воздухе. Возможно, это и так, но умный учитель должен понимать, что воспитать «гармонично развитую личность» из каждого ребенка практически невозможно. Большинство хороших игр очень многому учат игроков, поэтому следует не запрещать вообще всякую игру, а способствовать правильному выбору игр, в чем, надеюсь, Вам сможет помочь эта книга.

Мне приходилось также читать несколько фантастических рассказов, в которых злобные генералы специально организуют для детворы залы компьютерных игр (или игровых автоматов — разница не так велика) с военной тематикой, чтобы впоследствии похитить тех ребят, которые добьются наибольших успехов, и (в зависимости от чувства меры автора) либо просто отправить их воевать за что-нибудь бессмысленное, либо... встроить их мозги в блоки наведения ракет (да простит меня читатель!), а то и чего похуже.

Подобные опасения всегда сопровождают

любые нововведения. Они были довольно широко распространены еще несколько лет назад, когда персональных компьютеров было гораздо меньше, да и игровые программы для них были гораздо худшего качества. Нечто подобное повторяли люди старшего поколения, опасаясь пагубного влияния рок-музыки на их детей. Но время идет, и компьютерные игры, как и рок, становятся привычной реальностью. На Западе, да и в России уже довольно давно существуют специальные журналы для любителей компьютерных игр, игровые клубы и даже целые книги об играх, подобные той, которую Вы держите в руках. Более того, есть даже целая категория «бытовых», или «домашних», компьютеров (к которой еще недавно можно было отнести почти все доступные у нас модели). Эти компьютеры с самого начала предназначены для игровых и обучающих целей. Компьютерные игры приобрели такую популярность, что практически на каждой машине можно найти одну-две, а иногда и большее количество игровых программ.

Итак, компьютерные игры имеют многочисленных поклонников и несколько убежденных критиков, как и любое стоящее дело. В экономически развитых странах создатели игр широко известны и имеют возможность защитить свои авторские права. Такой закон возник потому, что хорошая игра приносит своему автору очень большие деньги. В отличие от других программных средств, компьютерные игры представляют интерес практически для всех обладателей компьютеров, и они не конкурируют друг с другом, как прочие программы (конечно, они соперничают за время и деньги игрока, но если у него хватает и того, и другого, то он может хранить все понравившиеся ему игры, что вряд ли кто-либо станет делать, скажем, со старыми версиями текстовых редакторов). Идеи всех компьютерных игр, как правило, также защищены авторским правом, так как иначе наиболее удачные идеи эксплуатировались бы слишком часто и у авторов отсутствовал бы стимул к созданию новых идей.

Почему же эта книга посвящена именно компьютерным играм? Потому, что именно в них работает только наш мозг, а не мускулы. «Игры на свежем воздухе» и так описаны достаточно

хорошо. Практически все такие игры спортивные, то есть требуется быть быстрее, сильнее, точнее соперника. При этом играющие совершенствуются за пределами игрового поля путем длительных тренировок. Собственно игра представляет собой проверку результатов подготовки к ней. Большинство подобных игр к тому же требует участия нескольких человек. Компьютерные же игры практически всегда позволяют играть одному (возможность играть вдвоем или втроем, к сожалению, есть далеко не во всех играх). Любая компьютерная игра открывает дверь в другой мир, а насколько он подходит игроющему, станет ясно из его успехов.

В этой книге автору часто придется, за неимением более надежной информации, обращаться к собственному опыту. Поэтому пусть читателя не удивляет обилие местоимений «я», «мне» и т. п. Если бы автор имел возможность легально приобретать игровые программы, то обладал бы фирменными руководствами к каждой из них. Однако практически всегда даже руководство не содержит всей необходимой информации (часто это делается специально, чтобы не лишать игрока удовольствия исследовать игру самому). Целью этой книги является тщательный анализ компьютерных игр, и для достижения этой цели лучше один раз сыграть, чем прочитать десятки описаний и руководств. И хотя мои впечатления от каждой игры субъективны и часто не совпадают с мнением моих друзей и знакомых, я постараюсь как можно более убедительно обосновать свои выводы.

Большую часть этой книги занимают описания высококачественных компьютерных игр. Их не так много, как хотелось бы, и я стремился описать каждую игру так, чтобы даже те, кто не имеет никакой возможности поиграть в нее, все же смогли бы ощутить ее прелесть. Это в корне отличает данную книгу от справочников типа «300 игр для IBM PC», в которых некоторым играм отводится буквально несколько строчек. Здесь описывается не более 30 игр, которые, по моему мнению, заслуживают того, чтобы с ними познакомились все. Основное внимание уделяется не внешней привлекательности игр (красивым картинкам и музыке), а их правилам и стратегии.

БЛАГОДАРНОСТИ

Больше всего я благодарен моему другу Саше Буславскому, большому специалисту в области компьютерных игр. С большинством описанных в этой книге игр я познакомился с его помощью. Мне также помогали многие другие студенты факультета прикладной математики Белорусского государственного университета, с которыми мы обменивались программами и сведениями о различных играх. Саша и Дима Дворцовой, а также Женя и Руслан коллекционировали игровые программы и охотно делились опытом, и именно у них я скопировал многие попавшие ко мне программы. Всем им я глубоко благодарен.

Я должен особо выделить неоценимую помощь моего друга и коллеги Сергея Кипниса, прочитавшего эту книгу и высказавшего ряд полезных замечаний. Сергей играл в гораздо большее количество игр, чем я, и почти все новые игры я переписал у него или его знакомых.

В исследовании некоторых игр мне помо-

гал мой коллега Коля Яценко. На протяжении долгого времени мы работали рядом друг с другом и довольно весело проводили время.

Мой хороший знакомый Андрей также немало мне помогал. С его помощью я познакомился с несколькими интересными журналами и книгами о компьютерных играх, а также нашел новых друзей.

Эта книга, наверное, не появилась бы на свет без помощи Даши Трацевской. Я глубоко благодарен ей за моральную поддержку и лелею надежду, что когда-нибудь Даша прочитает эту книгу и поиграет во все описанные в ней игры.

Наконец, я очень признателен всем знакомым и незнакомым людям, вместе с которыми мы обсуждали различные игры и пробовали разнообразные стратегии. Делить свое хобби с другими всегда приятно, это стимулирует более глубокое изучение и коллекционирование игр.

ГЛАВА 1. А ЧТО У НЕГО ТАМ ВНУТРИ?

Люди, играющие на компьютере, далеко не всегда знают его «как свои пять пальцев». Однако читателю не мешает знать, какие программы на его компьютере можно запускать, а какие нельзя и по какой причине. Вычислительная техника развивается стремительно, и фирмы-производители игровых программ стремятся использовать последние достижения прогресса для придания своим изделиям большей привлекательности. Практически любой «устаревший» компонент Вашего компьютера может быть причиной того, что в новые игры на нем будет невозможно играть.

Большинство компьютеров имеют *дисплей* (его еще называют *монитором*), напоминающий телевизор, на котором, собственно, и идет игра. Для управления компьютером используется *клавиатура* (похожая на клавиатуру пишущей машинки), а также устройство позиционирования курсора, часто называемое *мышью* из-за своей формы и длинного провода-«хвоста». Для игр очень часто используется *джойстик* (нечто вроде рукоятки для переключения передач в автомобиле, но меньших размеров). На каждом джойстике есть кнопка, называемая «Огонь», — во многих играх ее надо нажать, чтобы выстрелить.

Но самые важные компоненты компьютерной системы размещаются в закрытом ящике, называемом *системным блоком*. Информация о нажатиях клавиш, передвижениях мыши и джойстика и нажатиях их кнопок передается в системный блок по проводам и обрабатывается там *программой игры*, которая и выдает изображение на дисплей, а также «играет музыку».

Наиболее важная часть в компьютере называется *процессором*. Именно он выполняет введенные в компьютер программы (в том числе и игровые). Чаще всего процессор определяет большинство остальных частей компьютера. Процессоры — очень сложные устройства, и их выпускает всего несколько фирм. Чтобы программистам не приходилось

переписывать свои программы каждый раз для нового процессора, большинство процессоров объединяются в «семейства». Фирмы делают новые, более быстродействующие процессоры семейств совместимыми со своими «старшими братьями» — это означает, что новые процессоры тоже могут выполнять программы, написанные для старых. Однако чаще всего старые процессоры не в состоянии обеспечить программы, написанные специально для новых, и поэтому их обладатели все чаще и чаще не могут запустить новые игры.

Несомненно, наиболее популярными процессорами сейчас являются процессоры семейства 80×86 фирмы Intel. На базе процессора Intel 80×86 была построена персональная ЭВМ IBM PC/XT, имевшая большую популярность еще 7—8 лет назад. Но потом были созданы процессоры Intel 80286, 80386 и 80486 (обычно опускают первые цифры и говорят просто 286, 386 или 486), каждый из которых в чем-то лучше предыдущего, хотя все они могут выполнять программы, написанные для Intel 80×86. Однако многие программы требуют для своего выполнения процессор не ниже 386 или даже 486, и, следовательно, обладатели старых компьютеров не смогут их запустить. В настоящее время на рынке преобладает последний представитель этого семейства — Intel Pentium, который некоторые по традиции называют 586-м.

Кроме семейства 80×86, довольно популярно семейство процессоров 680×0 фирмы Motorola, эти процессоры используются в компьютерах Apple Macintosh. И наконец, существуют дешевые компьютеры, применяемые практически только для игр (так называемые «бытовые», или «домашние», компьютеры), которые построены на базе специальных процессоров. Как правило, игровые компьютеры имеют отличную графику и звук, но уступают по вычислительной мощности универсальным персональным компьютерам. Они подключаются к обычному телевизору и практически все-

гда имеют джойстик или специальную игровую клавиатуру. Например, к таким компьютерам относятся клоны Sinclair ZX Spectrum, которые выпускались более 10 лет, и для них разработано огромное количество игровых программ. Более современные игровые приставки (SEGA и Sony PlayStation) обеспечивают великолепную графику, недоступную пользователям персоналок.

Для выполнения программы процессор должен сначала «загрузить» ее в память. В любом компьютере есть несколько видов памяти. *Оперативная память* обеспечивает самый быстрый доступ к данным и программам, и именно в нее загружаются программы, чтобы процессор мог их выполнить. Но содержимое оперативной памяти стирается при выключении компьютера, а программы и их данные требуется использовать много раз. Поэтому в любом компьютере должна быть и постоянная память, имеющая достаточный размер для хранения всего необходимого. Чаще всего в состав компьютера входит устройство для чтения и записи информации на магнитные ленты или диски.

Лента используется только в устаревших домашних компьютерах (например, в ZX Spectrum), так как и сама лента, и устройство для ее чтения/записи (обыкновенный магнитофон) очень дешевы. Но для того, чтобы найти на ленте нужный участок, часто требуется долго ее перематывать, а это очень затрудняет работу с компьютером. Кроме того, лента не обеспечивает достаточной надежности информации при интенсивной работе.

Большинство новых компьютеров работает с магнитными дисками нескольких видов — как «жесткими» (встроенными в системный блок), так и гибкими (это специальные диски, называемые *дискетами*, которые надо вставлять в соответствующее устройство — *дискковод*). Жесткие диски не подвергаются воздействию пыли, влаги, солнечных лучей и поэтому портятся гораздо реже, чем гибкие. Они также позволяют хранить больше информации и быстрее считывать ее в оперативную память. Зато гибкие диски позволяют копировать данные с одного компьютера на другой, а также коллек-

ционировать их (например, игровые программы) и при необходимости записывать на жесткий диск или загружать прямо в оперативную память. Для того чтобы записать на дискеты все содержимое жесткого диска (часто по традиции называемого *винчестером*), может понадобиться 50 или более дискет, причем они могут стоить дороже, чем винчестер.

Современные компьютеры часто оснащаются также приводами для чтения *лазерных дисков* (CD-ROM). Именно для чтения, поскольку для записи требуется специальное дорогостоящее оборудование. Зато в дискковод CD-ROM, как и в дискковод для гибких дисков, можно вставлять разные диски, а объем лазерного диска таков, что для его копирования может не хватить даже 300—400 дискет. Многие новые игры поставляются на дисках CD-ROM, а некоторые из них можно запустить только с лазерного диска.

Объем компьютерной памяти измеряют в *байтах*. Один байт может хранить один символ текста. *Килобайт* — это не 1000 байт, а 1024 (2 в степени 10), а *мегабайт* — 1024 × 1024. Объем оперативной памяти (ее еще называют ОЗУ) в компьютере ZX Spectrum не превышал 128 килобайт (часто пишут просто 128 К), IBM PC/XT уже мог иметь до 640 К ОЗУ, компьютеры на базе процессора Intel 80286, как правило, имели 1 М или 2 М (мегабайта), а на базе 80386 и 80486 2 М, 4 М, 8 М или даже 16 М оперативной памяти. Объем ОЗУ — очень важная характеристика компьютера. Если он слишком мал, программе может не хватить памяти, и запустить ее не удастся. Новые компьютеры всегда имеют не менее 16 М оперативной памяти.

Объем жесткого диска (винчестера) — третья из основных характеристик компьютера. Для современных винчестеров объем исчисляется уже не в мегабайтах, а в *гигабайтах* (1 Г = 1024 М). На сегодняшний день наиболее распространены винчестеры объемом 850 М, 1 Г и 1,2 Г, хотя практически все новые компьютеры оснащаются дисками объемом 2,5 Г и более. Обычно более мощному процессору соответствует больший объем ОЗУ и винчестера, но бывают и исключения.

Форматы гибких магнитных дисков (ГМД) жестко стандартизованы, чтобы данные, записанные на одном компьютере, можно было прочитать на другом. Дискеты размером 5,25 дюйма вмещают 1,2 М информации. Более новый стандарт дискет размером 3,5 дюйма постепенно вытесняет старый, так как эти дискеты меньше, более надежны и могут хранить больше информации (1,44 М), хотя и стоят дороже. Многие современные игровые программы не помещаются на такую дискету, и для их переноса приходится использовать несколько дискет. Некоторые программы настолько велики, что не помещаются даже на винчестере или для них не хватает там свободного места. Вот почему новые игры часто распространяются на лазерных дисках CD-ROM, объем которых может достигать до 600 М.

Качество изображения на мониторе определяется не только свойствами самого монитора, но и характеристиками *адаптера* — набора схем в системном блоке, которые управляют всем выводом на монитор. Основными характеристиками являются разрешение (число точек экрана по горизонтали и вертикали) и одновременно доступное количество цветов для каждой точки при этом разрешении. Многие адаптеры поддерживают несколько режимов, отличающихся друг от друга разрешением и количеством цветов, причем практически всегда переход в режим с более высоким разрешением (что означает изображение лучшего качества) сопровождается снижением доступного количества цветов — это вызвано ограниченным объемом памяти адаптера, которая используется для рисования картинки. Старые адаптеры работали только в текстовом режиме — это означает, что можно было выводить на дисплей только буквы, а не отдельные точки, как в графическом режиме. На компьютерах с такими адаптерами можно запускать считанные игры, но вполне можно, скажем, редактировать тексты или работать с базами данных.

Для компьютеров IBM PC существует несколько графических адаптеров. Первым из них был CGA, который поддерживал два графических режима — разрешение 320×200 при

четырёх цветах на экране или 640×200 при двух (черно-белое изображение). CGA довольно дешев, но выдаваемое им изображение далеко от идеала — часто можно легко различить две соседние точки экрана, чего не должно быть при качественном выводе. Ни один современный компьютер (даже портативные модели) не имеет адаптера CGA, поэтому практически все новые игры не могут на нем запускаться.

Графический адаптер Hercules обеспечивал разрешение 748×350 при 2 цветах, а также выводил более качественный текст, чем CGA. Он позволял построить компьютер с дешевым одноцветным (чаще говорят «монокромным») дисплеем и поэтому был очень популярен 7—8 лет назад, но так как этот адаптер не является стандартом, новые адаптеры не поддерживают его графику. Как и CGA, этот адаптер был вытеснен более новыми.

К новым относятся адаптеры EGA, VGA и SuperVGA. EGA имеет стандартный графический режим 640×350 при 16 цветах, что дает совсем неплохое изображение. Стандартный режим VGA еще лучше — 640×480 при 16 цветах, а некоторые адаптеры обеспечивают даже разрешение 800×600 (SuperVGA). С точки зрения совместимости адаптеры EGA и VGA образуют семейство, то есть программа, рассчитанная на старую модель, будет выполняться на новой (хотя качество изображения будет, как у старого адаптера), но обратное верно далеко не всегда. Сейчас существует большое количество игровых программ, требующих наличия адаптера «не ниже VGA», которые не могут выполняться на старых компьютерах, оснащенных адаптером EGA. Некоторые игры требуют наличия SuperVGA.

Обычно дисплей компьютера соответствует его адаптеру. Новые адаптеры просто не могут работать с устаревшими мониторами, а старые обычно укомплектованы именно ими, так как ничего более нового не существовало. Игра на компьютере с плохим дисплеем приводит к быстрому уставанию глаз, а если он используется часто — даже к ухудшению зрения. Кроме того, компьютерные дисплеи вредно влияют на человека своим электро-

магнитным излучением, поэтому при выборе нового дисплея надо обязательно принять во внимание эту проблему. Дисплей — довольно дорогое устройство, его цена часто составляет четверть стоимости всего компьютера, а высококачественные дисплеи известных фирм могут стоить еще в 2—3 раза дороже.

Каждый компьютер, кроме того, имеет «голос», даже если он может только пищать при нажатии неверной клавиши. Большинство современных персональных ЭВМ могут издавать ноты разного тона и длительности, но неспособны управлять уровнем громкости динамика. (Громкость, к сожалению, нечасто может отрегулировать и играющий, поэтому любая программа, использующая музыку, должна позволять отключить ее, чтобы не мешать окружающим.) В этом отношении «бытовые» компьютеры часто превосходят персональные — многие из них могут генерировать музыку по нескольким каналам одновременно (возникает впечатление, что играет оркестр из нескольких музыкантов), а также снижать уровень вредных шумов и создавать нужные (такие, как звук выстрела, взрыва или работающего двигателя).

Графика и звук наиболее интенсивно используются именно в компьютерных играх. Поэтому многие игровые программы поддерживают не только стандартные адаптеры и динамики, но и некоторые популярные платы расширения, которые можно купить и установить в свой компьютер, чтобы повысить качество изображения и звука. Очень часто программа при ее установке на компьютер сама спрашивает, какой графический адаптер и какая звуковая плата установлены (обычный динамик называется по-английски PC Speaker, и именно его надо выбирать, если в Вашем компьютере не установлено ни одной звуковой платы из перечисленных в меню). Фактическим стандартом среди звуковых плат является семейство SoundBlaster. Многие другие платы позволяют эмулировать SoundBlaster, и практически каждая современная игра поддерживает его.

Кроме аппаратуры компьютера, некоторые

игры могут требовать специальных программных средств. На каждом компьютере есть базовый комплекс программ, позволяющий управлять всеми его компонентами. Он называется *операционной системой*. На бытовых компьютерах роль операционной системы может играть встроенный интерпретатор языка Бейсик, но более мощные машины всегда имеют загружаемую операционную систему. На компьютерах IBM PC признанным стандартом стала операционная система MS DOS фирмы Microsoft. Так как сама фирма IBM продавала ее под названием PC DOS, во избежание путаницы эту систему называют просто DOS.

Компьютеры, построенные на базе процессоров Intel 80386 и 80486, имели возможности, недоступные DOS. Чтобы использовать преимущества новых процессоров, можно применить операционную среду Windows (как и DOS, она создана фирмой Microsoft). Все большее количество новых программ может работать только под управлением Windows, а она для удобной работы требует не менее 4 Мбайт оперативной памяти и занимает около 12 Мбайт на винчестере. В 1995 году появилась новая операционная система Windows 95, предназначенная для компьютеров с процессорами 80486 и Pentium. С тех пор появилось большое количество игр, предназначенных для Windows 95, и со временем доля таких игр неизбежно вырастет.

Любители компьютерных игр редко могут выбрать себе компьютер по желанию, но они должны знать возможности своей машины. Ничто лучше компьютерных игр не поможет Вам изучить свой компьютер! Многие программисты (в том числе и автор) начинали свой путь с того, что признавались себе в полной неспособности не только воспроизвести какой-либо эффект компьютерной игры, но даже понять, как же это было сделано? Это и послужило отличным стимулом к изучению программирования. Если же Вам кажется, что программирование — это не для Вас, подождите, пока Вам не надоедят все любимые игры и не захочется их в чем-то улучшить.

ГЛАВА 2. «СТРЕЛЯЛКИ», «БРОДИЛКИ» И ПРОЧИЕ

Представьте себе, уважаемый читатель, что Ваш знакомый достал какую-то новую компьютерную игру и теперь пытается Вам ее описать. Вы же, со своей стороны, хотите определить, стоит ли копировать ее себе (или покупать, если на это есть деньги). Но все люди разные, и даже восторженные отзывы приятеля об игре еще не свидетельствуют о том, что она понравится Вам. Тем более что эти восторженные отзывы ограничиваются следующими эпитетами: «хорошая», «интересная», «классная» и т. п.

Если же вы оба уже знакомы с некоторыми играми, то в ход идут выражения типа «Ну... это смесь такой-то игры с такой-то, да еще в чем-то похоже на вот эту...», которые являются большим подспорьем для принятия решения. Но двух совершенно одинаковых игр не бывает, и степень «похожести» остается неопределенной до того момента, пока Вы сами не разберетесь в игре (при этом часто выясняется, что она совсем не похожа ни на одну из названных приятелем, что и неудивительно, так как эта игра новая, а создатели новых игр стремятся изобрести новые принципы). Если же Вы сами когда-либо пытались объяснить малознакомым людям, какая игра Вам больше всего нравится и почему, то должны знать, что это сделать практически невозможно.

Компьютерные игры настолько разные, что их очень трудно сравнивать друг с другом. Это приводит к тому, что игровые программы очень сложно рекламировать. Таким образом, необходима некоторая *классификация* игр. Она позволит хотя бы отнести каждую игру к одному из классов (или сразу к нескольким классам), а также сравнивать между собой игры одного класса на основе общих характеристик. Чаще всего человеку, которому понравилась одна игра из некоторого класса, понравятся и другие игры этого класса.

Конечно, стандарта на такую классификацию не существует — ведь каждая компьютерная игра, в отличие от растения, представляет собой *species nova* (новый вид), но все же некоторые различия между играми видны невооруженным глазом. Так, один московский корреспондент, зайдя в зал компьютерных игр, разделил все игры на «леталки», «стрелялки» и «бродилки». Поражает точность этой классификации (особенно если учесть, что этот корреспондент, видимо, впервые имел дело с компьютерными играми). Но уже и в ней заложена возможность неоднозначного определения типа игры: разве не бывает «бродилок» и «стрелялок» одновременно? И уж конечно же, практически каждая «леталка» тоже дает возможность пострелять, то есть является «стрелялкой».

Прежде всего все компьютерные игры можно разделить по способу взаимодействия с играющим на *динамические* и *нединамические*. Если Вы в любой момент можете отойти от компьютера, скажем, на час, а затем вернуться и продолжить прерванную игру с того же места, то эта игра нединамическая. Динамические игры не предоставляют времени на размышления — на Вас нападают враги, защищайтесь! В таких играх нельзя отвлекаться не то что на час, но даже на секунду — последствия могут быть весьма неприятными (чаще всего гибель Вашего персонажа). Большинство динамических игр имеет режим паузы, в который можно перейти, если все же необходимо прервать игру, но это еще не делает их нединамическими. Ведь в этот режим надо еще перейти!

При игре в динамическую игру Вашего героя могут убить даже из-за того, что Вы немного отвлеклись. Такие игры требуют быстрой реакции и хорошего владения клавиатурой (или мышью, или джойстиком). Вместе с тем они лучше моделируют реаль-

ный мир — здесь тоже зевать некогда. К динамическим относятся игры таких жанров, как спортивные (моделирующие игры в футбол, баскетбол, теннис, восточные единоборства), тренажерные (моделирующие полет на самолете, езду на автомобиле — чаще всего гоночном, а также управление космическими кораблями и т. д.) и, конечно же, «стрелялки» всех видов. Кстати, «стрелялками» следует называть только такие игры, в которых чуть ли не каждое нажатие клавиши приводит к выстрелу, и залог успеха — нажимать клавишу выстрела как можно чаще, но при этом уходить от вражеского огня и ловушек.

Нединамические игры позволяют играющим думать сколь угодно долго. Они моделируют управление чем-либо сложным, где точность действий настолько важнее скорости, что последняя даже не принимается в расчет. Нединамические игры могут взвалить на игрока бремя управления финансами какой-либо гипотетической фирмы или экономикой целой страны, но чаще всего они превращаются в военные игры и дают возможность почувствовать себя Главнокомандующим армией всей страны (королевства, княжества и т. д.). К этим играм также относятся логические игры (например, шашки, шахматы, нарды), некоторые спортивные, в которых точность важнее скорости (гольф, бильярд) и головоломки.

Не все игры можно однозначно отнести к динамическим или нединамическим. Многие нединамические боевые игры содержат «битвы», которые проходят в динамическом режиме. Эти бои обычно длятся недолго, а их результат в значительной степени определяется силами противников (то есть качеством игры в нединамическом режиме), и, следовательно, такие игры можно причислить к нединамическим. Иногда встречается и обратная ситуация (например, в игре ELITE, где космические бои могут идти только вне станций, а если сесть на станцию, то можно торговать и устанавливать на свой корабль лучшее вооружение), но чаще всего игру сравнительно легко можно причислить к одному или другому классу.

В последние годы, после появления большого количества компьютерных игр, было замечено, что их можно также разделить по жанрам. *Жанр* — это и игровая обстановка, и доступные игроку действия — короче, все, что определяет внутренний мир игры. Например, спортивные игры не прививают ненависти к противникам, которыми может управлять компьютер или другой играющий. Они обычно довольно просты и дают своим приверженцам возможность совершенствоваться в управлении (играть «на рекорд», как и в настоящем спорте). Такие игры годятся для небольшого отдыха, в отличие от логических игр, которые как раз требуют максимальной концентрации интеллекта во время игры. И хотя жанровая терминология в различных источниках еще не стандартизирована, по жанру игры практически каждый может определить для себя ее ценность.

Ниже будут перечислены те жанры, которые приняты автором на основании анализа некоторых других классификаций, а также собственного опыта.

1. Спортивные игры в настоящее время играют второстепенную роль. Они имели широкое распространение на медленных компьютерах, так как это практически самые простые динамические игры. Такие игры не требуют ни больших объемов памяти, ни высокого быстродействия. Кроме того, их довольно просто написать, но сделать похожими на реальную спортивную игру очень сложно — ведь спортсмены не нажимают кнопок, а результат игры определяется в основном их физической подготовкой.

Теперь, когда подобные компьютеры уходят в прошлое, внимание фирм-производителей игр приковано к более «модным» жанрам, так как современная техника способна удовлетворить их более высокие требования, а в целом они гораздо интереснее. Но все же появляются и новые спортивные игры, где полет мяча зависит от точки приложения и силы удара, а фигурки на экране даже моделируют настоящих «звезд» соответствующего вида спорта. Встречаются и «околоспортивные» игры, в которых играющий является

президентом спортивного клуба и должен заключать контракты с наиболее перспективными игроками, не забывая о деньгах, а в дальнейшем — еще и тренером набранной команды. Так как доходы клуба прямо зависят от его успехов, надо изрядно потрудиться, чтобы вывести второразрядный клуб в чемпионы.

Футбол обычно моделируется довольно редко. Справиться с перемещением по полю 22 игроков, пасами, сложными правилами игры и другими проблемами очень трудно. Да что там, сложно даже показать футбольное поле на экране компьютера, чтобы игроки на нем не казались букашками, но и не были слишком велики относительно поля. Поэтому обычно число футболистов в каждой команде сокращается до 4—6 человек, а травмы, ситуации «вне игры», «аут», штрафные и пенальти не учитываются. Из-за сложности визуализации также не показывается игра головой. В общем, это зрелище весьма далеко от реального футбола. Играющий в каждый момент может управлять не более чем одним футболистом и, если надо, может переключиться на другого. Нечего и говорить, что остальные футболисты в это время вряд ли действуют наилучшим образом, так что возможность острейшей игры на пасах также проблематична. Управляемый футболист с мячом должен обойти защиту, подойти к воротам на нужное расстояние и попасть в них (не столь уж частый случай в реальном футболе). Короче, такие игры производят довольно бледное впечатление.

Примерно то же можно сказать и о моделировании баскетбола и волейбола. Основная проблема во всех этих играх одна — невозможно управлять несколькими фигурками сразу. Добавляет свою лепту и сложность определения точности удара, от которого в таких состязаниях зависит очень многое. Существуют игры, в которых игрок является тренером команды и дает советы «со скамьи запасных», но все равно гораздо интереснее смотреть соревнования по телевизору.

Не имеющий этой проблемы теннис гораздо лучше поддается моделированию. В про-

стейших реализациях (на игровых автоматах) два теннисиста изображались отрезками, и игрок должен был не допустить перелета точки, символизирующей мяч, за заднюю линию своей половины поля. При столкновении мяча с «ракеткой» он изменял направление полета (отражался от нее), и то же самое происходило при столкновении с боковыми границами поля. Трудно найти более простую игру, а между тем она пользовалась успехом.

Современные теннисные игры имеют великолепную графику и звук, а также довольно точно моделируют полет и отражение мяча. Многие из них позволяют играть как с компьютером, так и с партнером, что, конечно, интереснее. Кроме того, в теннисе существует большое количество знаменитостей, и их состав меняется довольно редко, что создает благоприятные условия для моделирования, скажем, Уимблдонского турнира.

Но все же самый популярный «компьютерный спорт» — это, конечно же, гонки. Здесь успех определяется типом гоночной машины, знанием трассы и умением вписываться в разнообразные повороты, не теряя скорости. Умение обгонять также необходимо. Компьютеру в таких играх надо лишь показывать игроку трассу с находящимися на ней соперниками в темпе, соответствующем его скорости. Управление обычно сводится к повороту руля, ускорению и торможению (некоторые игры также учитывают износ резины, заправку и так далее). Многие игры позволяют игроющему выбрать модель автомобиля и тип трассы, и практически все подсчитывают время, затраченное на ее прохождение (что дает возможность играть «на рекорд», даже без соперников).

Существуют и программы-ралли, обеспечивающие большее разнообразие. Многие такие игры помещают прямо на дорожное полотно специальные символы, некоторые из которых означают заправку топливом (без них далеко не уедешь), другие дают дополнительный автомобиль (заядлые игроки говорят «жизнь»; так как этот принцип встречается во многих играх, можно иметь несколько «жизней», и смерть персонажа означает не конец игры, а

только лишение одной из них; игра же кончается, только если запасных не осталось) или, наоборот, уничтожают один из накопленных.

Ночные программы, собственно, следовало бы отнести не к спортивным, а к тренажерным, так как они моделируют управление средством передвижения, но сама идеология большинства таких игр заставляет считать их спортивными. При полете на самолете или космическом корабле никому и в голову не взбрет летать на скорость (тут все зависит от техники, а не от пилота, ведь в небе или космосе ничто не мешает разогнаться до предела своих возможностей), так как можно придумать куда более интересные сюжеты. Встречаются и неспортивные автомобильные программы.

2. Головоломки — игры, в которых компьютер лишь дает задания игроку, а не управляет его противниками, как во многих других жанрах. Головоломки могут быть как динамическими, так и нединамическими, и у обоих видов есть свои приверженцы.

Нединамические головоломки обычно сложнее, так как время не ограничено. Однако большинство таких головоломок можно разгадывать и без компьютера, потратив машинное время более полезным образом. Динамические требуют как точности, так и быстроты мышления и являются поэтому отличными тренажерами. Кроме того, время игры в таких программах может составлять около пяти минут, что позволяет играть во время рабочего перерыва или с целью отдыха.

Головоломки обоих классов достаточно просто программируются и редко предъявляют высокие требования к компьютеру. Поэтому программы этого жанра можно найти практически для любых типов ЭВМ.

3. Логические игры, или «игры с полной информацией». В этих программах, как и в головоломках, играющий имеет всю информацию о текущем состоянии игры. Обычно в игре присутствует некоторый элемент случайности, но только не в играх этого жанра! Здесь результат зависит только от интеллекта игрока. Большинство программ этого жанра нединамические, чтобы не мешать играющим думать.

Чем же логические игры отличаются от головоломок? Да именно тем, что являются играми, то есть подразумевают участие нескольких игроков. Обычно против играющего действует компьютер, но существуют и игры с большим количеством действующих лиц, в которые могут играть несколько человек сразу. Часто в таких играх бывает режим «компьютер против компьютера», позволяющий начинающим посмотреть на ход игры со стороны.

Абсолютное большинство логических игр предлагают сыграть в какую-либо известную игру — шахматы, шашки, го, рэндзю, реверси и т. д. Такие игры уж никак нельзя рассматривать как развлечение — от игрока требуется полная собранность на протяжении многих минут, а то и часов. Зато они являются «гимнастикой ума» и вполне могут использоваться профессиональными спортсменами для тренировки.

4. Азартные игры абсолютно бесполезны и часто малоинтересны. Это все игры с очень большим элементом случайности, которые часто ведутся «на деньги» (игроку в начале игры приписывается некоторая сумма денег, и он должен ставить их для игры). Если деньги кончаются, кончается и игра.

Так как разыгрываемые деньги не настоящие, они сами по себе не могут привлекать играющих. Кое-кто способен играть в такие игры ради приобретения сомнительного «навыка», основную же часть их поклонников составляют люди старшего поколения с большим количеством свободного времени.

Довольно известны порнографические игры этого жанра (Стрип-покер), в которых девушка-партнер при проигрыше постепенно раздевается, и конечная цель — раздеть ее догола. Азартные игры часто входят в более крупные игры в качестве составляющих (в игре моделируется казино, в котором можно играть, и полученные деньги используются далее для различных игровых целей).

Чаще всего это карточные игры, такие, как «двадцать одно», «покер», «блэкджек», но попадаются и другие (например, нарды). Некоторые из них по жанру находятся между азартными и логическими, так как думать приходится

очень много (преферанс, бридж). Однако они отнесены к этому жанру, так как существенно зависят от случая (расклада карт).

Алгоритмы азартных игр наиболее просты, не требуется даже ничего придумывать, как в играх-головоломках. Поэтому часто встречаются программы, объединяющие несколько азартных игр, а программисты направляют свои усилия на «оживление» фигурок игроков, которые во многих играх могут изображать различные эмоции и даже «разговаривать». Практически все азартные игры нединамические.

5. «Стрелялки», или примитивные боевые игры. Как уже говорилось, к играм этого жанра причисляются не все игры со стрельбой (она так или иначе присутствует во многих интересных играх), а только те, в которых стрельба является основным действием, а все остальные (чаще всего уход от вражеских снарядов) — вспомогательными. Если играющий не успевает нажимать на клавишу выстрела на протяжении всей игры, ее смело можно причислить к «стрелялкам». Нечего и говорить, что абсолютно все игры этого жанра динамические.

Первые «стрелялки» появились 10—15 лет назад на игровых автоматах и сразу распространились на домашние компьютеры. Простейшие игры такого типа имеют название «Пришельцы» или что-то в этом роде, в них необходимо «отразить атаку пришельцев». Вялые завоеватели, имея огромное превосходство в кораблях (до 30 инопланетян сразу на одного «защитника»), не нападают на него со всех сторон, а подходят плотным строем и оружие применяют нечасто. Надо перестрелять их всех, при этом самому не попасться под их огонь и не столкнуться с ними. Более высокие уровни (если они есть) отличаются большей скоростью и более опасными видами врагов, то есть стрелять надо еще быстрее.

Современные игры этого жанра позволяют игроку передвигаться не только в пределах одного игрового экрана (часто стоит задача добраться до какого-то вражеского объекта и уничтожить его; таким образом, роль агрессора уже отводится игроку), а также использовать различное оружие и защиту от врагов. Действие совсем не обязательно происходит в

космосе. Многие игры являются смесью «стрелялки» и, например, динамической головоломки или стратегической игры (см. далее).

6. Тренажерные игры — это все те программы, где игроку дается возможность посидеть за штурвалом самолета, рулем автомобиля или пультом космического корабля. Иногда такую игру нелегко отличить от спортивной (например, гоночные игры) или от «стрелялки». Но в тренажерных играх скорость и стрельба — не самое главное.

В первую очередь требуется отлично знать свой самолет, автомобиль и т. д. Тренажеры могут оказать серьезную помощь в освоении соответствующего транспортного средства (к сожалению, космические корабли пока моделируются скорее по описаниям фантастов, чем исходя из реальности). Любая тренажерная игра должна позволять управлять основными функциями машины. Поэтому часто на экране копируется приборная доска примерно в том виде, в каком она находится в самолете или автомобиле (несмотря на то что в будущем все шкалы со стрелками, видимо, будут заменены на компьютеризированные индикаторы).

Многие тренажерные игры имеют военную тематику. У игрока должна быть какая-то цель в игре, и чаще всего ею является либо уничтожение каких-либо вражеских объектов, либо победа в спортивном соревновании (разумеется, первая выглядит более привлекательно; спортивные игры обычно жертвуют точностью моделирования ради простоты управления). Военно-тренажерные игры составляют значительный процент от общего количества игр и очень популярны. Существуют тренажеры самолетов, вертолетов, танков, а также надводных и подводных кораблей.

7. Экономические игры отличаются тем, что основной целью игры является зарабатывание как можно большего количества денег (сами по себе деньги есть не только в таких играх, но в играх других жанров они нужны для достижения каких-то игровых целей). Такие игры чаще всего нединамические, так как бизнес — слишком серьезное дело, чтобы заниматься им «на бегу».

Этот жанр включает в себя деловые игры,

которые могут быть весьма полезны для настоящих бизнесменов, но слишком скучны для всех остальных. Чаще всего экономические отношения в игре совсем не похожи на реальные. Если речь идет о городе, то можно строить заводы, закупать сырье, конкурировать с противниками (если они есть) и противостоять кризисам. Сельское хозяйство предоставляет более интересную модель, так как земля может использоваться по-разному (во многих играх можно сеять одну из нескольких культур) и присутствует естественный фактор случайности — количество урожая. Обычно при успехе играющий может развиваться дальше (например, купить еще земли или построить новую фабрику).

В последнее время появляются также транспортные игры, например управление железнодорожной компанией, где нужно выбрать место для строительства путей и станций, а потом сражаться с конкурентами за заказы. Многие игры этого жанра очень сложны, но тем не менее интересны.

8. Военные игры (wargames) имеют чисто военную тематику. Игрок является генералом, адмиралом или даже Главнокомандующим и должен одержать победу в войне. Существуют игры, моделирующие древние войны, хотя в большинстве случаев дизайнеры берут за основу вторую мировую войну.

Это естественно, так как данная война самая крупная в истории и в ней самое большое значение имели характеристики военной техники, которые намного проще смоделировать в игре, чем, допустим, низкую дисциплину или высокий боевой дух солдат.

Некоторые военные игры не позволяют игроку создавать новые боевые единицы, и тогда требуется беречь каждую из начальных. Это очень простые игры, они часто моделируют только одно сражение, когда ни одна сторона не может получить подкреплений. В таких играх большое значение имеет начальная расстановка войск.

Если игра дает возможность строить новые армии, то обычно в ней есть особые места для этого (города или заводы). Целью игры является не уничтожение всех войск врага, а за-

хват всех его городов. Такая схема требует как атаки, так и защиты городов, и игра становится гораздо более интересной, особенно если города неравноценны между собой.

9. Стратегические игры немногочисленны, но практически каждая из них является в чем-то шедевром. К этому жанру относятся все программы, в которых игрок управляет большим количеством разнообразных объектов, кроме экономических и военных.

Наиболее часто стратегические игры содержат военный элемент (управление соединениями войск, проведение сражений, осада городов, десант и прочие операции). В большинстве военно-стратегических игр приходится заниматься и «гражданскими» вопросами — укреплением экономики, повышением настроения населения, научными исследованиями и многим другим.

Мир каждой стратегической игры уникален, так как сама идея такой игры легко может быть защищена авторским правом. Создание правил стратегической игры требует большой фантазии, смешанной с очень точным расчетом, так как даже небольшая модификация этих правил может в корне изменить оптимальную стратегию игрока.

Удачные стратегические игры могут храниться у их поклонников долгие годы, даже несмотря на появление более совершенных компьютеров. В хорошую игру этого жанра можно играть бесконечно долго (имеется в виду, конечно, не одна бесконечная игра, хотя встречается и такое). Самые лучшие игры далеко не сразу дают играющему возможность определить выигрышную стратегию, и часто к победе можно прийти несколькими различными путями. Когда встречаются два или большее количество любителей стратегических игр, им есть о чем поговорить!

Абсолютное большинство стратегических игр нединамические. Однако, существует, по меньшей мере, одна динамическая игра этого жанра (Dune II), но обычно даже такие игры дают достаточно (для опытного игрока) времени на управление.

10. Обучающие, или педагогические, игры. Этот жанр компьютерных игр как бы сто-

ит особняком от остальных, так как на производство таких игр брошено огромное количество педагогов, психологов и программистов во всем мире. Не менее половины всех научных статей о компьютерных играх были написаны именно о педагогических играх.

То, что дети предпочитают игру учебе, никогда не было тайной. Компьютерная игра может развивать мышление и подавать знания наиболее эффективным способом, но очень трудно сделать ее еще и занимательной. Поэтому неудивительно, что в большинстве обучающих игр занимательность принесена в жертву эффективному обучению. Ребенку больше нравится играть даже в не очень интересную игру, чем сидеть за партой. Но все же такие игры должны обладать отличной графикой и музыкой, а также очень простым взаимодействием с игроком, так что их создание обходится достаточно дорого.

Обучающие игры продаются не так, как обычные. Многие игры этого жанра разрабатываются по заказу министерств образования разных стран, которые затем распространяют их по учебным заведениям. Даже если такие игры и продаются в том же магазине, что и обычные, покупают их не сами игроки, а родители для своих детей. Нечего и говорить, что многие из них с предубеждением относятся к новым веяниям в образовании («Мы в свое время учились, а не играли»), чем и можно объяснить относительно невысокое внимание фирм-производителей игр к этому жанру. Однако в будущем эта ситуация, несомненно, изменится и появится большое число интереснейших обучающих игр.

Самые интересные педагогические игры находятся между этим и еще каким-нибудь жанром. Хорошим примером могут послужить космические игры, где надо управлять кораблем (механика), исследовать найденные планеты на пригодность для жизни (физика, химия, география, биология), оценивать шансы на наличие таких планет у далеких звезд (астрономия) и т. д.

11. Приключенческие игры (также называются адвентюрными, транслитерация с английского «adventure games», либо просто

«квестами», по аналогии с quest) очень популярны. Здесь существует огромное количество различных ситуаций, но для победы в каждой из них часто надо поступать единственным образом. Сам процесс игры состоит в нахождении этой выигрышной стратегии. Довольно часто в приключенческих играх создаются огромные лабиринты, в которых и происходят приключения игрока. Чтобы игра кончалась не слишком быстро, создатели этих игр наводят лабиринт дверями (к которым очень часто надо искать ключи), лифтами, телепортационными кабинами и многим другим; в некоторых местах можно пройти только при наличии определенных вещей.

Приключенческие игры многим (в том числе и мне) не нравятся за свою предопределенность. Все они одноразовые, так как при знании верного пути выиграть ничего не стоит. Играющий в такую игру не может накопить никакого опыта, ведь новые ситуации ничем не отличаются от старых. Самое же противное состоит в том, что если игрок не в состоянии пройти всего лишь одну игровую ситуацию, то, перепробовав все, он вынужден бросить играть в эту игру. Но есть люди, которым нравится неделями и месяцами разгадывать одну и ту же головоломку, и, разумеется, они получают огромное удовольствие, если ее удастся решить.

Современные приключенческие игры выпускаются небольшим числом фирм, специализирующихся на этом. Наиболее известны серии игр Space Quest и King's Quest фирмы Sierra, каждая из которых содержит не менее чем по 5 космических и волшебных приключений соответственно. В этих играх своеобразный интерфейс — игрок отдает своему персонажу команды на «почти английском» языке, так что они сравнительно мало распространены в неанглоязычных странах, зато если Вам удастся их достать, то они могут значительно расширить Ваш запас английских слов.

12. Ролевые игры (Role-playing games, RPG). Так принято называть все игры, в которых персонажи имеют большое количество характеристик и эти характеристики надо развивать в процессе игры. Фактически «ро-

левые» игры не образуют собственного жанра. Большинство «ролевых» игр являются приключенческими, то есть улучшение характеристик персонажей является лишь побочной целью.

Те редкие ролевые игры, которые нельзя отнести к приключенческим, мы и причисляем к жанру «чисто ролевых». Граница между ролевыми и приключенческими играми весьма условна, поэтому оба термина в различных публикациях довольно часто путают (особенно если сам автор не играл в описываемую им игру). Критерием принадлежности к тому или иному жанру может служить свобода перемещения игрока. Если ничто не мешает перемещаться по игровому пространству, то это ролевая игра, и, чем больше препятствий и загадок, тем она ближе к приключенческой.

Многие ролевые игры имеют достаточно сложные правила, но вовсе не обязательно знать их наизусть. Чем сложнее правила игры, тем больше оснований причислить ее к ролевым, так как правила приключенческих игр чаще всего довольно просты. Ролевые игры приписывают каждому персонажу определенный набор характеристик, и их улучшение является основной целью, стоящей перед игроком. Это также избавляет от «одноразовости» игры, так как непосредственно игровые успехи взаимосвязаны с совершенствованием персонажей.

Существуют игры, предоставляющие игроку полную свободу передвижения, но для победы в них требуется выполнить совершенно определенные действия (важен и их

порядок). Без сомнения, их надо относить к приключенческим, хотя выяснить это можно только после тщательного исследования игры. Сложность разделения приключенческих и ролевых игр видна также из того, что и те, и другие можно назвать «бродилками», то есть с первого взгляда определить жанр нельзя. Многие другие соображения, касающиеся отличия ролевых игр от неролевых, приведены в приложении А.

Итак, мы выделили 12 основных жанров компьютерных игр. Как ни жаль, но и жанр часто не дает достаточно информации для оценки игры. Иногда опытные игроки называют также фирму, выпустившую игру (производители игровых программ часто делают несколько похожих игр, чтобы сократить затраты на программирование). Проще всего обстоят дела, если игра принадлежит к «серии». Например, если Вам понравился King's Quest 3, то можно смело копировать (или приобрести) King's Quest 4. Однако и тут возможен просчет: например, Star Control 2 мало похож на Star Control 1, а Dune II на Dune I.

Область компьютерных игр развивается очень бурно, и вполне возможно, что скоро появятся новые игровые жанры. Терминология может измениться, но, вероятно, ненамного. Знание классификации компьютерных игр позволит Вам не пропустить нужные программы. Это приведет к тому, что Вы сможете стать опытным игроком и очень быстро освоить любую компьютерную игру. В следующих главах мы разберем несколько игр, которые Вы, возможно, не сумеете раздобыть.

ГЛАВА 3. ДИНАМИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Прежде чем описывать игровые программы, следует сначала договориться о том, как мы будем их оценивать и по каким параметрам. Конечно, я должен приводить название каждой игры, но, как уже объяснялось, мы не имеем возможности покупать игры, поэтому некоторые названия могут не совпадать с фирменными.

Разумеется, я также, за редким исключением, не знаю названий фирм, выпустивших описываемые игры. Более того, так как многие программы первоначально были защищены от копирования (об этом мы еще поговорим в одной из следующих глав), к нам они попали со «взломанной» защитой, что теоретически может изменить свойства иг-

ры. Но альтернативы нет, и приходится описывать то, что я видел и во что играл сам.

Для каждой игры будут приводиться требования к компьютеру и объем занимаемого места на диске (округленно). Кроме описания игры, я приведу свои критические замечания и предложения (которые также не свободны от критики), а также свою оценку игры (по 10-балльной системе). Не удивляйтесь, что все оценки достаточно высоки, поскольку я старался описывать только самые лучшие игры. Оценка некоторых игр, которые, по моему мнению, являются «бессмертными шедеврами», может превышать 10.

ТЕТРИС

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: *выпускался многими фирмами в разных модификациях.*

ЖАНР: *головоломка.*

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: *простейшие версии идут на PC/XT с адаптером CGA и занимают не более 50 Кбайт, более сложные могут требовать EGA или VGA, но обычно не требуют более 1 Мбайта памяти.*

Это самая знаменитая компьютерная игра, за права на нее даже велся судебный процесс. Внешне она очень проста: имеется стакан, в который сверху падают фигурки тетрамино (составленные из 4 кирпичиков разными способами). Нетрудно подсчитать, что типов фигурок всего пять, и они похожи на буквы I, L, T, S и O. Еще два типа получается из фигурок L и S «зеркальным отражением» (остальные отражаются сами в себя). Если после падения фигурки в стакан там образуется заполненная горизонтальная линия, она исчезает, а все, что находилось выше нее, падает вниз. За это игроку даются очки.

Полетом фигурок можно управлять. Они падают по одной, и падающую фигурку можно передвигать по горизонтали и поворачивать на 90 градусов. Как только фигурка «упадет», сверху начинает сваливаться следующая. Скорость их падения зависит от уровня игры: на низких уровнях игрок всегда успевает сделать то, что хочет, а на высоких — нечасто, поэтому приходится планировать оптимальное перемещение исходя не только из желаемого места падения фигурки, но и из времени, которое потребуется на нажатие нужных клавиш.

Количество очков, которое получает игрок, зависит от уровня, на котором он играет. Кроме того, если фигурка и так находится в нужном положении, но еще не упала, можно «уронить» ее, и за сэкономленное время также даются очки.

Игра кончается, когда хотя бы одна часть новой фигурки выйдет за верхнюю границу стакана. Разумеется, рано или поздно это все равно произойдет, но все усилия игрока направлены на то, чтобы оттянуть завершение игры как можно дальше. Некоторые реализации дают очки (небольшие по сравнению с получаемыми за построение линии) просто за каждую упавшую фигурку, т. е. за время игры.

Основной интерес игре придает случайный выбор падающей фигурки. Тем самым из игры практически исключается планирование. Требуется мгновенно решить, куда поместить и как повернуть очередную фигурку, и именно это сделало игру настолько популярной. Большую роль сыграло также и то, что одна игра в Тетрис занимает 5—10 минут и в принципе может быть прервана в любой момент. Если в Вашу комнату зайдет начальник и увидит, что Вы в рабочее время играете в Тетрис, особого нагоняя Вы не получите, так как небольшая продолжительность этой игры известна, а несколько минут безделья не нанесут большого ущерба работе.

Жанр динамических головоломок вообще очень малочисленный. Трудно придумать игру, которая требовала бы быстрой реакции, четкого плана и к тому же была простой в понимании и управлении. Хорошая динамическая головоломка — своеобразный тест на коэффициент интеллектуальности (в таких тестах обычно также требуется думать как можно быстрее). Тетрис и ему подобные имеют «таблицу рекордов», чтобы у их поклонников был стимул к совершенствованию своих способностей. Высоким «рекордом» можно гордиться перед сослуживцами, друзьями, знакомыми и прочими поклонниками игры.

Всеми этими факторами и объясняется такая огромная популярность Тетриса среди людей умственного труда. Проконтролировать их работу по результату можно не всегда, так что они имеют возможность играть хоть целыми днями. Именно такие работники часто имеют персональный компьютер,

но далеко не все они умеют (а главное, желают) работать на нем. И так как человек не всегда имеет силу воли не включать имеющийся компьютер (тем более что включенный компьютер создает иллюзию занятости), ему остается только играть. По изложенным выше причинам выбирают Тетрис. Как видно, рынок тетрисоподобных программ очень велик и мало заполнен. Производителям игр следует обратить на это внимание.

Оценка: 11 («Лучшая игра среди себе подобных»).

Комментарий

Лично я никогда не играл в Тетрис и ему подобные игры. Модель этой игры слишком абстрактна. Самое же главное — я не успеваю нажимать на клавиши. Это требуется делать так быстро и часто, что по этому параметру Тетрис конкурирует со «стрелялками». Кроме того что это неэстетично, через год-два такая игра может привести к поломке клавиатуры. Но популярность Тетриса говорит сама за себя. К идее этой игры трудно что-либо добавить (хотя существуют вариации в трехмерном пространстве, с фигурками из 5 элементов, а также с использованием цвета, ни один из них не смог добиться популярности Тетриса).

XONIX

Производитель: *выпускался многими фирмами в различных модификациях.*

Жанр: *неопределенный (нечто среднее между головоломкой и спортивной игрой).*

Требования к компьютеру: *как и для Тетриса, существуют реализации практически на всех компьютерах. Может занимать менее 50 Кбайт.*

Это очень старая игра, которая сейчас уже потеряла большую часть своей популярности, но постоянно появляются все новые и новые ее модификации.

Игрок управляет символом, который перемещается по полю. Поле разделено на две части: большая часть в центре экрана, а остальная часть экрана окаймляет ее. Кайма и центральная часть окрашены в разные цвета.

Символ игрока может свободно перемещаться по кайме, но по центральной части постоянно летают несколько «мячиков», отражаясь от стен. Если игрок вступает в центральную часть, за ним остается «след». Если он успеет вернуться на кайму, пока ни один из «мячиков» не попадет в него или не пересечет его след, то вся площадь, охваченная следом, присоединится к кайме, то есть по ней можно будет ходить свободно, а «мячики» станут отражаться от нее, как и от границ окна. В этом и состоит цель игры — очки даются пропорционально захваченной площади, и, если захвачено почти все, игрок переходит на

следующий уровень, где «мячиков» больше и летают они быстрее.

Если мячик попадет в символ игрока или в его «след», игрок потеряет одну попытку («жизнь»). Но и на кайме нельзя чувствовать себя в безопасности — есть специальные «мячики», которые передвигаются только по ней. Расширяя территорию, игрок тем самым теснит «мячики» внутри окна, но одновременно дает больше пространства «мячикам» на кайме.

Стратегия игры в XONIX довольно проста. Сначала надо сделать в основном окне выступ («плацдарм» для дальнейших операций). Стоя на этом выступе, надо дожидаться, пока один из «мячиков» не залетит в узкую область между выступом и каймой. Тогда нужно быстро перейти с выступа на кайму, и «мячик» окажется заперт в небольшой части поля. Если этот «мячик» был последним, то все оставшееся поле закрашивается и игрок переходит на следующий уровень.

Оценка: 7.

Комментарий

Несмотря на простоту игры, она может породить несколько интересных ситуаций. Например, можно запереть не один, а сразу два «мячика», можно разбить большое окно пополам и т. д. Сделать выступ совсем не просто — для этого надо два раза изменять направление движения, и это на большой скорости! Кроме того, чем длиннее выступ, тем лучше, но и риск потерять «жизнь» больше.

ARCANOID

Производитель: *выпускался многими фирмами в различных модификациях.*

Жанр: *спортивная игра с элементами го-ловоломки.*

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: *зависят от реализации. Современные игры этого типа могут занимать несколько мегабайт, требовать наличия процессора не ниже 80386 и видеоадаптера VGA.*

С первого взгляда Arcanoid напоминает «компьютерный теннис» с одним игроком: в нижней части экрана располагается «ракетка», а по экрану летает «мячик», который отражается от стен и от ракетки. Основная задача игрока состоит в том, чтобы не упустить мячик за нижнюю границу экрана. Обычно игрок располагает некоторым количеством «жизней» (то есть мячиков), и после потери последнего из них игра заканчивается.

Однако мячик не просто так летает по экрану: на поле построена конструкция из блоков («кирпичей»), некоторые из которых можно «разбивать» мячиком. Вся игра разделена на большое количество уровней, отличающихся только типом и конфигурацией «кирпичей». Чтобы выиграть уровень, требуется разбить все «кирпичи», которые можно разбить. Цель игры, очевидно, заключается в том, чтобы пройти все ее уровни, которые с каждым разом становятся сложнее.

Чтобы затруднить игру и сделать ее интереснее, на экране часто появляются различные «монстры». Они передвигаются случайным образом и обычно не могут повредить мячику или ракетке, но искривляют полет мячика, тем самым путая планы игрока. В некоторых играх монстры способны замедлить ракетку или даже повредить ее, так что их приходится уничтожать мячиком.

В простейших играх типа Arcanoid есть только два вида «кирпичей»: *разбиваемые* и *неуязвимые*. Даже только эти два вида позво-

ляют создать довольно сложные уровни, в которых требуется попасть мячиком в узкую щель, чтобы добраться до нужных блоков. Как правило, мячик отражается от любых «кирпичей», даже разбиваемых, но бывают и исключения. За разбивание блоков могут даваться очки, достаточное количество которых впоследствии предоставляет дополнительную «жизнь».

Практически в каждой игре типа Arcanoid есть «долговременные» блоки, которые тоже нужно разбивать, но для этого требуется попасть в них не один раз, а три-четыре. Некоторые блоки исчезают, а потом снова появляются, другие меняют свою проницаемость и т. д. Разнообразие блоков в таких играх очень велико. Например, существуют блоки с «дырками», и мячик, попадая в один такой блок, появляется в другом.

Но несомненно, самое большое разнообразие имеют *призовые* блоки. Если разбить такой «кирпич», то вместо него появляется приз и медленно падает вниз. Если этот приз поймать с помощью ракетки, то можно получить бонус, причем не всегда хороший. Почти во всех играх встречаются призы типа «длинная ракетка» (гораздо легче отбивать мячик), «липкая ракетка» (как только мячик касается ракетки, он «прилипает» к ней, и игрок может снова запустить его с любого места) и «размножение мячика» (вместо одного мячика появляются сразу три, которые, конечно, разбивают блоки гораздо быстрее).

В некоторых играх есть бонусы «свободное перемещение» (ракетка может передвигаться не только по горизонтали, но и по вертикали), «орудия» (на ракетке появляются орудия, которыми можно уничтожать блоки) и «безопасность» (на некоторое время мячик отражается и от нижней границы экрана). Комбинации бонусов могут сильно облегчить игру: например, получив «безопасность» и «орудия», игрок может на некоторое время забыть о мячике и расстрелять как можно больше блоков. Многие бонусы уничтожают друг друга (например, «длинная ракетка» не может иметь «орудия»), так что игрок должен выбирать то, что ему нужно.

Некоторые «призы» настолько вредны, что от них лучше держаться подальше. Существуют бонусы, «выключающие свет» (на экране некоторое время практически ничего не видно), ускоряющие движение мячика, укорачивающие длину ракетки, и многие другие. Как правило, призы различаются цветом (иногда они также маркируются с помощью буквы). Игроку приходится следить за мячиком, одновременно пытаясь «поймать» полезные призы, и уклониться от вредных, и такая «погоня за двумя зайцами» привела не одного игрока к поражению.

Чтобы выиграть в Arcanoid, нужно уметь не просто отбивать мячик, а придавать ему нужное направление. Это достигается различной скоростью перемещения ракетки в момент отбивания мячика. Чтобы попасть в узкую «дырку», часто требуется немалое умение. Кроме того, конечно, необходима хорошая реакция и четкая координация движений. В этой игре, как и в XONIX'e, есть многое от игр спортивного жанра.

В последнее время появилось несколько новых игр типа Arcanoid, обладающих вели-

колепной графикой и многими нестандартными «призами». Например, в игре Krypton Egg можно превратить мячик в «ядро», которое пробивает любые блоки, не отражаясь от них. Есть даже возможность увеличить размеры мячиков, причем неоднократно, так что в результате по экрану будут летать огромные мячи, управлять которыми гораздо проще.

Оценка: 9.

Комментарий

Arcanoid — простая игра, доступная даже детям. Она не требует такого умения быстро соображать, как Тетрис, но гораздо более жестоко наказывает за ошибки. Как и Тетрис, игры этого типа часто используются для заполнения минутного перерыва или непродолжительного отдыха (который, однако, может оказаться намного более продолжительным, чем ожидалось, поскольку Arcanoid — очень увлекательная игра).

MINE SWEEPER (САПЕР)

Производитель: фирма MICROSOFT.

Жанр: головоломка.

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: *установленная система Microsoft Windows (это требует примерно 4 Мбайт ОЗУ, 10 Мбайт винчестера и адаптер не ниже EGA). Существует реализация для DOS (нужен адаптер не ниже EGA и мышь).*

Это одна из самых распространенных на сегодняшний день игр, так как фирма Microsoft включила ее в комплект поставки своей популярнейшей графической среды Windows. Традиция продавать игры в придачу к системным программам и компьютерам заложена еще фирмой IBM, которая в середине 80-х годов поставляла со своими машинами игру The Cat (впрочем, довольно посредственную). Но популярность игры Mine Sweeper настолько велика, что ее наличие наверняка послужило решающим аргументом в пользу покупки Windows для многих тысяч обладателей компьютеров.

Минное поле представляет собой прямоугольник, на котором «зарыто» несколько мин. Играют в основном двухкнопочной мышью, которая уже стала стандартной, и ее наличие обязательно для использования Windows. Нажав левую кнопку мыши над «закопанным» квадратиком поля, мы «раскапываем» его. Если игроку повезло, то в этой клетке показывается, сколько мин находится в соседних с ней клетках (от 0 до 8, причем если 0, то все соседние клетки «раскапываются» автоматически). Если же в этой клетке оказалась мина-сапер ошибается один раз...

Если игрок считает, что в клетке есть мина, он может пометить ее, нажав правую кнопку мыши. Поле считается разминированным только тогда, когда все его клетки либо «раскопаны», либо помечены как мины. Количество мин на поле сообщается перед

игрой, и нельзя ставить пометок больше, чем мин. При «гибели» игрока практически всегда одна или несколько пометок были поставлены неправильно, и программа показывает эти ошибки, рисуя на их местах перечеркнутую мину.

Эта игра является «псевродинамической». Отсчет времени ведется, но игрок вполне может не обращать на него внимания. Mine Sweeper, как и Тетрис, ведет таблицу рекордов. Игрок, который «не тянет» на рекорд, может играть спокойно, так как больше ему спешить незачем. Он не приобретет очки, зато получит удовольствие от отличной головоломки, теперь уже нединамической. Именно поэтому я и называю такие игры «псевродинамическими». С течением времени на поле ничего не меняется, так что любители нединамических игр (к которым я причисляю и себя) могут не обращать на него внимания.

Mine Sweeper гораздо лучше Тетриса подходит на роль «измерителя интеллекта». Разнообразие возможных ситуаций на поле значительно превосходит разнообразие Тетриса. Требуется уловить, где можно «копать», а для этого надо оценить все соседние клетки. Если Вы умеете все это делать быстро, то явно умом природа Вас не обделила.

Иногда бывают ситуации, в которых даже самые умные не могут определить, где можно «копать». Это случается, если, например, известно, что в одной из двух соседних клеток есть мина, а в другой нет, но в какой? В таких случаях остается только рискнуть. Элемент случайности добавляет остроты игре, а ситуации, в которых остается только гадать, встречаются не слишком часто.

Программа Mine Sweeper обеспечивает игроющим великолепный сервис. Все ненужные цифры на поле (в клетках, соседние с которыми уже «раскопаны») стираются. Если надо быстро выйти из программы (например, к Вам идет шеф), система Windows позволяет сделать это одним нажатием кнопки мыши. Игра имеет три уровня, они отличаются друг от друга не только отпущенным на игру временем, но также размерами поля и количеством мин на нем.

Оценка: 9.

Комментарий

Требования к компьютеру у этой игры чрезмерно высоки. Версия для DOS могла бы работать и на PC/XT с адаптером CGA или даже в текстовом режиме. Кроме того, роль компьютера сводится здесь к сокрытию от игрока информации о минах: если бы не это, в

«минное поле» можно было бы играть без компьютера. Если у Вас нет программы или слишком старый компьютер, то можно сыграть в эту игру с другом на листе бумаги, как в «морской бой», но расставлять не корабли, а мины и в ответ на ходы соперника сообщать количество соседних мин или «ты взорвался», если он наткнулся на мину. Если никто не взорвался, выигравшим считается тот, кто разминировал поле быстрее.

KNIGHTMARE

Производитель: фирма KONAMI.

Жанр: «стрелялка».

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: *похожая игра существует довольно давно на школьно-игровых компьютерах стандарта MSX2. Программа Knightmare требует только наличия адаптера не ниже EGA (она занимает всего около 100 Кбайт на винчестере).*

Knightmare — единственная «стрелялка», обсуждаемая в этой книге. Она выгодно отличается от остальных известных мне игр этого жанра отличной музыкой, разнообразием препятствий и естественной графикой. Справедливости ради надо отметить, что существуют и другие хорошие «стрелялки», например GODS, где требуется правильно нажимать рычаги, или XENON2.

В этой игре надо управлять рыцарем, который должен пройти через несколько опасных уровней. Изображение на экране постоянно сдвигается вниз, что создает иллюзию продвижения вперед. Но если перед Вашим рыцарем стоит, допустим, колонна, то его может «затянуть» за экран, что расценивается как смерть.

Кроме колонн, на дороге попадают серые клетки. Если в такую клетку выстрелить несколько раз, на ней появится шахматная фигура. Можно стать на клетку с фигурой — она дает приз. Чаще всего встречаются ладьи, которые прибавляют очки. Набрав достаточное количество очков, можно получить «дополнительную жизнь». Сначала дается несколько «жизней», и по ходу игры можно найти еще, но потерять «жизнь», конечно, гораздо легче. Клетка с шахматным королем дает дополнительную «жизнь» сразу, но, конечно, такие клетки встречаются очень редко.

В Knightmare против рыцаря сражается огромное количество врагов. Поведение каждого вида врагов особое. Стаи птиц (или лету-

чих мышей) пересекают экран слева направо и обратно несколько раз, пока не исчезнут за рыцарем. Их проще всего уничтожить возле левого или правого края дороги, там (на повороте) можно истребить всю стаю буквально за одну секунду. Бродячие скелеты бросаются костями. Облачка, после того как в них попадаешь, мгновенно падают вниз, и надо успеть отступить, а какие-то «матрешки» летают кругами по всему экрану. Есть и вражеские рыцари (синего цвета), которые выпускают стрелы. На каждом уровне игрока подстерегают новые виды врагов, а те, которые я описал, «живут» на первых двух уровнях (мне не довелось пройти по более высоким).

Время от времени рыцарю приходится перебираться через реку. Иногда мост есть, а иногда его надо поставить. Для этого нужно пострелять в нужный квадратик (а его еще надо найти!). Во время перехода по узкому мосту практически невозможно увернуться от врагов и их снарядов, так что о безопасности переправы следует позаботиться заранее.

Самой интересной особенностью Knightmare является возможность выбора стрел и защиты прямо на ходу. Время от времени перед рыцарем появляется черный кружок с его стрелами. Если в него попасть, стрелы сменяются на следующие, и так далее, пока снова не появятся старые. Для взятия выбранных стрел надо просто вступить в этот кружок. Сейчас я точно не могу вспомнить все виды стрел, но там были ножи — простые и двойные, несколько типов огненных стрелок и бумеранг. Все мои знакомые предпочитали двойные ножи. Тройные огненные стрелки летят сразу вперед и по диагоналям, но они слабее двойных ножей, а пробивать некоторые серые клетки требуется довольно долго (обычно, чем ценнее клетка, тем дольше). При пробивании клеток не требуется стрелять по бокам, и двойные ножи имеют преимущество. Бумеранг — самое странное оружие из всех. Он летит вперед и убивает всех на своем пути, но прежде чем бросать его еще раз, надо дожидаться, пока он вернется, а это может занимать непозволительно большое время.

Защита не столь разнообразна, но тоже

интересна. Она выбирается в кружке небольшого размера. Сначала там показана голубая буква Р, и если вступить в кружок, не стреляя, то Ваш рыцарь получит щит. Он остается, пока не сломается от попадания вражеского снаряда. Если щит поломался, он исчезает, но без него рыцарь потерял бы одну из своих «жизней», так что щит — самая популярная защита. Красная буква F означает огненную защиту. При этом рыцарь на некоторое время объят пламенем и может ничего не бояться. Пока горит огонь, надо уничтожить как можно большее количество врагов, благо для этого достаточно «дотронуться» до них. Но когда пламя погаснет, рыцарь останется даже без щита, пока не появится следующий кружок, так что это может оказаться совсем невыгодно. Обычно мои друзья брали огненный щит, только если на экране врагов было так много, что без него пройти было бы практически невозможно. Наконец, третья буква, I, дает «невидимость». Это означает, что враги перестают стрелять, но все же «наткаться» на них не рекомендуется. Как и пламя, невидимость действует только определенное время.

В конце каждого уровня рыцарю придется сразиться с сильным врагом. Его не убьешь одним выстрелом, как остальных. Это может быть ведьма, смерть или нечто не менее опасное. На каждом уровне враг особый, но действует он практически одинаково — с большой скоростью бросается предметами, от которых рыцарь должен увернуться.

Есть два типа шахматных фигур, которые

помогают рыцарю в бою. Фигурка коня, если на нее наступить, мгновенно сжигает всех видимых врагов. Опытные игроки обычно ждут, пока перед ними скопится много врагов, а уж потом сжигают их. Ферзь «останавливает время», то есть изображение перестает сдвигаться вниз и все враги на время замирают. Это используется для пробивания самых ценных серых клеток.

Встречается и клетка с немедленным переходом на следующий уровень. Она очень ценна, так как позволяет сэкономить «жизни» и время игры. Обычно такая клетка всего одна на уровень, и пробивать ее требуется дольше всего.

Knightmare позволяет играть вдвоем. Динамические игры практически никогда не дают возможности играть втроем, вчетвером и так далее — для этого просто не хватает места за клавиатурой. Играть вдвоем намного легче, при этом идут сразу два рыцаря, которые прикрывают друг друга.

Оценка: 7.

Комментарий

Эта игра хороша настолько, насколько может быть хорошей «стрелялка». Оценка 7 тоже максимальна для этого жанра; большинство «стрелялок» не заслуживает и 5. Может быть, новые игры заставят меня изменить свое мнение об этом жанре.

F19 STEALTH FIGHTER

Производитель: фирма *MICROPROSE*.

Жанр: *тренажерная игра.*

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: *может запускаться на компьютере IBM PC/XT с адаптером CGA и занимает порядка 1 Мбайта на винчестере.*

F19 принадлежит к многочисленному семейству тренажерных игр, моделирующих управление различными истребителями американского производства (F15, F16 и т. д.). Во всех этих играх похожий интерфейс, который мы сейчас опишем.

Центральную часть экрана занимает панель непосредственного обзора. На ней видны основные элементы ландшафта — горы (изображены в виде пирамид), реки, моря и боевые соединения — как союзные, так и вражеские. На панель наложены датчики текущей высоты и скорости. Кроме этого, всегда виден прицел, который надо совмещать с целью.

Внизу находится меньшее окно, в котором можно отобразить полетную карту или другую полезную информацию. Чаще всего там показываются все потенциальные цели в заданном радиусе (некоторые из них могут оказаться союзниками), а также все ракеты, запущенные по истребителю. Справа находится окно, в котором враги видны крупным планом, в нем также можно получить информацию о всех целях, расположенных, скажем, справа или слева, включающую тип цели и расстояние до нее. В этом же окне можно «осмотреть» свой самолет и состояние всех его узлов.

Особая прелесть этого семейства игр в том, что реальны не только моделируемые истребители, но и все их вооружение. Более того, даже районы боевых действий взяты «из жизни». Я бы не удивился, если бы оказалось, что вражеские силы действительно занимали указанные в игре позиции.

Игра состоит из нескольких «миссий», или *заданий (mission)*. Как правило, каждая из

них требует уничтожить или сфотографировать несколько объектов на вражеской территории. Каждая миссия связана с конкретным театром военных действий. Таких театров пять: ЮжноАзиатский (Вьетнам), Ливия, Персидский залив, Восточная Европа (граница между ФРГ и бывшей ГДР) и Северная Европа (граница между Финляндией и бывшим СССР). Ливия и Персидский залив считаются самыми «простыми» районами, а в Европе силы ПВО врага гораздо лучше в количественном и качественном отношении. После выполнения очередной миссии пилот может получить медаль или орден (удивительно точно скопированы реальные американские награды) или новое звание (летать могут офицеры от лейтенанта до полковника). Конечная цель подобных игр мне неизвестна — видимо, надо выполнить все имеющиеся миссии.

Оружие тоже до некоторой степени реально. Выбрав миссию, игрок должен установить на свой истребитель нужное ему оборудование. Некоторый набор, в принципе достаточный для выполнения миссии, устанавливается по умолчанию, и его можно изменить.

Оборудование устанавливается целыми комплектами. В один комплект может входить несколько ракет или бомб одного типа. Кроме оружия, есть фотокамера, занимающая целый комплект, и подвесной топливный бак, который, насколько я помню, занимает даже место нескольких комплектов, но необходим для осуществления дальних полетов. Судя по всему, в игре учитывается масса подвешиваемого оборудования, и с облегчением самолета после запуска нескольких ракет можно развить большую скорость.

Ракеты класса «воздух—воздух» бывают двух типов — *SIDEWINDER* и *AMRAAM*. Первые существуют относительно долго, и для истребителей F16 и F15 во время войны во Вьетнаме, строго говоря, можно было использовать только их. В настоящее время используются только ракеты *AMRAAM*.

Ракеты этого класса надо брать с собой практически всегда. Границы любой страны прикрывают истребители и перехватчики, большинство из них советского производства

(встречаются машины МиГ-23, МиГ-29, МиГ-31, Су-27 и другие, а также стратегические бомбардировщики и разведчики Ту-95), хотя попадают и устаревшие западные модели (например, F4 в Персидском заливе). Практически любой вражеский самолет способен запустить ракету. Если их не сбивать, они могут выпустить столько ракет, что уйти от них не удастся.

Ракеты SIDEWINDER способны захватывать цель на расстоянии примерно 17 километров, а AMRAAM — до 40 километров. Таким образом, используя новые ракеты, можно уничтожить врага задолго до того, как он успеет выпустить свои ракеты. Но в одном комплекте можно взять либо 4 ракеты SIDEWINDER, либо 3 AMRAAM, а вражеские самолеты летают десятками и ракет на них всегда не хватает.

Для уничтожения наземных и надводных объектов существуют ракеты MAVERICK, а также несколько видов бомб. Следует по возможности выбирать управляемое (самонаводящееся) оружие, так как использовать его гораздо легче. Разница между ракетами и управляемыми бомбами состоит в том, что первые могут пролетать значительное расстояние до цели, но имеют не такую мощную боевую часть, как бомбы. Если в миссии требуется уничтожить корабль или радар (так называются зенитно-ракетные комплексы, которые также могут пускать ракеты), то лучше использовать ракеты, так как при этом не придется подлетать к опасной цели слишком близко, а взрыва ракеты вполне достаточно для выведения цели из строя. С другой стороны, если надо разрушить мост, аэродром и т. д., без бомбы не обойтись.

Есть также специальные противорадиолокационные ракеты HARM, наводящиеся на работающий радар. Они попадают практически без промаха, поэтому, если в миссии надо уничтожить радар, можно использовать такие ракеты. Насколько я помню, в комплект входит всего одна ракета HARM, так что для обычного подавления радаров противника лучше использовать ракеты MAVERICK.

Я описываю игру F19 Stealth потому, что

она моделирует наиболее интересный истребитель. Он был построен по специальной технологии, которая обеспечивает его слабую заметность для радиолокационных средств противника. Да и сама программа игры намного совершеннее и удобнее, чем, скажем, F16. Пилоту требуется заботиться не только о правильном курсе, но и о малозаметности.

Как правило, для любого самолета, и F19 не является исключением, малозаметность достигается полетом на малых высотах. Но при этом есть риск не успеть набрать высоту и врезаться в гору или прямо в землю. Если между самолетом и вражеским радаром находится гора, то он Вас «не видит», и этим следует пользоваться. Пилоту сообщается его текущая «радиозащита» в виде вертикального столбика. На этом же столбике видны импульсы вражеских радаров и самолетов. Если они выше «защиты», то враги видят самолет и могут запустить ракету.

Если ракета врага уже запущена, надо немедленно принимать меры. Если она летит навстречу, то можно резко сменить курс или высоту (при этом зазвонит звонок, предупреждающий о перегрузках), и это часто сбивает наведение ракеты. Важно правильно выбрать время для противоракетного маневра. Ракета успеет изменить курс, если пилот сманеврирует слишком рано. Если подпустить встречную ракету слишком близко, маневр может уже не спасти.

Существуют также специальные радиолокационные и инфракрасные ловушки (decoy), которые имитируют соответствующие излучения самолета. Если выпустить такую ловушку, вражеская ракета может отклониться от истинной цели. Однако тут требуется расчет и хладнокровие — надо подпустить ракету поближе, затем выбросить ловушку и сразу резко уйти вверх или вниз.

В процессе полета всегда один из выбранных комплектов оборудования является текущим, но его можно сменить. От того, какое оружие выбрано, зависит форма прицела и метод стрельбы. Если выбрано управляемое оружие, то следует высветить цель в правом окне, и, как только позволит расстояние, в

нем появится надпись типа «Missile Locked», это означает, что по этой цели можно пускать ракету. Курсор неуправляемого оружия, например пушки, приходится регулировать вручную, или же для его наведения самолет должен быть направлен точно на цель. Это довольно сложно и к тому же требует подлета на очень близкое расстояние. Но так как боезапас пушки составляет порядка 600 снарядов, опытные пилоты полагаются в основном на нее. Из пушки можно даже расстреливать радары, если квалификация игрока допускает это.

Фотокамера используется как управляемая бомба: надо подлететь поближе и поймать цель в «прицел». Топливный бак просто перекачивает свое содержимое в основные баки и, опустев, сбрасывается. Основных баков не хватает во многих сложных миссиях. Кроме горючего, есть еще твердотопливные ускорители, которые на время сообщают самолету большую скорость.

В полете довольно трудно «заблудиться». Курс заранее проложен на карте, и в любой момент можно включить автопилот. Не рекомендуется сильно отклоняться от курса, особенно если не хватает топлива. Все равно уничтожить всю систему ПВО врага не удастся. Следует уничтожать только тех противников, которые препятствуют выполнению задания. При показе одной из целей под ней будет подпись «Primary Target» («Основная цель») или, если есть и прочие цели, «Secondary Target». В любой момент времени можно узнать расстояние до всех целей, а также выполнено ли связанное с ними задание.

Если ракета попадет в истребитель, то некоторые его системы выйдут из строя. При

этом пилот может лишиться возможности выпустить ловушки, развивать большое ускорение, пускать ракеты или фотографировать, но случается и полное уничтожение самолета. Если истребитель еще летит, но повреждение настолько тяжелое, что он может упасть в любой момент (например, отказ двигателя или рулевого управления), есть возможность катапультироваться. Если пилот упадет на «свою» территорию, то всего лишь потеряет несколько очков за разбитый самолет, но если на вражескую — появляется огромная (на весь экран) газета «Правда» с репортажем о его пленении на первой полосе.

В игре F19, как и в реальности, правильная посадка не проста и требует определенного навыка. Можно сесть на любой доступный аэродром, но труднее всего точно сесть на авианосец. После успешной посадки или катапультирования происходит «разбор полетов» и вручение наград.

Оценка: 10.

Комментарий

Эта игра является серьезным тренажером для всех, кто любит современную авиатехнику. К этой игре привыкают не сразу, зато надолго. И, несмотря на то что в некоторых местах игра наивна (например, вражеские ракеты промахиваются в половине случаев, тогда как свои попадают почти всегда; любое их попадание приводит к уничтожению врага, тогда как свой истребитель лишь получает повреждение), она дает вполне реальное чувство полета.

DUNE II (ДЮНА 2)

Производитель: фирма WESTWOOD STUDIOS.

ЖАНР: стратегическая игра.

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: *адаптер не ниже EGA (может быть и VGA), мышь, занимает около 7,5 Мбайта на винчестере.*

Для тех, кто не читал великолепную серию фантастических романов «Дюна» Ф. Херберта, стоит сказать, что Дюна (или Арракис) — единственная в Галактике планета, где есть спайс, или меланж, — наркотик с весьма необычными свойствами. Почти вся планета покрыта пустыней, в которой и собирается спайс. Многие влиятельные лица галактической Империи, в том числе и сам Император, привыкли к спайсу, и поэтому тот, кто будет контролировать Дюну, сможет управлять всей Империей.

Первое, что должен сделать игрок, — выбрать Дом, за который он будет играть. В игре «Dune II» Атридесы играют синим цветом, Харкконены — красным и Ордосы (по-моему, в книге их не было, во всяком случае в первых двух романах) — зеленым. Император решил, что Дюна достанется тому Дому, который сумеет собрать больше спайса.

Под песками Дюны ползают огромные черви, которые способны пожирать целые здания. Судя по романам, они и создают спайс, но в игре этого не происходит. Области спайса распределяются сразу, но иногда можно их создавать. Из-за червей все здания приходится строить на узеньких полосках нормальной почвы, которую, впрочем, тоже надо укреплять.

Черви опасны также тем, что они съедают машины, которые не находятся на твердой земле. Если у игрока есть радар, то он получает предупреждение о появлении червя («Wormsign!»), и обнаруженный червь изображается на экране в виде белой точки. Надо

как можно быстрее передвинуть все машины на твердую землю, так как червь передвигается очень быстро (только легкие машины способны уйти от него). Наибольшую опасность червь представляет для Harvester'ов — единственных машин, способных собирать спайс. Они передвигаются медленно и должны собирать спайс в пустыне.

Можно переждать, пока червь не уйдет, или попытаться уничтожить его. Червь обычно бродит довольно долго, причем все это время нельзя собирать спайс. Поэтому чаще всего его уничтожают. Однако не исключено, что черви создают новый спайс. Дело в том, что иногда на карте появляются красные точки, которые вблизи выглядят как небольшие холмики. Если расстрелять такой холмик, вместо него появится новое спайсовое поле. У меня нет точных сведений насчет того, действительно ли новый спайс создается червями или просто размещается случайным образом.

В этой игре задания поясняет ментат выбранного Вами Дома. Ментат — это человек, мозг которого способен делать расчеты, как компьютер. По мнению Херберта, такие люди в далеком будущем могут прийти на смену компьютерам. Основное меню игры оформлено в стиле разговора с ментатом. Он дает задания и описывает доступные здания и боевые единицы.

Игра разделена на девять «уровней», на каждом из которых требуется выполнить определенное задание. Первые два уровня являются тренировочными, и там требуется всего лишь собрать определенное количество спайса. На остальных необходимо уничтожить все здания противника (или противников, если их несколько).

Любой уровень Dune II имеет две стадии: сначала надо построить все необходимое для сбора спайса, отражения атак противника и сбора сил для его уничтожения, а потом нападать самому. Если вражеские атаки успешно отбиваются, то можно подготавливать собственное нападение.

Постройку любых зданий осуществляет строительный завод — Construction Yard. Каждое здание имеет свою цену и срок пост-

ройки. Кроме того, у зданий есть показатель разрушений. Он изображается в виде столбика. Если степень разрушения меньше 50%, то столбик имеет зеленый цвет; если от 50 до 80% — желтый; больше 80% — красный. Когда этот показатель доходит до 100%, здание уничтожается. Точно такой же столбик имеют и все подвижные силы, как свои, так и вражеские, и можно в любой момент оценить вероятный исход битвы между ними. Оценивают также состояние вражеских зданий, если они видны (в начале игры вся карта «черная», и требуется проводить разведку, чтобы получить сведения о залежах спайса и поселениях противника).

Если здание подверглось атаке, его можно *ремонтировать (Repair)*. Если враг сумел прорваться к зданиям, появляется сообщение «The base is under attack» («База атакована»), и все здания получают небольшие повреждения. В отличие от зданий, подвижные силы можно ремонтировать только в специальных ремонтных центрах. Зато починка зданий требует денег, а ремонт техники обходится практически бесплатно. Различные здания могут занимать от одной до девяти (3×3) плиток, и, чем здание больше, тем труднее его защищать.

Многие здания можно *развивать (Upgrade)*. После этого они смогут производить более совершенные предметы. Производство некоторых предметов на высших уровнях требует не менее двух развитий соответствующих зданий. Развитие требует времени и денег; кроме того, здание должно быть совершенно целым, иначе его придется предварительно починить.

Как уже говорилось, на Дюне практически одна пустыня. В игре она перемежается полосками земли, и здания можно строить только на ней. Более того, желательно сначала строить *фундамент — Concrete Slabs*. Если здание построено на этих «плитках», то оно будет неповрежденным, если же ни одной плитки под зданием нет, оно будет полуразрушенным и потребует значительного времени и денег на починку. Плиты являются самой простой конструкцией и строятся быстрее всего, но иногда требуется, чтобы

здание вступило в строй как можно быстрее, невзирая на расходы. Кроме того, если на плитке была уничтожена какая-то техника, плитка тоже ликвидируется, и к моменту постройки нового здания его нельзя будет полностью поставить на фундамент.

Есть и еще одно ограничение — здания можно строить только так, чтобы они хотя бы углами соприкасались с уже построенными (или с плиткой). Поэтому, если возникает необходимость построить что-либо, надо покрыть плиткой все расстояние до будущей постройки (плитка тоже должна соприкасаться хотя бы углами). На более высоких уровнях можно построить передвижной *Construction Yard*, который позволит занять другие участки земли. При постройке следует также помнить, что ко многим зданиям должна подъезжать техника, и оставить для нее проходы.

Большинство передвижной техники может выполнять одну из четырех команд: *атаковать (Attack)*, *передвинуться (Move)*, *отступить (Retreat)* и *охранять (Guard)*. Последний режим включается по умолчанию. При этом атакуются все вражеские силы и здания, находящиеся в радиусе поражения. Но в этом режиме машины не сдвигаются с места. При перемещении они вообще не обращают внимания на врагов, а режим атаки заключается в том, что они сначала подъезжают к атакуемому объекту на дистанцию выстрела, а затем стреляют только по нему.

Игроку приходится строить все «с нуля», тогда как враги уже имеют готовые здания и даже не восстанавливают разрушенные. Они могут атаковать уже с самого начала игры, но игроку дается несколько боевых машин для защиты от таких рейдов. Если враг все же сумел пробраться к зданиям (что чаще всего бывает, когда защита построена неправильно), то игроку оказывает помощь его Дом, переправляя еще несколько танков.

Для понимания своеобразия игры требуется описать все используемые здания и машины, что мы сейчас и сделаем.

УРОВЕНЬ 1. ЗАДАНИЕ: СОБРАТЬ СПАЙС НА 1000 КРЕДИТОВ.

Здания:

1) **Small Concrete Slab**, *одиночная плитка*. Цена 5 кредитов, занимает 1×1 клетку. Для постройки большинства зданий требуется несколько таких плиток.

2) **Windtrap Power Center**, *ветроэнергостанция*. Цена 300 кредитов, занимает 2×2 клетки. Дает 100 единиц энергии. Если станция повреждена, то она дает меньше энергии, но ее можно починить. Так как при недостатке энергии все здания получают повреждение, лучше иметь одну-две запасные станции. Поскольку все здания, кроме Construction Yard'a, нуждаются в электроэнергии, ни одно из них нельзя строить, пока не будет построена электростанция.

3) **Spice Refinery**, *центр переработки спайса*. Цена 400 кредитов, занимает 3×2 клетки, требует 30 единиц энергии. Это здание — единственный источник дохода. С ним в комплекте поставляется **Harvester** — огромная бронированная машина для сбора спайса. Его надо направить на спайсовое поле (вместо команды **Attack** он имеет команду **Harvest**). Когда **Harvester** возвращается, спайс переводится в деньги. Он возвращается сам, если заполнен, но можно вернуть и неполный, если деньги срочно нужны. Полный **Harvester** привозит спайса на 700 кредитов.

Кроме переработки, **Refinery** может также хранить до 1000 единиц обработанного спайса. На более высоких уровнях надо следить за тем, чтобы было где разместить собранный спайс, — для этого существуют специальные здания.

Harvester не может стрелять, но способен давить вражескую пехоту. Желательно охранять эти машины, особенно в дальних походах, так как враги могут их уничтожить. Уничтожение вражеского **Harvester'a** может серьезно подорвать экономику врага и позволит сберечь спайс для себя. Разумеется, следует строить центры так, чтобы **Harvester'ы** могли к ним подъезжать и выезжать.

Боевые единицы: нельзя строить ничего.

Стратегия: на этом уровне практически нет взаимодействия с врагом. Надо только построить спайсообрабатывающий центр и направлять **Harvester** на нужные места.

УРОВЕНЬ 2. ЗАДАНИЕ: СОБРАТЬ 2700 ЕДИНИЦ СПАЙСА.

Новые здания:

1) **Radar Outpost**, *командный пункт с радаром*. Цена 400 кредитов, занимает 2×2 клетки, требует 30 единиц энергии. Он позволяет следить за перемещением своих и вражеских сил, а также червей по разведанной территории. Кроме того, многие здания военного назначения можно строить только при наличии радара. Это здание — не просто радар, а именно командный центр.

Радар наиболее чувствителен к недостатку электроэнергии и сразу выключается при этом. Конечно, играть без радара очень неудобно, особенно если он выключается в процессе боя.

2) **Spice Storage Silo**, *хранилище спайса*. Цена 150 кредитов, занимает 2×2 клетки, требует 5 единиц энергии. Его можно строить только при наличии **Refinery**. **Silo** позволяет хранить до 1000 единиц спайса, как и **Refinery**. Если количество спайса настолько велико, что некуда его класть, он теряется, и выдается сообщение о необходимости построить хранилище. Это здание довольно слабо защищено и поэтому не должно находиться «на линии огня».

3) **Light Vehicle Factory**, *фабрика легких боевых машин*. Цена 400 кредитов, занимает 2×2 клетки, требует 20 единиц энергии. Может строиться только после **Refinery**. Эта фабрика производит легкие броневики, о которых рассказывается далее. Конечно, при постройке надо обеспечить место для выезда построенных машин.

4) **Infantry Barrack**, *казарма легкой пехоты*. Цена 300 кредитов, занимает 2×2 клетки, требует 20 единиц энергии. Может строиться только после сооружения радара. Это здание доступно Атридесам и Ордосам. Харкконены получают вместо него **Wor** — *казарму тяжелой пехоты*, обладающую теми же характе-

ристиками (ее цена на 100 кредитов дороже), но строящую более сильную пехоту.

Боевые единицы:

1) **Light Attack Trike**, *легкий броневик*. Цена 150 кредитов. Является основной военной силой на этом уровне. На более высоких уровнях используется только для разведки, так как обладает высокой скоростью. Это трехколесная машина с небольшой пушкой. Ордосы имеют вместо нее *особый броневик, Raider*. У него слабее вооружение и броня, но выше скорость и маневренность. Цена та же.

2) **Infantry Soldier**, *солдат легкой пехоты*. Цена 60 кредитов. Солдаты сравнительно легко уничтожаются вражеской техникой и стреляют очень слабо. Но только пехота может захватывать вражеские здания. Для этого требуется почти разрушить здание (чтобы его столбик имел красный цвет) и направить туда пехоту. Конечно, это сделать очень трудно.

Харкконены имеют вместо легкой *тяжелую пехоту (Trooper)*, которая стреляет из переносных ракетных установок на приличное расстояние. Но и цена такой пехоты гораздо больше (100 кредитов). На более высоких уровнях тяжелая пехота облегчает Харкконенам захват вражеских зданий.

Стратегия: надо построить фабрику броневиков и выставить из них заслон на пути атакующего врага. Практически всегда враг будет раз за разом пытаться пробить заслон, вместо того чтобы обойти его (то же самое и на других уровнях). Для хранения спайса надо построить несколько емкостей (Silo). Для этого уровня характерна атака быстрыми броневиками медленных вражеских Harvesters'ов.

УРОВЕНЬ 3. ЗАДАНИЕ НА ЭТОМ И ВСЕХ ПОСЛЕДУЮЩИХ УРОВНЯХ — УНИЧТОЖЕНИЕ ПРОТИВНИКА (ВСЕХ ЕГО ЗДАНИЙ).

Новые здания: нет.

Боевые единицы:

1) **Heavy Attack Quad**, цена 200 кредитов. Производится той же фабрикой броневиков, которую на этом уровне можно развивать

(Upgrade). Стоимость развития 200 кредитов. Этот *четырёхколесный броневик* имеет более тяжелую броню и вооружение, чем Trike. Без сомнения, на этом уровне Quad сильнее всех, и поэтому надо строить их побольше.

2) **Light Infantry Squad**. Цена 100 кредитов. Это *целое отделение пехоты*. Если уровень его повреждения достигнет половины, остается один солдат, но неповрежденный. Для производства пехоты отделениями надо развивать соответствующую казарму (стоимость развития для Атридесов 150 кредитов).

Харкконены имеют вместо этого *отделение тяжелой пехоты (Heavy Squad)*, которое является серьезной силой. Его цена 150 кредитов, а стоимость развития казармы для их производства 200 кредитов.

Стратегия: так как требуется уничтожить врага, надо сначала обеспечить приток денег, затем перекрыть путь наступления врага, а самому атаковать с незащищенной стороны. Для уничтожения здания требуется 3—4 Quad'a, и следует посылать не меньше 5 для того, чтобы враги не успели прийти на помощь. В первую очередь надо уничтожать легкие фабрики и Refinery (так как собранный спайс тоже подсчитывается).

УРОВЕНЬ 4.

Новые здания:

1) **Large Concrete Slab**, *большая плитка*. Цена 20 кредитов, занимает 2×2 клетки, требует развития Construction Yard'a. Преимущество больших плиток в том, что на их постройку требуется практически такое же время, как и на производство малых. Кроме того, игроку гораздо меньше хлопот с их установкой.

2) **Base Defense Wall**, *защитная стена*. Цена 50 кредитов, занимает 1×1 клетку, для постройки требуется радар. Это совершенно ненужная конструкция, так как первый же выстрел уничтожает стену. Но противник широко использует стены, видимо, для усложнения разведки. Кроме того, эти стены

на экране радара неотличимы от боевых машин.

3) **Heavy Vehicle Factory**, фабрика тяжелой техники. Цена 600 кредитов, занимает 3×2 клетки, для постройки требуется наличие легкой фабрики (хотя она и не нужна игроку), потребляет 35 единиц энергии. Эта фабрика производит несколько полезных машин, и для победы желательно иметь, по меньшей мере, две такие фабрики.

Боевые единицы:

1) **Combat tank**, боевой танк. Цена 300 кредитов, строится тяжелой фабрикой. Этот танк имеет хорошую броню и пушку, но передвигается медленнее колесных машин. Зато один танк может уничтожить вражеское здание (а два делают это очень быстро).

2) **Harvester**. Цена 300 кредитов, строится тяжелой фабрикой. Начиная с этого уровня можно иметь больше Harvester'ов, чем Refinery, и это дает гораздо больший поток спайса. Кроме того, если червь съест один Harvester, то можно произвести другой, а раньше это означало проигрыш.

3) **Mobile Construction Vehicle (MCV)**, передвижной Construction Yard. Цена 900 кредитов, и для его производства требуется развитие тяжелой фабрики (ценой 300 кредитов). Эта огромная машина позволяет «заселить» новые земли, что приведет к освоению новых спайсовых полей. Вряд ли на этом, да и на других, уровнях потребуются произвести более одной такой машины, но это стоит того.

Стратегия: надо сначала закрепиться на одном «острове», затем на другом (с помощью MCV). Строить побольше танков и одни оставлять для защиты, другие пускать группами в атаку. На этом уровне колесные машины остаются основным средством разведки. Здесь же впервые враги выбрасывают десанты на CarryAll'ах (их можно строить со следующего уровня), и в одном из них участвуют императорские сардукары (сверхтяжелая пехота, ракеты которой по силе не уступают выстрелам танковой пушки). Так что в начале игры требуется держать прочную круговую оборону.

УРОВЕНЬ 5.

Новые здания:

1) **Cannon Turret**, орудийная башня. Цена 125 кредитов, занимает 1×1 клетку, требует 10 единиц энергии. Для постройки требуется наличие радара. Эта башня автоматически стреляет по всем врагам, находящимся в радиусе поражения. Сила выстрела примерно соответствует танковой пушке, но темп и точность стрельбы выше.

Следует отметить, что Харкконены имеют значительное преимущество при уничтожении червей. Их пушки и машины сами стреляют по червям, тогда как Атридесам приходится передавать приказ на атаку.

2) **Hi-Tech Factory**, фабрика высоких технологий. Цена 500 кредитов, занимает 3×2 клетки, требует 35 единиц энергии. Для постройки необходима легкая фабрика. Эта фабрика производит CarryAll'ы, о которых будет сказано позже.

3) **Repair Facility**, ремонтный завод. Цена 700 кредитов, занимает 3×2 клетки, требует 20 единиц энергии. Для постройки необходима легкая фабрика. Этот завод практически бесплатно чинит всю поврежденную технику и тем самым экономит много денег и времени. Следует всегда строить его.

Боевые единицы:

1) **All-Purpose CarryAll**. Цена 800 кредитов, строится фабрикой высоких технологий. Это огромный грузовой реактивный самолет вертикального взлета, основная задача которого — переносить Harvester'ы от спайсового поля к Refinery и обратно. Так как сами по себе Harvester'ы двигаются очень медленно, это резко ускоряет сбор спайса. Иногда и на предыдущих уровнях Harvester'ы тоже перевозятся CarryAll'ом — видимо, он дается как помощь вместо танка.

Кроме этого, CarryAll'ы забирают сильно поврежденную технику с поля боя и относят ее на ремонтный завод, если он есть и еще не занят ремонтом. Конечно, для выполнения всех этих обязанностей желательно иметь несколько CarryAll'ов. Почему-то они никогда

не перевозят войска для атаки, хотя враги могут делать это.

2) **Rocket Launcher**, *ракетная установка*. Цена 450 кредитов, для производства требуется наличие фабрики высоких технологий и второе развитие тяжелой фабрики (стоимость 300 кредитов). Эта установка доминирует на этом и следующем уровнях. Она передвигается быстрее танка, стреляет намного дальше и с такой же силой. Самое главное — это то, что она может стрелять гораздо дальше вражеских орудийных башен, что позволяет легко уничтожать их. Ракетная установка не отличается точностью стрельбы (особенно по маневренным врагам) и плохо стреляет на близком расстоянии, зато очень эффективно уничтожает здания (в том числе свои, если стреляет через них и промахивается). Ордосы не имеют ракетной установки, что является значительным неудобством.

Стратегия: надо переложить защиту на орудийные башни. Это позволит высвободить силы для атаки (в Dune II можно иметь ограниченное число техники, максимум составляет примерно 30 единиц). Однако все же несколько ракетных установок должны не давать вражеским установкам уничтожать башни с большого расстояния.

На этом уровне атакуют практически одни ракетные установки. Так как их броня уступает броне танка, желательно прикрывать атаку ракетных установок танками.

Рекомендуется (как на этом, так и на следующих уровнях) строить 2 ремонтных завода и не менее 5 CarryAll'ов. Дело в том, что обычно атака ведется большими силами (10 и более боевых единиц), и один завод не будет успевать ремонтировать технику. CarryAll забирает машину в ремонт, если ее повреждение достигает 50%. Имея 2 ремонтных завода, можно обеспечить меньшие потери, а это влияет на количество получаемых очков.

Ордосам придется строить огромные количества танков и проламывать ими вражескую защиту. На пятом уровне это делается относительно просто, но на следующих становится гораздо труднее.

УРОВЕНЬ 6.

Новые здания:

1) **Starport Facility**. Цена 500 кредитов, занимает 3×3 клетки, требует 80 единиц энергии. Можно строить при наличии Refinery. Это *торговый центр*, можно покупать любую технику (но не пехоту), производимую на этом уровне. В отличие от производства, где деньги тратятся постепенно, тут требуется заплатить сразу, зато техника будет получена очень быстро. Цены могут быть ниже затрат на производство (но обычно чуть выше). Рекомендуется освободить как можно больше клеток по соседству с космопортом, так как может понадобиться заказать сразу 5—6 машин.

2) **Rocket Turret**. Цена 250 кредитов, занимает 1×1 клетку, требует 25 единиц энергии. Можно строить при наличии радара. Это орудийная башня, на которой смонтированы ракетные установки. Такая башня по дальности стрельбы лишь незначительно уступает самоходным ракетным установкам. Особенно эффективно использование нескольких башен в комплексе — враги часто даже не успевают выстрелить по башне.

Боевые единицы:

1) **Siege Tank**, *осадный танк*. Цена 600 кредитов, и для производства требуется наличие фабрики высоких технологий и третье развитие тяжелой фабрики. Это очень тяжелый танк, обладающий мощной броней и вооружением. Передвигается он довольно медленно, но годится как для защиты ракетных установок, так и для непосредственного разгрома вражеских зданий.

Стратегия: теперь практически всю защиту можно переложить на ракетные башни. Следует оставлять пару ракетных установок на случай, если враг захочет использовать свои установки. Так как враг тоже обладает ракетными башнями, разведку лучше производить тяжелыми (осадными) танками, так как такой танк все же успеет что-то разведать, прежде чем погибнуть (кроме того, если у Вас достаточно CarryAll'ов, они могут успеть утащить его на ремонт). Так как ракетные башни тре-

буют много энергии, придется отвести приличную площадь под электростанции (что, в сочетании с необходимостью постройки космопорта, требует занятия другого «острова»).

Вражеские ракетные башни уничтожаются ракетными установками с безопасного расстояния. Одиночные башни можно атаковать группами осадных танков. Так как враги используют для защиты и технику, атакующие части следует прикрывать осадными танками.

Особенно трудно на этом уровне Ордосам. Не имея ракетных установок, им нечем уничтожать вражеские башни. Надо отметить, что в космопорту можно купить ракетные установки, и это следует делать про запас.

Космопорт нужно строить как можно раньше, так как там можно купить несколько Harvester'ов еще до постройки тяжелой фабрики (а также и CarгуАll'ы для их переноски). Это позволяет получить больше денег, которые можно потратить на покупку вооружения (что особенно ценно, если производить такое вооружение еще нельзя или оно требуется срочно в большом количестве).

УРОВЕНЬ 7.

Новые здания:

1) **IX Research Center.** Цена 500 кредитов, занимает 2×2 клетки, требует 40 единиц энергии. Строить можно только при наличии космопорта. Это *исследовательский центр*, позволяющий тяжелой фабрике производить наиболее серьезную технику.

Боевые единицы:

1) *Специальный танк.* Каждый Дом получает возможность строить свой собственный, специфичный для этого Дома танк. Он может быть построен при наличии IX после первого же развития тяжелой фабрики. Специальные танки нельзя заказывать в Starport'e.

Для Атридесов это **Sonic Wave Tank** (цена 600 кредитов), который вместо стрельбы порождает звуковую волну. Эта волна распространяется довольно далеко и сравнительно легко уничтожает вражеские здания. Особенно эффективно действуют группировки таких танков, но лучше не вводить в них другие машины, так

как они могут пострадать от звуковых волн. Один Sonic Wave Tank никогда не причинит вреда другому. Зато не стоит использовать звуковые танки для защиты, так как они могут уничтожить собственные здания.

Если Вы играете за Атридесов, то надо знать, что радиус действия Sonic Tank'a зависит от скорости игры. На медленной скорости радиус очень мал, зато на самой высокой он не уступает радиусу действия ракетной установки. Если на пути звуковой волны находится несколько зданий или вражеских машин, то все они получают повреждения.

Sonic Wave Tank не имеет мощной брони. Его броня примерно такая же, как у ракетной установки. Это означает, что если Вы нечаянно подведете танк слишком близко к вражеской ракетной башне, он получит большие повреждения и может быть уничтожен.

Ордосы получают **Deviator** — похожий на ракетную установку танк, ракеты которого заряжены особым нервным газом. Если такая ракета попадет во вражескую машину, она «перекрашивается» в свой цвет. При этом машина не стреляет по своим — наоборот, это они стреляют по ней, и обычно через некоторое время машина «восстанавливает цвет». Такие танки очень хорошо действуют в комплексе с ракетными установками — они стреляют по вражеской технике, перекрашивают ее, вражеские ракетные башни начинают стрелять по своим, как по самому близкому врагу, а тем временем ракетные установки могут спокойно их уничтожить.

Если Вы играете за Ордосов, Deviator намного более ценен. «Перекрашенными» вражескими силами можно управлять, причем вражеские стационарные установки не стреляют по ним.

Внешне Deviator является точной копией ракетной установки. Стратегия его применения заключается в использовании вражеских сил, а не своих. Следует атаковать группировкой по 5—8 Deviator'ов при поддержке примерно такого же количества осадных танков. Танки идут впереди, уничтожая башни и защищая Deviator'ы от врага. Последние переманивают защиту врага. Вражеские специальные танки также можно переманить. За-

хваченный враг остается одурманенным в течение довольно значительного времени, но до первого попадания в него.

Харкконены получают **Devastator** — сверхтяжелый танк с двумя стволами. Он стоит целых 800 кредитов и передвигается очень медленно. По огневой силе **Devastator** примерно равен осадному танку, но его броня намного сильнее. Кроме того, если врагу все же удастся его уничтожить, он взрывается с огромной силой и уничтожает близлежащие здания.

Стратегия применения **Devastator**'ов весьма разнообразна. Можно пустить несколько таких машин в прорыв, чтобы они взорвались и уничтожили вражескую линию обороны. Однако обычно **Devastator**'ы прикрывают атакующие ракетные установки. Так как их броня чрезвычайно сильна, врагу требуется много времени для их уничтожения, и практически всегда **CarryAll** успевает вовремя унести **Devastator** в починку.

Можно также использовать группы **Devastator**'ов для отвлечения подвижных сил противника, не вводя их под огонь ракетных башен. Отдельные **Devastator**'ы или небольшие их группы могут эффективно разведывать расположение вражеских ракетных башен. Стоит любой машине подойти к башне на расстояние огня, как она начинает стрелять и становится видна. В отличие от прочих танков, **Devastator** благодаря более толстой броне успевает отойти для починки.

2) **Ornithopter**, *орнитоптер*. Цена 600 кредитов, производится фабрикой высоких технологий, но для этого сначала надо построить IX Research Center и развить фабрику (цена развития 250 кредитов). Орнитоптер — единственный летательный аппарат, способный вести огонь. Он не управляется, а сразу после производства летит на врага. Так как летают орнитоптеры довольно быстро, только ракетные башни могут их сбивать, но они делают это очень эффективно (скорость сбивания пропорциональна числу построенных башен). Так что строить орнитоптеры можно только для разведки: до того как его собьют, орнитоптер иногда успевает разведать довольно много.

Если все ракетные башни врага уничтоже-

ны, можно поручить орнитоптерам расправиться с его зданиями и боевыми силами.

Стратегия: так как на этом уровне вступают в игру специальные танки, стратегия в сильной степени зависит от того, за кого и против кого идет игра. Но в любом случае вражеские специальные танки надо стараться немедленно уничтожать. Стратегия использования своих специальных танков описана выше.

Так как орнитоптеры на этом уровне получают и враги, следует как можно быстрее построить ракетные башни. Они строятся довольно медленно, а для ускорения можно через космопорт купить **MCV**, развернуть его и строить на обоих **Construction Yard**'ах. Если башни не будут построены к налету орнитоптеров, игру можно считать проигранной.

Особый прием игры представляет захват вражеской тяжелой фабрики. При этом если она могла строить специальные танки, то и Вы можете строить их, то есть получаете вражескую технологию. Ордосам намного легче сделать это, так как их танк позволяет провести пехоту мимо переманенных врагов.

УРОВЕНЬ 8.

Новые здания:

Palace, *дворец*. Цена 999 кредитов, занимает 3×3 клетки, требует 80 единиц энергии. Является специфичным для каждого Дома. После постройки дворца появляются особые единицы, которые описаны ниже.

Боевые единицы:

Дворец Атридесов управляет *фрименами*. Это закаленные жители пустыни, которые способны передвигаться практически незаметно. Они нападают на вражеские машины и здания.

Фримены напоминают тяжелую пехоту Харкконенов — они также имеют ракетные установки. Управлять фрименами нельзя. Сразу после постройки дворца можно создавать фрименов — по 4 взвода сразу. Они сами выбирают себе цель. Их часто не замечают вражеские пушки и машины, так что фримены легко разведывают все подступы к врагу. Время от времени можно создавать новых

фрименов, но одни фримены не могут выиграть войну, так как они слабо вооружены.

Дворец Ордосов управляет *саботажниками*. Это черные фигуры, пробирающиеся во вражеские здания и устраивающие саботаж. Они наносят зданиям повреждения и останавливают производство, которое потом можно снова запустить. По саботажникам не стреляет техника и пушки врага, и они могут нанести зданиям значительные повреждения, вплоть до полного уничтожения.

Наконец, дворец Харкконенов выпускает *огромную красную ракету*, которая летит случайным образом, но при попадании способна сразу уничтожить три-четыре вражеских здания. (Если за Харкконенов играет человек, то ракету можно наводить). Играть против Харкконенов очень тяжело: одно попадание ракеты может привести к проигрышу.

Стратегия: на этом уровне приходится сражаться сразу против обоих враждебных Домов. Это приводит к необходимости выстраивать особо прочное кольцо обороны. Относительно захвата дворцов можно сказать то же самое, что и про захват тяжелых фабрик: они захватываются вместе с технологиями. Особенно ценен захват дворца Харкконенов.

На этом уровне практически невозможно выиграть без космопорта. Во всяком случае, он в значительной степени облегчает развитие. Но надо отметить, что через некоторое время после постройки космопорт перестает работать (кончаются все виды техники), так что не стоит тянуть с закупкой.

УРОВЕНЬ 9.

Новые здания: нет.

Боевые единицы: нет.

Стратегия: этот последний уровень отличается от предпоследнего только тем, что сражаться надо сразу против трех Домов — двух противников и Императора. При этом вражеские здания становятся ценны не просто как источники особых технологий, но и сами по себе, так как найти свободное место для заселения очень трудно. На этом уровне обычно сначала разрушают вражеские башни, а затем захватыва-

ют все что можно. Затем достраивают недостающее, и после этого размножение закончено.

На каждом уровне подсчитывается затраченное время, собранный игроком и противниками спайс, количество уничтоженных обеими сторонами техники и зданий. Исходя из всего этого, подсчитывается число набранных очков и по нему дается некоторый титул. Dune II содержит «зал славы» (таблицу рекордов), куда заносятся 10 лучших результатов.

Эта игра имеет просто неповторимую графику. Во время разговора с ментатом его губы движутся, а глаза следят за курсором мыши. Если есть звуковая плата, то будет слышно, что он говорит.

Каждая боевая единица стреляет очень реалистично. Если здание или машина повреждены более чем на 50%, они начинают дымиться. Видны даже воронки в земле от попадания ракет и снарядов, причем величина воронки зависит от мощности заряда. Все машины поворачиваются в сторону стрельбы, только танки разворачивают башню.

Оценка: 9.

Комментарий

По-моему, в Dune II боевые действия занимают слишком большое место (по сравнению с экономическим и научным развитием). Очень трудно управлять 8—10 боевыми единицами одновременно в динамическом режиме, хотя скорость игры можно изменять. Результат игры сильно зависит и от опыта в управлении. Но высокая скорость игры имеет и положительные стороны. Бой становится похожим на реальный и быстро захватывает. Особую прелесть игре придает то, что наличие особых боевых единиц для каждого Дома стимулирует игроющего попробовать «влезть в шкуру врага». Так как на каждом уровне свой набор зданий и техники, не существует однозначной стратегии, которая обеспечивала бы выигрыш. Это развивает стратегическое мышление.

STAR CONTROL

Производитель: фирма ACCOLADE.

ЖАНР: стратегическая игра.

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: может запускаться на IBM PC/XT с адаптером CGA. Часто подгружается в процессе игры, поэтому целесообразнее запускать ее с винчестера (хотя игра и помещается на дискету объемом 720 Кбайт).

Эта игра поражает своим размахом и фантазией. Примененная организация игры уникальна и очень интересна. Это практически единственная игра, в которую можно играть как в динамическом, так и в нединамическом режиме.

В Галактике разразилась война между Союзом Свободных звезд (**Alliance of Free Stars**) и Иерархией Ар-Квана (**UR-QUAN Hierarchy**). За каждую сторону выступает семь звездных рас, вышедших в Космос. Каждая из 14 рас имеет свой тип боевого космического корабля (только один). Разумеется, земляне воюют за Альянс, но наш корабль (кстати, совсем неплохой) уступает почти всем кораблям союзников.

ОСНОВУ ИГРЫ СОСТАВЛЯЮТ КОСМИЧЕСКИЕ СРАЖЕНИЯ МЕЖДУ ЭСКАДРАМИ. В игре нет возможности воевать целыми флотами, а моделируется только бой между двумя кораблями. Если один из кораблей уничтожен, в бой вступает следующий корабль этой стороны, пока у кого-нибудь не будут уничтожены все корабли. Это не дает большим флотам из мелких кораблей полностью реализовать перевес и несколько уводит игру от реальности, но зато такая схема выводит на первое место возможности каждого типа кораблей и стимулирует их освоение.

Каждый корабль имеет экипаж (**Crew**) и энергию (**Fuel**). В бою почти весь экран изображает текущее положение кораблей и их действия. В правой части одна над другой находятся панели состояния кораблей. На них

выводятся типы кораблей, имена командиров (тех из них, которыми управляет компьютер), изображения соответствующих инопланетян (они двигаются при управлении кораблями) и самое главное — столбики экипажа и состояния кораблей.

Каждый член экипажа (я хотел сказать «человек», но это чаще всего инопланетяне) отмечается точкой в левом столбике, а каждая единица энергии — в правом. Под действием вражеского оружия экипаж уменьшается. Это никак не сказывается на боевых свойствах корабля (еще одно отступление от реальности — зачем же тогда нужна команда, если кораблем так же хорошо может управлять и один капитан), но, если экипаж будет полностью перебит, корабль считается уничтоженным. Даже если корабль одержал победу, его экипаж не восстанавливается перед боем со следующим противником, так что несколько маленьких кораблей вполне могут уничтожить один большой. Поэтому, естественно, чем больше на корабле экипаж, тем лучше.

Энергия нужна для движения и ведения огня. Практически на каждом корабле есть *регенераторы энергии*, причем при движении корабля энергия увеличивается, и ее можно тратить на борьбу с противником. Корабль, потративший всю энергию, на небольшое время перезарядки не может стрелять, и быстрый враг может успеть нанести ему удар и уйти. Огромное значение имеет как *емкость энергобатареи* (**Fuel Capacity**), так и *скорость регенерации* (**Fuel Regeneration**).

УПРАВЛЕНИЕ КОРАБЛЕМ СОСТОИТ ВСЕГО ИЗ ПЯТИ ФУНКЦИЙ: поворот влево, поворот вправо, ускорение, огонь и спецфункция. Если игрок сам управляет кораблем, каждой из этих функций соответствует своя клавиша. Но производимые действия в каждом конкретном случае зависят от типа корабля.

Скорость поворота корабля (**Turning Rate**) определяет, на какой угол повернется корабль при одном нажатии клавиши. Если оружие корабля не самонаводящееся, то стрелять можно только прямо по курсу, и скорость поворота становится основной боевой характеристикой.

Линейная скорость корабля определяет возможность ухода от врага либо, наоборот, погони за ним. Важна как *максимальная скорость корабля (Max Velocity)*, так и *ускорение (Acceleration)*, поскольку оно определяет скорость изменения курса корабля.

Бой между двумя кораблями продолжается, пока один из них не будет уничтожен, несмотря на то что на это может потребоваться много времени. Более быстрый корабль не может воспользоваться своей скоростью для бегства — поле боя представляет собой тор, то есть, зайдя за пределы экрана с одной стороны, корабль вновь появляется с другой. Кроме двух кораблей и того, что они выпустили, в Космосе ничего нет, кроме метеоритов (они чаще всего не опасны) и планеты, рядом с которой идет бой (если «стукнуться» о нее, то корабль потеряет некоторую часть экипажа; кроме того, она обладает притяжением и искривляет траектории кораблей, пролетающих слишком близко).

Если сражающиеся корабли находятся достаточно близко друг от друга, то изображение увеличивается, а если они сойдутся еще ближе, увеличение растет (существует несколько масштабов). Если корабли расходятся, их изображения уменьшаются. Многие виды оружия (особенно самонаводящегося) позволяют попасть во врага даже с очень большого расстояния, но *дальность действия оружия* каждого корабля (**Weapon Range**) ограничена, и при ее превышении снаряды (ракеты и т. д.) просто пропадают.

Наконец, последняя (по порядку, а не по значению) характеристика корабля — его *стоимость*. Разумеется, лучшие корабли стоят дороже, хотя иногда это правило и не совсем верно. Я играл в Star Control только на машине класса ХТ, которая работала настолько медленно, что человек обычно имел преимущество над компьютером, но на быстрых машинах все наоборот (конечно, то, что на разных компьютерах игра идет по-разному, — большой недостаток программы). Следовательно, приведенные ниже оценки будут верны только для медленных машин (хотя с помощью специальных средств можно заставить быструю машину работать медленнее).

Корабли Иерархии, от дорогих к дешевым

UR-QUAN Dreadnought — самый сильный корабль Иерархии. Этот большой зеленый корабль — один из самых сильных в игре. Его оружие — мощные и дальнобойные сгустки плазмы, которые уничтожают у врага по 6 членов экипажа. Сам дреднот имеет целых 42 единицы экипажа, и емкость его энергобатареи также составляет 42 единицы — обе характеристики максимальны среди всех кораблей игры. Спецфункция этого корабля — выбрасывание нескольких членов экипажа на истребителях. Истребители подлетают к вражескому кораблю и расстреливают его из лазеров. Если врагу удалось уйти, истребители возвращаются на корабль и снова присоединяются к экипажу, и то же самое происходит после победы (то есть до боя со следующим кораблем противника).

Именно на таких кораблях монстры, напоминающие осьминогов, напали на своих соседей и поработили их. Захваченные расы и составили Иерархию Ар-Квана.

MYCON Podship — странный корабль, напоминающий бело-голубой прожилчатый шар с отверстием, из которого выстреливаются самонаводящиеся шары — основное оружие этого корабля. Они летят довольно далеко, но постепенно разреживаются, так что «на излете» уже практически не представляют опасности. Хуже всего то, что летят они медленно, и большинство врагов легко может от них уйти. Спецфункция корабля, регенерация экипажа, сама по себе очень ценна. Но только при наличии полной энергобатареи можно восстановить двух членов экипажа, а враги, конечно, не позволяют беспрепятственно сделать это. В общем, MYCON не оправдывает своей высокой цены.

SPATHI Eluder похож на шар, в который воткнули несколько палочек с меньшими шарами на концах. Этот корабль имеет большой экипаж и обладает великолепными скорост-

ными характеристиками, но его энергобатарея и скорость регенерации энергии слишком малы. Оружие SPATHI — стреляющая очередями пушка, снаряды которой летят недалеко, но при попадании снимают у врага по одному члену экипажа каждый. Основной способ атаки этого корабля таков: догнать врага (и за время погони накопить энергию), подойти на расстояние выстрела и стрелять, пока не кончится энергия, затем немного отступить для перезарядки и повторить все сначала. Спецфункция — запуск небольшой самонаводящейся бомбы, которая летит недалеко и медленно, так что пригодна только для обращения врага в бегство. Но в целом SPATHI совсем неплохой корабль.

На этом корабле летают смешные гуманоиды с длинными конечностями, которых силой заставили присоединиться к Иерархии.

ANDROSYNTH Guard — один из неудачных кораблей. В обычном состоянии он похож на стержень, на который спиралью навита проволока. Один конец проволоки выступает наружу, и из него выбрасывается основное оружие корабля — кислотные шары. Они летят совсем недалеко и образуют в космосе зоны, опасные для вражеского корабля. Эти зоны держатся недолго, но легко восстанавливаются, однако это, конечно, не может служить надежной защитой от врага. В основном ANDROSYNTH используется только во втором состоянии, в которое переводится спецфункцией. Он превращается в быструю и неуязвимую комету, которая может ударять в борт вражеского экипажа, тем самым уничтожая его. Но в этом состоянии очень быстро тратится энергия, которую затем приходится долго набирать в практически беззащитном нормальном состоянии.

VUX Intruder — очень хороший корабль. Несмотря на то что передвигается и разворачивается он медленно, этот корабль очень трудно победить. Его оружие — дальнобойный лазер, который не дает врагу подойти. Кроме этого, VUX имеет отличную спецфунк-

цию — он выпускает особых паразитов, которые летят к вражескому кораблю и, прицепляясь к нему, уменьшают его скорость и маневренность (причем остаются даже после битвы). При своей малой цене только этот корабль способен бороться со скоростными кораблями Альянса.

ILWRATH Avenger — самый странный корабль из всех. По форме он напоминает якорь. Из его «корня» выбрасывается основное оружие — облака антиматерии. Они поражают врага очень сильно, но летят совсем недалеко. Практически всегда используется спецфункция этого корабля, которая делает его невидимым (это означает также, что на него ничего не наводится). Причем в этом состоянии он может быть очень долго, но не способен стрелять. Он дожидается, пока враг подойдет поближе, а затем быстро переходит в нормальное состояние и производит несколько залпов. Нам не нравился этот корабль прежде всего тем, что сам игрок, который им управляет, тоже его не видит. Кроме того, вражеские попадания даже в невидимый корабль снимают у него экипаж. Но компьютер способен управлять этим кораблем так, что он вполне оправдывает свою цену.

На ILWRATH'е летают огромные пауки.

UMGAN Drone — самый слабый и самый дешевый корабль Иерархии. Его основное оружие — конус перед кораблем, который одновременно служит защитой и уничтожает вражеские снаряды. На поддержание этого конуса энергия практически не тратится, так что он может быть включен постоянно. Если вражеский корабль попадет в конус, он потеряет нескольких членов экипажа. Но догнать врага UMGAN не может, так как скорость у этого корабля совсем маленькая. Остается поджидать врага и поймать его в конус резким поворотом или использовать спецфункцию, которая дает кораблю возможность прыгнуть — но назад. К сожалению, некоторая часть вражеских снарядов все же проходит сквозь конус, и почти всегда именно та-

ким способом корабль уничтожают. Но при умелом управлении UMGAN может снять у вражеского корабля большой процент экипажа, облегчив задачу следующим кораблям эскадры.

На этом корабле летают существа, похожие на многоротых и многоглазых огромных амёб.

Корабли Альянса, от дорогих к дешевым

CHENJESU Broodhome — самый большой корабль Альянса. Его оружие несколько необычно, но стреляет дальше всех. Это взрывающиеся шары, вылетающие из «жерла» корабля. Если целый шар попадет во врага, он снимет у него 6 единиц экипажа, но даже если он промазывает, то управляющий кораблем игрок может в любой момент «взорвать» шар — и он разлетится на несколько осколков, каждый из которых тоже наносит повреждение врагу. От них очень трудно уклониться, так что процент «холостых» выстрелов невысок. Не менее интересна спецфункция корабля — он выпускает кристаллы, которые, коснувшись врага, выкачивают у него энергию. Единственный недостаток корабля — неповоротливость. Если враг сможет зайти в тыл CHENJESU, он нанесет значительный урон его экипажу.

На этом корабле летают кристаллические существа, управляющие с помощью молний.

УЕНАТ Terminator — очень хороший корабль. Он напоминает полумесяц, на концах которого установлены мощные пушки. Один снаряд этих пушек снимает у врага по 2 члена экипажа, но они стреляют не очень далеко. Самое ценное в этом корабле — спецфункция, когда корабль покрывается непробиваемым защитным полем. Это хорошо действует против самонаводящегося оружия, но, к сожалению, на создание защитного поля требуется столько энергии, что даже мощные генераторы УЕНАТ'а поддерживают его недолго. Поэтому обычно поле включают только в момент непосредственной опасности, тем более что

при нем нельзя стрелять. Единственный корабль, против которого УЕНАТ бессилен, — это UR-QUAN. Несколько истребителей окружают полумесяц и, дождавшись, пока кончится энергия на защиту, спокойно расстреливают его.

На этом корабле летают огромные белые птицы.

MMRNMHRM X-form напоминает истребитель с изменяемой геометрией крыла. Его спецфункция преобразует корабль из одной возможной формы в другую. В первой форме (со сложенными крыльями) этот корабль имеет необыкновенно высокую скорость при слабой маневренности и пускает сразу две дальнобойные самонаводящиеся ракеты, от которых очень трудно уйти. Во второй форме его крылья развернуты, и он, при небольшой скорости и дальнобойности, обладает высокой скоростью разворота и сильным огнем двух лазеров, бьющих с концов крыльев. Первая форма представляет особый интерес — уйти от ракет из кораблей Иерархии могут только SPATHI и ILWRATH.

ARILOU Skiff, по мнению Саши Буславского, самый лучший корабль в игре. Он совершенно лишен инерции и вообще имеет великолепные двигатели, придающие ему отличную скорость и маневренность. Его оружие — слабый и недальнобойный самонаводящийся лазер, но с его помощью можно победить практически любой корабль. Спецфункция этого корабля — мгновенная телепортация, и она значительно облегчает ему уход от вражеских снарядов и ракет. На огромной скорости этот корабль подходит к врагу, производит несколько выстрелов и мгновенно телепортируется. Наверное, чтобы дать врагу возможность уничтожить ARILOU, авторы игры снабдили его очень маленьким экипажем — всего в 6 человек (на этих кораблях летают люди особой расы, намного обогнавшей нас в развитии).

SYREEN Penetrator — довольно странный корабль. Он напоминает ракету, в голо-

вной части которой находится небольшая пушка — основное оружие корабля. Тем не менее главным оружием является спецфункция — переманивание экипажа с вражеского корабля! Достаточно подойти на нужное расстояние и применить спецфункцию, и враги в виде точек выбросятся из вражеского корабля в космос. Если их подобрать, они войдут в экипаж «сирены». Вражеский корабль тоже может вернуть членов своего экипажа, но это небезопасно, так как могут быть переманены новые. Если никто их не подберет, члены экипажа скоро погибнут.

EARTHLING Cruiser — это и есть земной корабль. Крейсер напоминает тонкий стержень, на котором подвешены двигатели. Ближе к «голове» корабля стержень значительно расширяется. Этот корабль совершенно не соответствует своей низкой цене. Несмотря на то что он не отличается высокой скоростью, его оружие — очень длинная и дальнобойная самонаводящаяся ракета — способно громить всех, кроме самых скоростных врагов. Подойти к крейсеру для непосредственной атаки не дает его уникальная лазерная система защиты, стреляющая по любому предмету в определенном радиусе от корабля, будь то вражеский корабль, снаряд, ракета или метеорит.

SHOFIXTI Scout — самый маленький корабль Альянса. Имея неплохие скоростные характеристики, на первом этапе боя он пытается нанести врагу максимальное повреждение своей небольшой пушкой. На этом корабле летают камикадзе, внешне напоминающие медведей. Если уничтожить врага с помощью пушки не удастся и из начального экипажа в 6 инопланетян остался один или два, они подводят корабль поближе к врагу и взрывают его, что при небольшом расстоянии может нанести врагу очень серьезные повреждения.

Ниже приведены некоторые цифровые данные для каждого корабля.

Название корабля	Экипаж	Энергия	Скорость регенер.	Скорость поворота	Ускорение	Макс. Целение	Целение
UR-QUAN	42	42	8	4	4	5	30
MYCON	20	40	7	2	4	5	23
SPATHI	30	10	1	8	8	9	18
ANDROSYNTH	20	24	3	4/9	6/9	3/9	16
VUX	20	40	6	1	2	1	12
ILWRATH	22	16	5	7	8	4	10
UMGAN	10	30	6	5	5	1	7
CHENJESU	36	24	6	3	3	5	26
YEHAT	20	10	7	7	5	6	23
MMRNMHRM	20	10	5/8	1/7	9/6	9/1	19
ARILOU	6	20	5	9	9	8	16
SYREEN	12—40	16	4	6	8	6	13
EARTHLING	18	18	3	9	2	4	9
SHOFIXTI	6	4	4	7	8	7	5

Основное меню игры Star Control предлагает следующие функции: *установка игроков, тренировка в управлении (Practice), бой всеми кораблями Альянса против всех кораблей Иерархии и наоборот (Melee) и большую игру (Full game).*

В любой момент установлены два игрока. В качестве игрока можно выбрать человека (**Human**) — при этом играющий сам управляет стратегией игры и своими кораблями в бою, киборга (**Cyborg**) — тогда игрок управляет только стратегией, а в бою его кораблями командует компьютер, пситрона (**Psytron**) — все наоборот, и, наконец, компьютер — когда человек не управляет ничем.

Такая невероятная гибкость не встречалась мне ни в одной другой динамической игре. Если, допустим, я не желаю управлять кораблями сам, можно поручить это компьютеру и тем самым перевести игру в нединамический режим. Пситрон используется относительно редко, хотя кое-кто из моих знакомых и предпочитает стрельбу разработке стратегии.

Если установлен не human, то следует выбрать класс игры компьютера. Существует три класса — *стандартный (Standard), хороший (Good) и отличный (Awesome).* Надо всегда выбирать awesome, так как даже ком-

пьютер этого класса не всегда действует оптимальным образом. Именно поэтому Star Control отнесен к динамическим играм — ручное управление (по крайней мере, на медленных компьютерах) эффективнее автоматического. Прочие классы могут использовать новички, чтобы враг давал им время на освоение управления кораблем. Компьютер имеет несколько способов ведения боя (тактик) для каждого типа корабля. По-видимому, считается, что каждая раса имеет несколько капитанов и у каждого из них — своя тактика. Имя командира корабля выводится в бою под его типом.

Practice — это одиночные бои одного корабля с другим. Если игроки установлены так, что стратегией управляет человек, то он имеет возможность выбрать, какие корабли будут драться (при этом можно свести в бой корабли одной стороны или даже два корабля одного типа). Лучший способ знакомства с игрой (если нет друзей, за игрой которых можно понаблюдать) — выбрать киборга и заставить выбранные корабли сражаться друг с другом под управлением компьютера-awesome. При этом происходящий бой выглядит как фантастический мультфильм.

При игре в **Melee** играющие могут сами выбирать, какой корабль следующим войдет в бой (если стратегией управляет человек). Но и в этом случае можно поручить выбор компьютеру, нажав знак вопроса.

А вот **главная игра** у программы Star Control слабовата и поэтому используется относительно редко. На игровом поле отображаются планеты в виде точек, которые постоянно перемещаются по горизонтали. Планеты бывают *жилые* — на них можно построить колонию, *минеральные* — шахту, и *мертвые* (бесполезные). Колонии обозначаются ромбиком, а шахты — плюсом.

Каждая сторона может иметь *звездную базу* (Starbase). Корабли можно строить только на ней, и разрушение вражеской базы практически всегда означает победу. В начале игры сторонам могут даваться некоторые корабли и/или деньги на их постройку. Кроме того,

у обеих сторон уже в начале игры могут быть шахты и колонии.

Шахты приносят играющим деньги — по два звездных доллара за ход. Колонии позволяют кораблям с неполным экипажем ликвидировать этот пробел и набрать (recruit) новую команду. Без сомнения, сторона, не имеющая достаточного количества шахт, быстро проиграет богатому противнику, так что захват минеральных планет составляет основу игры.

За один ход каждый корабль может либо передвинуться по двум (для скоростных кораблей — трем) планетам, либо начать строить шахту (mine) на минеральной или колонию (colonize) на жилой планете. Постройка займет у одного корабля три хода, но ее можно осуществлять и несколькими кораблями сразу. Кроме того, любую планету (даже пустую) можно *фортифицировать*. Корабли не могут во время своего хода «перескакивать» через фортификации врага. Если же враг прилетел на незащищенную фортифицированную планету, то на следующем ходу фортификация разрушается, но обычно за ход можно успеть перебросить туда несколько кораблей. Незащищенные и нефортифицированные шахты и колонии вообще уничтожаются сразу по прибытии врага.

В случае базы не имеет значения, фортифицирована планета, на которой она находится, или нет. Незащищенная база тоже мгновенно уничтожается противником. Каждая сторона может иметь не более восьми кораблей и баз одновременно. Это значительно снижает возможности игры, но упрощает управление. Так как база с целью защиты обычно расположена в глубоком тылу, новым кораблям приходится тратить несколько ходов на то, чтобы добраться до театра военных действий. Если опасность для базы уменьшилась, можно перенести ее поближе к врагу, но перенос базы занимает целый ход (то есть ни один корабль при этом не может перемещаться).

Если корабль прилетает на неисследованную планету, он может найти там полезные механизмы Предтеч (Precursors). При этом на

картинке корабля найденные артефакты изображаются буквами. Например, это могут быть Control Jets, очевидно увеличивающие скорость поворота, Дупано (большая скорость регенерации энергии), Thrusters (увеличение линейной скорости) и т. д. Иногда артефакты резко улучшают боевые возможности корабля.

Если в конце хода на нескольких планетах оказались корабли воюющих сторон, то начинается бой между ними. Победитель останется на планете, за которую шел бой. При этом очень часто ему приходится лететь на ближайшую колонию для пополнения экипажа.

Единственное, что портит эту игру, — плохой принцип перемещения кораблей. С каждой планеты можно перелететь на несколько других. Но так как сами планеты постоянно движутся, иногда оказывается, что на ближнюю планету переместиться нельзя, а на дальнюю — можно. Стратегия требует точного знания всех маршрутов, так как перед хо-

дом надо убедиться в безопасности своих планет, а достичь этого нельзя. Если бы все доступные трассы хотя бы всегда изображались на экране!

Оценка: 9.

Комментарий

Эта игра великолепна и в чем-то даже революционна, но я не могу оценить ее выше чем 9, так как ее «основная игра» слишком проста и бедна стратегическими возможностями. Кроме того, она имеет плохо сделанный интерфейс основной игры, и характер игры сильно зависит от скорости машины. На медленных машинах игра работает недопустимо медленно, а на быстрых ни один игрок не может устоять против компьютера. Фирме Accolade следовало бы устранить эти недочеты, и тогда игра стала бы просто великолепной.

PIRATES!

Производитель: фирма MICROPROSE, 1989 г.

ЖАНР: стратегическая игра.

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: можно играть на IBM PC/XT с адаптером CGA и без винчестера.

Одна из самых простых, самых известных и самых загадочных компьютерных игр. Остается загадкой, как дизайнеру Pirates! Сиду Мейеру удалось создать интересную и захватывающую игру с такими простыми правилами и буквально парой изображений. Ниже я приведу некоторые догадки по поводу того, как это у него получилось.

А сейчас — добро пожаловать в Карибское море! На дворе XVII век, и большая часть земли и богатств Нового Света принадлежит жестокой и фанатичной Испании. Желаете ли Вы стать членом «берегового братства» и плавать в поисках добычи? Любите ли Вы грохот пушек и звон абордажных сабель? Может быть, именно Вы сумеете повторить подвиги Моргана и Дрейка или даже превзойти их. В этой игре Вы станете настоящим пиратом.

История Вашей жизни, в общем, довольно обычная для того времени и места. С юных лет Вы от зари до зари работали на плантации, выкраивая все же время для тренировки в фехтовании. Со временем такая скучная жизнь Вам надоела, и Вы решили стать пиратом. Члены «берегового братства» устраивают Вам «приемный экзамен». Как известно, наиболее заманчивая добыча для пиратов — это Silver Train, привозящий серебро из Перу, и Treasure Fleet, увозящий все награбленные испанцами богатства в Европу. Известно ли Вам, где и когда можно застать эти богатейшие призы? Если нет, то Вы не годитесь в пираты. Заплатите фирме Microprose за игру, и она снабдит Вас столь необходимой для пиратского ремесла информацией.

Допустим, что Вас приняли в «береговое братство». Некоторое время Вы плаваете под началом опытного капитана, тренируясь в стрельбе из пушек, абордажных боях и изучая навигацию. Наконец, наступает Ваш час: в бою с несколькими вражескими кораблями один из них пытается спастись бегством. «Поймайте его, и он Ваш!» — кричит капитан, и Вы с несколькими товарищами врываетесь на борт. Осталось только победить в бою экипаж вражеского корабля (этот вид боя мы рассмотрим позже) — и Вы уже капитан! Но если Вы не смогли «сдать экзамен», то никто не последует за Вами, и вражеский капитан победит Вас. Только теперь начинается реальная игра.

Перед игрой Вы должны определить, в какое время и за какую страну Вы желаете играть, а также уровень сложности игры. Можно выбрать любой исторический период из шести:

The Silver Empire (1580)
Merchants and Smugglers (1600)
The new Colonists (1620)
War for Profit (1640)
The Buccaneer Heroes (1660)
Pirates' Sunset (1680)

От времени игры зависит населенность и богатство городов, а также количество попадающихся торговых и военных кораблей. Если выбрать слишком ранний период, то негде будет найти добычу, а в последнем периоде много военных кораблей, охотящихся за пиратами. По умолчанию компьютер выбирает эпоху The Buccaneer Heroes, и лучше принять этот выбор.

В Карибском море есть *владения четырех держав: Англии, Франции, Голландии и Испании* (не спутайте: слово DUTCH означает не датчан, а именно голландцев). Вы можете начать игру английским или французским буканьером, голландским «искателем приключений» или даже испанским ренегатом (поскольку предполагается, что атакуются будут преимущественно испанские корабли и города). От этого зависит, в каком городе ока-

жется Ваш корабль в начале игры. Кроме того, Ваша страна предоставит Вам каперское свидетельство, делающее Ваши действия в некоторой степени законными. За каперские свидетельства других государств придется платить деньги.

В *Pirates!* есть *четыре уровня сложности игры* — **Apprentice**, **Journeyman**, **Adventurer** и **Swashbuckler**. Уровень игры оказывает большое влияние на все ее части, будь то навигация, абордажный бой, управление командой и т. д. В принципе, если Вы удачно возглавляли набеги на низком уровне, то после дележа добычи всегда можно перейти на более высокий. Чем сложнее уровень, тем большая часть награбленного достается лично Вам как капитану, а время игры ограничено, поскольку пиратская жизнь не из легких. Если Вы недостаточно опытный пират, начинайте с самого простого уровня.

Наконец, Вам нужно выбрать свое *пиратское «хобби», или специализацию*. Это может быть *фехтование (Fencing)*, *управление кораблем (Navigation)*, *стрельба из пушек (Gunnery)*, *хитрость и привлекательность (Wit & Charm)* или *лечение ран (Medicine)*. Здесь трудно что-либо посоветовать, поскольку непонятно, на что именно влияет каждое «хобби». Однако точно известно, что умение вылечивать раны несколько продлит Вашу пиратскую карьеру, то есть поможет лучше обеспечить Вашу спокойную старость. Именно в этом и состоит *основная цель игры*.

Итак, Ваш небольшой корабль стоит в одном из портов Вашей страны. В первую очередь Вы попадаете к губернатору, который предоставляет Вам каперское свидетельство и сообщает, с какими государствами Ваша страна воюет или находится в союзе. Кроме того, губернатор может поручить Вам какую-нибудь миссию, а также пожаловать звание и землю за доблестную службу. Если Вы захватили кого-нибудь в плен, то в доме губернатора его родственники могут предложить за него выкуп. Там же Вы можете узнать что-нибудь о своей пропавшей сестре, которую держат где-то на удаленной плантации. Наконец, у каждого губернатора есть неза-

мужняя дочь, с которой можно приятно побеседовать. Если Вам повезет (скорее всего, на это оказывает влияние *Wit and Charm*), то дочь губернатора согласится сообщать вам информацию о местонахождении *Silver Train'a* и *Treasure Fleet'a*.

Конечно, в каждом городе есть свой губернатор, и к нему можно зайти (*Visit a Governor*), но не более одного раза во время одной стоянки в порту (зачем надоедать высокопоставленным лицам?). Поведение губернатора будет зависеть от отношения к Вам его страны. Отношение и чин — это один и тот же параметр. В начале игры Вас никто не знает, поэтому отношение всех стран к Вам *Neutral* (нейтральное), кроме своей страны, которая уже дала вам *каперское свидетельство (Letter of Marque)*. В дальнейшем Вы можете получить у каждого государства следующие *чины*: **ENSIGN** (*мичман*), **CAPTAIN** (*капитан*), **MAJOR** (*майор*), **COLONEL** (*полковник*) и **ADMIRAL** (*адмирал*).

Если же Вы неоднократно атаковали суда и города какой-нибудь державы, то ее отношение сначала станет *Wary* (*настороженным*), а затем *Hostile* (*враждебным*). Однако единой колониальной власти в Карибском море нет, поэтому если Вы желаете помириться с бывшими врагами, то некоторые губернаторы по сходной цене простят Ваши прегрешения и даже продадут каперское свидетельство своей страны. Неизвестно, отменяют ли враждебные действия против государства выданное им офицерское звание, но, скорее всего, отменяют, иначе звание было бы идеальной индульгенцией.

Кроме дома губернатора, в каждом городе можно зайти в таверну, а также продать захваченные корабли и товары торговцу, сохранить игру (через меню *Check Information*; не забывайте сделать это, ведь пиратская жизнь полна случайностей!) или распустить команду, разделив все награбленное (*Divide up the plunder*).

ТАВЕРНА ДЛЯ ПИРАТА — *ПОЧТИ ЧТО РОДНОЙ ДОМ!* Если у пирата есть деньги, его всегда можно найти в таверне. Именно поэтому в таверне можно нанять дополнительную коман-

ду. Чем лучше Ваша *репутация* (*cowardly / promising / well-known / famous / notorious / infamous!*), тем больше пиратов захотят присоединиться к Вашей команде. Кроме того, в таверне можно за символические деньги купить у путешественников важную информацию о различных городах (сколько там людей, солдат, пушек и, главное, денег). Наконец, в таверне иногда продают карты пиратских кладов. Клад может содержать порядка 10 000 золотых, так что стоит заплатить 500—700 монет за карту.

Визит к торговцу состоит из трех этапов. Сначала он предлагает продать лишние корабли, если у Вас их несколько. Затем, если корабли нуждаются в ремонте, их можно починить за умеренную цену. Наконец, после этого можно продать захваченные товары. Пираты не очень-то разбираются в товарах, поэтому в *Pirates!* их только три вида: еда (**FOOD**), сахар (**SUGAR**) и все остальное (**GOODS**). Пушки тоже считаются «товаром», лишние орудия обычно продают. Цена пушек стандартная — 50 монет за две пушки, а вот цены остальных товаров могут сильно различаться (от 20 до 120 монет за тонну). Кроме того, у торговца может не хватить денег, чтобы купить все ваши товары, поэтому не продавайте корабли, пока не убедитесь, что товары не придется бросать за борт из-за нехватки тоннажа Вашего флота.

Очевидно, что *ЛАВКА ТОРГОВЦА ДЛЯ ПИРАТА ДАЖЕ ВАЖНЕЕ, ЧЕМ ТАВЕРНА*. Ведь продавать товары и чинить корабли приходится гораздо чаще, чем набирать новую команду. Кроме того, команда, естественно, потребляет еду, и ее иногда приходится покупать у торговцев. Неудивительно, что в городах враждебных государств торговцы часто отказываются иметь с Вами дело: «Мы не торгуем с пиратами!», тогда как в тавернах на это не обращают внимания.

Но что это, неужели мы еще не вышли из порта? Поднять якорь!

Командуем *Leave Town*, и вот мы уже плывем по бескрайним морским просторам. *Управление кораблем* предельно простое — курс можно менять стрелками влево и впра-

во. Не забудьте, что Ваш корабль парусный, следовательно, плыть против ветра намного сложнее, чем по ветру. Ветры здесь дуют обычно восточные, с океана, и текущее направление ветра можно легко определить по облакам. Клавиша *Enter* открывает дополнительное меню, в котором можно посмотреть различную информацию — о состоянии команды, о достигнутых личных успехах (*Personal Status*), о разных городах и т. д.

С точки зрения моряка, карта в *Pirates!* состоит всего из четырех типов клеток: воды, суши, городов и рифов (на рифах есть вероятность потерять корабль). По воде можно свободно плавать, но если нужно выйти на сушу, достаточно направить туда корабль. Это понадобится, например, для поиска сокровищ. То же самое и с городами: достаточно подвести корабль к городу, и появится меню из четырех пунктов: **Sail into Harbor** (*плыть в гавань*), **Attack Town** (*атаковать город*), **Sneak into Town** (*тайно проникнуть в город*) и **Leave Town** (*покинуть город*). Если город принадлежит дружественной стране, можно смело плыть в гавань, но вражеский город при этом откроет огонь и, надо думать, потопит Ваши корабли. Тайком следует проникать в город, если губернатор поручил доставить туда секретное послание. Однако при этом стражник может Вас узнать, и придется с ним сражаться. Атака городов — выгодная, но опасная операция, и об этом мы еще поговорим.

Но вот впередсмотрящий кричит: «Парус на горизонте!», а боцман напоминает, в территориальных водах какого государства находится Ваш корабль (только на первых двух уровнях сложности). Можно попробовать догнать корабль (*Investigate*), однако после этого он может на Вас напасть. Если Ваши корабли потрепаны в боях, их трюмы полны добычей, а матросов не хватает, можно уплыть (*Continue voyage*). После сближения Вы видите, к какому типу принадлежит встреченный корабль (о различных типах кораблей мы поговорим чуть ниже). Можно подойти еще ближе (*Investigate*) или попытаться уйти (*Sail away*), но, если это военный корабль враждеб-

ной страны, другой пират либо охотник за пиратами, он может напасть, и Вам придется сражаться. Если же Вы подошли еще ближе, то увидите флаг на встреченном корабле (он принадлежит одной из четырех держав или пиратский). Теперь Вы можете атаковать этот корабль, либо получить новости, или просто уплыть, если встреченный корабль не напал на Вас.

Поскольку Вы пират, то, конечно, рассматриваете все торговые суда противника как законную добычу, а охотники за пиратами могут думать то же самое про Вас, поэтому прежде всего надо научиться вести морские бои. Перед боем Вы должны выбрать тот из своих кораблей, на котором Вы собираетесь сражаться. Боевые качества корабля включают в себя *скорость передвижения, прочность, максимальное количество пушек и экипажа*. Как правило, чем больше людей и пушек вмещает корабль, тем он прочнее, но медленнее. В Вашей эскадре может быть несколько кораблей (в том числе только что захваченные).

И вот начинается бой. Управление кораблем в бою несложное, но требуется действовать быстро и решительно. Стрелками влево и вправо можно поворачивать корабль, стрелками вверх и вниз — ставить полные/боевые паруса (полные паруса дают большую скорость, а боевые — более быстрый разворот). Стрельба производится клавишей Enter, причем все парусные корабли стреляют от борта, так что нельзя одновременно стрелять и догонять или стрелять и убегать. Кроме того, корабль не может стрелять во время смены парусов, и на перезарядку орудий также требуется время.

Дальность действия пушек довольно большая (иногда снаряды летят почти через весь экран). Если залп попал в корабль, он убивает несколько человек команды и уничтожает несколько пушек (количество тех и других зависит от количества стрелявших пушек и прочности этого корабля). Кроме того, сам корабль может получить повреждение, которое резко уменьшит его скорость. *Степень повреждения корабля* выражается словами **NO**

DAMAGE (*нет повреждений*), **SAIL DAMAGE** (*поврежден парус*), **LOST A MAST** (*потерял мачту*), **HULL LEAKING** (*пробойна в корпусе*) и **SHIP SINKING** (*корабль тонет*). Например, один залп 28 пушек фрегата способен сбить мачту легкого корабля, и это единственная возможность догнать его и захватить.

Чтобы *взять корабль на абордаж*, его сначала надо догнать. Если у Вас намного больше команды и Ваш корабль пару раз попал во вражеский, то враг может просто сдаться. В противном случае придется сражаться с капитаном корабля. В этом сражении основное значение имеет количество команды обоих кораблей; умение фехтовать способно спасти бой, только если собственный экипаж не слишком уступает количественно экипажу противника. Таким образом, в корабельном бою следует стремиться догнать врага, если у Вас больше людей, и убежать от него в противном случае. Не забудьте, что в результате перестрелки это соотношение может измениться.

Очень многое в морской битве зависит от ветра. На экране всегда отмечено западное направление, а в нижней части экрана — сила и направление ветра. Направление ветра дается с точностью в 22,5 градуса (например, ESE — East-South-East). Максимальная скорость достигается, если идти прямо по ветру. Если идти точно против ветра, то Ваш корабль будет сносить (отрицательная скорость), и опытные игроки иногда этим пользуются. Скорость обоих кораблей всегда показывается на экране. Во время долгой битвы ветер может перемениться, и это надо учитывать.

Если ни один корабль не взял врага на абордаж, то битва может закончиться в трех разных случаях. Во-первых, если врагу удалось убежать (расстояние стало больше размеров экрана), во-вторых, если битва была прекращена заходом солнца (то есть была слишком длинной), и, в-третьих, если убежал корабль игрока, а не вражеский. В последнем случае, если у игрока больше одного корабля, враг догоняет и захватывает самый медлен-

ный из его кораблей, кроме участвовавшего в битве.

Если Вам удалось захватить вражеский корабль, то сначала надо решить, взять его с собой или затопить. При этом Вы еще не знаете, сколько груза на этом корабле, но Вам известна его максимальная грузоподъемность и количество свободного места на своих кораблях. Если Ваши трюмы забиты добычей, можно взять захваченный корабль. Но при этом на него придется перевести часть экипажа, и в следующем бою Вы сможете использовать меньше людей. Если Ваша команда и так мала, то от корабля придется отказаться. Кроме того, надо принимать в расчет тип захваченного корабля (а вдруг он подойдет для Вашей эскадры?) и степень его повреждения. Если это тяжелый корабль и он сильно поврежден, то он замедлит всю эскадру и может привести к смерти от голода.

После этого можно выбрать, какие товары Вы хотите забрать с корабля. Вы получите некоторую сумму наличными и сможете забрать все, что вместится в Ваши трюмы. Вот когда Вы можете пожалеть, что решили потопить корабль, потому что лишние товары окажутся за бортом. К тому же нередко некоторые члены вражеского экипажа изъявляют желание присоединиться к Вам, пополняя Ваши потери. Если Вы победили пирата или охотника за пиратами, то он попадает в плен. Можно тут же спросить его о местонахождении Silver Train'a или Treasure Fleet'a либо задержать его, чтобы потом получить выкуп от его родни (который бывает совсем немалым, например 8—10 тысяч золотых). Однако пленный может сбежать при выходе из любого порта. Кроме того, практически вся команда побежденного пирата или охотника присоединяется к Вам (порядка 30—40 человек).

Рукопашный бой (с использованием холдного оружия) не менее важен, чем морской. Как только команда берет вражеский корабль на abordаж, начинается рукопашная. Вы как капитан должны сразиться с капитаном вражеского корабля. Можно выбрать для боя *рапиру (Rapier)*, *меч (Long-sword)* или *абордажную саблю (Cutlass)*. В бою управле-

ние довольно простое: клавиши Home и End наносят удары сверху и снизу, PgUp и PgDn парируют удары сверху и снизу, а стрелками влево и вправо можно просто передвигаться по полю боя. Фигурка игрока всегда расположена справа от противника. Различные типы оружия, по-видимому, отличаются друг от друга удобностью нанесения и парирования ударов.

В нижней части экрана при рукопашном бое отображается полезная информация. Это, прежде всего, сведения о настроениях обеих сторон. Возможны следующие *настроения*: **PANIC** (*паника*), **SHAKEN** (*дрожь*), **ANGRY** (*недовольство*), **FIRM** (*стойкость*), **STRONG** (*упорство*) и **WILD!** (*ярость!*), причем настроение одной команды всегда является зеркальным отражением настроения другой (то есть возможны пары PANIC—WILD!, SHAKEN—STRONG, ANGRY—FIRM и их отражения). Начальное настроение команд зависит от их количества, а также от того, кто точнее стрелял в предшествующем морском сражении. Удачные удары могут изменить всеобщее настроение. Если одна команда в панике, то достаточно один-два раза попасть в ее капитана, и он сдастся (упадет на колени). После этого бой считается выигранным.

Как уже говорилось, большое значение в рукопашной имеет численность обеих сторон, которая также изображается в нижней части экрана. Пока два капитана сражаются между собой, остальные матросы стреляют друг в друга из пистолетов. При этом та сторона, у которой настроение лучше, стреляет чаще, чем другая. Удачные залпы также могут изменить настроение, так что не стоит нападать при значительном численном превосходстве врага. Как бы хорошо Вы ни фехтовали, вражеские залпы быстро уничтожат Вашу команду, а победить в одиночку 100 человек не смог бы даже Морган. Тем не менее иногда можно решиться на атаку, имея 60 человек против 100 или 200 против 400, особенно если Ваши пушки предварительно напугали врагов.

От результата abordажного боя зависит все — не зря пираты часто клялись победить

или умереть. В случае победы Вы захватываете корабль, деньги и товары, в противном случае Вас ждет тюрьма, потеря всего своего флота и всех денег. Нескоро Вам удастся сбежать, и все придется начинать сначала. Лучшее в этом случае восстановить игру.

Теперь мы можем рассмотреть различные типы кораблей, встречающихся в игре. Каждый корабль имеет свою цену (которую Вы получите у торговца при продаже корабля) и свой тоннаж. Боевые качества корабля включают его скорость, прочность, максимальное количество пушек и команды в бою. Все эти характеристики, кроме скорости и прочности, приведены в следующей таблице. Чем больше корабль, тем он прочнее, но медленнее (эти параметры явно не видны).

Тип корабля	Пушки	Команда	Тоннаж	Цена, рс.
PINNACE (пинасса)	8	64	20	500
SLOOP (шлюп)	12	96	40	1000
BARQUE (барк)	16	128	60	1500
CARGO FLUYT (флейт)	20	160	80	2000
MERCHANTMAN (торговец)	24	192	100	2500
FRIGATE (фрегат)	28	224	120	3000
WAR GALLEON (боевой галион)	32	256	140	3500
GALLEON (галион)	36	288	160	4000

Просто поразительно, насколько велико разнообразие ситуаций в *Pirates!* всего при восьми типах кораблей! Дело в том, что одни типы встречаются чаще, другие — реже, кроме того, в таблице приведены только максимальные количества пушек и команды; как правило, на встречаемых торговых кораблях тех и других гораздо меньше, но пиратские и особенно военные корабли часто отлично оснащены. Опытный пират может по одному типу корабля решить, стоит ли его атаковать.

CARGO FLUYT — это, чаще всего, голландский корабль, и встречается он довольно редко. Испанцы предпочитают BARQUE, иногда один поход к их берегам позволяет захватить 4—5 барков. Мелкие корабли, шлюпы и пинассы, представляют небольшую

ценность для пирата из-за малого тоннажа. Пиратская мечта — это MERCHANTMAN'ы, которые обычно плавают под английским или французским флагом. Тяжелые военные корабли — гроза пиратов, на них всегда много пушек и людей. Фрегаты обычно принадлежат Англии или Франции, а галионы — Испании. Пираты-враги могут использовать любые корабли, кроме военных, поскольку они редко встречаются и их очень трудно захватить.

Вы начинаете свои приключения на шлюпе (SLOOP). Набрав достаточное количество экипажа, Ваш корабль способен захватить любого торговца, даже не используя пушки, из-за преимущества в скорости. Только пинасса может спастись от Вас бегством, но она обычно не заслуживает внимания. Тем не менее даже MERCHANTMAN способен повредить Ваши паруса орудийным огнем и спастись бегством. А что Вы будете делать, если на Вас нападёт охотник за пиратами на фрегате? Один залп фрегата собьет Вашу мачту и уничтожит половину команды, после чего враг возьмет Вас на бордаж, пользуясь огромным численным превосходством.

Как правило, хорошая пиратская эскадра состоит из нескольких кораблей различных типов, чтобы из них можно было выбрать наиболее подходящий для любого сражения. Эксперты рекомендуют при атаке использовать корабль, близкий по типу к жертве, поскольку тяжелый корабль просто не догонит более легкий (в лучшем случае сильно повредит), а результат боя легкого против тяжелого мы только что видели. Чаще всего в эскадру постоянно входят два корабля — легкий и тяжелый, больше брать невыгодно, поскольку для управления каждым кораблем требуется команда. Я предпочитаю SLOOP и FRIGATE, но это не обязательно оптимальная комбинация. Некоторые мои друзья предпочитают шлюпу пинассу, которая всегда позволяет им догнать атакуемый корабль, уклоняясь от его залпов, но это требует очень точного управления кораблем. Другие плавают на одном корабле, по возможности на WAR GALLEON'е, разнося всех в щепки. Однако на первое время достаточно вместо фрегата взять MER-

CHANTMAN, который немногим слабее и не так замедлит Вашу эскадру. Кроме того, с чем еще Вы можете надеяться на захват фрегата или галиона?

Торговые корабли — основная добыча пиратов, но истинную славу и сокровища способен доставить только захват городов. В Pirates! их около 40, и каждый город сильно отличается от других. Прежде чем идти на город, требуется определить, насколько этот город богат и хорошо ли он защищен. Эта информация предоставляется в любое время (пункт Cities). Прежде всего, можно узнать, кому принадлежит выбранный город (а это может время от времени изменяться!). Каждый город находится в одном из четырех состояний: **Struggling** (*сражается*), **Surviving** (*просто живет*), **Prospering** (*богатеет*) и **Wealthy** (*богатый*). Основные сведения, нужные для пирата, — количество золота в городе. Нечасто удается захватить все золото города, но иногда захваченная сумма даже превышает ожидаемую.

Кроме того, каждый город имеет текущее количество населения, солдат и фортов (в каждом форте находится ровно 12 пушек). В города можно заходить (или атаковать их) с суши или с моря, если город выходит к морю. Как правило, атаковать с моря гораздо проще, и успех здесь чаще зависит не от случайности, а от правильной стратегии игрока, поэтому рассмотрим сначала этот способ.

АТАКА ГОРОДА С МОРЯ, в сущности, ничем не отличается от обычного морского сражения, только на экране вместо вражеского корабля изображен форт, который, естественно, не может двигаться. Чтобы атаковать город, надо высадить войска, то есть подвести свой корабль достаточно близко к стенам форта. Пушки форта могут стрелять в любую сторону, причем направление выстрела можно определить только по полету ядер, ведь форт не поворачивается, как корабль. Высадка десанта редко проходит без потерь, а иногда атакующий корабль просто расстреливается пушками в упор. Однако, если высадка прошла успешно, начинается рукопашная схватка с командиром гарнизона, которая в точности

повторяет описанный выше абордажный бой. Если в городе нет форта, то считается, что десант высадился без помех, и схватка начинается сразу.

Вам заранее известно количество пушек в форте (оно равно количеству фортов города, умноженному на 12) и численность гарнизона (она может составлять до 400 солдат и даже более).

Существуют две основные стратегии захвата городов: быстро высадить десант, уклоняясь от залпов форта (идя зигзагами), или расстрелять форт с предельно дальней дистанции, после чего спокойно подойти к городу. Естественно, для быстрой высадки десанта требуется небольшой скоростной корабль и достаточно сильный попутный (по крайней мере, не встречный) ветер. Этот способ незаменим, если в городе много пушек, но мало солдат, поскольку на легком корабле нельзя привезти более 100—130 солдат. С другой стороны, если в городе много солдат, то требуется корабль как можно большего размера, чтобы иметь шанс на успех. Если в городе 1—2 форта и 250 солдат (довольно частая ситуация), то WAR GALLEON, обладая 32 пушками против 12—24, вполне может разгромить форт, не понеся особенных потерь (однако надо отметить, что стены форта намного прочнее бортов любого корабля, включая галион).

ЗАХВАТ ГОРОДА С СУШИ намного сложнее и неудобнее в управлении. Для этого надо сначала высадиться на сушу и подвести своих людей к стенам города. Собственно в атаке принимают участие несколько отрядов пиратов и защитников города. Каждый отряд имеет определенное количество людей и мушкетов. Игрок может только передвигать свои отряды по карте с помощью стрелок и переключаться между ними по клавише Enter.

Прежде всего требуется уничтожить защитников, вышедших из форта. Для этого их лучше всего по очереди окружать несколькими своими отрядами. Противоборствующие отряды автоматически стреляют друг в друга и сражаются, при этом большое значение имеет тип ландшафта, на котором находится каждый отряд (в лесу отряды несут меньшие

потери). После этого надо, как и при атаке с моря, подвести свои отряды к вражескому форту. Атака с суши крайне рискованна даже при численном превосходстве, не в последнюю очередь из-за плохого интерфейса. Следует атаковать с суши только те города, которые не выходят к морю и не имеют фортов (в этом случае пираты сразу атакуют защитников города).

ПОСЛЕ ЗАХВАТА ГОРОДА НАСТУПАЕТ ВРЕМЯ ПОДСЧИТЫВАТЬ ТРОФЕИ. Прежде всего, Вы получаете некоторую сумму наличными, размер которой резко уменьшается, если горожане заранее узнали о Вашей атаке и успели спрятать свои драгоценности. Кроме этого, Вам достается огромное количество товаров — нередко 200—300 тонн. Вот когда Вы оцените транспортное значение крупных кораблей! Стоит захватить пару торговых кораблей перед атакой города, если вы можете выделить несколько человек для управления ими.

Но это еще не все. Если Вы нападете на город, в котором стоит Silver Train или Treasure Fleet, и Вам удастся его захватить, то Вы захватите и богатейший караван с драгоценностями, то есть ВАША ДОБЫЧА МОЖЕТ СОСТАВИТЬ 100—300 ТЫСЯЧ ЗОЛОТЫХ! Чтобы с гарантией захватить караван, требуется раздобыть информацию о его местонахождении (у захваченных в плен врагов или у губернаторских дочерей). *Существует всего 10 городов, в которые заходят караваны:* это **VERA CRUZ** (совр. Мексика), **HAVANA** (Куба), **PUERTO BELLO** (Панама), **CARTAGENA**, **SANTA MARTA**, **RIO DE HACHA** (Колумбия), **CUMANA**, **CARACAS**, **MARACAIBO** и **GIBRALTAR** (Венесуэла).

Если Вы разграбили город, его состояние, конечно, ухудшается. Уменьшается количество населения и денег, а статус становится Struggling. Не стоит сразу же после разграбления города нападать на него еще раз, даже если у Вас достаточно сил, потому что теперь-то жители точно о Вас знают и все припрятут. Повторная атака имеет смысл только в двух случаях: если в городе стоит Silver Train или Treasure Fleet (очевидно, вследствие ошибки в программе их можно разграбить

несколько раз подряд) или если Вы желаете не просто разграбить город, а надолго захватить его для своей страны.

Если в городе мало населения, то достаточно несколько раз захватить его, и губернатор города в страхе убежит. После этого Вы можете отдать завоеванный город любой из четырех держав (в том числе и той, что владела им раньше). Конечно, родина не забудет Ваши заслуги. Кроме того, Вы можете получить удобную базу для дальнейших пиратских операций. Желаящим попробовать рекомендую небольшой городок MARGARITA, расположенный на острове чуть севернее «стратегически важного» города CUMANA. Захватить можно далеко не каждый город: ни один из 10 городов, в которые заходят караваны с сокровищами, не захватывается (очевидно, благодаря большому количеству испанских колонистов на континенте). Испанцы также время от времени захватывают небольшие города.

ПОИСК ЗАРЫТЫХ ПИРАТСКИХ СОКРОВИЩ ПРОИСХОДИТ СЛЕДУЮЩИМ ОБРАЗОМ. Сначала в таверне Вы покупаете карту, точнее, клочок карты с обозначенным на нем местом, где зарыт клад. Если Вы знаете все море как свои пять пальцев, этого может быть достаточно для точного определения нужного места. В противном случае придется ждать, пока в какой-нибудь другой таверне Вам не продадут еще клочок этой карты, и так далее, пока, наконец, на карте не будет отмечено название ближайшего города (Somewhere near SANTIAGO, например). После этого Вы легко найдете нужное место.

Примерно так же, но гораздо опаснее, проходят *ПОИСКИ ПРОПАВШИХ РОДСТВЕННИКОВ, КОТОРЫХ ДЕРЖАТ НА ОТДАЛЕННЫХ ПЛАНТАЦИЯХ.* Время от времени в доме губернатора Вы будете узнавать, что тот или иной «злой испанец» (Evil Spaniard) знает об их местонахождении. Узнав это, Вы можете спрашивать об этих злодеях у пленных капитанов и в захваченных городах, пока не узнаете, в каком городе они находятся. Чтобы поймать испанца, надо захватить город и после этого победить врага на дуэли (обычная рукопашная, но один

на один, то есть все решает умение фехтовать). Тогда Вы получите кусок карты с расположением плантации. Чтобы получить полную карту, придется поймать еще нескольких злодеев.

Если Ваши brave набег послужили какому-либо государству, то губернатор любого города этой державы может пожаловать Вам новое офицерское звание и, вдобавок к нему, несколько акров земли. Все это будет учтено, когда Вы решите удалиться от бурной пиратской жизни. Лучше всего получить офицерские звания сразу нескольких государств, это обеспечит Вам большой почет и большее количество земли. Кое-кто умудрялся получать звания всех четырех государств!

Чтобы получать звания, надо уничтожить корабли и города врагов того государства, которому Вы служите в настоящий момент. Кроме того, губернаторы могут давать Вам миссии, которые также помогают получать очередные звания. Миссии бывают четырех типов. Самое простое задание — отвезти письмо кузине губернатора, живущей в другом городе. Для этого достаточно приплыть в нужный город и зайти в дом губернатора. Иногда нужно отвезти секретный документ, для чего требуется скрытно проникнуть в нужный город (*Sneak into town*). Чтобы освободить сына губернатора из тюрьмы, надо захватить город, в котором находится тюрьма. Наконец, губернатор может попросить покончить с пиратом, плавающим около такого-то города, для чего требуется победить его в морском бою. Если миссия Вам не нравится, можно ее не выполнять. Рано или поздно Вы получите следующую.

Наконец, пиратское ремесло — лучшая возможность для женитьбы. Губернаторские дочери благосклонно относятся к такому brave капитану, как Вы. Вместо того чтобы заниматься девушку приятными беседами, можно сразу взять быка за рога и сделать ей предложение. Если Вы недостаточно знатны и богаты, она может просто отказать Вам. В противном случае Вам придется драться на дуэли с ее предыдущим женихом (обычная рукопашная схватка один на один). После по-

беды играется свадьба, и Вы получаете жену.

Жена, во-первых, дает Вам несколько дополнительных очков (если Вы не женитесь молодым, то вообще не сможете найти себе жену), а во-вторых, она всегда сообщает Вам о местонахождении *Silver Train'a* и *Treasure Fleet'a*. Поэтому имеет смысл жениться в одном из тех городов, которые расположены ближе всего к северному побережью Южной Америки. Караваны стоят в каждом городе всего 2 недели, и если Вы узнали у жены, где они, то надо успеть их захватить, пока они не перебрались в другое место. Я рекомендую жениться на Кюрасао, оттуда можно быстро захватить караваны в Маракайбо, Гибралтаре, Рио-де-Жача, Санта-Марте и даже Картахене, если повезет. В тех местах ветер почти всегда восточный, что позволяет даже тяжелым галионам добраться в срок.

Губернаторские дочери бывают четырех типов (они различаются как внешним видом, так и поведением). Хуже всех чопорная девушка в очках и с книгой в руке (она характеризуется как «сварливая и придиричивая»). Скромная девушка с вязанием в руках отмечена как «дружелюбная и привлекательная». Девушка с веером в руке «приятная и веселая». Но самой лучшей партией считается эффектная пышноволосая девушка с котом, которая проявит себя как «волнующее и прекрасное создание». Очевидно, чем лучше ваша жена, тем больше очков Вы получите (хотя Вы, возможно, предпочитаете другой тип женщин). Однако красавицы капризны, и Вам придется стать достаточно богатым и высокопоставленным офицером, чтобы добиться согласия на брак.

Женитьба имеет и свои отрицательные стороны. Если, будучи холостым, вы могли поговорить с губернаторской дочерью в любом дружественном порту, а то и уговорить ее быть Вашим информатором, то теперь, конечно, ни одна гордая леди не пустит Вас даже на порог. Только те истинные Ваши подруги, которые предоставляли Вам информацию, будут продолжать это делать. Запомните, в каких портах они живут, — это Ваши надежные убежища и базы для возможной атаки кара-

ванов. Очевидно, жениться имеет смысл не сразу же, на первой попавшейся девушке, а только после заведения полезных связей и повышения своего статуса — тогда Вы станете завидным женихом и сможете выбрать себе невесту по вкусу.

Наконец, нужно поговорить и о команде. Пиратская команда — это не дисциплинированный экипаж военного судна, надо внимательно следить за ее настроением. *Матросы* могут быть **HAPPY!** (*счастливы!*), **PLEASED** (*вежливы*), **UNHAPPY** (*несчастливы*) или **ANGRY!** (*недовольны!*). Их настроение зависит от количества награбленных денег, размеров экипажа и времени, прошедшего с начала экспедиции. Неудивительно, ведь каждый из них желает заполучить как можно больше золота, а также стремится на берег, чтобы прогулять награбленное.

Для Вас, капитана, это означает, что одна экспедиция не может продолжаться вечно. Если команда несчастна или недовольна, то в каждом порту несколько матросов будут убежать, прихватывая с собой не только свою, но и ВАШУ долю добычи. Кроме того, время от времени на корабле будут происходить бунты, и Вам придется драться с вожаком бунтовщиков. Даже если Вы его убьете, несколько матросов все равно убегут, и опять не с пустыми руками. Лучше не доводить дело до таких событий. Если у Вас награблена немалая сумма, нет надежды на быстрое ее увеличение, а команда начинает роптать, — пора идти в ближайший порт и распускать команду, *разделив добычу* (**Divide up the plunder**).

Перед дележом добычи надо продать все товары и все корабли, кроме одного. Оставьте себе самый тяжелый корабль: вспомните, с каким трудом он вам достался! Если Вы оставите более одного корабля, то программа сама выберет из Ваших кораблей один, с которым Вы и начнете следующую экспедицию. Перед дележом всегда полезно сохранить игру: возможно, Ваше здоровье не позволит Вам пуститься в еще одну экспедицию, и тогда Вы сможете восстановить игру и, например, жениться в этом же порту. Кроме того, очень полезно попробовать удалиться на покой, пото-

му что это единственный способ посмотреть свои суммарные достижения, которые переводятся в «пиратские пункты» (Pirate points).

При дележе добычи Вы как капитан получите свою долю первым, а то, что останется, будет поровну разделено между пиратами. Размеры Вашей доли зависят от уровня сложности игры. На уровне Apprentice Вы получаете 5% всей награбленной суммы, Journeyman — 10%, Adventurer — 15%, и Swashbuckler — 20% от награбленного. Очевидно, что первый уровень — это пустая трата времени (однажды мои матросы получили больше меня!), поскольку следующий приносит вдвое больше дохода и ненамного сложнее.

Как уже говорилось, после раздела добычи Вы можете уйти на покой. При этом программа подробно обсудит все Ваши достижения и вынесет вердикт — кем Вы станете в конце Вашей карьеры. Вы можете занять одно из 24 «положений в обществе» — от ничего, бродяги или вора до губернатора или королевского советника. Но к чему спешить? Пока Ваше здоровье не расшатано морскими битвами, плохой едой и частой выпивкой, можно пуститься в следующую экспедицию! Причем если Ваши матросы остались довольны своей долей и Ваша репутация достаточно высока, то Вы сможете перейти на более высокий уровень игры.

Насчет жанра игры Pirates! было немало споров. Некоторые считали ее принадлежащей ко многим различным жанрам, а кое-кто даже ролевой игрой.

Несомненно, ролевой эту игру назвать нельзя, поскольку игрок не в состоянии улучшить ни одну из характеристик своего персонажа, а именно в этом и состоит его основная задача в ролевых играх (см. также Приложение А, где отличительные признаки ролевых игр обсуждены более подробно). Я считаю Pirates! стратегической игрой, поскольку главное, что требуется для выигрыша, — это правильная стратегия, а вовсе не умение быстро нажимать на нужные клавиши. Если плавать в оживленных районах, до-

быча будет гораздо больше. Если правильно подобрать эскадру, можно не опасаться сильных кораблей, а, наоборот, зарабатывать деньги на выкупах пленных. Если верно выбрать невесту, то можно неоднократно захватывать караваны, и т. д.

Опытные игроки никогда не крейсируют бесцельно. Как правило, они совершают набег на какой-нибудь богатый город, поджидают крупный корабль, чтобы захватить его для своей эскадры, ищут сокровища или родственников, плывут для выполнения миссии или просто переходят на более прибыльное место. Чтобы не таскать тяжелые корабли в отдаленные места, не тратить лишнее время и не рисковать потерять корабли на рифах, обычно используется команда *Divide Party*. Она позволяет оставить часть кораблей с небольшой командой на якоре, а потом приплыть обратно и снова объединить флоты (*Join Party*). Легкий шлюп плывет в 2—3 раза быстрее галиона, особенно на высоких уровнях и против ветра. Только не забудьте оставить на кораблях достаточное количество еды, иначе они пропадут!

Самые «хлебные» для пирата базы — это, бесспорно, Ямайка, Гаити и особенно Малые Антильские острова, где до городов любой страны можно доплыть сравнительно быстро, следовательно, буквально за пару недель Ваш флот сможет захватить 4—5 кораблей с товарами. Города здесь небольшие и не очень сильно защищены, но могут быть весьма богатыми. Антильские острова — лучшее место для получения новых званий. Часто достаточно одного боевого похода, чтобы получить звание.

Если какая-либо страна воюет с Испанией, отличной базой будет Кюрасао, особенно если там у Вас есть жена или информатор: это позволит захватывать караваны с сокровищами. Если Вы не в ладах с голландцами или Кюрасао захвачен испанцами, его можно отнять и отдать той стране, которой вы служите в настоящий момент. Тринидад также неплохо подходит для налетов на Каракас и Куману. Не планируйте слишком далеких походов, они не окупаются.

Наконец, опытные игроки не пропускают

мимо ушей никакую информацию, а особенно новости, которые можно узнать в порту или у дружественного корабля. Эти новости иногда могут быть очень полезными. Например, большое значение имеют новости о дипломатических отношениях государств. Хуже всего, если никто ни с кем не воюет, в этом случае звания можно получить только за выполнение миссий. Одно государство может объявить другому войну, заключить мир или даже союз. Кроме того, время от времени разные государства объявляют амнистию пиратам — это означает, что все Ваши прегрешения по отношению к этому государству забыты, и Вы можете смело плыть в его порты.

Остальные новости касаются отдельных городов. Например, в городе может произойти эпидемия малярии, сильно сокращающая население и количество солдат. Индейцы могут напасть на город и причинить ему значительный ущерб. Наконец, это могут сделать Ваши коллеги-пираты (можно не сомневаться, что после них там мало что останется). Кроме того, одно государство (как правило, Испания) может захватить какой-нибудь город (представьте себе, что Ваши израненные корабли как раз плелись туда для починки и продажи награбленного!).

Однако попадают и приятные новости, например появление в городе новой золотосной шахты. После каждого изменения состояния города информация о нем становится недоступной, пока Вы не купите ее у путешественника из тех мест. Но в случае с новым месторождением золота эта информация Вам и не нужна. И так ясно, что город разом стал гораздо богаче, но его защищенность не увеличилась. Пора снаряжать корабли и набирать команду для его атаки.

Оценка: 9 («Отличная игра»).

Комментарий

Эта игра кажется всем очень простой, и, действительно, многие действия игрока стандартны, а набор различных ситуаций не так

велик. Например, в игре всего восемь типов кораблей, всего четыре типа губернаторских дочерей, всего один тип пушек и всего три типа товаров.

Однако в тех областях, где это действительно необходимо, игра достигает значительного разнообразия. Например, при атаке каждого города поле боя будет специфично для этого города. Некоторые города можно атаковать с разных сторон, и поле боя будет разным. Вообще карта в *Pirates!* очень точная и подробная.

Прелесть *Pirates!*, основная «изюминка» Сида Мейера состоит в том, что игрок не может почивать на лаврах, и ему постоянно подбрасываются различные случайные события и корабли. Например, игрок не может создать «суперфлот», подобрать самых опытных капитанов и спокойно плавать, разнося всех врагов. Фактически, как только игрок завел второй корабль, программа стремится его уничтожить (с помощью рифов, стрельбы из городов и захвата при выходе корабля из битвы). В любой другой стратегической игре такое обилие случайностей было бы недостатком, не позволяющим игроку использовать какую-либо стратегию, но только не в

Pirates!, поскольку именно такой и должна быть пиратская жизнь.

Для большего богатства красок и реализма в игре есть огромное количество «боковых ветвей». Погоня за офицерскими чинами, выполнение миссий, поиск сокровищ и родственников, наконец, установление отношений с губернаторскими дочерьми и женитьба — все это не просто случайные действия, а часть пиратской жизни персонажа, которая в результате не сводится к простому добыванию золота. Это можно считать второй «изюминкой» игры.

Наконец, третья «изюминка», многими не замеченная, состоит в том, что в конце игры действия игрока оцениваются, и он получает «оценку» в «пиратских пунктах». Тем самым все достижения игрока сводятся воедино, и получается его личная оценка, которой он вполне может гордиться перед друзьями. Это стимулирует не просто играть в *Pirates!*, но играть как можно лучше. Вообще данная «изюминка» присутствует во всех стратегических играх Сида Мейера (в частности, в «*Цивилизации*» и «*Колонизации*»). Удивительно, почему остальные дизайнеры так редко ее используют.

ELITE

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: *выпускалась различными фирмами.*

ЖАНР: *тренажер, с элементами экономической игры.*

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: *первые версии этой игры работали даже на компьютерах ZX Spectrum. Версия для IBM PC может работать даже на машине с адаптером CGA и без винчестера, так как для игры требуется всего около 80—90 Кбайт памяти.*

Эта игра имела большую популярность, так как на компьютерах ZX Spectrum практически ничто не могло сравниться с ней. Ее мир просто великолепен, и остается только удивляться, как может программа размером 78 Кбайт содержать такую графику, управление и все остальное.

ИГРАЮЩИЙ УПРАВЛЯЕТ КОСМИЧЕСКИМ КОРАБЛЕМ СРЕДНЕГО РАЗМЕРА (ТИПА СОВРА). Он может как воевать, так и торговать. Галактика состоит из большого количества (порядка 100—200) звезд, изображенных на карте. На ней же выводится круг, показывающий, на какое расстояние можно лететь при текущем количестве топлива. Оно тратится только на перелет между звездами, и в топливный бак корабля можно залить топлива не более чем на 7 световых лет полета. У каждой звезды есть ровно одна населенная планета, вокруг которой вращается космическая станция. Именно на эту станцию и следует садиться — там можно заправиться топливом, установить нужное оружие, а также торговать.

ELITE имеет отличную трехмерную графику. Во время полета на экране изображается приборная доска Вашего корабля, в центре которой находится панель обзора. Все встречные корабли, находящиеся достаточно близко, изображаются довольно реалистично, а на большом расстоянии видны в виде точек.

Таких «центров управления» на корабле

четыре — передний, задний, левый и правый. В процессе полета можно быстро переключаться от одного вида к другому. В каждом из них можно установить лазер. Если он стоит, то в центре обзорной панели будет находиться его прицел. Лазеры жестко закреплены и могут наводиться только путем поворотов корабля.

УПРАВЛЕНИЕ КОРАБЛЕМ ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ ЕГО ПОВОРОТОМ ВОКРУГ СВОЕЙ ОСИ И ПО ВЕРТИКАЛЬНОЙ ЛИНИИ. Это не очень удобно, и для освоения управления требуется длительная тренировка. Особенно трудно садиться на станцию. Для этого требуется точно влететь в посадочный док, и разбиться тут очень легко. Непросто даже найти этот док, если не знать, что он всегда расположен «лицом» к соответствующей планете. Если Вам удастся накопить денег на посадочный компьютер (DOCKING COMPUTER), который стоит 1500 кредитов, то вблизи станции на приборной панели будет буква S, и, если нажать клавишу 'D', компьютер сам посадит корабль на станцию.

Кроме Вашего корабля, в космосе, естественно, есть множество других. Они отличаются как по внешнему виду, так и по поведению. Встречаются полицейские корабли (класса Viper), такие же «Кобры», как Ваша, и другие. На всех них (кроме полицейских) могут летать либо торговцы (Trader), которые не нападают первыми, либо пираты (Wolf), которые всегда нападают, либо охотники (Hunter), которые могут нападать или нет. На радаре приборной панели отмечаются ближайшие корабли.

У КОРАБЛЯ ЕСТЬ ДВА ВНЕШНИХ ЭНЕРГОЭКРАНА (ПЕРЕДНИЙ И ЗАДНИЙ) И ЧЕТЫРЕ ЭНЕРГОБАТАРЕИ. На панели всегда изображено их текущее состояние. Если по кораблю стреляют спереди, это отмечается на столбике-индикаторе переднего экрана, сзади — заднего. Если враги выбьют весь экран, начнут расходоваться энергобатареи. В спокойной обстановке они очень быстро восстанавливаются до исходного уровня, но, если по кораблю стреляет сразу несколько врагов, скорость снятия энергии может превысить скорость ее восстановления. Если кончится вся энергия, корабль уничтожен.

Кроме этих приборов, на панели есть указатель направления на планету. Если его квадратик заполнен и находится в центре круга, то Вы летите точно на планету. Если же при этом он пуст, то точно от планеты (это направление полезно при полете на звезду).

Каждая планета имеет несколько характеристик, как важных, так и не очень. Наиболее важен **Tech Level** — *технический уровень планеты*. Он может находиться в пределах от 1 до 12. Если уровень планеты больше 9, то на ней можно купить всю гамму оружия и прочих предметов, в противном случае — далеко не все. Кроме того, интересен *тип правления (Government)* — это может быть республика, коммунизм, анархия и т. д., и *тип экономики (Economy)* — промышленный или сельскохозяйственный. Такие характеристики, как количество населения (в миллиардах), радиус планеты и валовой национальный продукт, вряд ли имеют какое-либо отношение к игре и введены только для придания колорита. Этой же цели служит и описание существ, населяющих планету (на английском языке).

На каждой планете можно купить и/или продать любое количество товара, вмещающееся в грузовые отсеки корабля. Цены покупки, естественно, несколько выше цен продажи, но ненамного. Более того, цены на каждой планете практически постоянны, так что надо лишь найти две планеты, между которыми выгодно торговать. Обычно одна из них имеет высокий технический уровень, а другая — низкий.

Игрок имеет свой **Legal Status** (отношения с законом). Если это **Clean**, то перед законом он чист. Следующая ступень — **Offender**, присваивается чаще всего за торговлю запрещенными товарами, к которым относятся наркотики и рабы. Впрочем, это быстро «забывается», и статус снова становится **Clean**. Если же Вы уничтожили полицейский корабль или начали стрелять по станции, то Ваш статус будет **Fugitive** — при этом по Вашему кораблю будут стрелять все полицейские и охотники. Статус **Fugitive** можно снять только перелетом в другую галактику.

Деньги можно также добывать уничтоже-

нием пиратов, так как за это дается премия (от 5 до 20 кредитов). Примерно столько же можно выиграть на перевозке одной единицы товара. В начале игры дается 100 кредитов. А для того чтобы понять, для чего нужны деньги, достаточно посмотреть на следующий *список доступного оборудования*:

1) **FUEL SCOOPS**, цена 550 кредитов. Это *топливные ковши*, очень ценное оборудование. Если они есть, то можно заправляться топливом у звезды, не тратя драгоценные кредиты. Однако следует внимательно следить за датчиком температуры корабля, так как, если она достигнет максимума, корабль взорвется. Кроме того, **FUEL SCOOPS** позволяют пиратствовать, уничтожая другие корабли. При этом из них могут вываливаться ящики с товарами, которые можно догнать и забрать себе, если есть **FUEL SCOOPS**. Иногда захватываются и запрещенные товары!

2) **CARGO BAY EXT.**, цена 400 кредитов. Это *дополнительный грузовой отсек*, объемом 15 единиц. Сначала в корабле можно перевозить не более 20 единиц товара, так что этот отсек почти удваивает емкость корабля. Разумеется, чем больше товара Вы сможете перевозить, тем больше будет и выручка за один рейс, поэтому дополнительный отсек покупают одним из первых.

3) **ESCAPE CAPSULE**, цена 1050 кредитов. Эта *спасательная капсула* обеспечивает Вам «еще одну жизнь». Если корабль погиб, но пилот успел выбраться в спасательной капсуле, он получит (по страховке) такой же корабль на ближайшей планете и может продолжать игру.

4) **PULSE LASER**, цена 400 кредитов. Это *самый слабый тип лазера*. В начале игры установлен только этот лазер в передней панели, а в остальных вообще ничего нет. Пульсирующим лазером приходится долго уничтожать врага, а он, конечно, постоянно выходит из-под обстрела.

5) **BEAM LASER**, цена 1100 кредитов. Это *лучевой лазер*, который позволяет довольно эффективно уничтожать догоняющих врагов, если его установить сзади, но корабли, летящие навстречу, обычно проносятся по экрану

настолько быстро, что только истинные профессионалы могут успеть уничтожить их этим лазером. В отличие от пульсирующего, лучевой лазер может некоторое время стрелять непрерывно, но при этом быстро повышается его температура (еще один датчик на приборной панели). Когда температура достигнет предела, лазер выключается и, будучи выключен, быстро охлаждается.

6) **MILITARY LASER**, цена 6000 кредитов. Это самая дорогая вещь во всей игре. Но она стоит своих денег. Мощность *военного лазера* гораздо больше мощности лучевого, и враг практически всегда уничтожается без перегрева лазера. Кроме того, большая мощность уменьшает время, необходимое для уничтожения вражеского корабля, и поэтому в передней панели должен стоять именно военный лазер. Конфигурация «спереди MILITARY, сзади — BEAM» является минимальной при частых боях. Справа и слева лазеры обычно не ставятся, так как ими сложно управлять.

7) **MINING LASER**, цена 800 кредитов. Это *технологический лазер*, способный извлекать минералы из пролетающих метеоритов. Однако он имеет неудобный прицел, заслоняющий вражеские корабли, и поэтому малопригоден для их уничтожения. Кроме того, метеориты попадают не так уж часто.

8) **MISSILE** (*ракета*), цена 30 кредитов. На корабле может быть до четырех ракет. Эти ракеты самонаводящиеся и поэтому очень удобны для уничтожения встречных кораблей. Если Вы решили попирагтовать, то надо дождаться появления встречного торговца, подпустить его поближе и выпустить ракету. При точном расчете его товары сразу попадут на Ваш корабль, и не надо будет гоняться за контейнерами по всему космосу, как обычно. Однако товаров может и не быть или их стоимость может не окупить цену ракеты.

9) **ECM SYSTEM**, цена 650 кредитов. Не только Вы можете пускать ракеты, но и Ваши враги. Обычно после нападения на охотника он выпускает все 4 ракеты, а уж потом сблизается для лазерной атаки. Сообщение о том, что по кораблю запущена ракета, сразу выво-

дится на приборную панель. Если есть *система ECM*, можно нажать клавишу 'E', и все запущенные ракеты (в том числе и свои) исчезнут. Попадание вражеской ракеты обычно наносит довольно тяжелые повреждения кораблю и снимает сразу две энергобатареи.

10) **EXTRA ENERGY UNIT**, цена 1500 кредитов. Установив этот *дополнительный энергогенератор*, Вы увидите, что батареи и защитные экраны станут восстанавливаться вдвое быстрее. Потребуется сосредоточенный огонь не менее чем трех врагов, чтобы уничтожить Ваш корабль.

11) **ENERGY BOMB**, цена 950 кредитов. Это *очень мощная бомба*. Если она установлена и на Вас нападают сразу 5—6 врагов, а топлива на гиперпрыжок в другую систему не хватает, тогда ее можно взорвать. При этом все видимые корабли уничтожаются. Однако такие случаи довольно редки, и поэтому энергетическая бомба обычно покупается в последнюю очередь или не покупается вообще.

12) **GALACTIC HYPERDRIVE**, цена 5000 кредитов. Этот *гипердвигатель* способен перенести Вас в другую галактику! Но сам двигатель при этом сгорает, так что для следующего межгалактического перелета придется покупать новый. Всего галактик 8, и они организованы в кольцо, то есть из первой попадаешь во вторую, оттуда в третью и так далее, а потом снова в первую. В каждой галактике своя карта и свои планеты.

Каждый игрок имеет рейтинг, демонстрирующий уровень его игры. Цель игры состоит в том, чтобы достичь рейтинга ELITE. Сначала дается рейтинг HARMLESS (*безобидный*), затем MOSTLY HARMLESS (*практически безобидный*), потом POOR (*слабый*), AVERAGE (*средний*), COMPETENT (*опытный*), DANGEROUS (*опасный*), DEADLY (*смертельно опасный*) и только потом идет ELITE. Для получения рейтинга ELITE недостаточно просто хорошо сражаться, как для других рейтингов. Надо еще выполнить три задания («миссии»), которые тоже сначала надо заслужить. В общем, продвигаться от DEADLY до ELITE куда сложнее, чем с самого начала игры до DEADLY.

Игра чрезвычайно занимательна до того момента, пока играющий не получит полного комплекта оборудования. После этого он замечает, что ему уже незачем летать — разве что для получения рейтинга. Поэтому игра вынуждает сражаться со всеми встречающимися кораблями, что довольно противоестественно (представьте себе человека, который бы бил всех прохожих, чтобы приобрести боевой опыт).

В документации по ELITE говорится также о некоторых редко встречающихся кораблях. К ним относятся корабли переселенцев, которые нельзя атаковать под угрозой всеобщего презрения (видимо, имеется в виду получение Legal Status'a Fugitive), межзвездные заводы-платформы с большим числом истребителей, а также злобные пришельцы из Таргонда. Ни одного из этих кораблей мне и моим знакомым встретить не довелось, поэтому ничего определенного про них сказать не могу. В разных источниках говорится, что таргондяне нападают на нескольких кораблях, каждый из которых выпускает управляемые ка-

тера. Если захватить такой катер, то на любой станции межгалактическое правительство даст за него немалые деньги.

Оценка: 7.

Комментарий

Эта игра — истинный шедевр программирования. По занимательности она превосходит многие гораздо более сложные и дорогие программы. Но все же многие планеты практически ничем не отличаются друг от друга для игрока. Достаточно было бы сделать, чтобы на каждой планете продавалось какое-нибудь «свое» оружие, и появился бы отличный стимул к исследованию. Запрограммировать это также было бы несложно — оборудование может отличаться от базового по некоторым параметрам (например, по мощности огня и скорости перегрева для лазера, по скорости регенерации для Energy Unit и т. д.).

EYE OF BEHOLDER

Производитель: фирма WESTWOOD ASSOCIATES.

Жанр: приключенческая игра.

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: можно играть на IBM PC/XT с адаптером CGA, желательно наличие винчестера.

Eye of Beholder — первая игра из семейства Dungeons & Dragons (часто используется сокращение D&D), которая дошла до нашей компании. Все игры семейства D&D во многом похожи друг на друга, поэтому я использую эту игру для демонстрации основных принципов игр, входящих в него. Мне трудно оценить, насколько была популярна сама игра Dungeons & Dragons, однако достоверно известно, что различные варианты этой игры продавались в качестве настольных игр (случайные числа моделировались бросанием нескольких игральные костей). Судя по всему, эти игры завоевали огромную популярность у детей еще до широкого распространения компьютеров, что и стимулировало появление многочисленных компьютерных игр этого семейства.

Название игры очень трудно перевести на русский язык, так как в нашей мифологии отсутствуют бехолдеры — шарообразные существа с большим количеством глаз на ножках. Они считаются порождением зла и, судя по игре, являются могучими чародеями. Сюжет игры в общем достаточно типичен для этого жанра — в пещерах возле города поселилось злое НЕЧТО, угрожающее нормальной жизни горожан, и требуется добраться до него, узнать, что оно из себя представляет, и уничтожить.

ИГРОК УПРАВЛЯЕТ ЦЕЛОЙ КОМАНДОЙ (ГРУППОЙ), которая по-английски называется party. В начале игры в группу может входить не более четырех персонажей, а всего в группе допускается до шести действующих лиц (оспальных союзников находят в подземелье).

КАЖДЫЙ ПЕРСОНАЖ ИМЕЕТ 6 ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК: силу (STRength), ум (INTElligence), мудрость (WISdom), ловкость (DEXterity), здоровье (CONstitution) и привлекательность (CHArisma). Если Вы планируете играть в какую-либо игру семейства D&D, то следует выучить хотя бы первые три буквы названия каждой характеристики (например, в игре Eye of Beholder при создании нового персонажа будут показаны только они), и именно поэтому эти буквы напечатаны на верхнем регистре. Для краткости мы тоже будем употреблять трехбуквенные сокращения.

КАЖДАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ЯВЛЯЕТСЯ ЧИСЛОМ в диапазоне от 3 до 18 (по-видимому, в настольных вариантах D&D предполагалось бросить три игральные кости и взять в качестве значения характеристики сумму выпавших на них очков). Практически во всех известных мне играх этого семейства можно либо «перебросить кости» (reroll), либо увеличить любые характеристики по выбору, но так, чтобы суммарное увеличение не превышало заданного числа (бонуса). Это связано с тем, что персонажу с низкими характеристиками очень нелегко выйти живым даже из нескольких первых боев.

При создании нового персонажа надо последовательно выбрать его расу, пол (мужской или женский) и профессию. Раса и профессия влияют на характеристики персонажа, которые будут выбираться после них. Например, человек (Human), вообще говоря, сильнее эльфа (Elf), и это означает, что максимальное значение STR для человека будет больше соответствующего значения для эльфа (как и минимальное, они «сдвинуты»). Аналогичный сдвиг происходит и в отношении профессии. Например, воин обычно намного сильнее мага, но и глупее (имеет меньшее значение INT).

Набор рас обычно включает следующие: человек, эльф, хоббит, полуэльф (Half-Elf), гном (но не малютка с белой бородой из детских сказок, а сильный и немного уступающий ростом человеку гном из сказок Толкиена, Dwarf, хотя, например, в игре ANGBAND

есть и привычные гномики [Gnome]). Редко случается, чтобы количество возможных рас было меньше восьми. Иногда используются, например, эльфы и гномы разных видов, а иногда привлекаются другие существа — вплоть до кобальдов, гоблинов и троллей. Кроме того, авторы игры могут придумать новые, доселе неизвестные расы.

ПРОФЕССИЯ — САМАЯ ВАЖНАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПЕРСОНАЖА. Обычно все остальное подбирается так, чтобы профессиональные качества проявлялись с наибольшей силой. И если раса сама по себе никак не влияет на процесс игры, а основные характеристики можно улучшить, то изменить профессию персонажа во время игры невозможно.

Набор профессий включает в себя следующие:

1. **Воин**. Эта профессия может называться **Warrior**, или **Fighter**. Основные характеристики воина — *сила и здоровье* (**STR** и **CON**), но это не значит, что на остальные можно не обращать внимания. Воин во всех схватках полагается только на свое оружие и доспехи, которые, естественно, получает лучшие, чем остальные. В любой игре семейства D&D, где нужно управлять командой из нескольких персонажей, как минимум один-два из них должны быть воинами и прикрывать остальных, более слабых товарищей.

2. **Маг (Mage)**. Он гораздо слабее воина, но способен победить очень опасных врагов с помощью своих *заклинаний* (**Spells**). Кроме того, маг лучше всех умеет обращаться с волшебными предметами, найденными или купленными во время игры (а в некоторых играх только маги способны делать это). Практически любой встреченный предмет может иметь магические свойства, но обычно ими обладают *посохи* (**Staff**), *жезлы* (**Wand**) или *кольца* (**Ring**). Как сами заклинания, так и способ их изучения и применения сильно отличаются от игры к игре и поэтому будут рассматриваться отдельно. Основная характеристика мага — это *ум* (**INT**).

3. **Священник (Priest)**. Так как практически во всех играх семейства D&D приходится сражаться с разнообразными силами зла, бо-

жественная поддержка здесь не помешает. Вместо заклинаний священники используют *молитвы* (**Prayers**), которые обычно изучаются и используются так же, как и заклинания. Однако молитвы, как правило, способны вылечить или защитить от нападения самого священника или других персонажей команды, тогда как магические заклинания в основном имеют атакующий характер. Главная характеристика священника — *мудрость* (**WIS**).

4. **Вор (Thief)** или *жулик* (**Rogue**). Довольно странно иметь такого героя приключенческой игры, но перед лицом сил ЗЛА можно забыть о его преступлениях, так как это очень полезный член команды. Практически всегда игра проходит в огромном лабиринте с большим количеством запертых дверей и ловушек, и никто, кроме жулика, не сможет своевременно заметить и ликвидировать ловушки, а также взламывать дверные замки. Воры также часто замечают врага раньше остальных и могут успешно находить потайные кнопки и двери. Основная характеристика жулика — *ловкость* (**DEX**).

Кроме этих «чистых» профессий, Eye of Beholder позволяет выбрать *«смешанную» профессию* (например, **Fighter/Mage** или даже **Fighter/Mage/Thief**). Здесь надо быть осторожным: несмотря на то что «универсал» обладает сразу несколькими профессиями, в любой из них он уступает «узкоспециализированному» профессионалу. Это означает, что **Fighter/Thief** может не суметь открыть дверь, которую бы открыл «чистый» **Thief**, а **Fighter/Mage** наверняка не получит самых сильных заклинаний, которые имел бы маг. Обычно желательно иметь в команде «чистого» мага и «чистого» священника.

Модель боя в играх семейства D&D столь же проста, сколь и эффективна. Каждый персонаж (в том числе и враги) имеет определенное количество **Hit Points** (во многих играх сокращенно **HP**). Если враг нанес персонажу удар, то **HP** персонажа снижается на несколько единиц (в зависимости от силы удара). Если **HP** станет отрицательным, то персонаж считается погибшим (однако во многих играх его еще можно оживить!). По-

сле боя персонаж может получить отдых (rest), во время которого его HP восстанавливается до нормального значения. Многие молитвы священника (например, Cure Light/Medium/Serious/Critical Wounds — лечить легкие/средние/серьезные/ смертельные раны) могут поддержать раненых членов команды в бою, восстанавливая у них несколько единиц HP.

Каждый член команды может нести несколько предметов в своей сумке, среди них оружие, броню, еду, магические предметы и многое другое. Кроме того, можно надеть на себя несколько предметов снаряжения. Практически все игры позволяют носить броню и щит, некоторые также допускают шлем и сапоги. Каждый предмет снаряжения имеет свою *защитную характеристику*, называемую **Armor Class (AC)**. В некоторых играх она отрицательна (как в Eye of Beholder), а в некоторых положительна, и, чем она больше по модулю, тем лучше. Armor Class для всех одетых предметов снаряжения складывается и образует общий AC персонажа. Иногда сюда еще добавляется собственный AC персонажа, который может зависеть от его расы, DEX (способность уворачиваться) или от чего-нибудь еще. Определить собственный AC просто — достаточно снять все снаряжение.

Общий AC персонажа — чрезвычайно важная характеристика, поскольку она определяет, будут ли попадать в персонаж вражеские удары. Каждый монстр также имеет свой Armor Class, так что некоторых из них гораздо проще уничтожить с помощью магии, чем обычным оружием. Вместе с тем, в игре есть и *защита от магии (Save Throw)*, которой также обладают как персонажи, так и монстры. Она определяет вероятность срабатывания вражеских заклинаний.

Кроме снаряжения, у каждого персонажа есть *оружие*. Оно определяет, сколько HP будет снято у врага при попадании. При ударе сначала проверяется, попал ли он в цель (вероятность попадания растёт при увеличении STR и/или DEX персонажа и падает при усилении AC врага), а затем вычисляется *нане-*

сенное повреждение (Damage). Оно может зависеть от силы бьющего и характеристик оружия. Любое оружие имеет *характеристику MdN*, и для оценки damage бросают M воображаемых костей с N гранями каждая, складывая выпавшие очки. Такой механизм генерации случайных чисел заслуживает подробного анализа. Прежде всего, нетрудно определить математическое ожидание суммы — оно равно $M(N+1)/2$. Следует сравнивать оружие именно по этой характеристике. Если два оружия имеют примерно одинаковую ожидаемую сумму, то следует выбирать то, которое имеет большее значение M , так как оно надежнее. Часто к сумме MdN прибавляется еще и *бонус P* (выглядит как $MdN+P$), который для сравнения надо приплюсовать к математическому ожиданию суммы MdN .

Кроме всего перечисленного, в играх типа D&D каждый персонаж имеет *уровень*. Это некая характеристика его опыта и заслуг, являющаяся в некоторые моменты игры единственным стимулом к ее продолжению. Воин, имеющий более высокий уровень, реже промахивается и наносит большие повреждения, маг получает возможность изучить новые заклинания и т. д. Во многих играх персонажи со «смешанными» профессиями (например, Fighter/Thief) имеют отдельный уровень для каждой из них. После удачной битвы каждый персонаж получает некоторый опыт (его величина может не выводиться на экран), и новый уровень дается, если опыт достигает необходимого уровня.

Каждый персонаж может нести ограниченное количество предметов, но важна и их масса. Чем большую массу несет персонаж (сюда часто входит также масса надетого снаряжения и оружия), тем медленнее он передвигается. В некоторых играх быстрый персонаж может нанести несколько ударов за то время, пока медленный нанесет один, и это является большим преимуществом.

После победы над врагом обычно остаются различные предметы, которые можно взять себе. Чаще всего это оружие и снаряжение, которое в некоторых играх (например, в Eye of Beholder) получают только таким способом

или находят. В большинстве игр существуют магазины, где можно купить различные предметы, но там, конечно, нельзя достать ничего особенного. Обычно, чем сильнее противник, тем большие сокровища достаются победителю после его смерти.

Сама по себе игра *Eye of Beholder* относится к относительно редким в семействе D&D динамическим играм. Герои должны ходить по лабиринту, руководствуясь скорее компасом, чем зрением. В некоторых местах есть двери, для открытия которых надо найти секретную кнопку, или использовать специальный ключ (который почему-то остается в замке), или даже положить в особую нишу в стене нужный предмет. Стены и двери изображаются в трехмерном виде, и игрокам приходится постоянно рисовать на листке бумаги схемы лабиринта.

Враги попадают разные — от простых солдат до магов, змей и ядовитых пауков, от яда которых требуется иметь противоядие. Но основную сложность игры составляют именно поиски пути вниз. В лабиринте встречаются даже такие ситуации, когда видимая на экране стена на самом деле отсутствует или когда команду незаметно разворачивают (это можно определить только по компасу). Есть большое количество «телепортационных вихрей», причем не все они всегда телепортируют в одно и то же место. Мне никогда не нравились игры такого типа, но мои друзья долгое время увлекались этой игрой и успешно выиграли ее.

Сильно портит игру то, что все бои проходят в динамическом режиме. Игроку очень трудно управлять несколькими (до 6) персонажами одновременно. Члены полной команды сгруппированы в три шеренги по два персонажа в каждой, и в первой шеренге следует ставить воинов, так как именно они вступают в непосредственный контакт с врагом. Маг и священник обычно идут в средней шеренге, а сзади их прикрывают остальные воины, если они есть (бывает, что враг неожиданно нападает сзади).

Принцип управления заклинаниями и молитвами в *Eye of Beholder* и похожих на нее

играх (*Death Knights*, *Silver Blades* и т. д.) довольно неестественный. Все заклинания делятся на несколько уровней, и персонаж может выучить не более определенного количества заклинаний каждого уровня. После применения заклинания оно забывается, то есть если были выучены 3 экземпляра некоего заклинания, после его использования останется только два. Во время отдыха маги и священники «вспоминают» забытые заклинания.

При получении нового уровня маг или священник также приобретает возможность выучить новые заклинания, но при этом фиксируется доступное количество для каждой книги. Это ограничение тоже весьма неестественно, но все же принцип «забывания» только что использованного заклинания (тем более если в памяти еще остались его копии) куда более нереален.

Оценка: 8.

Комментарий

Насколько читатель может судить из приведенного выше описания основных концепций игр семейства D&D, такие игры просто не могут быть скучны. В любой из них имеется большое количество врагов, снаряжения, оружия и магических предметов, но все же для создания новой удачной игры этого недостаточно. Неудобное управление в бою и неестественный принцип использования заклинаний и молитв значительно повлияли на оценку этой игры. Кроме того, игра *Eye of Beholder* не предоставляет игроку достаточной свободы, так как для выигрыша требуется выполнить единственную последовательность действий.

Очень сильно снижает интересность игр типа *Eye of Beholder* недостаточное разнообразие оружия и снаряжения. Существует не более 15 различных типов того и другого, причем большинство из них доступно только бойцам. С другой стороны, здесь есть несколько уникальных предметов. Очень малое количество типов монстров также не увеличивает интересность игры.

UNCHARTED WATERS (НЕИЗВЕСТНЫЕ ВОДЫ)

Производитель: фирма КОЕИ.

ЖАНР: приключенческо-стратегическая игра.

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: можно играть на РС/ХТ с адаптером CGA и винчестером.

Эта игра переносит играющего в начало XVI века, когда развитие мореплавания привело к открытию Америки и морского пути в Индию. Сильнейшие морские державы принялись осваивать открывшиеся богатые страны, и Вам предстоит активно вмешаться в их спор.

Существует *восемь типов кораблей*: **Latin, Redonda, Bergantin, Caravel, Nao, Carrack, Galleon** и **Heavy Galleon** (упорядоченные от дешевых к дорогим). Чем дороже корабль, тем больше его прочность, вместимость и тем больше пушек можно на него установить. Но легкие корабли передвигаются быстрее.

В начале игры игроку дается небольшой корабль. Он играет роль молодого португальского дворянина, чей отец отправился на корабле в Индию, но не вернулся. Требуется вновь приобрести некогда высокое положение при дворе и титул, ныне забытые. Однако сделать это не так просто.

Прежде всего надо найти *порты для торговли*. В игре смоделирована полная карта мира, и на ней расположено 70 портов, но найти их нелегко. Не имея *подзорной трубы* (**Telescope**), корабль должен подплыть к порту вплотную, чтобы заметить его. Каждое приплытие в порт увеличивает мореплавательский опыт капитанов всех кораблей эскадры, а от него зависит их *морской уровень* (**Sailing Level**).

КАЖДЫЙ ПОРТ МОЖЕТ ИМЕТЬ СЛЕДУЮЩИЕ ЗДАНИЯ:

1. *Причал*. Его можно использовать, чтобы переждать день в порту, например во время шторма. Время в игре отсчитывается по дням.

2. *Док*. Тут можно погрузить на корабли воду, еду и доски на случай необходимости ремонта. Кроме того, здесь можно перегрузить любые товары с одного корабля на другой. Еда и доски стоят денег, а вода дается бесплатно. Здесь же отплывают из порта.

3. *Верфь*. Здесь можно построить корабль или починить его, а также сменить паруса, установить пушки и заказать носовую фигуру корабля.

4. *Трактир*. Это очень серьезное заведение. Тут можно найти *друзей* (**Mates**), которые будут управлять кораблями эскадры, набрать команду на корабли, поставить всем выпивку и послушать новости, посплетничать с постоянно сидящей в трактире девушкой или сыграть в азартные игры — покер или блэкджек. Трактиры являются основными источниками информации, но пребывание там занимает не меньше целого дня.

5. *Рынок*. Здесь можно купить или продать любое количество товара, но в каждом порту продается лишь несколько их видов. Всего существует около 30 видов товаров, и в каждом порту редко можно купить более 5 видов. В этой игре используется более совершенная рыночная модель, чем в ELITE: в каждом порту есть «уровень цен», и, если купить крупную партию товара, цены вырастут, а если продать — упадут, так что выгода от следующей сделки будет меньше. Однако и эту модель можно «обмануть»: достаточно перемежать покупки одного товара с продажами другого. Зато здесь учитывается, что Вы не единственный торговец в мире, и в следующий визит в этом порту могут быть совершенно другие цены (и даже могут появиться в продаже новые товары). Кроме того, здесь можно торговаться, предлагая свою цену за покупаемые товары.

6. *Гостиница*. Здесь можно просмотреть информацию о своих друзьях, о кораблях и об этом порте (подробнее об этом далее).

7. *Церковь*. Тут можно сохраниться, а также покинуть игру или изменить скорость вывода сообщений (которая невероятно медленна). Следует поставить задержку не более 3.

8. *Магазин*. Здесь можно узнать информа-

цию о доходе всех держав, об их взаимоотношениях и об отношении к себе. Кроме того, можно купить или продать морские принадлежности или сокровища.

9. *Дворец*. Есть только в столицах государств. Требуется заработать немалую славу, чтобы Вам позволили хотя бы зайти туда.

Соревнующихся государств всего три: Португалия, Испания и Турция. Столицей Испании считается Севилья (так как на карте есть только порты). Каждое государство имеет несколько (видимо, неограниченное количество) военных и торговых флотов. Кроме того, попадаются пиратские флоты, по-видимому находящиеся вне закона.

Некоторые порты «пустые»: *они имеют только причал и док*. Такие порты введены для того, чтобы корабли могли там загрузиться пищей и водой. Пустых портов около 20, и они, как правило, расположены там, где в то время вообще не было никаких портов. Остальные порты могут не иметь магазина или церкви, но прочие здания там есть обязательно.

Каждый непустой порт имеет *две важные характеристики: уровень промышленности и экономики (от 0 до 1000)*. Чем больше уровень промышленности, тем более мощные корабли можно строить на верфи этого порта. В частности, галионы можно строить только при уровне 900 или больше (в начале игры таким городом является Севилья), а тяжелые галионы — только при уровне 1000 (в начале игры таких городов нет). Чем больше уровень экономики, тем более дорогие украшения можно вырезать на носках кораблей (по-видимому, чем лучше фигура, тем меньше вероятность попасть в шторм, запутаться в водорослях и т. д.). Кроме того, уровень экономики влияет на список продаваемых товаров.

В экономику можно инвестировать деньги на рынке, а в промышленность на верфи. Чем больше денег инвестировано, тем больше влияние Вашей страны (Португалии) в этом порту и тем сильнее увеличится уровень экономики или промышленности в начале следующего месяца. Торговцы других стран тоже не теряют времени даром и стараются захватить лучшие порты. В начале игры большинство пор-

тов свободно от чьего-либо влияния, но пока Вы сумеете создать себе хорошую эскадру, многие из них будут захвачены. Порт считается нейтральным, если никто не имеет в нем 80% влияния или больше, иначе он принадлежит доминирующей стране. При этом он увеличивает доход этой страны тем больше, чем сильнее в нем развиты промышленность и экономика. Вкладывать деньги в столицы нельзя, и поэтому промышленность и экономика там всегда на одном уровне.

Кроме морского опыта и уровня, капитан каждого корабля имеет также боевой опыт и уровень, которые увеличиваются после каждого выигранного сражения. Для приобретения этого опыта и сокращения конкуренции в захвате портов желательно уничтожать всех встреченных торговцев из других стран. Это может привести к тому, что контакты между странами нарушатся, и обязательно приведет к ухудшению отношения короля этой страны к Вам (что выразится в посылке военных флотов). Если взаимоотношения между странами плохие, то кораблям одной страны запрещено заходить в порты другой (в начале игры португальцам нельзя заходить в Стамбул), но если дать взятку, то зайти в порт можно (ее придется давать каждый день пребывания в порту). Если же страна отдала приказ о Вашем аресте за разбой на морях, то в ее порту Вас могут арестовать (правда, при этом можно сбежать, но зайти в этот порт не удастся).

Концепция друзей в игре несколько напоминает игры типа *Dungeons & Dragons*. Каждый потенциальный друг имеет возраст (который, в отличие от большинства других игр, увеличивается со временем) и следующие характеристики: **Authority, Judgement, Intelligence, Courage** и **Strength**. Каждая характеристика принимает значение от 0 до 100. Мне трудно сказать, что зависит от этих характеристик, но они есть (даже у персонажа, управляемого игроком). Известно, что, чем моложе и умнее друг, тем быстрее он приобретает новые боевые уровни, зато старые морские волки могут иметь некоторый опыт с самого начала. Каждый друг имеет характеристику **Loyalty**

(преданность) и, если она недостаточно высока, может покинуть эскадру вместе со своим кораблем при начале любой битвы. Для повышения преданности друзей им надо время от времени платить деньги. Следует своевременно избавиться от тех «друзей», которым требуется платить слишком часто.

ИГРА ПРОХОДИТ В ВИДЕ ВЫПОЛНЕНИЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ РАЗЛИЧНЫХ ЗАДАНИЙ («МИССИЙ»). Если Вам дают новое задание, то об этом говорят в трактире («Один господин там-то и там-то ждет Вас»). Надо приплыть в этот город и зайти на рынок — там всегда дают задание привезти определенное количество некоторого товара. Не следует принимать его, если Вы не знаете, где можно достать этот товар. В противном случае его надо выполнить, так как за это дадут деньги и увеличится *Ваша слава (Fame)*. Она также растет при захвате городов и морских победах.

После того как слава достигнет определенного уровня, вместо торговцев начнет давать задания король. Разница огромна, так как за выполнение каждого задания Вам присваивается новый *дворянский титул*. Вначале никакого титула нет, затем присваиваются следующие (один за другим): *паж, сквайр (дворянин), рыцарь, баронет, барон, виконт, граф, маркиз и герцог*. ОБЩАЯ ЦЕЛЬ ИГРЫ ЗАКЛЮЧАЕТСЯ В ЖЕНИТЬБЕ НА ДОЧЕРИ КОРОЛЯ ПРИНЦЕССЕ ХРИСТИАНЕ. Встретиться с ней можно только после получения титула сквайра.

При успешной игре через некоторое время принцессу во время морского путешествия украдут пираты. Надо найти их и уничтожить, а принцессу вернуть отцу. После этого игра считается выигранной, а принцессу отдадут за Вас замуж. Примечательно, что для выигрыша не требуется ни захват всех имеющихся на карте городов, как я считал сначала, ни получение титула герцога. По-видимому, надо добиться максимальной славы (50 000), но сделать это гораздо легче, чем захватить все города или получить герцогский титул.

Непонятно, какое значение имеет в таком случае захват городов. По-видимому, если их не завоевать, то это сделают другие страны, которые почти наверняка не пустят Вас ни в

один свой порт. Возможно, имеет значение и королевский доход — от него может зависеть скорость получения заданий. Это очень важно, если учесть, что на игру отводится всего 20 лет: море очень быстро старит человека. Кроме того, принцесса должна выйти замуж за испанского принца; возможно, так и случится, если у короля будет недостаток в деньгах.

Как уже говорилось, друзей находят в трактирах. Но, если Ваша слава невелика, опытные моряки не захотят плавать под Вашим началом. Придется довольствоваться такими же неопытными юношами, как и Вы. Пока у Вас не будет друга, нельзя построить ни одного нового корабля, так как некому им командовать. Нельзя и заменить свой маленький кораблик, так как продавать флагманский корабль запрещено (если есть несколько кораблей, можно пересечь на любой, и он станет флагманским).

Каждый корабль имеет следующие характеристики: *прочность (Durability)*, *скорость поворота (Tacking Force)*, *скорость плавания (Propelling Force)*, *максимальное количество пушек, максимальное количество команды, объем грузового трюма*. Еда и вода грузятся в трюм, как и товары для торговли. 20 человек команды за день съедают одну бочку еды и выпивают одну бочку воды. Рационы того и другого можно уменьшить в пути, но тогда матросы начнут медленно умирать.

Рассмотрим более подробно *характеристики различных типов кораблей*. Поскольку в Uncharted Waters игрок в основном занимается торговлей, а не пиратством, главным параметром кораблей является их общий тоннаж. Отведение места для каждой пушки и для каждого матроса отнимает одну тонну от объема грузового трюма. Таким образом, сумма объема трюма, максимального количества команды и максимального количества пушек всегда равна общему тоннажу корабля.

Каждый корабль может иметь *одну, две или три мачты*, причем его *паруса* могут быть *прямыми (square)* или *косыми (lateen)*.

Прямые паруса обеспечивают большую Propelling Force (P.F.), а косые — Tacking Force (T.F.). Чем больше мачт на корабле, тем больше скорость его движения, но меньше маневренность (больше P.F. за счет T.F.). В следующей таблице приводятся значения T.F./P.F. для каждой комбинации количества мачт и вида парусов (например, 1L означает одну мачту с косыми парусами). Значения прочности и цены приведены минимальные (тиковое дерево); при постройке можно выбрать один из 4 типов дерева, самый дорогой из которых, красное дерево, дает прочность +30, но корабль стоит в 2,5 раза дороже.

Об- щай тоннаж	Проч ки	Пуш- ки	1L	1S	2L	2S	3L	3S	Цена
LATIN									
100	20	10	100/75	—	—	—	—	—	1000
REDONDA									
100	20	10	—	75/100	—	—	—	—	1000
CARAVEL									
100	20	20	100/75	75/100	90/82	67/100	—	—	1000
BERGANTIN									
150	30	20	95/67	71/90	85/74	63/99	—	—	3000
NAO									
400	40	40	90/60	67/80	81/66	60/88	72/72	54/96	7500
CARRACK									
550	50	40	85/52	63/70	76/57	57/77	68/63	51/84	10000
GALLEON									
700	60	60	—	—	72/49	54/66	64/54	48/72	20000
H. GALLEON									
1000	70	100	—	—	67/41	47/55	60/45	45/60	30000

Плавание от Лиссабона до ближайших портов может занимать 4—5 дней, в Средиземном море на это может потребоваться 10—15 дней. При этом корабли с маленькой вместимостью должны загружать почти одну еду и воду, а на товары места практически не остается. Если вспомнить, что еда стоит денег, то станет ясно, что большой выгоды от таких рейсов не добиться. На первом этапе игры следует как можно быстрее купить Нао, который позволит накопить денег на галион. Плавание к американским берегам редко занима-

ет меньше 20—25 дней, так что плыть туда на маленьком корабле бессмысленно.

МОДЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ ПЛАВАНИЕМ в игре Uncharted Waters продумана весьма тщательно. На экране постоянно видна не вся карта мира, а лишь небольшая ее часть. Игрок устанавливает курс эскадры, но ее реальный путь зависит от направления и силы ветра и течения. Скорость движения определяется по самому медленному кораблю и, наверное, зависит от морского уровня всех капитанов. Корабль может попасть в шторм (при этом его несет по ветру независимо от курса) или запутаться в водорослях, и при этом он теряет несколько пунктов *прочности* (Durability), а также скорости и маневренности. Все это можно исправить в любом непустом порту или высадившись на берег, если на борту есть *доски* (Lumber). Кроме того, на берегу часто можно найти воду или перегрузить товары с одного корабля на другой.

В некоторых магазинах можно приобрести очень полезные *морские инструменты*. Это *секстант* (показывает текущие координаты корабля), *подзорная труба* (позволяет замечать порты и флоты, если они есть на текущей части карты) и *Speculum* (я не смог перевести это название, а инструмент позволяет увидеть несколько большую часть карты в меньшем масштабе — View Land, что облегчает ориентирование).

Если в трактире Вам не сообщают о новой миссии, то могут передать другую ценную информацию. Обычно это сведения о том, что такой-то порт находится на таком-то и таком-то градусе, или сведения о том, где можно выгодно купить некоторый товар или выгодно продать имеющийся. Разумеется, могут сообщить и что-нибудь ненужное или вообще ничего не сказать, но все же трактиры остаются важнейшим источником информации.

МОДЕЛЬ БОЯ также сделана весьма искусно. Для вступления в бой надо добиться, чтобы Ваш флот стоял рядом с вражеским, и отдать команду War (*воевать*). Следует помнить, что сражаться ночью нельзя (время дня постоянно показывается в пути). Также желательно, чтобы курс Вашей эскадры был

направлен на врага и ветер был бы попутным (или почти попутным). Все это имеет большое значение в бою.

Бой проходит на прямоугольной доске с шестиугольными клетками. Каждый корабль занимает одну клетку, причем имеет значение и его ориентация в клетке. Каждая эскадра по очереди делает свой ход (первым ходит нападающая сторона, и обычно это игрок, но вражеские военные корабли могут напасть сами и даже коварно поджидать выхода игрока из порта). За ход каждый корабль может передвинуться на несколько клеток (их количество и возможное направление зависят от скорости и маневренности корабля, от его курса и от направления и силы ветра). Если в процессе передвижения корабль оказался рядом с врагом, он может *взять* его на *абордаж* (**Rush**), но нельзя двигаться дальше или стрелять на этом же ходу. Если корабль вышел на дистанцию огня, то можно произвести залп.

Основными боевыми характеристиками корабля являются его прочность и количество команды и пушек, а также их тип. Можно ставить *легкие пушки* (**Saker**), *кулеврины или тяжелые орудия* (**Cannon**). Чем тяжелее орудия, тем дороже они стоят и тем большие повреждения наносят врагу, но тяжелые ядра летят не так далеко, как легкие. Зона огня из тяжелых орудий включает всего по три клетки, расположенные на расстоянии двух клеток от бортов корабля; кулеврины могут поражать цели еще на четырех клетках, расположенных дальше от каждого борта, а легкие пушки, видимо, еще дальше. Каждый залп снимает несколько единиц прочности у вражеского корабля и убивает нескольких человек из его команды. Кроме этого, снижается скорость и маневренность врага.

Корабль считается уничтоженным, если у него не осталось ни одного пункта прочности (в результате попаданий врага) или если вся его команда убита. Особое значение имеют флагманские корабли обеих эскадр. С уничтожением вражеского флагмана бой считается выигранным (естественно, с потерей собственного флагмана проиграна вся игра, так что

враги тоже стараются в первую очередь уничтожить его). Флагман может выйти из боя, если ему удастся добраться до края карты, и тогда все его оставшиеся корабли уходят вместе с ним. Битва также прерывается при наступлении ночи, но и в том и в другом случае можно догнать и добить врага (скорость и маневренность которого обычно невелики, так как пушки сильно повредили его корабли).

Конечно, состав и вооружение эскадр и количество команды на кораблях имеют большое значение, но важен также и боевой уровень всех капитанов. От него зависит как точность стрельбы (количество снимаемых у врага пунктов прочности), так и результаты абордажей (свои и чужие потери в людях). В любой момент битвы можно посмотреть боевой уровень вражеского капитана.

После победы каждый капитан получает некоторый боевой опыт. Если он достаточен, возможен переход на следующий боевой уровень. Чем опытнее капитан, тем больше нового опыта требуется ему для получения нового уровня. Кроме того, после победы можно разграбить корабли врага (как ни странно, даже если все они потоплены). С торговых флотов можно снять товары, иногда довольно ценные, часто также встречаются сокровища. Военные корабли содержат только воду и еду, зато победа над ними дает больше опыта. За все это приходится платить необходимостью починки кораблей и набора новых экипажей. Следует вступать в опасную битву только вблизи порта, в заходят после нее. Починиться можно на любом берегу, если для этого есть доски, но нанять людей — только в трактире, поэтому мало кто умудряется выиграть несколько битв подряд, не заходя в порт.

В эскадре может быть не более пяти кораблей. Как ни странно, почти все флоты имеют по пять кораблей, хотя многие торговые корабли довольно слабы. Представляется недостатком то, что нельзя захватывать вражеские корабли. Кроме того, при этой модели боя слабые корабли практически лишены возможности победить галионы, так как на них меньше пушек и нельзя держать большую

команду (хотя в реальности пираты с успехом пользовались именно малыми кораблями). Следовало бы позволить более быстрым и имеющим большую команду кораблям стрелять по несколько раз за ход.

Оценка: 9.

Комментарий

Эта игра довольно занимательна и могла бы послужить отличным пособием по истории и географии, если бы ее разработчики поставили перед собой такую цель. К сожалению, они предпочли занимательность игры ее точности (хотя одно нисколько не противоречит другому). В игре очень много исторических и географических неточностей. Например, Рио-де-Жанейро почему-то находится на 60 градусах южной широты (а Магелланов пролив — на 80-м, где уже должна быть Антарктида). Многие порты, нанесенные на карту, не существовали в начале XVI века (особенно на Тихом океане); другие, напротив, пропущены по неизвестной причине (например, в Балтий-

ском море вообще нет ни одного порта! Даже такие крупные торговые центры, как Копенгаген, Рига, Стокгольм, Любек, не попали на карту). Следовало бы дать конкурирующим странам возможность строить и развивать новые порты, и это значительно повысило бы интерес к игре.

Выигрыш в *Uncharted Waters* достается «незаслуженно». Следовало бы сделать так, чтобы начиная с определенного срока принцесса выходила замуж за испанского принца, если доход Португалии меньше испанского. Это было бы отличным стимулом к захвату и удержанию городов, а также к развитию захваченных. И уж конечно, принцесса не может выйти за баронета, которым был мой друг Саша Буславский в момент выигрыша.

Кроме того, непонятно, почему в игре не участвуют Англия и Франция. Возможно, их кораблестроение в описанный период и уступало испанскому и португальскому, но их купцы имели некоторое влияние в Европе. Все эти недочеты сильно ухудшают игру. Однако ее принципы просты и с успехом могут использоваться в будущих версиях игры.

УТОPIA (УТОПИЯ)

Производитель: фирма GREMLIN.

ЖАНР: стратегическая игра.

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: адаптер не ниже EGA, наличие мыши.

Как ни странно, но это единственная знаковая мне игра, в которой требуется управлять развитием космической колонии на новой планете и в которую можно было бы играть больше одного раза. Такой благодарный сюжет просто сам просит, чтобы из него сделали игру. Утопия имеет великолепную трехмерную графику и может управляться только от мыши (хотя вводить числа, естественно, придется с клавиатуры).

Итак, Вас назначили руководителем новой колонии на некой более или менее пригодной для жизни планете. Осваиваемая зона представляет собой прямоугольник, в центре которого находится несколько зданий, — это и есть колония. Изображаемый «как в жизни» квадрат представляет собой лишь небольшую часть этой зоны в изометрической проекции. Перед ним расположены четыре стрелки, которыми можно передвигать изображаемый квадрат по всему полю. Сверху высвечивается *текущая дата* (начиная с 2090 года), *текущий счет колонии в грантах* (видимо, общегалактическая денежная единица, обозначается GR) и *показатель уровня жизни (QOL — Quality of Life)* в процентах (сначала устанавливается около 40%). Задача руководителя колонии — сделать этот показатель как можно выше.

Но сначала надо расправиться с такой же колонией гнусных инопланетян, которые не то являются аборигенами, не то высадились одновременно с Вами. Мирные отношения с пришельцами невозможны: они нападут на колонию, как только узнают о ее существовании. В игре имеется десять «сценариев», в каждом из которых игроку противостоит новый вид врагов. Кроме того, сильно варьиру-

ется и внешний вид планет (есть горные, пустынные, снежные, цветущие и т. д.).

Колония может строить различные здания, в том числе заводы, и торговать их продукцией. Кроме этого, она должна проводить научные исследования, которые будут содействовать ее процветанию. Умелое управление колонией требует немалого навыка, но в этом очень помогают *консультанты (Advisors)*:

1. *Верховный Главнокомандующий* сообщает, сколько каких военных сил имеется в наличии и сколько послано на захват вражеского города. Можно также узнать, сколько военных объектов (своих и вражеских) было уничтожено.

2. *Финансовый консультант* сообщает следующие характеристики:

- а) **Colony Support Grant** — деньги, выделенные правительством для развития колонии. Они выделяются только в начальный период и постоянно уменьшаются.
- б) **Income From Trade** — доход от торговли.
- в) **Tax Rate** — процент налога и сколько это составляет в денежном выражении.
- г) **Gross Income** — совокупный доход.
- д) **Expenditure** — расходы.

Все эти цифры приводятся как за прошлый месяц, так и за весь прошлый год (время в игре отсчитывается в днях, но торговать, получать налоги, выделять деньги на исследования, определять объемы производимой продукции и т. д. можно только раз в месяц).

3. *Администратор колонии* сообщает, сколько воздуха, еды, топлива, руды и электроэнергии запасено, сколько производится, а также каково потребление всего этого за месяц и прошлый год.

Воздух и еду, естественно, потребляют колонисты; топливо требуется танкам и космическим кораблям; руда, судя по всему, потребляется всеми заводами и электростанциями, а электричество нужно всем.

4. *Руководитель научных разработок* сообщает технологический уровень колонии (вначале равен 1 и увеличивается на 1 при каждом новом изобретении), сколько есть ла-

бораторий и ученых, а также сколько денег было выделено на поддержку *армейских (Military Grant)* и *гражданских (Civilian Grant) исследований*. Никогда не следует жалеть денег на поддержку исследований! Кроме того, от выделяемой каждый месяц на эти цели суммы напрямую зависит уровень жизни колонии.

5. *Инженер* сообщает, сколько каких зданий находится в строю. Некоторые из них можно строить только по достижении нужного уровня технологии.

6. *Главный психолог* сообщает, сколько всего колонистов, сколько из них свободных, рабочих, техников, медиков, ученых и полицейских. Кроме того, сообщается текущий уровень рождаемости, плотность населения (когда она достигает 100%, выдается сообщение, что нужно построить еще несколько жилых кварталов), количество рождений и смертей за прошлый месяц. Сообщается также настроение колонистов и уровень преступности.

Вот какие *постройки* можно делать с самого начала игры:

1. *Жилые кварталы*, цена 2000 GR. Каждое такое здание дает жилью 50 колонистам (при плотности населения 100). Если квартир не хватает, уровень жизни колонии падает и уменьшается уровень рождаемости.

2. *Энергохранилище (Flux Pod)*, цена 3000 GR. Судя по всему, это еще и энергораспределитель, так как нельзя строить здания слишком далеко от ближайшего хранилища. Рекомендуется строить их с запасом, иначе в случае уничтожения одного хранилища все связанные с ним здания могут быть отрезаны от энергии.

3. *Гидропонная установка*, цена 2500 GR. Производит 100 единиц еды в месяц (достаточно для 100 человек). Излишки еды можно продавать.

4. *Склад*, цена 2000 GR. Так как все производимое, кроме топлива, помещается в склады, их всегда не хватает.

5. *Химический завод*, цена 8200 GR. Его надо строить над месторождением нефти, и тогда он будет производить топливо.

6. *Радар*, цена 2500 GR. Показывает все вражеские объекты в круге определенного радиуса (на мелкомасштабной карте). Это позволяет оперативно уничтожить их.

7. *Шахта*, цена 5000 GR. Ее надо строить над месторождением руды, и шахта будет ее добывать.

8. *Лазерная установка*, цена 5000 GR. Она постоянно вращается и автоматически уничтожает все приближающиеся вражеские наземные (а возможно, и воздушные) объекты. Следует защищать каждую группу построек отдельной установкой, так как радиус ее действия невелик.

9. *Ракета*, цена 3000 GR. Ее требуется запустить по атакующему врагу. Ракета летит довольно быстро, самонаводится на цель и способна поражать цели на большом расстоянии, но тратится после запуска. Она способна поражать как воздушные, так и наземные цели.

10. *Солнечная панель*, цена 800 GR. Является основным источником электроэнергии. Однако бывают периоды, когда местное солнце заходит дней на 10, и тогда колонии может не хватить энергии, запасенной в энергохранилищах.

11. *Госпиталь*, цена 8500 GR. Дает возможность установить *уровень рождаемости* (NONE, LOW, MED или HIGH), причем при LOW смертность немного превышает рождаемость, а при MED — наоборот. Впрочем, чем больше госпиталей, тем меньше смертность, особенно в случае эпидемии.

12. *Оружейная лаборатория*, цена 6000 GR. Выпускает оружие, которое можно продавать или использовать для производства танков и космических кораблей.

13. *Топливное хранилище*, цена 3000 GR. Производимое топливо должно где-то храниться, иначе оно просто пропадет. Танки и космические корабли в наступлении пожирают огромное количество топлива.

14. *Лаборатория*, цена 5000 GR. Она позволяет нанять еще 10 ученых и ускорить исследования.

15. *Полицейский участок*, цена 4000 GR. Высокий уровень преступности препятствует

достижению высокого жизненного уровня, и поэтому приходится строить довольно много участков.

16. *Танковый завод*, цена 6000 G.R. Для строительства танков требуется оружие, производимое оружейными лабораториями, а для их использования — топливо. Поэтому танковые заводы следует строить далеко не в первую очередь. Кроме того, они должны находиться около вражеского города, чтобы танкам было проще до него добраться. Возле танкового завода не должна стоять ни одна постройка, так как танки выставляются на свободные места вокруг него. Боевые качества танков прямо зависят от текущего технологического уровня.

17. *Мастерская*, цена 2800 G.R. Производит бытовые товары, которые можно продавать.

18. *Завод космических кораблей*, цена 6000 G.R. В начале игры можно строить 5 типов космических кораблей: *Explorer* (исследовательский), *Assault Craft* (штурмовик), *Cruiser* (крейсер), *Warship* (линкор) и *Fighter* (истребитель). Одному заводу потребуется 4, 8, 14, 19 и 4 месяца на постройку этих кораблей соответственно. Но если построено больше одного завода, они берутся за дело вместе и строят нужный корабль гораздо быстрее.

Проблема с космическими кораблями состоит в том, что им требуется много топлива. На одной заправке они могут даже не долететь до вражеского города. Поэтому-то и нужен исследовательский корабль, который способен сам построить посадочную площадку.

Завод космических кораблей должен непременно находиться рядом с посадочной площадкой, на которой появится новый корабль.

Следующие здания из-за своей величины занимают не 1 квадрат, как предыдущие, а целых 4 квадрата. Вследствие этого врагу особенно легко разрушить их (достаточно попасть хотя бы в один квадрат).

19. *Посадочная площадка*, цена 3000 G.R. Чем больше у Вас космических кораблей, тем больше должно быть и посадочных площадок.

20. *Командный центр*, цена 9000 G.R. Это

здание надо беречь как зеницу ока, ведь если в колонии не останется ни одного командного центра, исчезнет возможность торговать и получать информацию у советников, пока не будет построен новый командный центр.

21. Не совсем понятный *комплекс зданий Life Support* (поддержки жизни), цена 7000 G.R. Он вырабатывает воздух, но кончаются ли его функции на этом? Один комплекс производит 400 единиц воздуха в месяц (для 400 человек) и хранит 1200 единиц про запас.

22. *Энергостанция*, цена 10 000 G.R. Несмотря на высокую цену, станция необходима, так как работает даже при отсутствии света, в отличие от солнечных панелей. Кроме того, она позволяет экономить место, так как производит гораздо больше энергии, чем четыре панели.

23. *Спорткомплекс*, цена 6000 G.R. Во всех играх такого плана люди всегда требуют наличия спорткомплекса. Без этого жизненный уровень не поднять. Если спорткомплекс есть, на нем можно время от времени проводить соревнования, что повышает моральный дух населения, но во время соревнований колонисты ничего не строят.

Вот перечень изобретений, сопровождающий развитие технологии (напомним, уровень 1 был с самого начала):

2. *Емкость для хранения сжатого топлива*, цена 3000 G.R. Она заменяет хранилище топлива, но старые хранилища остаются. Новая емкость обеспечивает хранение гораздо большего количества топлива за ту же цену.

3. *Преобразователь космических растений в кислород*, цена 3000 G.R. Кое-где на планете растут фиолетовые растения, и, если на них построить этот преобразователь, он будет производить кислород.

4. *Наземная мина*, цена 1500 G.R. Эти мины можно использовать для прикрытия важных объектов. Они не срабатывают на свои танки, но взорвут любой вражеский наземный объект.

5. *Радар дальнего действия*, перекрывает область примерно в 1,5 раза больше радиусом, чем старый, за ту же цену.

6. *Усовершенствованный танк на воздушной подушке*. Все новые танки будут выпускаться такими. Этот танк может проходить по космическим растениям и льду, а также имеет более мощную пушку.

7. *Метеоритный экран* (не надо строить). До этого метеориты могли иногда разрушать здания, но новый лазерный экран уничтожит их еще в небе.

8. *Солнечный генератор* (вместо солнечной панели), основан на сверхпроводящей технологии и дает гораздо больше энергии.

9. *Антивирусная прививка*, защищает колонистов от любых вирусов (до этого могли бушевать настоящие эпидемии).

10. *Детектор нахождения топлива* (не надо строить). После его открытия на карте показываются все месторождения нефти (до этого приходилось строить химические заводы на авось, и при удаче рядом с этим заводом можно было строить еще один, и т. д.)

11. *Плазменная пушка* (вместо лазерной установки). Она бьет на большее расстояние и поражает с большей вероятностью.

12. *Усовершенствованная гидропонная установка*, заменяет старую и производит больше еды.

13. *Очистная технология*, снижающая уровень загрязнения и тем самым повышающая уровень жизни (не надо строить).

14. *Детектор месторождений руды* (не надо строить). Действует так же, как и детектор топлива, но в отношении руды.

15. *Усовершенствованная ракета* (вместо старой). Летит на большее расстояние и наносит большие повреждения (в частности, может уничтожить несколько расположенных рядом вражеских объектов).

16. *Транспортер материи*, цена 8000 GR. Он используется для перекачки топлива на космические корабли. Только после его постройки можно посылать корабли громить вражеский город.

17. *Детектор взрывчатых веществ* (не надо строить), позволяет полиции искоренить терроризм, значительно снижающий уровень жизни.

18. *Спутник-шпион* (не надо строить).

Позволяет следить за врагами по всей осваиваемой зоне, то есть делает ненужными радары.

19. *Установка для телепортации танков*, цена 6200 GR. Она позволяет мгновенно перебросить танки в нужное место, например для отражения вражеской атаки.

20. *Термоядерный крейсер*, не заменяет обычный. Для его строительства требуется всего 7 месяцев, и такой крейсер управляется только один раз.

В Утопии применен чрезвычайно интересный принцип моделирования врагов. Особенное его достоинство состоит в простоте программирования, не снижающей интересности игры. Дело в том, что вражеский город никогда не виден. Вся информация о врагах доставляется шпионами, которым постоянно нужно платить деньги. Если на их счету меньше 5000 GR, то агенты работают слабо и могут только найти вражеский город и определить тип врага. При этом есть большой риск, что они попадут в плен к врагам и те узнают о колонии. Сумма от 5000 до 20 000 означает нормальный уровень операций, при котором сообщается о составе армии врага и о результатах нападения на него. Сумма больше 20000 означает выполнение агентами особых операций, как-то: предупреждение о вражеской атаке, доклады о необходимости посылки подкреплений атакующим войскам и т. д. Не рекомендуется экономить на агентах.

Вражеская атака, конечно же, видна — как на радаре, так и «живьем». Радары нужны для своевременного предупреждения о появлении врагов. Они часто наступают не с того направления, где находится их город. Враги разрушают все на своем пути. Редко удается уничтожить вражеский город с первой же атаки, а после нее, естественно, следует ожидать вражеского ответа. Поэтому до того момента, когда враги обнаружат колонию, лучше развить промышленность и науку, не забывая все же о радарах, лазерных пушках, ракетах и танках.

О результатах собственной атаки можно узнать только от шпионов. В меню управле-

ния танками и космическими кораблями есть пункт «послать на вражеский город». Если посланные силы были слишком слабы, то их разобьют, а остатки захватят в плен (в число особых операций входит и осведомление о разработках врага). Если силы были достаточны, то может прийти рапорт о том, что город пылает и требуется подкрепление для его полного уничтожения. После уничтожения врага можно смело сворачивать все военные программы.

Если враг уничтожен, все внимание следует уделить повышению уровня жизни. Для этого надо брать небольшие налоги и давать значительные суммы в качестве *Civilian Grant* (возможно, и *Military Grant*). Если уровень жизни низок, рабочие могут часто устраивать забастовки, а преступность расцветает пышным цветом. При уровне ниже 20% Вас могут просто застрелить недовольные. Зато, если эти трудности преодолены, управление колонией превращается в удовольствие.

При достижении уровня жизни 80% глава Департамента Колоний награждает вас медалью — «Колонийской Звездой». Но самое интересное начинается при уровне 90%. Это «утопия», в честь которой и названа игра. При этом все рабочие на заводах, в шахтах и мастерских бросают работу. Работают только ученые и врачи. Требуется не только поддерживать эту «утопию», но и довести жизненный уровень до 100%. Деньги для этого можно добыть, продавая излишки еды и перепродавая по дорогой цене то, что в прошлом месяце куплено по дешевой. Естественно, склады и оборотный капитал для таких операций должны быть заготовлены заранее.

Управление производством в Утопии несложно. Каждый завод, шахта, госпиталь, мастерская и т. д. требует 10 человек. На начальной стадии развития людей не хватает даже для строительства, и следует установить высокую рождаемость (однако сначала надо убедиться, что людям хватает места, еды и воздуха). При «утопии» же, наоборот, рождаемость должна быть низкой, так как очень

трудно обеспечить высокий уровень жизни быстро растущей колонии.

Торговля может доставить немало неожиданностей, но обычно является хорошим источником дохода. Торговцы могут либо предлагать, либо покупать товары, причем количество товара и цену устанавливают они. Так как колония обычно продает то, что производит, самой худшей является ситуация, когда склады заполнены товаром, а покупать его не хотят или покупают в мизерных количествах. Надо правильно установить процент оставляемых товаров в меню финансов (*CMMDR RETAIN*). Если это 100% (что стоит по умолчанию), то это означает, что руководитель хочет оставить весь товар себе. Если товар предназначен для продажи, надо поставить 0%, и это будет объявлением для торговцев, что здесь этот товар можно купить.

Оценка: 8.

Комментарий

Эта программа действительно увлекательна и поистине неисчерпаема (хотя существует всего 10 видов врагов, ясно, что две совершенно одинаковые игры, по-видимому, никогда не удастся сыграть). Она является динамической только потому, что было бы странно, если бы бой с неведомым врагом шел «по ходам». Если надо, можно «остановить время» и просмотреть всю карту кусочками в трехмерном виде. Многие принципы этой игры являются революционными, особенно принцип «невидимого врага».

Вместе с тем интерфейс Утопии все же оставляет желать лучшего. Почему-то считается, что если игра управляется только мышью, то это хорошо. На самом деле игрокам приходится часами «гонять» мышь из одного угла экрана в другой. Игра также не сообщает о том, что вражеские войска появились на экране радара, так что игрок должен сам время от времени смотреть на карту.

MEGATRAVELLER (THE ZHODANY CONSPIRATION)

ЖАНР: *одноязычная ролевая игра.*

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: *можно играть на машине с адаптером CGA и без мыши. Желательно наличие жесткого диска.*

MEGATRAVELLER — одна из немногих «фантастических» ролевых игр. В ней нет магов и священников — их место заняли пилоты космических кораблей и мастера боя с использованием бластеров. Это привносит приятное разнообразие, так как «фэнтези»-игра уже достаточно много.

В ЭТОЙ ИГРЕ НАДО НАБРАТЬ КОМАНДУ ИЗ ПЯТИ ПЕРСОНАЖЕЙ. Каждый из них должен уметь выполнять какую-либо работу на борту космического корабля (лучше даже несколько). На корабле есть следующие отсеки: *кабина пилота, два пульта управления оружием, компьютерный центр, инженерный отсек, радиорубка (Communications) и медицинская палата.* Как видно, пять человек не могут одновременно занимать все эти отсеки, поэтому некоторые из них должны быть специалистами сразу в нескольких областях. Тогда их можно будет назначить в тот отсек, где они нужнее всего в данный момент. В каждом отсеке может быть только один человек, и есть еще *госпиталь (Sick bay)*, в котором доктор (если он есть) постепенно вылечивает больных.

КАЖДЫЙ ПЕРСОНАЖ ИМЕЕТ 6 ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК, как и во многих других ролевых играх (число 6, видимо, соответствует числу граней игральной кости, которая использовалась в настольных играх). Это *сила (STrength)*, *ловкость (DEXterity)*, *здоровье (ENDurance)*, примерно соответствует *CONstitution*), *ум (INTelligence)*, *образование (EDUcation)* и *общественное положение (Social Status)*. Все характеристики могут иметь значения от

0 до 15 и записываются в виде одной 16-ричной цифры (не очень удачное решение, ведь среди игроков не все знают об этой системе счисления). Цифры от 10 до 15 обозначаются буквами от A до F.

Кроме основных характеристик, КАЖДЫЙ ПЕРСОНАЖ МОЖЕТ ИМЕТЬ НЕСКОЛЬКО НАВЫКОВ. Список возможных навыков очень велик, и большинство их будет описано ниже. К сожалению, смысл многих навыков мне непонятен, причем нет возможности выяснить, какие из них нужны в игре. По каждому навыку есть уровень овладения им. Например, можно иметь «Пилотирование-1» или «-2» и так далее. Умный игрок должен решить, какие навыки важнее всего для каждого персонажа, и стремиться получить их. В этой игре действует твердое правило — общая сумма уровней всех навыков персонажа не может превышать его INT+EDU.

Создание новых персонажей в MEGATRAVELLER'e реализовано просто гениально. В этом процессе случайность играет свою роль, но игрок практически всегда может получить характеристики, близкие к нужным.

Прежде всего, как и во многих других играх, надо выбрать основные характеристики персонажа. Они генерируются случайным образом, и нужно терпеливо дожидаться, пока не «выпадет» достаточно хорошая комбинация. Что считается «достаточно хорошей» комбинацией, объясняется ниже.

После выбора героя он должен поступить на службу, где он и будет получать образование. Существует *пять видов «войск» или служб: армия (Army), торговцы (Merchants), разведчики (Scouts), космофлот (Navy) и десант (Marines)*. Новобранец может сам выбрать желаемый род войск или оставить это на усмотрение вербовщиков. Однако если выбранный им род войск не хочет его принять (это зависит прежде всего от характеристик персонажа), то вербовщик сам выбирает какой-либо другой. Наиболее жесткие требования в «элитных» частях, которыми считаются космофлот и десант.

В начале службы персонаж еще молод — ему 18 лет. Он подписал контракт на один срок (Term). Обычно за каждый срок он получает 2—3 навыка. Однако если ему достанется скучная работа, то навыков будет всего 1—2. Иногда попадаете и интересная работа, за которую дают 3—4 навыка (некоторые виды войск дают больше умений, чем другие, — например, разведка). Некоторые навыки даются «по умолчанию», и это опять же зависит от вида службы.

Служба часто сопряжена с опасностями. Иногда в результате опасной операции персонаж ранят (снижают одну из его физических характеристик на несколько единиц). Предлагается опасная операция, чтобы восстановиться. Игрок может отказаться от такой операции, однако за этим практически всегда следует увольнение в отставку. Если он согласился, то может либо успешно вынести операцию и продолжать службу, либо погибнуть.

После каждого срока персонажу могут присвоить очередное офицерское звание. Возможно, на срок получения званий влияет социальный статус персонажа. Каждый род войск имеет свои звания, однако непонятно, какую выгоду они приносят. Возможно, тех, кто долгое время не может продвигаться, увольняют в запас. В армии звания даются быстрее всего, в торговле и разведке — медленнее, чем в других родах войск.

После срока игрок может выбрать — оставить ли персонаж на следующий срок или уволиться в запас. Конечно, дальнейшая служба позволяет получить больше важных навыков, но многое говорит и против нее. Кроме риска погибнуть при сложной операции, долгая служба постепенно ухудшает физические характеристики персонажа. Каждый срок — это несколько лет, и если персонаж уволился в 35 лет, то он вступит в игру молодым и здоровым, а после этого начинается старение. За каждый срок персонаж может потерять по 1—2 единицы своей силы, ловкости и здоровья, причем, чем дальше, тем больше. В 60 лет начинается снижение интеллекта, так что лучше увольняться до этого срока.

Иногда командование само решает уволить героя, не спрашивая его желания. Обычно это происходит ближе к 40—50 годам, хотя у меня были случаи, когда увольняли после первого же срока, а один армейский генерал прослужил 12 сроков (до 60 лет). С другой стороны, иногда персонаж заставляют остаться на следующий срок.

После увольнения персонажу назначается пенсия, в зависимости от количества прослуженных сроков. Возможно, в расчет также принимается звание и род войск. Пенсия выплачивается раз в месяц и составляет что-то около 2000 кредитов в год за каждый срок. Это не имеет большого значения в игре.

Кроме пенсии, персонаж может выбрать столько наград (Benefits), сколько сроков он отслужил. Он может каждый раз выбирать деньги или вещи. В каждом разделе есть несколько пунктов. В случае денег это размеры сумм, а в случае вещей — разнообразные предметы, оружие, скафандр и даже повышение своего интеллекта или образования. Точный состав обоих списков зависит от рода войск. Как только игрок выбрал деньги или вещи, компьютер случайным образом выбирает из соответствующего списка один пункт. В случае денег это будет размер получаемой суммы. Если выбранный компьютером пункт содержит несколько альтернатив, то выбор опять предоставляется игроку. Например, если игрок выбрал вещи, а компьютер наткнулся на пункт «оружие», то игрок сможет выбрать это оружие. Опять же, список оружия зависит от рода войск и полученных навыков.

После этого проверяется, не получил ли персонаж больше навыков, чем его INT+EDU. Если это так, то придется снизить несколько навыков (по выбору игрока) или вообще выбросить их (что соответствует уровню 0). Поэтому игрок должен постоянно следить за общей суммой навыков своего персонажа и, если максимальное количество нужных навыков получено, уходить в отставку. Однако при выходе в отставку INT и EDU персонажа могут увеличиться, что затрудняет принятие решения и делает игру более интересной.

При выборе навыков, получаемых за каж-

ДЫЙ ОТСЛУЖЕННЫЙ СРОК, действует примерно такая же схема, как и при выборе отставных наград. Можно выбрать один из четырех разделов: **Personal Development** (*личные характеристики*), **Special Skills** (*специальные навыки*), **Education** (*образование*) или **Advanced Education** (*расширенное образование*). Иногда один из разделов недоступен (например, Advanced Education может быть недоступно, если EDU персонажа не достигло нужного уровня).

Содержимое разделов сильно различается для разных родов войск. Собственно, именно предоставляемые навыки прежде всего принимаются в расчет игроком, когда он делает выбор рода войск для своего персонажа. После выбора раздела компьютер определяет пункт из него случайным образом. Если это подраздел, то игрок может выбрать наилучший навык из него, и соответствующее умение его персонажа будет увеличено на единицу.

Чтобы излишне не усложнять игру, авторы сделали состав подписков с одним и тем же именем одинаковым независимо от рода войск и местонахождения. Так как это представляет интерес, сейчас мы опишем все РАЗДЕЛЫ для ВСЕХ РОДОВ ВОЙСК:

ARMY

Personal Development

PHYSICAL → +1 DEX / +1 STR / +1 END
+1 DEX
+1 END

VICE → Bribery / Forgery /
Gambling / Intrusion /
Streetwise

+1 EDU

HAND → +1 STR / +1 END /
COMBAT Brawling / Cudgel / Dagger /
Sword

Special Skills

ATV

Grav Vehicle

GUN → Energy Weapons / Handgun /
COMBAT Laser Weapons Neural
Weapons / Rifleman /
Submachinegun

SPECIAL → Battle Dress / Combat
COMBAT Engineering / Combat
Rifleman / Demolitions /
Forward Observer / Grav
Belt / Heavy Weapons / High
Energy Weapons / High-G
Environ / Stealth / Zero-G
Environ

HAND → См. выше

COMBAT
GUN → См. выше

COMBAT

Education

VEHICLE → Aircraft / ATV / Grav
Vehicle / Jet Propelled
Aircraft / Ship's boat /
Watercraft

Mechanical

Electronics

Tactics

BLADE → Cudgel / Dagger / Sword

COMBAT

GUN → См. выше

COMBAT

Advanced Education

Medical

Tactics

SPACE → Screens / Sensor Ops / Ship
COMBAT Tactics / Spinal Weapons /
Turret Weapons

TECHNICAL → Communications / Computer /
Electronics / Gravitics /
Robot Ops / Sensor Ops

INBORN → Carousing / Jack-Of-All-
Trades / Leader

INTER- → Admin / Interview / Liason /
PERSONAL Linguistics / Steward

NAVY

Personal Development

PHYSICAL → См. выше

+1 DEX

+1 END

VICE → См. выше

MENTAL → +1 INT / +1 EDU

+1 SOC. STATUS

Special Skills

Ship's Boat

Vacc Suit
 Fwd. Observer
 SPACE → См. выше
 COMBAT
 HAND → См. выше
 COMBAT
 GUN → См. выше
 COMBAT

Education

Vacc Suit
 Mechanical
 Electronics
 SPACE → Engineering / Navigation / Pilot / Sensor Ops / Ship's Boat / Vacc Suit
 SPACE → См. выше
 COMBAT
 INBORN → См. выше

Advanced Education

Medical
 Navigation
 SPACE TECH → Communications / Computers / Engineering / Gravitics / Vacc Suit
 TECHNICAL → См. выше
 SPACE → См. выше
 INTER- → См. выше
 PERSONAL

SCOUTS

Personal Development

PHYSICAL → См. выше
 +1 DEX
 +1 END
 VICE → См. выше
 MENTAL → См. выше
 GUN → См. выше
 COMBAT

Special Skills

Grav Vehicle
 Vacc Suit
 Mechanical
 SPACE → См. выше
 Electronics
 INBORN → См. выше

Education

VEHICLE → См. выше
 Mechanical

Electronics
 INBORN → См. выше
 SPECIAL → См. выше
 COMBAT
 Medical

Advanced Education

Medical
 SPACE → См. выше
 SPACE TECH → См. выше
 TECHNICAL → См. выше
 SPACE → См. выше
 COMBAT
 INTER- → См. выше
 PERSONAL

MARINES

Personal Development

PHYSICAL → См. выше
 +1 DEX
 PHYSICAL → См. выше
 VICE → См. выше
 HAND → См. выше
 COMBAT
 GUN → См. выше
 COMBAT

Special Skills

ATV
 Vacc Suit
 GUN → См. выше
 COMBAT
 SPECIAL → См. выше
 COMBAT
 HAND → См. выше
 COMBAT
 GUN → См. выше
 COMBAT

Education

VEHICLE → См. выше
 Mechanical
 Electronics
 Tactics
 SPACE → См. выше
 COMBAT
 SPECIAL → См. выше
 COMBAT

Advanced Education

Medical
 Tactics

SPACE → См. выше
 COMBAT
 TECHNICAL → См. выше
 INBORN → См. выше
 INTER- → См. выше
 PERSONAL

MERCHANTS

Personal Development

PHYSICAL → См. выше
 +1 DEX
 +1 END
 HAND → См. выше
 COMBAT
 BLADE → См. выше
 COMBAT
 VICE → См. выше

Special Skills

VEHICLE → См. выше
 Vacc Suit
 INBORN → См. выше
 INTER- → См. выше
 PERSONAL
 TECHNICAL → См. выше
 Vacc Suit

Education

Trader
 Mechanical
 Electronics
 SPACE → См. выше
 SPACE → См. выше
 COMBAT
 Medical

Advanced Education

Trader
 SPACE → См. выше
 SPACE TECH → См. выше
 TECHNICAL → См. выше
 EXPLO- → Aircraft / ATV / Grav
 RATORY Vehicle / Jet Propelled
 Aircraft / Pilot / Sensor Ops /
 Ship's Boat / Survey /
 Survival / Vacc Suit /
 Watercraft

Trader

Очень трудно ориентироваться в таком огромном количестве навыков. Несмотря на то

что мне удалось выиграть, до сих пор остается неясным, на что какой навык влияет. В приведенных выше таблицах участвует целых 60 навыков! Причем игрок должен делать выбор, практически ничего не зная об игре. Чтобы облегчить его задачу, ниже приведены некоторые комментарии.

Как уже говорилось, в космосе команда должна уметь выполнять все функции, требующиеся от экипажа. Когда она спускается на планету, все становится по-другому. Некоторые планеты имеют воздух, пригодный для дыхания, другие — нет, и там приходится ходить в *скафандрах* (**Vacc Suit**). На планетах есть разные здания (в том числе магазины и таверны), и везде могут попасться враги. Каждая планета имеет свои особенности, и неизвестно, какие навыки могут понадобиться.

Очень легко можно выделить навыки, которые нужны однозначно. Например, пилоту нужен навык **Pilot**, доктору — **Medical**, инженеру — **Engineering**, для работы с компьютером — **Computers**, для связи — **Communications**. Для обслуживания орудий космического корабля может понадобиться **Turret Weapons** и/или **Laser Weapons**, так как это лазеры. Умение обращаться с лазерным оружием очень полезно в бою на поверхности планет.

Трудно определить совершенно ненужные навыки. В раздел **VICE** (*пороки*) входит **Bribery** (*взяточничество*), **Forgery** (*подделка документов*), **Gambling** (*азартные игры*), **Intrusion** (*присвоение чужих прав*) и **Streetwise** (*уличный опыт*). В игре иногда приходится давать взятки, но не брать их. По-видимому, эти навыки бесполезны.

По существу, бесполезны и навыки боя холодным оружием (**Cudgel** — *дубина*, **Dagger** — *кинжал*, **Sword** — *меч*). Такие навыки существуют, поскольку на каждой планете есть свой уровень закона относительно пропуска того или иного оружия на ее территорию.

Оружие разделено на классы согласно его опасности. Если класс оружия выше допустимого на этой планете, его отнимут при выходе из космопорта, а потом можно забрать

его обратно (впрочем, можно не подчиниться досмотру и пронести запрещенное оружие, но тогда Вы будете вне закона и любой полицейский сможет стрелять в Вас. На некоторых планетах просто не разрешают покинуть космопорт без конфискации запрещенного оружия). Так вот — есть планеты, на которых допускается только холодное оружие. Однако приведенные навыки все равно нельзя будет применить, так как враги обычно используют то оружие, которое могут позволить по цене (пистолеты и винтовки, иногда и более тяжелое).

Кроме того, мне не встречались ситуации, когда надо было использовать какие-либо навыки из разделов **INBORN** и **INTERPERSONAL**, а также касающиеся гравитации (*Gravitics*, *Zero-G Environ*, *High-G-Environ*). **Brawling** (*брань*) явно бесполезна. В разделе **GUN COMBAT** можно обойтись без **Handgun** (*пистолет*), **Neural Weapons** и **Submachinegun** (*пулемет*), если Вы не будете пользоваться таким оружием (есть и более эффективное).

Особый интерес представляют разделы **SPECIAL COMBAT** и **EXPLORATORY**. Они содержат некоторые навыки, которых больше нигде нет. Некоторые из них могут быть полезны, например **Demolitions** (*подрывные работы*), **Battle Dress** (*умение обращаться с боевым костюмом, самой прочной броней*) или **Survival** (*искусство выживания*). Нетрудно заметить, что только в Десанте **SPECIAL COMBAT** встречается два раза, а **EXPLORATORY** есть только у Торговцев.

Насчет остальных навыков трудно сказать что-либо определенное. По-видимому, пилоту не мешает разбираться в **Navigation**, **Sensor Ops** и **Screens** (*экраны*), а также **Forward Observer** (*наблюдатель*). Возможно, инженеру нужны также **Mechanical** и **Electronics**. Лучше иметь хотя бы начальные знания в этих областях.

После того как несколько персонажей созданы, надо сформировать из них команду. При выборе команды следует прежде всего обеспечить выполнение всех функций на ко-

рабле. Состав команды может быть, например, таким:

1. *Пилот*. Главное — как можно большие навыки во всех касающихся пилотирования областях. Обычно на остальное не обращают внимания.

2. *Основной боец*. Во время боя на поверхности планеты команда разбивается на пять человек, и управлять можно только одним. Если надо, можно переключиться на любого другого члена команды, но лучше выделить для этой цели одного человека. Он должен быть сильным, выносливым и уметь обращаться с тяжелым оружием (об этом поговорим ниже). На корабле боец также управляет орудием.

3. *Вспомогательный боец*. Этот человек редко вступает в бой, разве что если основной боец будет зажат в углу членами собственной команды. На корабле он управляет вторым орудием, но также должен уметь делать что-нибудь еще (например, быть инженером или оператором компьютера).

4. *Доктор*. Если кого-нибудь ранят, его можно поместить в лазарет, но тогда доктор не может отвлекаться на другие дела. Однако доктор также должен иметь вторую профессию — управлять компьютером, служить связистом или инженером. С другой стороны, можно вылечиться с помощью лекарств, продаваемых в магазине или в медицинских центрах, но это обходится недешево и не всегда доступно.

5. *Связист*. Он определяет, какие корабли пролетают мимо, их класс и оружие. Это требуется очень часто, так как пиратство — важная статья дохода как для игрока, так и для остальных. Надо вовремя заметить врага. Чем лучше связист разбирается в своем деле, тем более точно он может оценить вооружение вражеского корабля.

При выборе команды, кроме всего сказанного, учитывается также количество **HP** (**Hit Points**) персонажей, их вещи и деньги, полученные при выходе в отставку, а также максимальная масса, которую они могут переносить (видно, это зависит от силы). Количество

HP выражается двумя цифрами, например 21/10, 18/8, 15/6 и т. д. Первая цифра означает количество HP, а смысл второй для меня неясен. Она примерно равна $HP/2-1$. Возможно, если количество HP упадет до этого значения, персонаж не сможет стрелять, пока не вылечится?

Вещи и деньги у разных персонажей могут быть разными. При создании персонажа на это обычно не обращают внимания, так как вещи и деньги другого члена команды во многом способны компенсировать нехватку. Наиболее ценная вещь, которую нельзя купить, — *карточка члена TAS (Traveller's Aid Society* — общество помощи путешественникам). Если она есть у первого члена команды, то команда сможет получить информацию в отделениях TAS. Порядок следования членов команды можно изменять, так что достаточно, чтобы карточка была хотя бы у одного, но гораздо лучше, если членом TAS является боец, так как в этом случае он может идти первым и игроку не потребуется тратить время на переключение в начале битвы.

Представляет интерес также *Neural Pistol* — *нейронный пистолет*. Его также нельзя купить, а можно только получить при отставке. Для этого надо обладать хотя бы минимальным навыком Neural Weapons. Нейронный пистолет резко отличается от всех остальных видов оружия. Первый выстрел из него наносит значительное повреждение врагу (5 HP), затем 3, 1 и 0. Имеет смысл выстрелить 1—2 раза и переключиться на другого бойца. Конечно, этот пистолет не может служить основным оружием в тяжелых битвах, но он очень полезен на тех планетах, где более мощное оружие запрещено.

Остальные вещи — *оружие и скафандры* — далеко не самые лучшие в игре, так что дорожить ими не следует. Деньги — другое дело, желательно иметь, по крайней мере, 50 000 кредитов, а лучше 100 000 на покупку многих предметов первой необходимости. Однако при выборе оружия, которое у персонажа уже есть, он может повысить уровень владения этим оружием.

Наконец, следует оценивать не только име-

ющиеся навыки персонажей, но и *возможность тренировки*. Если INT+EDU персонажа больше, чем сумма его навыков, то его можно тренировать. Для тренировки персонаж должен набрать опыт, и за это надо платить деньги (около 50 000 кредитов). Каждый навык можно повысить только на единицу. В связи с этим разумно выходить в отставку, как только будут получены минимальные необходимые навыки. Это позволит избежать снижения физических характеристик, а нужные навыки можно будет получить путем тренировки. Главное — не получать ненужных навыков, так как от них будет невозможно избавиться.

Все игровое пространство (ИМПЕРИУМ) состоит всего из 8 звездных систем, в каждой из которых есть несколько планет с космопортами. В космопорту можно сохраняться, получать пенсию, рекрутировать новых персонажей на место погибших, торговать, а также заправляться топливом, чинить корабль и покупать все необходимые для него принадлежности. К сожалению, далеко не каждый космопорт имеет все эти функции. Некоторые из них обеспечивают только сохранение и загрузку игры.

Список оборудования для корабля включает *лазерное оружие* (лазеры TL8 и TL13, как Beam, так и Pulse, мощностью 25 или 50 единиц). Разница в цене невелика, от 21 000 за TL8 Pulse pwr 25 до 94 000 за TL13 Beam pwr 50. В таких играх основное правило гласит: «Чем дороже, тем лучше», и надо стремиться покупать самое лучшее. Сначала дается один лазер, надо его продать и купить два самых лучших (если, конечно, хватает денег). Кроме лазеров, есть еще ракетная установка ценой 42 000, но ракеты не окупают себя. Существует 6 типов ракет, от простой мины ценой 800 кредитов до самонаводящейся ракеты за 6600. Возможно, это стоит того, если ракеты летят дальше лазерных лучей, но я этого не проверял.

Вообще космический бой в игре сделан очень плохо. Сначала надо догнать атакуемый корабль, чтобы он показался на обзорном экране пилота (конечно, если он сам атакует,

другое дело). Затем остается развернуть на него пушки. На экране управления огнем будет виден вражеский корабль и перекрестье курсора. Надо быстро навести курсор на врага и выпустить луч. Если это Beam Laser, то он выпускает всю энергию за один выстрел, и надо подождать, пока она не восстановится. В это время должен стрелять второй лазер. Pulse Laser стреляет небольшими порциями энергии. Игроку труднее управлять двумя Pulse-лазерами, чем двумя Beam-лазерами, поэтому я предпочитаю последние.

Несмотря на то что игра динамическая, вражеский корабль то «застынет» на некоторое время, то прыжком переместится в другую позицию. При этом он может бежать, но никогда не выходит из сектора обстрела, тогда как реальные враги были бы гораздо умнее. Самое же плохое — это то, что враг тоже стреляет, но единственный способ узнать об этом — посмотреть информацию о состоянии корабля. Не видно ни ракет, ни лазерных вспышек, нет даже звуков выстрела. Совершенно непонятно почему.

От вражеских выстрелов может получить повреждение либо весь корабль в целом (Structural Damage), либо одна из его компонент: двигатель (при этом уменьшается маневренность), компьютер (если повреждение будет достаточно велико, могут испортиться загруженные в компьютер программы) или одно из двух орудий. Инженер корабля может исправить любое повреждение, кроме структурного, однако на это требуется время. Наверняка для починки компьютера требуется навык в электронике. Структурное повреждение можно починить в космопорту (не в каждом), и это достаточно дешево. Однако рекомендуется чиниться сразу, так как полное структурное повреждение корабля означает проигрыш игры.

Если вражеский корабль уничтожен, с него можно забрать товары. Трюм корабля может хранить до 20 единиц товаров, а некоторые торговые корабли могут везти 25 единиц. Иногда надо успеть покинуть корабль врага, пока он не взорвался (идет обратный отсчет). Часто, если не хватает места, можно

«поменять» менее ценные товары на более ценные.

ВРАЖЕСКИЕ КОРАБЛИ могут принадлежать к одному из следующих классов: **interplanetary** (челнок, очень маленький), **scout** (тоже небольшой), **trader** (торговый корабль — мечта пирата) или один из *боевых кораблей* (впрочем, на них тоже есть товары): **X-boat**, **escort**, **destroyer**, **corsair**. Последний корабль имеет тяжелое вооружение и вполне способен разнести Ваш корабль. Каждый корабль принадлежит какой-либо торговой компании или Империи. Как ни странно, никаких наказаний за пиратство нет. В реальной ситуации компания выслала бы сильный флот на поиски пирата, уничтожившего ее корабль, — ничего этого нет и в помине.

В общем, космический бой в MEGA-TRAVELLER'e недостаточно продуман. Нельзя купить другой корабль, и даже выбор оружия довольно беден. Очень жаль — это сильно портит неплохую игру.

Двигатель корабля имеет принципиальное значение для успеха. Существует *три разновидности двигателей* — **Manoeuvre** (только для перемещений в системе), **Jump1 Capable** (способный перемещать в соседние системы) и **Jump2 Capable** (способный перемещать через пустую клетку). В начале игры стоит двигатель Jump1. Первое задание требует перелета к далеко расположенной системе, для которого требуется двигатель Jump2. Он стоит очень дорого — от 1 750 000 до 2 000 000 кредитов. Добывание этих денег и составляет основу игры (к сожалению, это не всегда интересное занятие).

КОРАБЕЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР очень важен. Каждый компьютер имеет несколько ячеек памяти, в которые можно загружать программы. Некоторые программы занимают одну ячейку, некоторые — две. Загрузка программы является длительным процессом. После загрузки некоторые из программ можно запустить. Существует 5 моделей компьютеров (1, 1bis, 2, 2bis и 3), различающихся количеством ячеек памяти и тем, сколько программ может быть запущено одновременно. В начале игры

дается компьютер модели 2, имеющий 6 ячеек памяти. В нем можно одновременно запускать программы, занимающие в сумме не более трех ячеек, этого хватает еле-еле. Самый мощный компьютер (модель 3) стоит около 200 000, но у него 9 ячеек памяти и можно запускать 5 ячеек с программами. При покупке нового компьютера за старый возвращают деньги (80 000 кредитов за модель 2).

Программы можно покупать в космопорту. Каждая из них имеет свою цену и предназначение:

1. Программа **Target** обеспечивает автоматическое наведение орудий на цель: если она работает, то достаточно нажать на клавишу 'Т', и прицел будет наведен на врага. Чрезвычайно ценная программа, стоит всего 3500 кредитов и обычно дается в начале игры. Занимает 1 ячейку памяти.

2. Программа **Launch**, осуществляющая запуск ракет. 4400 кред., 1 ячейка. Иногда дается в начале игры.

3. Программа **Navigation**, цена 4400 кред., 1 ячейка, обычно дается в начале игры. Не знаю, что делает эта программа при полетах внутри системы, но она должна быть запущена при осуществлении прыжка в другую систему.

4. Программа **Maneuvre** (*маневр*), цена 4400 кред., 1 ячейка. Непонятно, что делает эта программа. Возможно, помогает управлять кораблем (то есть корабль «лучше слушается руля»).

5. Программы **Jump1** и **Jump2**. Для осуществления прыжка в соседнюю систему должна быть запущена одна из этих программ, а для прыжка через систему — только Jump2. Программа Jump1 стоит всего 2500 кредитов и занимает 1 ячейку, а программа Jump2 — 8800 кредитов и 2 ячейки. Обычно программа Jump2 дается в начале игры, но рекомендуется купить Jump1, так как двигатель Jump2 появится нескоро, а эта программа позволит сэкономить ячейку памяти компьютера на ближних перелетах.

6. Программы **Predict 1, 2 и 3**. «Predict» по-английски означает «предсказание». Воз-

можно, имеется в виду предсказание траектории ракет? Первая программа стоит всего 1000, последняя — целых 15000 кредитов и занимает значительное место в компьютере.

7. Программы **Maneuvre/Evade 1 и 2, Auto Evade**. «Evade» означает «уклонение». Скорее всего, имеется в виду уклонение от вражеских ракет в бою. Если это так, то программа Auto Evade оправдывает свою цену в 3500 кредитов и объем в 1 ячейку.

Кроме всего описанного, можно купить еще 2 *дополнительных устройства*. Это **Fuel Scoops** (*топливные ковши*) и **Fuel Purify Plant** (*станция очистки топлива*). Явно заметно влияние ELITE, не так ли? Топливные ковши черпают топливо не из короны звезд, а из атмосферы газовых гигантов (они встречаются не в каждой системе, но цена в 22 000 кредитов не очень велика, и ковши лучше купить «на всякий случай». Кроме того, они могут влиять на процесс захвата груза с разбитого корабля, как в ELITE). К звезде лучше не подлетать близко — корабль получит повреждение. Станция очистки топлива позволяет заправляться неочищенным топливом, которое гораздо дешевле. Она стоит 44 000 кредитов. Возможно, это и не окупается, но всегда лучше снизить накладные расходы.

Теперь надо разобраться, как организовано путешествие команды по поверхности планет, использование различных предметов и битвы. Именно это является основой игры.

Каждый из членов команды может нести несколько предметов. Их количество довольно велико (порядка 20 предметов). Некоторые крупные предметы (например, длинное оружие) занимают место сразу двух предметов. Каждая вещь имеет свою массу, причем общая переносимая масса не должна превышать максимальную для данного персонажа. Предметы могут быть самыми разными. Они покупаются в магазинах, отнимаются у убитых врагов, даются другими персонажами или просто находятся. Некоторые предметы являются уникальными, другие имеют большую стоимость и т. д.

Каждый персонаж может использовать только одну броню (или скафандр) и один шлем. На планетах с непригодной для дыхания атмосферой (таких большинство) человек без шлема или без брони (скафандра) умрет буквально за несколько секунд. Кроме того, броня отражает некоторые вражеские выстрелы и уменьшает получаемые ранения. Каждый тип брони имеет свою защитную характеристику (нечто вроде АС). Но, кроме этого, броня повреждается при выстрелах врагов. Если состояние брони падает ниже половины, ее пора менять (лучше делать это еще раньше).

Персонаж может также использовать два предмета, которые у него «наготове» (можно считать, что он держит их в разных руках). Оружие обычно является первым предметом, так как в бою гораздо удобнее стрелять из него. В качестве второго предмета часто используют аптечку или что-нибудь подобное. Первый предмет первого человека имеет особое значение при выполнении различных заданий. Часто надо передать кому-то что-то, и этот предмет лучше «взять в правую руку» (первое место) первого члена команды.

Как уже говорилось, бой проходит в динамическом режиме, причем враги могут стрелять все вместе, а игрок способен управлять персонажами только по одному. Это усложняет задачу. Каждое оружие наносит врагу определенное повреждение, если выстрел попал в цель. В зависимости от типа оружия это может быть от 1 до 8 НР. Как правило, враг имеет порядка 20 НР, следовательно, его можно убить тремя выстрелами тяжелого оружия. Чтобы попасть, надо точно навести на врага курсор и выстрелить. Враг постоянно перемещается, затрудняя задачу. Даже если курсор наведен точно, есть шанс промахнуться. Это может быть из-за слишком большого расстояния, малых навыков, связанных с владением оружием, или слабой пробивной силы оружия по сравнению с броней врага. Кроме того, время задержки между выстрелами также может зависеть от многих причин (например, DEX и переносимой тяжести).

Вот какие вещи можно купить и продать в магазинах (все цены приблизительны, они немного различаются на разных планетах):

General Store

TL9 Med Kit	7300	Аптечки
TL12 Med Kit	10 800	
Fast Drug	175	Лекарства (наркотики?)
Fast Antidote	800	
Combat Drug	1300	
Speed Heal Drug	4500	
Demolition Charge	250	Подрывной заряд
Electric Torch	50	Осветительные приборы
Electric Lantern	450	
Spare Oxygen Tank	900	Кислородный баллон

Все эти предметы могут понадобиться, особенно аптечки. Если аптечка у кого-нибудь наготове (например, находится в «левой руке»), то ее можно использовать для полного излечения любого члена команды. В бою может лечиться только тот, у кого аптечка, так что бойцу лучше ее иметь. Одной аптечки **TL12** хватает примерно на 20 раз, а **TL9** — меньше. После использования аптечка пропадает, и надо покупать новую. Возможно, результат действия аптечки зависит от медицинской подготовки использующего.

Относительно лекарств я не могу ничего сказать, так как не использовал их. Скорее всего, **Fast Drug** ускоряет персонаж. **Fast Antidote** необходим для снятия действия **Fast Drug** (наверное, в ускоренном состоянии персонаж быстрее потребляет кислород). Вполне возможно, что **Combat Drug** увеличивает шансы персонажа на попадание, а **Speed Heal Drug** ускоряет заживление его ран.

Подрывной заряд используется для взрыва некоторых дверей. Возможно, ему найдется и другое применение, так что лучше иметь соответствующий навык. На некоторых планетах купить заряды негде, так что лучше всегда иметь с собой 2—3 штуки.

Осветительные приборы нужны для некоторых темных помещений. Непонятно, чем

Lantern лучше Torch'a, но в таких случаях надо покупать более дорогую вещь, так как качество важнее.

Кислородный баллон пополняет запас кислорода только у своего владельца и после этого исчезает. Кислород быстрее всех кончается у самых слабых. Баллоны используются редко, ведь на всех кислород не запасешь.

Armor

Shop Reflec	1 кг	1500
Ablat	2 кг	75
Cloth	1 кг	100
Flak Jacket	2 кг	250
Mesh	2 кг	150
Jack	1 кг	50
TL8 Vacc Suit	10 кг	6000
TL9 Vacc Suit	8 кг	8000
TL12 Vacc Suit	2 кг	10000
Combat Armor	10 кг	100000
Battle Dress	26 кг	200000

Только 3 последних вида брони заслуживают внимания. Дешевая броня не имеет шлема и непригодна на большинстве планет. При отставке дают скафандр TL8, но его лучше сразу же сменить на TL12, который легче, лучше защищает и позволяет нести больше кислорода при незначительной разнице в цене.

Как и в остальных случаях, требуется купить всем самую лучшую броню — боевой костюм. На это уйдет около миллиона, но где можно заработать 2 миллиона на двигатель Jump2, там можно заработать и третий на броню. Имеет смысл также в обычных случаях носить скафандры, чтобы сохранить боевые костюмы для самых сложных битв. Пробытые скафандры заменить гораздо дешевле.

Вот мы и подошли к самому интересному — к оружию. Каждое оружие имеет свой уровень законности, и самое тяжелое оружие недопустимо на многих планетах. Поэтому приходится покупать несколько видов оружия, чтобы в любой ситуации можно было отразить нападение врага. Кроме того, каждое оружие имеет пробивную силу, которая сравнивается с защитой вражеской брони. Если

враг хорошо защищен, он получит меньшее повреждение (в частности, TL12 Laser Carbine обычно дает повреждение 3, но против хорошо защищенного врага давал всего 1).

Каждое оружие имеет обойму, которой хватает на несколько выстрелов. Чем больше обойма, тем лучше, так как при ее исчерпании приходится тратить ход на перезарядку. Кроме того, к каждому оружию можно купить не более 99 обойм (Reloads), а в некоторых обоймах всего 6 или даже меньше выстрелов). Обойма для каждого оружия имеет свою цену, и ее также надо учитывать. Для патронного оружия оставшиеся патроны можно пересчитать, тогда как для лазеров изображается уровень энергии батареи. Длина этой полоски не обязательно пропорциональна количеству оставшихся выстрелов, так что данные приводятся приблизительные.

Weapons Shop

Dagger	10		
Sword	150		
7mm Carbine	200	10 выстрелов	30 кр.
18mm Shotgun	150	10 выстрелов	10 кр.
18mm Auto Shotgun	500	20 выстрелов	20 кр.
Plastic Knife	300		
4mm Gauss Rifle	1500	40 выстрелов	700 кр.
4mm Gauss Pistol	600	15 выстрелов	200 кр.
7mm Revolver	125	6 выстрелов	10 кр.
9mm Mag Revolver	300	6 выстрелов	20 кр.
10mm Snub Pistol	150	6 выстрелов	10 кр.
Light Assault Gun	600	5 выстрелов	200 кр.
7mm Auto Rifle	1000	20 выстрелов	60 кр.
TL9 Laser Pistol	2000	15 выстрелов	500 кр.
7mm Assault Rifle	400	30 выстрелов	75 кр.
9mm Auto Pistol	200	15 выстрелов	50 кр.
9mm Submachinegun	500	30 патронов	200 кр.
TL12 Laser Pistol	3000	40 выстрелов	1500 кр.
TL8 Laser Carbine	2500	15 выстрелов	1000 кр.
TL9 Laser Rifle	3500	30 выстрелов	1300 кр.
TL12 Laser Carbine	4000	40 выстрелов	2000 кр.
TL12 Laser Rifle	8000	40 выстрелов	20000 кр.
TL12 PGMP	150 000	15 выстрелов	13 000 кр.
9mm Adv. Combat Rifle	1000	20 выстрелов	100 кр.
Body Pistol	500	6 выстрелов	30 кр.
4cm RAM GL-10	7500	3 выстрела	700 кр.
Disposable AT-GL7	4500	Одноразовый	

Оружие разделено согласно его «противозаконности». Так как я не обладаю инструкцией, разделение наверняка неточно. Кроме того, у меня не было времени испытывать каждый из перечисленных видов оружия. Только три вида оружия дают повреждение 8 единиц — **TL12 PGMP**, **4cm RAM GL-10** и **Disposible AT-GL7**. Однако два последних представляют собой гранатометы и неудобны в бою вследствие частой перезарядки. Кроме того, их не пропускают на одну важную планету. Таким образом основное оружие — **TL12 PGMP**. На картинке оно напоминает тяжелый лазерный излучатель, чем, вероятно, и является.

Остальное оружие редко дает повреждение больше 4—5 единиц. Я использовал **TL12 Laser Carbine** против одиночных врагов, чтобы сэкономить дорогостоящие боеприпасы для **PGMP**. Как уже говорилось, он наносит повреждение в 3 единицы.

Оружейный магазин есть не на каждой планете, и, естественно, в нем нельзя купить запрещенное на этой планете оружие и боеприпасы к нему. Поэтому лучше запастись боеприпасами сразу и надолго.

Кроме оружия и боеприпасов, можно также использовать гранаты. Они отличаются тем, что их почему-то можно провозить на любые планеты (охрана, отнимающая пистолеты и оставляющая гранаты, выглядит довольно странно).

Гранаты бывают трех видов — **разрывные (EXPlusive)**, **химические (CHEmical)** и **радиационные (RADiation)**. Цена составляет примерно 500, 750 и 800 кредитов за штуку соответственно.

Навыка «бросание гранат» не существует. Можно делать разные предположения о том, что влияет на точность попадания. Однако вероятность промаха при бросании гранат гораздо выше, чем при стрельбе. Очевидно, что, чем меньше расстояние до врага, тем легче попасть в него гранатой. Бросающий гранату персонаж не получает повреждения, даже если она взрывается в соседней с ним клетке.

Повреждение, наносимое гранатами, довольно велико, но зависит от типа врага. Разрывные гранаты обычно снимают 5—8 НР

(хотя может быть и 3 НР, если применить против робота-охранника). Химические гранаты снимают 7—10 НР, но совершенно не действуют на роботов (возможно, некоторые инопланетные расы также проявляют большую стойкость к химическому оружию). Радиационная граната может нанести повреждение 13 НР. Каждый персонаж может нести не более 9 гранат каждого вида, причем передавать гранаты друг другу нельзя. Так что запас гранат у бойцов следует пополнять при первой возможности.

Кроме описанных магазинов, таверн и отделений **TAS**, на планетах бывают *госпитали* (там можно вылечиться), *газетные киоски* (узнать галактические новости) и *музеи*. Служащие музеев часто собирают те или иные драгоценности (например, золотые скульптуры, рубиновые ожерелья и т. д.) и платят за них деньги. Некоторых людей можно подкупить, но это обычно приносит мало пользы.

Сюжет этой одноразовой игры сделан слишком простым, чтобы не сказать «примитивным». Сотрудник некой торговой компании **Конрад Кифер** вступил в заговор планеты **Zhodani** против **Империиума**. Требуется сорвать заговор. Однако для этого не нужно преодолевать сотни препятствий, собирать сведения и т. д. Достаточно найти одного человека, которого подручные **Кифера** взяли в плен, и передать его информацию **Империиуму**. Затем можно смело идти в его штаб-квартиру (оказывается, она на той самой планете, с которой начинается игра, и все, кроме игрока, об этом знают!) и перебить там всех его подручных вместе с ним самим.

Игра начинается сразу с битвы. Так как персонажи еще не имеют ни аптечки, ни солидного оружия, ни брони, они не могут выстоять в бою против сразу троих бандитов **Кифера**. Лучше бежать с поля боя, а бандитов перебить позже.

Очевидно, авторы игры заложили по одному (или по несколько) небольших приключений на каждой планете (всего в игре 25 планет). Поэтому игра и называется **MEGATRAVELLER**.

Для выполнения каждой такой миссии надо что-то кому-то передать или кого-то расстрелять и т. д. Плохо то, что за каждую подобную миссию дают всего несколько десятков тысяч кредитов, тогда как есть гораздо более легкий способ добывания денег. Надо было сделать, чтобы вознаграждение за такие миссии нельзя получить никаким другим путем. Это могли быть уникальные предметы либо просто повышение характеристик.

Все «приключения» делятся на несколько типов:

1. *Продажа редких предметов скупщицам.* На многих планетах (особенно в музеях и тавернах) встречаются люди, скупающие определенные редкости (алмазы, бронзовые скульптуры, слоновую кость и т. д.). Скупщицы обычно платят больше, чем General Store.

2. *Доставка уникальных предметов.* Некоторым людям требуется получить какой-то определенный предмет. За него они платят большую сумму или дают какой-нибудь другой предмет, как правило более ценный. Доставку предмета можно рассматривать как «миссию», причем иногда предмет приходится добывать с боем.

3. *Уничтожение опасных преступников.* По сектору бродят 10 опасных преступников, которые хорошо вооружены и защищены. Они сразу нападают на отряд игрока, так как Кифер назначил награду в 100 000 кредитов за его уничтожение. Если убить такого бандита, после него остается ID (идентификатор на шее). За каждого из них назначена награда (почти всегда превышающая 100 000 кредитов), и для ее получения надо отдать соответствующий ID одному из сотрудников Имперского Центра Безопасности (Security HQ), расположенного на одной из планет. Эти деньги покрывают большую часть нужной для выигрыша суммы.

4. *Сбор кладов.* Некоторые предметы просто лежат на поверхности планеты или в одном из зданий на ней. Их можно и нужно собирать, однако обычно это сопряжено с опасностями (стреляющие варвары или куса-

ющиеся рептилии). Кроме того, место расположения кладов еще нужно найти.

5. *Сбор вещей, остающихся после убитых бандитов.* Если бандит не кричит «Кифер назначил за Вашу голову награду, и я сейчас ее заработаю!», то за него не назначено награды. В этом случае стоимость его вещей часто меньше цены выстрелов, необходимых для его уничтожения. Но иногда достаются довольно ценные вещи.

6. *Разгром исследовательских станций.* На многих планетах есть исследовательские станции различных торговых компаний. Внутри них часто есть много лекарств и аптек. Станция состоит из нескольких комнат, двери в которых открываются специальными карточками (Passcard). Обычно сначала надо убить охранника и отнять у него карточку, затем, открыв с ее помощью дверь, — второго, и т. д. Некоторые двери подрываются (Demolitions Charge). Обычно те двери, которые требуют карточку, невозможно подорвать (может быть, большой навык Demolitions делает это возможным). Отметим, что за убийство персонала станций не следует никакого наказания, как и за космическое пиратство. Однако за убийство невинного человека на планете с полицией отряд становится вне закона, и полицейские начинают стрелять в него (как и за провоз запрещенного оружия).

Внутри каждой станции есть место, при входе в которое начинается обратный отсчет времени до ее самоуничтожения (от 100). Если не успеть выйти из станции, пока не кончится отсчет, игра будет проиграна. Надо выйти из станции и войти снова — тогда отсчет будет начат сначала.

Существуют планеты, на которые пешком можно попасть не всегда. Кроме того, удобнее передвигаться в машине. На некоторых планетах есть специальное здание, в котором можно нанять одну из трех машин — ATV (4000 кредитов), Grav Vehicle (7000) или Ship's Boat (6000). Это довольно дорого, но 2000 из этой суммы возвращаются, если машина остается неповрежденной. Это сделать довольно трудно, так как даже один выстрел врага повреждает машину. В любой момент можно

узнать состояние машины. Если она не повреждена, то состояние Perfect. Существуют состояния Good, Fair и Pitiful (до более плохого состояния я машину не доводил — возможно, она вообще разваливается).

Скорость движения машины зависит от ее состояния и навыка водителя (есть специальные навыки **ATV**, **Grav Vehicle** и **Ship's Boat**). У моего лидера команды навык **ATV** составляет целых 6, так что на этой машине я передвигаюсь как молния. Однако если машину сильно обстреляют, скорость передвижения снижается. При состоянии **ATV Pitiful** скорость езды уже меньше скорости ходьбы (очевидно, не будь такого отличного водителя, пришлось бы бросить машину, а так удалось уехать). Независимо от типа машины следует помнить, что она принимает на себя удары, которые в противном случае достались бы отряду. Это можно использовать, если надо проехать мимо опасных врагов. К сожалению, стрелять из машины нельзя.

ATV отличается низкой ценой и неплохой проходимостью. Она может проехать в некоторых местах, где пешком пройти нельзя. Кроме того, эта машина имеет одно уникальное свойство — она может давить слабозащищенных врагов. При наезде на врага он получает 1 НР (или 0 НР, если защищен). К сожалению, большинство врагов защищены или находятся в зданиях, а в них заезжать нельзя. Но **ATV** отлично справляется с шайкой, которая нападает в самом начале игры.

Grav Vehicle передвигается над зданиями, водой, врагами и прочими объектами. Поэтому на гравитационной машине нельзя таранить врагов, зато можно пролетать практически везде (кроме гор, стен космопорта и краев карты). Существует, по крайней мере, две планеты, на которых есть важные места, недоступные без гравитационной машины. Поскольку эта машина может передвигаться более свободно, чем **ATV**, и при встрече с врагами надо убегать, скорость передвижения имеет гораздо большее значение, чем на **ATV**.

Ship's Boat может передвигаться только по воде. **ATV** неспособен на это. Есть одна пла-

нета, на которой можно нанять только **Ship's Boat**, а без бота невозможно попасть на половину островов. Вообще на большинстве планет, где можно нанять машину, доступна только одна или две из них. **Ship's Boat** доступен редко, и навык владения им не так важен, как навык владения **ATV** или **Grav Vehicle**.

Самый простой и надежный способ получения денег в этой игре, как и в **ELITE**, — космическая торговля. Всего существует 30 видов товаров, любой из них можно продать на каждой планете, но купить — далеко не все. Разница между ценами покупки и продажи довольно велика, что заставляет исследовать все возможные сделки, чтобы найти максимально выгодный рейс. Цены не изменяются, так что сделать это довольно легко.

Процесс перелета между планетами с целью зарабатывания денег невыносимо скучен. В **ELITE** его разнообразят пираты, с которыми надо сражаться. Здесь другие корабли нападают очень редко, да и вообще космический бой реализован очень плохо. Для накопления денег надо совершить несколько десятков рейсов. Если в одну сторону Вы летите порожняком, то можно попирагтовать, отнимая товары у других.

Оценка: 8 («Противоречивая игра»).

Комментарий

Примечательно время, которое я затратил на эту игру. Около недели было потрачено на изучение великолепного алгоритма создания персонажей и подбор команды. Примерно столько же ушло на анализ содержимого магазинов, особенно оружия и брони. Несколько дней я занимался торговыми перелетами и все еще не выполнил даже первого игрового задания! После этого я выиграл всю игру за три дня. Разве это не странно?

При этом мимо меня прошли все те мегаприключения, которые были заложены в игру. Чтобы разобраться с ними, пришлось играть второй раз. Действительно, так гораздо

интереснее зарабатывать деньги, но без торговли все же не обойтись. Возникает странное чувство отрыва всех приключений от основной цели игры.

Наверное, авторы игры рассчитывали создать целую серию подобных игр, причем с сохранением старых персонажей. Возможно, в следующих играх серии понадобятся навыки, не использованные в этой. Однако, если и следующие игры будут напоминать эту, они не добьются крупного успеха, несмотря на заложенные в них великолепные идеи.

Прежде всего, планет должно быть больше. Надо переписать программу космического боя, по крайней мере расширить выбор корабельного оружия. Космический бой должен приносить какие-то последствия, кроме захватываемых товаров. В ELITE победа приводит к повышению опыта, за который потом дается новый уровень. В реальности должны были быть полицейские, наказывающие за пиратство. Наконец, просто обяза-

ны быть более сильные корабли, чем корабль игрока, от которых придется убежать.

Далее, следует избавляться от «денежного» принципа игры. Игра становится интереснее, если самые ценные предметы очень редки и их нельзя купить за деньги. Можно встроить оружие и инструменты Предтеч, являющиеся отдаленными аналогами магических предметов во многих ролевых играх.

Наконец, если уж делать одноразовую игру (хотя лично мне такие игры не нравятся), то нужно реализовать сложную и запутанную схему выигрыша. Например, для того чтобы попасть в здание на одной планете, надо достать особый предмет на другой, а информацию об этом получить у кого-нибудь на третьей. В хороших играх есть отвлекающие и запутывающие ходы, после которых игроку приходится возвращаться назад, и многие другие трюки. Будем надеяться, что авторы игры выпустят что-нибудь более интересное по ее мотивам.

WARCRAFT: ORCS & HUMANS

Производитель: фирма *BLIZZARD ENTERTAINMENT*, 1994.

Жанр: стратегическая игра.

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: процессор не ниже 386, адаптер VGA, мышь, около 8,5 Мбайта на жестком диске.

Эта игра настолько похожа на Dune II, что игрок практически не ошибется, описывая ее как «Дюну, но вместо танков и ракет магия, воины и так далее». Много лет игроки с нетерпением ждали, когда же выйдет продолжение Dune II (напомним, что там было всего по 9 миссий за каждый из трех Домов, и после выигрыша всех миссий в эту игру играли разве что для разрядки). И наконец долгожданное продолжение появилось. Неважно, что его выпустила другая фирма, да и сюжет игры совсем иной. Тем более что Blizzard Entertainment сделала игру, которая требует от игрока серьезного размышления по поводу стратегии, хотя внешнее оформление игры и уступает Dune II.

Warcraft имеет второе название — Orcs and Humans, то есть Орки и Люди. В этой игре сражаются не три стороны, как в Dune II, а всего две. Это несколько снижает количество разнообразных типов боевых единиц. Зато полная кампания за каждую из сторон занимает не 9, как в Dune II, а целых 12 битв. Сценарий кампании также организован более занимательно, о чем мы сейчас и расскажем.

УРОВЕНЬ 1. ЗАДАНИЕ: ПОСТРОИТЬ 6 ФЕРМ И КАЗАРМУ.

Правила:

В отличие от Dune II, где собранный спайс сразу же переводится в деньги, в Warcraft'e есть две «денежные единицы»: золото и доски (**lumber**). Золото добывается в шахтах, а доски — вырубкой леса, причем и то и другое делают крестьяне (**Peons** у орков и **Peasants** у людей). Эти же крестьяне строят и ремон-

тируют все здания. Обычно в первую очередь игроки производят несколько крестьян, чтобы обеспечить постоянный приток золота и досок, а уж потом начинают строительство военных зданий и солдат.

Каждая золотая шахта содержит определенное количество золота. Один крестьянин берет по 100 монет за раз. Когда золото кончается, шахта разрушается. Золотые шахты не принадлежат ни оркам, ни людям. Обе стороны могут использовать одну и ту же шахту (иногда даже одновременно!). Иногда золота катастрофически не хватает, и приходится гонять крестьян за золотом очень далеко, да еще и охранять их по дороге.

Леса хватает практически всегда, хотя каждая вырубка навсегда уничтожает его на этом месте. Многие карты заросли лесом очень густо, и иногда приходится прорубать проходы для войск или расчищать место для зданий. Вырубка леса занимает намного больше времени, чем добыча золота в шахте, и приносит 100 досок.

Центром каждого поселения как у орков, так и у людей является **Town Hall**. Это большое здание, которое дается в начале миссии и не может быть построено игроком. Крестьяне всегда несут золото и доски в свой Town Hall. В этом здании можно *строить* («тренировать») *новых крестьян*, а также *строить дороги* (здания можно строить только по соседству с дорогой). Обычно в начале миссии Town Hall окружен дорогами, которые можно вести дальше.

Фермы обеспечивают крестьян и всех остальных едой. Каждая ферма кормит 5 орков или людей. Если ферм не хватает, то нельзя строить новые армии или новых крестьян, пока не будут построены новые фермы.

Казармы в этой игре производят практически все виды войск, кроме магических. Несмотря на это, одной казармы хватает практически всегда, так как крестьяне еле успевают доставлять необходимые для непрерывного производства армий деньги.

Как и в Дюне, каждое здание имеет какое-то количество HP, поэтому одни здания уничтожаются гораздо проще, чем другие. Здания

можно чинить, и это тоже делают крестьяне. Починка обходится намного дешевле, чем постройка нового здания. Иногда одна сторона разрушает здание, а вторая в это же время чинит его с той же скоростью. Следует отметить, что в этой игре враги ВСЕГДА отстраивают свои разрушенные здания (включая Town Hall), если у них остались крестьяне, так что излюбленная стратегия Дюны (налететь и разрушить пару зданий, даже ценой уничтожения собственной армии, а потом отстроить новую армию и повторить все сначала) не пройдет.

Здания и постройки:

а) *Прокладка дороги* на 1 клетку стоит 50 монет и не отвлекает крестьян от работы.

б) *Ферма* занимает 2×2 клетки, стоит 300 досок и 450 монет. Если ферм не хватает, то новых крестьян и армии строить нельзя (очень неудобно, если основная армия наносит удар, а в это время враги перебили защитников города). В любой момент можно узнать, сколько армий уже есть и сколько еще можно построить.

в) *Казарма* занимает 3×3 клетки, стоит 500 досок и 600 монет. Производит все типы армий (кроме магов и священников), хотя для строительства большинства типов требуются дополнительные здания.

Боевые единицы:

а) *Крестьянин* стоит 400 монет, производится в Town Hall'е. Только крестьяне могут добывать золото и доски, а также строить и ремонтировать здания. Их роль в игре намного больше, чем Harvester'ов в Dune II, и они не могут атаковать врагов. Зато крестьяне убегают, если на них нападут, и тем самым часто спасают невнимательных игроков.

б) *Пехотинец (Footman)* для людей и *Grunt* для орков стоит 450 монет и производится в казарме. Это самая слабая боевая единица, которая практически не используется, так как на более высоких уровнях доступны лучшие типы армий. Следует отметить, что Grunt несколько сильнее Footman'а, так что в схватке один на один он почти всегда выходит победителем.

УРОВЕНЬ 2. ЗАДАНИЕ: ПЕРЕБИТЬ ВСЕХ ВРАГОВ (ВРАЖЕСКОГО ГОРОДА НЕТ, ПРОСТО РАЗРОЗНЕННЫЕ ГРУППЫ ВРАГОВ).

Новые здания:

а) *Lumber Mill (лесопилка)*, занимает 3×3 клетки, стоит 500 досок и 600 монет. Лесопилка позволяет тренировать лучников (для орков-копьемосцев). Ее можно два раза усовершенствовать (upgrade), чтобы повысить мощность стрел или копий. Первое усовершенствование стоит 750 монет, а второе — 1500.

Новые типы армий:

а) *Лучники (Archers)* для людей или *копьемосцы (Spearmen)* для орков. Стоят 50 досок и 450 монет. При усовершенствовании лесопилки повышается сила атаки всех лучников/копьемосцев, а не только новых. После второго усовершенствования лучник легко убивает вражеского пехотинца, не давая ему ни единого шанса на удар.

Стратегия: необходимо построить 10—15 лучников и очистить всю карту от врагов. Однако сначала надо защитить свой город от постоянных рейдов врага — расставить 4—5 лучников по периметру города.

Поскольку для тренировки лучников требуются доски, придется выделить не менее 2 крестьян на их заготовку (доски также нужны для постройки лесопилки и ферм).

Лучников лучше всего объединять в группы, содержащие не менее 3—4 лучников. Такая группа имеет все шансы уничтожить вражеского лучника без потерь, даже если его прикрывают несколько пехотинцев.

Возможно, копьемосцы орков атакуют с немного большей силой и/или имеют несколько больше НР, однако они в любом случае проигрывают лучникам, поскольку их дальность несколько меньше. Группа из 5 лучников способна нанести серьезные повреждения такой же группе копьемосцев прежде, чем те подойдут на расстояние выстрела (а иногда это и невозможно из-за ландшафта местности).

УРОВЕНЬ 3. ЗАДАНИЕ: УНИЧТОЖИТЬ ВРАЖЕСКИЙ ГОРОД.

Новые здания:

а) *Церковь*, занимает 3×3 клетки, стоит

500 досок и 800 монет, можно строить только после лесопилки. В этом здании люди могут строить клериков, а орки — некролитов. Кроме того, здесь же исследуются новые заклинания (нечто вроде upgrade). Исследование первого заклинания стоит 750 монет, второго — 1500 и третьего — 3000, хотя на этом уровне доступны не все.

Новые типы армий:

а) *Клерики* и *некролиты* стоят 700 монет. Они в общем гораздо слабее обычных пехотинцев и лучников. Зато они имеют магию, которая может быть потрачена на различные заклинания либо просто на магическую атаку врага. Каждый отдельный клерик имеет текущее количество магии, которое постепенно восстанавливается до максимального.

Стратегия: на этом уровне основную силу армий по-прежнему составляют лучники/копьеносцы. Однако священники также очень полезны. Лучше всего составлять боевые группы из 4—5 лучников и 1—2 священников.

Первое заклинание для клериков — *лечение своих раненых армий*. Чем больше магии имел клерик при вызове этого заклинания, тем более эффективным будет лечение. Клерик вполне может полностью вылечить почти уничтоженного воина с большого расстояния, не подставляясь под удар.

Некролиты не могут лечить свои армии, но их первое заклинание позволяет использовать мертвецов — как своих, так и вражеских. В этой игре мертвые воины не исчезают, а превращаются в трупы, которые постепенно истлевают. Некролит может превратить такой труп в скелета, который будет сражаться за орков. Скелеты неплохи для разведки, и их удар также довольно силен, однако они слишком слабы и часто даже не доходят до врага.

Следует отметить, что скелеты относятся к «призванным» существам и поэтому недолговечны. Каждое призванное существо имеет количество поддерживающей его магии, которое постепенно уменьшается. Когда эта магия кончается, существо довольно быстро разрушается, поэтому орки не могут накопить гигантскую армию скелетов и бросить ее на людей.

Второе заклинание у обоих священников одинаковое — *Far Seeing*. Оно позволяет разведать небольшой кусок территории в любом месте карты. Это особенно ценно для разведки вражеских городов, поскольку любая армия, посланная на разведку, не сможет пройти сквозь оборону врага.

После появления священников люди получают значительный перевес над орками. Преимущество в дальности стрельбы лучников и возможность их лечения позволяют людям практически не терять своих людей; тем самым, орки смогут превращать в скелетов только своих мертвецов, но это приносит им мало пользы.

Как обычно, сначала требуется защитить свой город от врага, а уж потом разрушать чужой. Рекомендуется сосредоточиться на удержании мостов, поскольку мост не дает врагам напасть широким фронтом, и дальнобойные лучники/копьеносцы могут сдерживать их. Играющему за орков следует приобрести несколько Grunt'ов, чтобы поставить их перед копьеносцами. Пока вражеские лучники будут их расстреливать, копьеносцы смогут подойти на расстояние атаки.

При уничтожении вражеского города рекомендуется не оставлять в живых вражеских крестьян, поскольку они сразу же начинают отстраивать разрушенные здания. Не атакуйте, пока не будете уверены в своих силах; уничтожение пары зданий ничего не даст, поскольку они будут сразу же отстроены. Старайтесь в первую очередь разрушать наиболее важные здания, в которых враги могут построить новые армии: казармы и церкви.

УРОВЕНЬ 4. ЗАДАНИЕ: ПЕЩЕРНОЕ.

На этом уровне у игрока нет города, да и противника тоже нет. Ему даются несколько армий, и требуется кого-то спасти (или, наоборот, уничтожить). Игрок должен с минимальными потерями добраться до нужного места в лабиринте и победить нескольких «особых» монстров.

Новые армии:

а) *Рыцарь* для людей или *рейдер* для орков. Это огромный воин (занимает 2×2 клетки)

верхом на коне (рейдеры — на волках). Рыцари намного сильнее пехотинцев и имеют гораздо больше НР. Кроме того, они передвигаются примерно вдвое быстрее.

Стратегия: без всякого сомнения, все подобные уровни объективно намного более просты для людей, чем для орков, поскольку их священники могут постепенно вылечить свои армии, а орки — нет, и поэтому их армии теряются в постоянных стычках с обитателями пещер. Очевидно, создатели игры «болели» за орков, и поэтому их задания гораздо проще.

Основным правилом при игре на таких уровнях является следующее: не разделяйте свои силы! Узкие пещерные проходы не дают быстро перемещать крупные силы, но если разделить армию, то потери могут быть намного больше. Особенно глупо разделять лучников — это единственные боевые единицы, которые могут уничтожать врага на расстоянии. Лучше всего пустить в первую линию рыцарей и пехоту, которые будут прикрывать следующих за ними лучников. Священники должны идти в самом конце, поскольку их заклинания действуют на большом расстоянии.

УРОВЕНЬ 5. ЗАДАНИЕ: УНИЧТОЖИТЬ ВРАЖЕСКИЙ ГОРОД.

Новые здания:

а) *Кузница (Blacksmith)*, занимает 2×2 клетки, стоит 400 досок и 900 монет, для строительства необходима лесопилка. Это здание необходимо для постройки катапульта, которые, однако, доступны только со следующего уровня. Кроме того, оно требуется для постройки многих полезных зданий и позволяет усовершенствовать свои войска сразу по двум направлениям: мечи и щиты (первое усовершенствование 750 монет, а второе — 1500 по каждому направлению).

б) *Конюшня*, занимает 3×2 клетки, стоит 400 досок и 1000 монет, для строительства необходимы кузница и казарма. После постройки конюшни можно тренировать рыцарей/рейдеров, причем в конюшне можно вывести более быстрых коней или волков и повысить скорость своих армий (как обычно,

первое развитие стоит 750 монет, а второе — 1500).

в) *Частокол*, одна секция стоит 150 монет. Конечно, не стоит обносить частоколом весь город, однако может быть очень полезно заградить узкие проходы от вражеских войск. Частокол строится в Town Hall'e и не обязательно должен граничить с дорогой. Рыцарь может разрушить секцию частокола за пару ударов, но лучники практически не способны пробить ее своими стрелами.

Новые армии:

а) *Рыцари/рейдеры*, стоят 850 монет, можно строить при наличии конюшни. Они уже описаны выше.

Стратегия: начиная с этого уровня игрокам требуется очень много денег на постройку и развитие всех своих зданий и армий. Это означает, что понадобится не менее 5 крестьян, добывающих золото.

В первую очередь надо, как и раньше, строить лесопилку и лучников для защиты своего города. Людям также рекомендуется как можно быстрее получить священника, чтобы лечить войска в перерывах между атаками врага. Далее, необходимо построить кузницу и улучшить щиты всех армий. Улучшение мечей касается только рыцарей и пехотинцев, так что его можно отложить.

Не начинайте наступление, пока все необходимые постройки не будут завершены. Ваша армия должна в основном состоять из лучников, однако в первой линии и для разведки следует использовать рыцарей, а сзади священников/некролитов. Для выманивания врага можно использовать быстрых рыцарей, которые подведут врага под смертельный огонь лучников.

УРОВЕНЬ 6. ЗАДАНИЕ: УНИЧТОЖИТЬ ВРАЖЕСКИЙ ГОРОД.

Новые здания: нет.

Новые армии:

а) *Катапульта*, стоит 200 досок и 900 монет, занимает 2×2 клетки и передвигается крайне медленно. Катапульта забрасывает огненные снаряды на очень большое расстояние. Каждый такой снаряд настолько мощ-

ный, что наносит значительное повреждение на приличном расстоянии. Так, одним снарядом катапульта может уничтожить 5—6 лучников, если они стоят толпой. Однако при этом катапульты требуют длительной перезарядки. Кроме того, у них есть «мертвая зона», так что враг, подобравшийся достаточно близко, сможет относительно легко разрушить катапульту — у нее довольно мало НР.

Стратегия: появление катапульт полностью меняет стратегию игры. Раньше накопление большого количества лучников перед мостом позволяло надежно блокировать проход врага, теперь же это, скорее всего, приведет к быстрому уничтожению всех лучников. Интереснее всего то, что игрок не получает никакого предупреждения о появлении катапульт, и первый выстрел катапульты врага с большого расстояния может ввергнуть его в панику.

Для уничтожения катапульт лучше всего подходят рыцари. Против них катапульты практически бессильны, так как снаряды катапульт летят медленно, и, пока они долетят, рыцарь уже успевает выйти из зоны поражения. Как только рыцарь доберется до катапульты, он уничтожает ее сравнительно легко — за 3—4 удара, а большое количество НР позволяет ему продержаться под ударами охранения. Естественно, для этого рыцари должны передвигаться как можно быстрее, и повышение скорости рыцарей приобретает большое значение.

Если вражеские катапульты прикрываются сильными отрядами врагов, то можно устраивать «провокацию» рыцарями. Для этого рыцари нападают на лучников охранения, и вражеские катапульты, стреляя, убивают больше своих, чем чужих. Атака катапульты против катапульты срабатывает, если вражеские катапульты имеют более близкую цель (например, рыцаря). Таким способом можно уничтожить сразу несколько катапульт с охраной.

Даже если у Вас есть рыцари для охранения, не расставляйте войска слишком плотно, поскольку если вражеская катапульта находится в неисследованной зоне, то она сначала

выстрелит, а уж потом станет заметна. Вообще не допускайте появления вражеских войск «из темноты», разведывайте территорию скелетами, рыцарями или заклинанием *Far Seeing/Dark Vision* священников.

Катапульты очень удобны для разрушения вражеских зданий. Например, ферма разрушается катапультной буквально за два выстрела. Кроме того, катапульты быстро расправляются с вражескими лучниками, так что их надо построить при подготовке атаки. Вследствие большого радиуса действия и «мертвой зоны» катапульты должны находиться в тылу наступающей армии. Вместе с тем иногда очень полезно вывести катапульту вперед для уничтожения 4—5 врагов одним ударом, даже ценой потери катапульты.

За орков выиграть этот уровень сложнее, так как у врагов есть маги, которые призывают большое количество скорпионов. Кроме того, им требуется захватить магическую башню врага, не разрушая ее.

УРОВЕНЬ 7. ЗАДАНИЕ: УНИЧТОЖИТЬ ВРАЖЕСКИЙ ГОРОД.

Новые здания:

а) *Магическая башня*, занимает 2×2 клетки, стоит 300 досок и 1400 монет, для постройки нужны казармы и кузница. В этой башне можно тренировать магов, а также исследовать новые заклинания для них. Исследование первого заклинания стоит 750 монет, второго — 1500 и третьего — 3000 монет.

Новые армии:

а) *Conjurer/Warlock*, стоит 900 монет. Как и священники, волшебники имеют магию, которая тратится на заклинания и обычные атаки врагов и потом постепенно восстанавливается. Однако их заклинания намного мощнее и непосредственно уничтожают врагов, а не помогают в этом остальным, как молитвы священников.

Стратегия: на этом уровне маги имеют только одно заклинание *Minor Summoning*. Люди призывают скорпионов, а орки — пауков. Трудно определить, чем они отличаются; по-моему, пауки имеют больше НР, зато скорпионы быстрее передвигаются. Как и все

призванные создания, пауки и скорпионы имеют поддерживающую их магию, которая постоянно уменьшается. Когда магия кончается, они быстро разрушаются.

Количество призываемых пауков/скорпионов зависит от количества магии у волшебника. При полной магии можно вызвать сразу четырех пауков или скорпионов, которые представляют собой немалую силу, хотя одного паука/скорпиона можно убить сравнительно легко.

В общем, призываемые насекомые могут с успехом применяться как в обороне (достаточно держать одного мага, который будет призывать их при опасности), так и в наступлении для прикрытия войск, а также для разведки. Враги широко используют пауков/скорпионов как «пушечное мясо», чтобы маги не стояли без дела, и игрок может делать то же самое. В остальном стратегия игры на этом уровне не отличается от предыдущего.

УРОВЕНЬ 8. ЗАДАНИЕ: ПЕЩЕРНОЕ.

Стратегия: на этом уровне игрок получает в свое распоряжение значительные силы (включая магов и священников), но не может восполнить потери, так как не имеет ни одного здания.

По смыслу все пещерные уровни похожи друг на друга. Надо по возможности не разделять свою армию, так как опасные враги могут появиться в любую минуту. Например, на этом уровне встречаются **Fire Elemental**'ы, сила удара которых сравнима с ударом снаряда катапульты.

Выиграть восьмой уровень за людей во много раз сложнее, чем за орков. Людям приходится уничтожить «именного» черного мага, который способен призывать демонов (они самые сильные в игре) и восстанавливает магию чрезвычайно быстро. Он способен магическими атаками уничтожить двух нападающих на него пехотинцев!

Кроме того, людям приходится уничтожить не менее 2 **Fire Elemental**'ов, тогда как у орков он всего один. Играя за людей, сохраняйтесь почаще и играйте на невысокой

скорости. Используйте священников не только после уничтожения врага, но и в процессе боя.

УРОВЕНЬ 9. ЗАДАНИЕ: УНИЧТОЖИТЬ ВРАЖЕСКИЙ ГОРОД.

Новые заклинания: на этом уровне маги получают второе заклинание и становятся гораздо полезнее. Эти заклинания (**Rain of Fire** для людей и **Poison Cloud** для орков) действуют «по площадям». Вместе с тем они требуют значительного количества магии (более половины от полного количества для магов).

Стратегия: заклинание **Rain of Fire** устраивает «огненный дождь» на указанной территории. Он идет недолго, но практически всегда уничтожает большую часть врагов. **Poison Cloud** направляет на врага ядовитое облако. Оно держится довольно долго и снимает НР у всех армий, попавших в облако. В целом ядовитое облако полезнее огненного дождя, так как оно наносит значительные повреждения зданиям. Однако огненный дождь накрывает несколько большую территорию.

В любом случае, за кого бы Вы ни играли, не подпускайте вражеских магов к своим зданиям. Вообще лучше уничтожать их при первой возможности, включая рейды катапультами. Играя за людей, можно вывести свои армии из ядовитого облака и потом вылечить их, так что в основном следует охранять здания. Играя за орков, наоборот, не удастся спастись от огненного дождя, так что надо постоянно быть начеку.

Появление мощных заклинаний изменяет стратегию захвата вражеских городов. Раньше они прикрывались преимущественно лучниками и катапультами, теперь не меньшую опасность представляют и маги, способные сразу уничтожить атакующие армии. Лучше всего атаковать магов катапультами издалека или выслать «опергруппу» рыцарей. Аналогично в первую очередь надо уничтожать не казармы или церковь, а именно магическую башню.

УРОВЕНЬ 10. ЗАДАНИЕ: ПЕЩЕРНОЕ.

Стратегия: на этом уровне игрок получает

практически все типы армий, включая катапульты. Соответственно, и задание тоже довольно трудное. Особенно сложен этот уровень для людей, поскольку им приходится уничтожить целый город в пещере, не имея возможности пополнить свои силы!

УРОВЕНЬ 11. ЗАДАНИЕ: УНИЧТОЖИТЬ ДВА ВРАЖЕСКИХ ГОРОДА.

Новые заклинания:

а) Священники получают последнее заклинание. Для людей это **Invisibility**, делающее солдат временно «невидимыми» для врага, а для орков — **Unholy Armor**, которое дает солдатам практически непробиваемую броню.

б) Маги также получают последнее заклинание, **Major Summoning**. Орки призывают *могучего демона с топором*, а люди — **Water Elemental**'а.

Стратегия: появление новых заклинаний осуществляет очередной переворот в стратегии игры. В первую очередь это касается магических заклинаний, поскольку оба призываемых создания намного сильнее всех обычных армий.

Демон передвигается довольно медленно и может атаковать только армии возле него. Однако сила его атаки такова, что лучника он убивает одним ударом, а рыцаря — двумя. Демон также имеет большое количество НР, однако уничтожается одним попаданием из катапульты. Несколько лучников также могут расстрелять его, но понесут серьезные потери.

Water Elemental передвигается немногим быстрее демона, но он способен атаковать врагов на небольшом расстоянии. Он слабее демона и имеет меньше НР. Однако более высокая скорость и способность атаковать на расстоянии дают ему больше шансов против катапульт.

Для вызова демона и **Water Elemental**'а требуется очень много магии — практически максимальное количество для мага. Чтобы получить перевес в ключевом типе войск, следует как можно быстрее построить 3—5 магов и держать их в своем городе. Также рекомендуется поддерживать частокол и катапульту, способную уничтожить врага, пока он занят проломом частокола.

Заклинания священников очень интересны

и полезны. Клерики могут вызывать **Invisibility**, то есть невидимость. Невидимая армия может разведать карту в любом районе, включая вражеский город. Однако она становится видимой, как только нападет на любого врага. Некролиты защищают свои армии с помощью **Unholy Armor**. Эта броня не пробивается даже катапультой, и пока действие заклинания не кончится, защищенная армия будет неуязвима. Время действия обоих заклинаний зависит от количества магии у священника: чем больше ее было, тем дольше.

Наибольший интерес представляют, несомненно, комбинации самых сильных заклинаний священников и магов. Невидимый **Water Elemental** может пробраться во вражеский тыл и эффективно поддержать наступление. Демон, защищенный **Unholy Armor**, вообще представляет собой «абсолютное оружие». Таким образом, если в начале игры преимуществом обладали люди, в конце оно прочно перешло к оркам.

На этом уровне впервые требуется уничтожить более одного города противника. Города действуют совершенно независимо друг от друга, и уничтожение одного из них практически не влияет на поведение другого.

Несмотря на то что орки имеют преимущество, играющему за них придется держать в городе значительный отряд, поскольку вражеские рыцари благодаря невидимости появляются практически «из воздуха». Если играть за людей, требуется немедленно уничтожать всех некролитов, близких к линии фронта, так как они способны даже обычного копьеносца превратить в непродоходимое препятствие.

УРОВЕНЬ 12. ЗАДАНИЕ: УНИЧТОЖИТЬ 3 ГОРОДА ПРОТИВНИКА (ОДИН ИЗ НИХ ЯВЛЯЕТСЯ ВРАЖЕСКОЙ СТОЛИЦЕЙ И БОЛЬШЕ ДВУХ ОСТАЛЬНЫХ, ВМЕСТЕ ВЗЯТЫХ).

Стратегия: этот уровень — последний в игре, и, естественно, он наиболее сложен. В принципе стратегия игры не отличается от стратегии предыдущего уровня, пока не будут взяты все города, кроме столицы, за исключением того, что атаки врага здесь более

ожесточенные, и если не успеть создать 3—4 магов, то можно быстро проиграть.

Взятие столицы намного сложнее, чем взятие любого другого города, поскольку она прикрывается огромным количеством войск. Одних катапульта я насчитал там не менее 6! Орки могут использовать для пролома обороны своих бронированных демонов, а люди — невидимых рыцарей, которые работают не хуже.

В столице есть одно особое здание — резиденция короля или лидера орков. Оно очень большое и сразу выделяется на общем фоне. Это здание следует разрушать только катапультами, поскольку при его уничтожении происходит довольно мощный взрыв.

Итак, в Warcraft можно играть за орков или за людей. Кроме выполнения кампании (прохождения всех 12 уровней), можно самому выбрать одну из карт и играть с компьютером или с приятелем по модему либо через сеть. Обозреватель журнала Computer Gaming World критиковал Warcraft за слишком низкий уровень игры компьютера, однако это именно то, что требуется начинающему игроку для освоения игры. После прохождения кампаний за обе стороны игрок может считаться экспертом, готовым сражаться с друзьями, не паникуя при виде демона или катапульта.

Очень приятно, что компания Blizzard Entertainment предоставила возможность игры друг с другом в первой же версии игры, не дожидаясь, пока этого потребуют толпы игроков. Это свидетельствует о том, что фирма намеревается сделать себе имя на игровом рынке, и я желаю ей удачи.

Оценка: 9.

Комментарий

Эта игра превосходит аналог (Dune II) практически по всем параметрам. В ней враги могут отстраивать разрушенные здания, а в Dune II — нет. Здесь практически все типы армий (кроме разве что пехотинцев) сохраняют свою ценность до самого конца игры, а в Dune II начиная с 5 уровня можно выиграть одними ракетными установками. Наконец, в Warcraft можно играть с друзьями! И все же я не могу оценить Warcraft более высоко, чем Dune II.

Прежде всего, в Warcraft'e слишком мало типов зданий и боевых единиц.

Возможные обновления зданий не приводят к возможности постройки новых типов армий, а только усиливают существующие. Враги здесь обычно нападают только с одной стороны (максимум с двух) относительно небольшими силами. Вообще, графике Warcraft'a очень далеко до Дюны, с ее следами шин и воронками от снарядов.

Хотя в Warcraft'e и приходится поломать голову над стратегией наступления, стратегия строительства практически отсутствует — надо просто построить и развить все доступные здания. Не бывает нехватки земли и не нужно строить хранилища, как в Дюне. Все это, конечно, нехорошо. Наконец, Warcraft'у просто не хватает ярости боя! В этой игре вообще нет никакой истории о войне людей с орками, так что непонятно, почему игрок должен ненавидеть врагов.

THIS MEANS WAR!

ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: MICROPROSE, 1995 г.

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: игра работает в среде Microsoft Windows. Желательно иметь процессор не ниже 80486 и не менее 8 Мбайт ОЗУ.

Как известно, учение Маркса всеильно, потому что оно верно. Бородатый классик обосновал неизбежность и циклическую природу кризисов перепроизводства, возникающих в мире капитала. Именно такой кризис поразил мир в This Means War! (чтобы каждый раз не писать название, сократим его до TMW). Через некоторое время в продаже появилась компьютерная игра Snark Hunter, которая была невероятно популярной. Автором Snark Hunter был неизвестный хакер Shadowhawk. Когда игра распространилась на все компьютеры мира, выяснилось, что в нее был заложен вирус (позволю себе уточнить: это, вероятно, был не вирус, а «бомба»). Такой способ проникновения принято называть «тройанским конем» — но это в скобках). Вирус уничтожил все компьютеры, что вызвало падение уровня технологии и всеобщую анархию. Это привело к появлению местных агрессивных лидеров, которым удалось сплотить вокруг себя целые страны и регионы. Началась бесконечная война.

В ЭТОЙ ИГРЕ ВЫ СРАЖАЕТЕСЬ ЗА ОРГАНИЗАЦИЮ, НАЗЫВАЕМУЮ FREE WORLD ALLIANCE — СОЮЗ ЗА ОСВОБОЖДЕНИЕ МИРА, одно название которой ясно указывает на американское происхождение. А вот от кого, собственно, требуется освобождать мир:

1. Сумасшедший австралийский проповедник **Crocodile Ghandy**, который основал церковь «Универсального соседства». Его армии не очень сильны.

2. **Mondo Khan** — монгол, считающий себя потомком Чингисхана. Чтобы поддержать честь семейства, он организовал огромную и неплохо вооруженную армию. В начале

игры он контролирует Китай, Индию, Монголию и Сибирь.

3. **Napoliene** — слегка помешанная француженка-мулатка, которая уверена, что в ней возродился дух Наполеона. Тем не менее она действительно обладает военным талантом и сумела подчинить себе почти всю Европу.

4. **Sheik Omar** — лидер исламско-фундаменталистского толка (хотя поговаривают, что сам он англичанин). Он отъявленный фанатик и накапливает силы для объявления тотального джихада.

Ваша организация (FWA) была создана генералом Адамсом, который и является ее главой. Вы получаете сводки о военно-политической ситуации и приказы командования от майора Кассандры Кларк (довольно симпатичная девушка!). Кстати, Вы имеете чин полковника (Colonel) и довольно почетную кличку Hotshot. Кроме Вас, FWA имеет еще одного неплохого военачальника, по кличке Major Victory. К сожалению, он слишком правый и подозревает во всех бедствиях коммунистов.

Наконец, у Вас есть один союзник, хотя и ненадежный (вернее, союзница). Это графиня Анастасия-Катарина-Мария Романова, которая управляет Россией и некоторыми прилегающими территориями. Она характеризуется весьма аморальным поведением, но в начале игры Вам придется закрывать на это глаза, поскольку графиня сковывает силы Napoliene и Mondo Khan'a. Нельзя сказать, что у FWA прочные взаимоотношения с графиней — при первой возможности обе стороны с удовольствием нападают на чужую территорию.

А теперь временно отбросим в сторону предысторию и политическую ситуацию. TMW — это динамическая военная игра, очень похожая на Command & Conquer по своему строению. Вся игра разбита на уровни (в отличие от C&C, в этой игре их целых 40!). Чтобы перейти к следующему уровню, требуется выиграть этот. Как и во всех играх этого типа, Вы создаете здания, с помощью которых можно строить различные армии, причем все это требует

ся делать быстро, поскольку игра динамическая. В TMW можно выбрать *скорость игры от минимальной (Very Slow) до максимальной (Maximum)*. Кроме того, в отличие от многих других игр, есть режим паузы, во время которой Вы можете отдавать приказы.

Система правил в TMW гораздо сложнее, чем в Dune II или C&C. Вместе с тем эти правила обеспечивают очень интересную игру и огромное разнообразие зданий и боевых единиц. Возможно, некоторые картинки в этой игре и не очень красивые, но она определенно является шедевром дизайна. Как и во всех подобных играх, Вы не получаете доступ ко всем типам вооружения с первого уровня — новые технологии появляются постепенно, чтобы игроку было интересно играть дальше. Сейчас мы рассмотрим параметры и боевые возможности всех зданий и боевых единиц, а потом кратко опишем стратегии игры на различных уровнях.

Прежде всего нужно отметить, что в TMW огромное значение имеет ландшафт. В Dune II были всего два типа ландшафта — твердая земля и песок, хотя они практически не различались по проходимости (впрочем, были еще холмы, на которые могла взбираться только пехота). В Command & Conquer есть горы нескольких уровней, однако никакие армии не могут по ним карабкаться, они должны идти по специальным проходам. В Warcraft'e, насколько я понимаю, ландшафт вообще выполняет декоративную функцию (разве что на одних местах можно строить здания, а на других — нет).

В TMW карта каждого сценария действительно похожа по своему ландшафту на ту область земной поверхности, где происходит бой. Если Вы сражаетесь в Скандинавии, то вся карта будет покрыта льдом. В Аравии будет сплошная пустыня, а в Перу — высокие горы. И все это — не картинки! Ваши армии будут двигаться по горам намного медленнее, чем по обычной земле, зато с горы они смогут увидеть врагов на большем расстоянии. Если Ваш танк преодолевает овраг, то Вы увидите, как его корпус наклонится, и он медленно съедет вниз. Некоторые типы ландшафта

полностью меняют Вашу стратегию: например, танки двигаются быстрее пехоты по обычной земле, но не в болоте.

Ключ к победе во многих сценариях TMW содержится не в правильном выборе армий и командовании ими, а в разумном управлении собственной базой. Хорошее знание функций и параметров всех зданий поможет Вам быстрее победить. Дело в том, что TMW — «честная» игра. Это означает, что Ваш противник играет по тем же правилам, что и Вы (хотя, конечно, получает значительное преимущество в военной силе и зданиях с начала каждого сценария).

ОСНОВНОЕ ЗДАНИЕ В КАЖДОМ СЦЕНАРИИ — *командный центр (Command Centre)*. Если Вам удалось разрушить вражеский центр, сценарий считается выигранным. Если это удалось противнику... ну не будем о грустном. Вряд ли Вам удастся разрушить вражеский центр случайным попаданием — он неплохо бронирован и защищен. Конкретные цифры мы приведем позже, когда рассмотрим модель боя, используемую в этой игре. Командный центр занимает 3×3 клетки.

Командный центр практически всегда существует в начале каждого сценария, и второй центр построить нельзя (командного центра может не быть в тех сценариях, где Вы не можете строить здания и должны победить с первоначальным набором войск). Помимо номинальной ценности, командный центр позволяет Вам заниматься *шпионажем и контрразведкой*. В нем можно определить, какое количество минералов (единственные «деньги» в игре — это минералы) Вы желаете отдавать на эти цели за единицу времени (от 0 до 3). Шпионаж может вестись в одном из двух направлений: разведка и вербовка или саботаж и терроризм.

Если Вы выбрали разведку, то со временем узнаете, где расположено какое-то здание противника (естественно, остальные его здания тоже располагаются в той же области). Потом еще одно здание, и т. д. Это дает возможность не посылать разведчиков, которых практически всегда убивают. Кроме того, иногда Вашим агентам удается переманить вра-

жескую армию на свою сторону. Это вряд ли имеет большое военное значение, поскольку одна армия легко уничтожается лояльными армиями противника, но если враг имеет артиллерию и она выпалит по мятежникам, окружающие здания могут получить **ОЧЕНЬ** большие повреждения (параметры артиллерии мы рассмотрим чуть позже).

Терроризм и саботаж приводят к тому, что время от времени вражеские армии и здания получают повреждения. Пример действия терроризма Вы увидите очень быстро, если не выделите достаточно ресурсов на контрразведку: враги имеют преимущество в ресурсах и могут позволить себе оплату террористов. Чтобы ликвидировать угрозу терроризма, Вы должны выделить на контрразведку не меньше, чем противник выделил на организацию терактов (на высоких уровнях приходится держать мощную контрразведку — по 3 минерала за ход).

Кроме этого, в командном центре Вы можете отдавать приказы всем своим армиям сразу. Существует **ЧЕТЫРЕ ТИПА ТАКИХ ПРИКАЗОВ**:

а) **Attack** — каждая армия атакует ближайшего врага (если он находится вне радиуса огня, армия передвигается к нему).

б) **Retreat** — каждая армия двигается в направлении, противоположном тому, на котором находится враг.

в) **Stop** — все армии временно останавливаются и прекращают выполнение полученных приказов.

г) **Go** — отмена приказа Stop. Все армии возобновляют выполнение последних приказов.

Как уже говорилось, *единственной «валютой»* в TMW являются *минералы*. Они хранятся в особом здании — *сталелитейне (Steel Mill)*. Минералы требуются для постройки и починки зданий и боевых единиц, для проведения шпионажа и контрразведки. В начале каждого сценария Вы всегда имеете Steel Mill (кроме тех сценариев, в которых ничего строить нельзя). Вы можете построить дополнительную сталелитейню, и даже не одну. Эта возможность открывает путь к легкому выигрышу в тех сценариях, где не хватает

минералов, поскольку в каждой новой сталелитейне Вы получаете 50 000 минералов (а стоит она всего 2000).

Все здания в TMW разделены на два типа: гражданские и военные. Первые могут быть построены только возле дороги, а вторые — где угодно. В некоторых сценариях Вам «не хватает дорог» для постройки всех нужных зданий. Для постройки дорог, а также для добычи новых минералов используются особые *карьерные грузовики (Dumptruck)*. Чтобы построить дорогу, Вы должны иметь *шахту (Mine)*, откуда минералы перевозятся в Steel Mill грузовиками автоматически, если у них включен «шахтный режим» (**Mining Mode**). Шахта — это особое здание, ее можно строить только там, где есть залежи минералов (такие места отмечены красными крестами). Дорога для строительства шахты не нужна.

Можно строить дороги двух типов: проселочную (Dirt Road) или шоссе (Paved Road). Шоссеиная дорога стоит вдвое дороже, но и машины двигаются по ней вдвое быстрее. Каждый грузовик может везти 400 единиц руды, которые в сталелитейне превращаются в 200 единиц минералов. Dirt Road стоит 25 единиц руды за клетку, а Paved Road — 50, то есть грузовик за одну загрузку может построить 8 клеток шоссеинной дороги или 16 клеток проселочной.

Чтобы построить дорогу, прежде всего нужно «отловить» полный грузовик и взять управление им на себя (выключив Mining Mode). Затем прикажите грузовику ехать в то место, в котором должна начинаться Ваша новая дорога (для перемещения армий в TMW нужно «перетаскивать» их мышью). Выбранная Вами клетка должна соседствовать с существующей дорогой. Как только грузовик приедет в назначенное место, нажмите кнопку, соответствующую нужному типу дороги, — это переведет грузовик в режим постройки дороги. Затем прикажите ему ехать в конечную точку первого сегмента Вашей дороги, а когда он приедет туда — второго и т. д. Если минералов не хватит, Вы можете включить еще и Mining Mode, — тогда грузовик сам поедет в шахту, наполнится ми-

нералами, вернется обратно и продолжит постройку дороги. Чтобы вернуть грузовик к перевозке руды в сталелитейню, достаточно просто выключить кнопку постройки дороги.

Для более быстрой доставки минералов Вы можете построить несколько Dumptruck'ов. Очень рекомендуется окружить Вашу шахту и Steel Mill шоссейными дорогами, а также обеспечить несколько дорог между ними. Это ускорит движение грузовиков, следовательно, Вы будете получать минералы быстрее. Говорят, что количество минералов в каждой шахте ограничено, но мне ни разу не удалось его исчерпать.

Все здания могут быть построены либо инженерами, либо строительными комбайнами (**Construction Vehicle**). Инженеры не могут строить высокотехнологичные здания и работают не так быстро, как строительные комбайны, зато они стоят гораздо дешевле, могут строить шахты и военные здания, которые недоступны комбайнам. Кроме того, тяжелые комбайны не могут взбираться на холмы и спускаться с них.

Каждое здание или машина, которые что-то производят, имеют свою *эффективность* (**Efficiency**), которая определяет скорость производства. Так, например, инженеры имеют эффективность 75, а Construction Vehicle 100. После завершения каждой новой постройки эффективность увеличивается на единицу, что отражает рост опыта и умения построившего.

На эффективность постройки зданий и армий влияют многочисленные параметры. Например, эффективность падает, если строящееся здание или инженерная единица имеют повреждения. Кроме этого, для постройки требуются люди, еда и энергия.

Чтобы получить энергию, нужно построить соответствующие здания. Это могут быть **Oil Wells** (нефтяные вышки), **Wind Mills** (ветряки) или **Solar Panels** (солнечные панели). Стоимость этих зданий составляет 100, 150 и 200 минералов соответственно. Количество энергии, производимой каждым зданием, сильно зависит от типа ландшафта, на котором оно стоит. «Стандартная» производительность неф-

тяной вышки и ветряка равна 100 единицам энергии, но в болотах Малайзии вышка дает всего 25, а Windmill — 50. В пустынях Турции ветряки дают целых 225 единиц энергии! Солнечные панели меньше зависят от типа ландшафта и практически всегда дают около 200 единиц энергии. Но в начале игры Вам придется размещать источники энергии в «хороших» местах. Каждый из них занимает всего 1 клетку и должен стоять возле дороги.

Энергия используется не только для постройки новых зданий и армий.

Фактически каждое здание постоянно тратит некоторое количество энергии. Кроме того, довольно много энергии требуется на передвижение войск. Один реактивный истребитель (**Jet**) в полете потребляет 100 единиц энергии, Construction Vehicle (при работе) — 300 единиц. Если энергии не хватает, самолеты, конечно, не упадут вниз, но эффективность всего строительства и производства понизится, поэтому желательно иметь энергию с запасом.

Еда производится фермами (**Farm**), которые позже вытесняются сельскохозяйственными заводами (**Agro Plant**). Оба здания занимают 3×3 клетки. Ферма «стандартно» производит еды на 5000 человек и стоит 1000 минералов, а завод — на 10 000 человек и стоит 2000 минералов. Как и источники энергии, фермы сильно зависят от типа ландшафта, на котором они построены. Например, на болоте ферма кормит всего 1250 человек, а завод на хорошей земле кормит и 15 000.

Люди требуются для строительства и поддержки зданий и боевых единиц. Чем мощнее техника, тем больше людей требуется для ее починки и сопровождения. Например, **Missile Tank** требует 1000 человек. Управление людьми резко отличается от управления энергией и едой, и в первую очередь тем, что Вам не придется тратить минералы на строительство квартир — это происходит автоматически. Существует 5 типов зданий с людьми:

- | | | |
|------------------------|---|----------------|
| 1) Tent City | — | 1000 человек |
| 2) Trailer Park | — | 2000 человек |
| 3) Houses | — | 5000 человек |
| 4) Apartments | — | 10 000 человек |
| 5) Skyscrapers | — | 25 000 человек |

Если у Вас уже есть одно из этих зданий, другие могут не понадобиться. Здания сами «усовершенствуются», если Вы обеспечите достаточное количество еды для поддержки нового населения. Например, если у Вас есть Tent City и не хватает 3000 человек для поддержки, достаточно построить ферму, которая дает 5000 единиц еды. Тогда Tent City превратится в Houses, и Вы даже получите 1000 «лишних» человек.

Чтобы получить новые квартиры, достаточно отвести для этого участок земли (3×3 клетки, по соседству с дорогой). «Перетащите» командный центр в выбранное место. Tent City возникнет только в том случае, если у Вас есть достаточно еды. Следует отметить, что постройка новых квартир не всегда выгодна. Например, если Вы имеете 25 000 единиц еды, то одно здание превратится в Skyscrapers, и Вы получите 25 000 жителей. Если же Вы до этого имели 2 Apartments'a по 10 000 жителей, то у Вас будет всего 20 000, пока Вы не обеспечите еды на 35 000.

Если у Вас не хватает еды, энергии или людей (а это, как правило, случается в начале каждого сценария), то эффективность продукции и постройки зданий падает. Чем больше нехватка, тем сильнее падение производства. При этом различные здания проявляют разную чувствительность к нехватке того или другого. Например, казармы (Barracks), производящие пехоту, очень чувствительны к нехватке людей, а фабрики, производящие тяжелую технику, — не очень. Иногда у Вас просто нет времени на удовлетворение всех потребностей промышленности, поскольку нужно немедленно отражать атаку врага.

В некоторых случаях падения эффективности не происходит, даже если у Вас чего-нибудь не хватает. Действует следующее правило: инженеры и Construction Vehicles всегда строятся на максимальной эффективности. Кроме того, если Ваш инженер или комбайн строит здание, производящее то, в чем ощущается нехватка, то ЭТА нехватка не сказывается на эффективности. Например, если у Вас не хватает энергии и Вы строите Oil Well, эта нехватка не будет замедлять

строительство. Но, если у Вас не хватает чего-нибудь еще (например, еды), ЭТИ нехватки действуют в полную силу.

Из этих правил можно вывести следующую рекомендацию: **НИКОГДА НЕ ДОПУСКАЙТЕ СЕРЬЕЗНОЙ НЕХВАТКИ ДВУХ ИЛИ ТРЕХ РЕСУРСОВ СРАЗУ**. Если даже врагу удалось уничтожить пару Ваших источников энергии, Вы можете быстро произвести инженера, а он быстро построит Oil Wells, если хватает людей и еды. Если не хватает всего, выбраться из этой ситуации может быть очень сложно, и это займет много времени.

Поскольку интерфейс управления строительством организован несколько необычно, мы сейчас его опишем. Каждое производящее здание или инженер имеет несколько кнопок, управляющих производством:

а) Кнопка «Время» позволяет Вам определить, с какой скоростью нужно строить. Чем быстрее вы строите, тем больше минералов будет стоить постройка. Всего существуют три значения этого параметра:

— *малая скорость* (красный цвет, \$), количество минералов $\times 2/3$;

— *средняя скорость* (желтый цвет, \$\$) — по умолчанию;

— *высокая скорость* (зеленый цвет, \$\$\$), количество минералов $\times 3/2$.

б) Кнопка «Квота» (Quota) определяет количество производимых предметов. Это не имеет особенного смысла для инженеров, поскольку на одном месте можно построить только одно здание, но очень важно для фабрик и казарм. Существуют следующие значения:

— «Stop», остановить производство. Если Вы хотите временно приостановить производство (например, чтобы сэкономить минералы для производства шахты или Steel Mill), выключайте именно квоту, а не нажимайте кнопку «Stop», которая уничтожит недостроенную продукцию;

— «1», произвести один экземпляр;

— «5», произвести пять экземпляров;

— «много», производить до бесконечности.

в) Кнопка «Go», которая запускает произ-

водство. Обычно ее приходится нажимать только один раз — в начале сценария или после постройки фабрики.

Правильное и разумное управление производством может потребовать некоторого опыта. Например, сначала выгоднее построить что-нибудь дешевое, поскольку эффективность увеличивается на 1 независимо от стоимости постройки. При этом можно увеличить скорость постройки, чтобы набрать опыт быстрее. Но заниматься этим совсем не обязательно. Как правило, высокая скорость используется в начале каждого сценария (особенно при постройке зданий для устранения нехваток) или для отражения вражеского нападения. Низкая скорость используется только при острой нехватке минералов.

Еще одна деталь связана с видимостью. Каждое Ваше здание и каждая армия имеет свой *радиус видимости*. Если Вы не видите места будущей постройки, Вы не можете приказать своим инженерам построить там какое-либо здание. Для этого придется приказать инженеру подойти к нужному месту и только тогда распорядиться о начале строительства.

Теперь, когда мы уже рассмотрели основную систему производства в TMW, опишем модель боя этой игры. В отличие от старых игр, в которых игрокам сообщались лишь приблизительные параметры их армий, в TMW игрок знает практически все, и это широко используется для разработки собственной стратегии.

Как и во многих других играх, все объекты в TMW имеют свое *количество Hit Points (HP)*, свою *бронированность (Armor)* и *радиус обзора (Visual Range)*. Для военных объектов, кроме этого, определяются *сила и тип оружия*, а также *время перезарядки (Reload)* и *радиус действия огня*. Для мобильных армий также определяется скорость их передвижения и проходимость по различным типам ландшафта.

Все эти параметры имеют определенную ценность. Если армия обладает более силь-

ным оружием, она может уничтожить врага за меньшее число выстрелов, чем слабо вооруженная (особенно если враг имеет хорошую броню: слабые атаки могут вообще на него не действовать). Однако многие слабо вооруженные армии (пехотинцы) стреляют очень часто и стоят гораздо дешевле. Если же армия стреляет на большое расстояние, она вообще не подвергается вражеским атакам. Ниже мы убедимся, что на основе этих параметров дизайнеры TMW создали отличный набор разнообразных армий, весьма похожих на реальные.

В этой игре все *оружие делится на три группы: обычное, бронебойное (Armor Piercing, AP) и осколочное (Explosive, EX)*. Обычное оружие бьет только по прямой линии. Стреляющий должен видеть цель (некоторые армии стреляют дальше, чем видят, и им приходится подходить ближе, лишаясь преимуществ в дальности огня). Если цель обладает прочной броней, сила удара значительно уменьшается и может вообще сойти на нет. Для бронебойного оружия действуют те же правила, но влияние вражеской брони резко уменьшается.

Армии, обладающие оружием осколочного действия (как правило, артиллерия), резко отличаются от всех прочих. Их снаряды летят на довольно большое расстояние, и они стреляют НЕ прямой наводкой, а навесным огнем (то есть могут располагаться в тылу и стрелять через свои здания и армии). Когда снаряд достигает земли, он разрывается и порождает целое облако осколков, поражающих всех, кто окажется достаточно близко. При удачном попадании осколочный снаряд может уничтожить большое количество вражеских солдат. Особенно большое повреждение от таких снарядов получают вражеские здания, поскольку суммируются повреждения, полученные каждой клеткой здания. Артиллерия может стрелять даже по той территории, которая не видна.

Вместе с тем осколочные снаряды имеют и серьезные недостатки. Если, например, стреляющий использует обычное оружие, то он может промахнуться, но вероятность попада-

ния не зависит от скорости цели, поскольку считается, что момент выстрела и момент попадания совпадают. Для осколочного оружия это не так: его снаряд довольно долго летит к цели, и скоростные цели могут успеть уйти из-под удара. Кроме того, точность осколочного оружия оставляет желать лучшего, поэтому нельзя стрелять в места, вблизи которых есть свои армии и особенно здания. Наконец, время перезарядки такого оружия обычно очень велико.

В той клетке, куда попал осколочный снаряд, остается воронка, которая замедляет передвижение. Если Вы строите линию обороны, то воронки для Вас выгодны, поскольку они замедляют продвижение врага. Аналогично от сгоревшего танка остается грудка почерневшего металла, также замедляющего продвижение. В этой игре, наконец, побит рекорд по реализму боя, ранее принадлежавший *Dune II*. Здесь здания не просто «горят» или «не горят», но по количеству и силе дыма опытный игрок может определить процент повреждений с точностью до 5%! Боевая анимация просто вызывает восхищение. Если пехотинец убит выстрелом танковой пушки, его тело еще долго летит, влекомое взрывной волной...

Закопать воронку можно инженером — достаточно перевести его на нужную клетку. Инженеры также могут убирать обломки сгоревших танков, вырубать одиночные деревья и удалять одиночные камни. В некоторых сценариях требуется расчистить место для постройки зданий. Густые леса и груды камней убираются только артиллерией, которая может стрелять по земле, а не по врагам. Это еще одно уникальное преимущество артиллерии.

А вот и еще один недостаток: артиллерия не может набирать боевой опыт. TMW ведет для каждой армии (кроме оснащенных осколочным оружием) подсчет количества убитых врагов и присваивает очередное звание, когда оно достигнет необходимого предела. Такая схема использовалась во многих военных играх, но ни одна динамическая игра этого класса до сих пор не позволяла армиям набирать опыт. Эта возможность создает альтер-

нативу обычной тактике «массированной атаки», которая побеждает во всех аналогичных играх. TMW не позволяет создать огромную армию, поскольку для этого потребовалось бы огромное количество людей и энергии. Вместо этого следует построить несколько хороших машин и «тренировать» их.

Если армия имеет звание, это означает, что она стреляет точнее, а в нее самую труднее попасть. За 4 убитых врага армия получает звание **Veteran**, а за 8 — **Elite**. Далее идут офицерские звания, получить которые гораздо труднее: **Lieutenant**, **Captain**, **Major**, **Co-lonel** и **General**. Нескольким моим особо отличившимся бойцам удалось стать лейтенантами, но не выше, хотя кое-кто из них уничтожил по 25 врагов. Офицеры имеют особенную ценность: если их назначить командовать отрядом из нескольких других соединений, то эффективность всего отряда возрастет.

Сейчас мы вернемся к описанию зданий, от которого мы отклонились для рассмотрения модели боя. Как было замечено, все объекты (в том числе и здания) имеют свое количество HP и свою броню. Например, **Command Centre** имеет 250 HP и **Armor 12**, а параметры зданий-квартир зависят от их класса. Для некоторых зданий (например, башен с пушками), которые предназначены для отражения атаки противника, боевые параметры имеют первостепенное значение.

Очень важным зданием является **Supply Depot** (*ремонтный завод*). Это здание может постепенно ремонтировать любую технику и любые здания, расположенные в его радиусе действия. **Supply Depot** является неотъемлемой частью любой линии обороны, без него пояс оборонительных сооружений со временем будет неизбежно прорван. Это здание не может «чинить» только пехоту, которая сама вылечивается со временем. Можно построить несколько **Supply Depot**'ов, чтобы успевать чинить все повреждения.

Исследовательский центр (Research Center) еще раз демонстрирует явное превосходство TMW перед аналогами. В этом здании проводятся исследования в одной из че-

тырех областей, причем каждую область можно исследовать несколько раз:

а) **Munitions (оружие)**. Сила оружия всех армий, произведенных после исследования, $+10\% \times$ (количество исследований).

б) **Armor (броня)**. Броня всех армий, произведенных после исследования, $+10\% \times$ (количество исследований).

в) **Engines (двигатели)**. Скорость всех армий, произведенных после исследования (включая пехоту), $+10\% \times$ (количество исследований).

г) **Production (производительность)**. Все фермы, энергостанции и аналогичные здания, построенные после исследования, увеличивают свою продукцию на $10\% \times$ (количество исследований).

Наиболее естественно то, что улучшение тех или иных параметров производится в процентах. Эта игра довольно хорошо сбалансирована, и весь баланс был бы нарушен, если бы можно было легко получить для пехотинцев силу оружия $+5$ и броню $+5$. Первые небольшие улучшения обходятся сравнительно дешево, но стоимость исследований постоянно растет:

$+10\%$	$+20\%$	—	1000 минералов
$+30\%$	$+40\%$	—	2000 минералов
$+50\%$	$+60\%$	—	4000 минералов
$+70\%$	$+80\%$	—	8000 минералов
$+90\%$	$+100\%$	—	16 000 минералов

Если у Вас есть Research Center, то предстоит нелегкий выбор: когда строить армии? С одной стороны, если дожидаться конца исследований, армии будут гораздо сильнее, однако враги вряд ли дадут Вам необходимое для этого время. Для ускорения исследований можно построить несколько центров.

Airfield (летное поле) — это хранилище и ремонтный центр для самолетов. Оно становится доступно только на поздней стадии игры. Существует три типа самолетов: **Fighter (обычный истребитель)**, **Jet (реактивный истребитель)** и **Bomber (бомбардировщик)**. Выбрав Airfield, Вы можете узнать, сколько и каких самолетов там содержится. Чтобы запу-

стить тот или иной самолет, нужно нажать одну из верхних кнопок, и самолет появится на полосе. Там можно навести его на цель. Как только самолет взлетит, управлять им невозможно. Нижние кнопки командуют самолетам соответствующего типа непрерывно атаковать цели, возвращаясь для заправки и починки. Для того чтобы вернуть все самолеты в ангар, нажмите кнопку «Stop».

В TMW есть четыре типа зданий, способных производить армии. Пехоту производят казармы (**Barracks**), а для производства остальной техники есть три типа фабрик: **Low-Tech Factory**, **Mid-Tech Factory** и **High-Tech Factory**. Каждая новая фабрика вытесняет старую и позволяет строить более совершенную технику. Кроме того, фабрики имеют разную эффективность производства: 75, 100 и 125%.

Многие здания (преимущественно военного назначения) могут строить только инженеры (а не Construction Vehicle). Это бункеры, башенные пушки, радары, защитные стены и мосты.

Бункер — это укрытие для одного пехотинца. Чтобы уничтожить пехотинца в бункере, требуется сначала уничтожить бункер, а он имеет 100 HP и броню 10. На ранних уровнях (когда танков и артиллерии еще нет) враги не имеют эффективных средств разрушения бункеров, и один Ваш пехотинец может перебить 10 и более врагов, дойти до звания Elite или даже Lieutenant'a. Но даже на высоких уровнях бункера окупаются, поскольку стоят очень дешево — всего 100 минералов. Вы можете поставить множество пустых бункеров и расстреливать врагов издали, пока они будут стрелять по бункерам. Это особенно эффективно, если разработать броню $+50\%$, тогда бункера смогут надолго задержать врага.

Башенная пушка (Gun Turret) является основным средством создания мощной оборонительной линии. Она имеет 100 HP и броню 15. Орудие стреляет с силой 15 на расстояние до 4 клеток со временем перезарядки 10. Точно такая же пушка устанавливается на легких танках (Light Tank). Поскольку пушка стоит вдвое дешевле танка (750 минералов) и имеет в 2,5 раза больше HP, она намного

предпочтительнее в обороне. Если враг бросает в атаку пехоту, то пушка быстро получает звание Elite. Против более тяжелых танков пушки уже не так эффективны, однако помогают выиграть время и наносят некоторые повреждения.

Радар — наиболее совершенное средство разведки и раннего предупреждения. Он не обладает каким-либо вооружением. Радар засекает врагов на расстоянии 15 клеток, что дает возможность многим дальнобойным армиям раньше их поразить. Несмотря на то что радар явно нуждается в защите (он имеет всего 50 HP при броне 6), его очень часто ставят впереди, поскольку получаемая информация окупает даже стоимость потерянного радара (500 минералов). Желательно ставить радары на высоких горах: во-первых, радиус обзора больше, а во-вторых, вражеским армиям сложнее до них добраться.

Стена (Wall) является наиболее прочным средством задержать противника. Она имеет 100 HP и броню 25 единиц. Компьютерные игроки часто используют секции стены, в промежутках между которыми находятся башенные пушки. Это глупо, поскольку пушки уничтожаются сравнительно легко, после чего стену можно обойти. Гораздо лучше сделать стену сплошной, а за ней поместить дальнобойную артиллерию. Стена стоит 250 минералов, что очень дешево, особенно если Вы исследовали броню хотя бы до +40%. Броня 35 надолго задержит даже тяжелые танки.

Мосты (Bridge) можно строить только через реки. Мост стоит 100 минералов и строится мгновенно, что позволяет наводить мосты под вражеским огнем. Если клетка, в которой строится мост, соединена с шоссе, то мост также будет шоссе, иначе — обычная переправа из бревен. Мосты не имеют HP и брони, и атаковать их вообще нельзя. Единственный способ разрушить мост — разнести его артиллерийским снарядом.

Еще одно здание, **Missile Silo**, очевидно, было введено в последний момент, поскольку оно не описано даже в справочной системе, поставляемой с игрой. Это здание запускает баллистические ракеты, которые производятся на фабрике. Основная ступень ракеты может быть либо спутником, либо ударной боеголовкой, сбивающей вражеские спутники или наносящей повреждение вражескому центру, если спутников не осталось. Очевидно, здесь имеется ошибка в программе, поскольку я не смог построить более одной ракеты, даже имея несколько Missile Silo.

Сейчас мы приведем сводную таблицу всех зданий TMW. Ниже описываются все здания, которые могут быть построены только возле дороги (исключением является Mine, которой дорога не нужна, но ее можно строить только на залежах минералов, помеченных красными крестами).

Название	Площадь	Цена	HP	Броня	Функция
Command Center	3×3	—	250	12	Разведка, контрразв., управление
Research Center	3×3	2000	250	10	Исследование оружия, брони, ...
Supply Depot	3×3	1000	250	6	Починка зданий и техники
Airfield	3×3	2000	250	6	Обслужив. и управление авиацией
Missile Silo	1×1	2000	250	10	Запуск баллистич. ракет
Tent City	3×3	—	50	2	1000 человек
Trailer Park	3×3	—	100	4	2000 человек
Houses	3×3	—	150	6	5000 человек
Apartments	3×3	—	200	8	10 000 человек
Skyscrapers	3×3	—	250	10	25 000 человек
Farm	3×3	1000	100	4	Еда на 5000 человек
Agro Plant	3×3	2000	150	6	Еда на 10 000 человек
Steel Mill	3×3	2000	250	6	Хранит и обр. минералы
Mine	3×3	2000	250	8	Источник руды

Oil Wells	1×1	100	100	2	100 ед. энергии
Wind Mills	1×1	150	50	2	150 ед. энергии
Solar Panels	1×1	200	30	2	200 ед. энергии
Barracks	3×3	1000	250	6	Строит все виды пехоты
Low-Tech Factory	3×3	2000	250	8	Строит легкие машины (75% eff.)
Mid-Tech Factory	3×3	2000	250	8	Строит средние машины (100% eff.)
High-Tech Factory	3×3	2000	250	8	Строит мощные машины (125% eff.)

А вот эти здания не нуждаются в дорогах:

Bunker	1×1	100	100	10	Защищает 1 пехотинца
Gun Turret	1×1	750	100	15	Vis. 8, Dmg.15, Reload 10, Rng.4
Radar	1×1	500	50	6	Vis. 30
Wall	1×1	250	100	25	Препраждает путь врагам
Bridge	1×1	100	—	—	Мост через реку

В этой игре довольно много различных типов боевых единиц. Ни в одном из игровых сценариев Вы не получаете доступа даже к половине из них: в начале игры высокие технологии недоступны, а в конце многие слабые армии просто устаревают и вытесняются новыми. Однако даже те армии, которые не устаревают, могут быть недоступными в тех или иных сценариях. Это заставляет игроков продумывать структуру своей армии заново в каждом новом сценарии, что является большим преимуществом по сравнению с аналогичными играми. Все армии можно разделить на несколько групп:

1. **Пехота.** Если какая-либо игра пытается Вам внушить, что с появлением танков, артиллерии и авиации пехота устаревает (например, как в *Dune II*), то авторы этой игры просто ничего не знают о военной стратегии. Более совершенные игры уже не допускают этой ошибки. В *Command & Conquer* фирма *Westwood Studios*, желая исправиться, даже перегнула палку: в этой игре танки вообще не могут наступать без пехоты. На самом деле пехота гораздо дешевле танков, она обладает высокой проходимостью и может защищаться довольно эффективно. Наиболее важно то, что пехотное отделение нельзя уничтожить одним ударом, как бронемашину. Если Ваша пехота неплохо вооружена и имеет бронемшины для переброски, она

способна выполнять самые разнообразные боевые задачи.

В *This Means War!* пехота никогда не устаревает. Возможно, со временем появляются более совершенные типы пехоты (например, легкая пехота быстро вытесняется тяжелой), но в каждом из 40 сценариев игры Вы сможете построить каких-нибудь пехотинцев. Пехотинцы имеют слабую броню и небольшое количество НР. Конечно, их ручное оружие сильно уступает пушкам и по силе, и по дальности боя, зато его скорострельность гораздо выше. Разумеется, пехотинцы стоят гораздо дешевле танков (здесь учитывается не только стоимость постройки, но и поддержки в виде людей и энергии). На постройку одного легкого танка требуется столько же минералов, сколько на 10 тяжелых пехотинцев!

Пехота передвигается не так быстро, как бронемшины, но может вплавь форсировать небольшие реки и переходить болота. У Вас есть множество средств для быстрой переброски пехоты: джипы и вертолеты везут только по одному пехотинцу, но очень быстро, а грузовики и APC — по 6 пехотинцев со средней скоростью. Не стоит применять «психические атаки» и бросать множество пехотинцев на позиции врага: ведь вражеские пушки и танки также набирают опыт с каждым убитым солдатом, а Вам совсем ни к чему поставлять им живые мишени. Лучше всего сажать пехотинцев в бункера, поскольку

это дешевое и эффективное средство обороны. В некоторых сценариях Вы не можете сразу построить танки, и только солдаты в бункерах позволяют остановить продвижение врагов и выиграть время. Даже если у Вас нет бункеров, для защиты от вражеской пехоты можно просто организовать плотные ряды собственных пехотинцев. Атакующие враги будут подходить «по очереди», и Ваши солдаты смогут их уничтожить. Даже если враги и успеют попасть в Вашего пехотинца, он со временем вылечится.

Все типы пехотинцев строятся в казарме (Barracks). Во многих сценариях Вы сначала имеете только казарму, а фабрик для производства тяжелой техники нет. Если Вы будете ждать, пока они построятся, то вполне можете проиграть. Лучше всего сначала построить несколько бункеров и посадить туда пехоту: это поможет Вам получить время на отражение вражеской атаки. Ниже приводится ТАБЛИЦА ХАРАКТЕРИСТИК ВСЕХ ТИПОВ ПЕХОТЫ:

Назв.	Цена	Vis.	Speed	Ar-	HP	Weap	Rng	Reload	Комментарии
Scouts	50	12	15	2	8	—	—	—	Разведчик
Engineers	200	8	12	1	8	—	—	—	Строитель (eff. 75%)
Light Inf	100	8	15	4	8	4	2	3	
Heavy Inf	150	8	12	5	8	5	2	2	
Bazooka	250	8	12	4	8	6AP	2	8	
Mortar	250	8	12	4	8	8EX	4	12	
Marines	300	8	12	6	12	6AP	3	4	

Scout'ы используются довольно редко, поскольку они сильно проигрывают Scout Bike, который имеет скорость 60. Основное предназначение разведчика состоит в получении информации о расположении противника, а Scout'a может легко уничтожить любой враг (правда, такое убийство не засчитывается за боевую победу). В этой игре разведчики могут использовать специальный режим, в котором они меньше заметны (Shadow Mode). Кроме обычной разведки, они выполняют еще одну важную функцию: целеуказание для артиллерии и авиации. Эта функция выполня-

ется кнопкой Designate Tile. Не рекомендуется подсвечивать армию противника, поскольку разведчик при этом демаскируется и будет быстро уничтожен. Однако вполне можно подсветить вражеское здание. Если Ваша линия обороны оснащена артиллерией, имеет смысл держать в тыловых районах пару Scout'ов, чтобы выстрелы не пропадали зря. Появление вертолетов дает Scout'ам важное преимущество перед Scout Bik'ами: вертолет может забросить разведчика в тыл врага гораздо быстрее и не зависит от ландшафта.

Про инженеров мы уже говорили, поэтому сейчас только кратко повторим все их функции. Инженеры могут строить здания и расчищать территорию от камней, деревьев, воронок и обломков. Инженеры доступны практически во всех сценариях, потому что только они могут строить стены, бункера, мосты, шахты и т. д.

Легкая пехота (Light Infantry) встречается только в самом начале игры. Она вытесняется тяжелой пехотой (Heavy Infantry), которая является чемпионом по плотности огня на единицу времени ($5/2 = 2,5$). Тяжелая пехота в бункерах составляет костяк дешевой линии обороны примерно в половине сценариев игры. Иногда Вы можете посадить 6 тяжелых пехотинцев на транспорт и быстро провезти их через вражеские войска прямо к командному центру.

Если Ваш противник в основном применяет танки, может потребоваться использовать вместо тяжелой пехоты Bazooka, которые стреляют из гранатометов. К сожалению, гранатометы слишком долго перезаряжаются, и поэтому Bazooka имеет смысл использовать только в бункерах. В схватке с тяжелым пехотинцем Bazooka чаще всего проигрывает.

Минометчики (Mortar) — совершенно особый род войск, поскольку они стреляют навесным огнем и используют осколочные снаряды. Они могут промахнуться, но и поразить сразу нескольких врагов. Минометчики очень долго перезаряжают оружие, но зато стреляют на 4 клетки. Их лучше всего располагать за основной линией обороны, чтобы

подходящего противника встречал комбинированный пулеметный и минометный огонь.

Наконец, *морские пехотинцы (Marines)* — нечто вроде «спецназа»; они заменяют и тяжелую пехоту, и гранатометчиков (Bazooka). У них лучше броня, больше НР, они стреляют дальше и быстрее, чем Bazooka. 5—6 морских пехотинцев вполне могут уничтожить вражеский танк.

2. НЕБРОНИРОВАННЫЕ МАШИНЫ. В эту категорию входят самые различные машины: боевые, разведывательные, строительные, транспортные и т. д. Практически все небронированные машины доступны еще на ранних этапах игры и могут быть построены любой фабрикой.

Назв.	Цена	Vis.	Speed	Ar- mor	HP	Weap	Rng	Re- load	Коммен- тари
Scout Bike	100	12	60	2	8	—	—	—	Разведчик
Battle Bike	300	8	50	2	12	4	2	4	
Dump Truck	500	8	30	5	25	—	—	—	Грузовик
Truck- Military	500	4	40	5	25	—	—	—	6 пехот. + пушка
Constr. Veh.	1000	4	20	6	30	—	—	—	Строит. (eff.100%)
Jeep	500	8	50	4	15	6	3	8	1 пехот. + пушка
Rapid Ass. Veh	750	8	40	8	20	8	3	5	

Scout Bike — это *высокоскоростной разведывательный мотоцикл*. Он движется так быстро, что может проскочить через армии противника и добраться до его зданий. Информация о противнике всегда очень ценна: она позволяет Вам определить выигрышную стратегию, которая меняется от уровня к уровню. Кроме того, разведчик может подсветить цель для уточнения артиллерийского огня или бомбометания.

Battle Bike — *мотоцикл с пулеметом*. Это очень неудачная конструкция, поскольку по вооружению он уступает даже легкой пехоте (стреляет не так часто), а стоит втрое дороже. Зато он передвигается намного быстрее и имеет больше НР. Кроме того, Battle Bike

могут чиниться через Supply Depot, и их производство не так чувствительно к нехватке людей, как производство пехоты. Этот мотоцикл доступен только в самом начале игры.

Dump Truck — это *карьерный самосвал*, который предназначен для перевозки руды из шахты (Mine) в сталелитейню (Steel Mill). Кроме этого, Dump Truck может строить дороги, о чем мы уже говорили. Поскольку большинство зданий можно построить только возле дороги, эти самосвалы очень важны.

Truck-Military — это *обычный военный грузовик*, который может везти до 6 пехотинцев и, кроме того, одну пушку на прицепе. В игре есть две прицепные пушки, которые не могут двигаться самостоятельно: Towed Artillery и Anti-Aircraft Gun. Если Вы сумеете незаметно протащить полный грузовик с пушкой в тыл врага, то его командный центр долго не продержится. Однако такой грузовик не может перевозить инженеров.

Construction Vehicle — это *инженерный комбайн*, который может строить даже высокотехнологичные здания, недоступные инженерам (например, Airfield или Research Center). Он также работает быстрее инженеров, но не может строить здания военного назначения, шахты, мосты и т. п. Кроме того, этот комбайн не способен взбираться и спускаться по склонам.

Jeep — это *военный джип*. Он может везти всего одного пехотинца, а не 6, как Military Truck, зато он движется быстрее и имеет кое-какое вооружение. Джип — самая быстрая машина, способная перевозить пушки, да и по проходимости он оставляет конкурентов далеко позади. Это может быть очень важно, если Вы собираетесь тайком подвезти пушки к противнику, произвести залп и скрыться. К сожалению, за скорость приходится платить: джипы имеют слабую броню и мало НР.

Rapid Assault Vehicle (RAV) — это *полугусеничное шасси*, на котором установлена небольшая пушка (нечто вроде САУ). Это нечто среднее между танком и джипом, причем гибрид получился очень удачным. Машина доступна всего в трех сценариях из 40, но во всех трех она является основной ударной си-

лой и легко расправляется с вражеской пехотой, мотоциклами и транспортом.

3. **БРОНИРОВАННЫЕ МАШИНЫ.** Все они имеют броню не менее 10, неплохо вооружены и являются основой любых ударных соединений. Соответственно и стоимость этих машин довольно высока. Вот их *параметры*:

Назв.	Цена	Vis.	Speed	Ar- mor	HP	Weap	Rng	Re- load	Коммен- тари
APC	750	8	40	10	30	8	3	10	6 солдат + 1 пушка
Light Tank	1500	8	40	15	40	15	4	10	
Medium Tank	2000	8	30	20	50	20	5	10	
Heavy Tank	3000	8	30	25	60	2×15	6	12	
Missile Tank	4000	8	30	12	30	2×15	10	12	

APC (Armored Personnel Carrier) — это машина типа БМП, которая замещает Military Truck. Благодаря приличной броне и 30 HP эта машина может провезти 6 солдат и пушку через линию фронта и даже помочь им огнем из пушки малого калибра.

Легкие, средние и тяжелые танки — основная боевая сила любой армии. Легкий танк передвигается быстрее, однако его пушка не лучше, чем Gun Turret, поэтому приходится бросать по 2—3 танка для уничтожения каждой установки противника. Средние танки уже более уверенно проламывают оборону врага и стоят ненамного дороже. Тяжелые танки имеют очень прочную броню и практически неуязвимы для пехоты и легких машин. Их пушки стреляют так далеко, что противник вполне может заметить тяжелый танк только после его атаки.

Missile Tank — это нечто вроде передвижной ракетной установки. Несмотря на то что Missile Tank имеет вдвое худшую броню и вдвое меньше HP, чем Heavy Tank, он является наиболее совершенной боевой машиной, поскольку огромный радиус боя позволяет ему сделать 1—2 выстрела и уничтожить врага, не дав ему выстрелить ни разу. Кроме того, Missile Tank очень хорошо стреляет по воздушным целям. Если враг бросает на Вас массу пехоты, пара Missile Tank'ов может

удержать оборону (если их постоянно чинить) и при этом набрать много опыта.

4. **БОЕВЫЕ МАШИНЫ НА ВОЗДУШНОЙ ПОДУШКЕ (HOVERCRAFT).** Существуют легкие Hovercraft'ы, вооруженные пулеметами, и тяжелые, на которых установлена пушка. Hovercraft'ы неплохо бронированы и отличаются от танков в основном своей скоростью и проходимостью. Быстрее всего они передвигаются по воде, по которой остальные машины вообще не могут ездить. Но и на хорошей земле Hovercraft легко обгонит танк. А вот на плохой его скорость резко падает, и, что важнее всего, Hovercraft'ы вообще не способны взбираться на холмы или спускаться с них. Такие особенности вынуждают игроков использовать Hovercraft'ы для особых задач: например, для атаки противника с моря. Эти машины доступны только в конце игры.

Назв.	Цена	Vis.	Speed	Ar- mor	HP	Weap	Rng	Re- load
Light Hovercraft	2000	10	60	12	30	3×5AP	5	8
Heavy Hovercraft	4000	10	40	20	50	15AP	6	12

Light Hovercraft по классу можно сравнить с легким танком. Он, конечно, уступает танку по прочности брони и количеству HP, а также стоит дороже, зато передвигается быстрее и видит дальше, а также чаще и дальше стреляет. Эти машины удобно использовать против пехоты и транспортных средств противника. Для разведки морей и озер практически всегда применяются легкие Hovercraft'ы. Благодаря высокой скорости и неплохой броне они также могут разведывать расположение зданий и войск противника.

Heavy Hovercraft имеет такую же броню и столько же HP, сколько у среднего танка. Правда, он стоит вдвое дороже и стреляет не так часто, но зато на большее расстояние и бронейными снарядами. Кроме того, он быстрее ездит и дальше видит.

5) **Артиллерия.** Это особый класс боевых единиц, которые не могут выстоять против врагов в ближнем бою и поэтому нуждаются в

прикрытии. Зато пушки выполняют специальные задачи, которые недоступны никаким другим армиям. Они стреляют очень далеко. Зенитная пушка (AA Gun) является практически единственным средством защиты от вражеских самолетов.

Остальные виды артиллерии стреляют очень мощными осколочными снарядами, бьющими по площадям, и могут быстро разрушать вражеские здания, мосты, камни, леса и т. д. Однако эти орудия очень долго перезаряжаются.

Кроме того, пушки нуждаются в целеуказании, без которого часто промахиваются. Артиллерия не получает боевого опыта за уничтоженных врагов. Пушки могут стрелять по невидимым врагам «в пустоту». Вы также можете приказать им прекратить огонь, чтобы не тратить ценные снаряды (то есть время перезарядки) по пустякам.

Назв.	Цена	Vis.	Speed	Ar-	HP	Weap	Rng	Re-
				mor				load
Towed Artillery	2000	8	—	8	30	30EX	15	60
Mobile Artillery	4000	8	20	8	20	25EX	10	50
Anti-Air Gun	500	8	—	4	20	6EX	9	2
Rocket Launcher	6000	8	20	4	25	50EX	15	125

Towed Artillery используется наиболее широко, поскольку эта пушка стоит не очень дорого и стреляет довольно мощными снарядами. Такие пушки часто применяются для усиления линии обороны (прямое попадание снаряда способно серьезно повредить даже тяжелый танк). Towed Artillery не может передвигаться самостоятельно: Вы должны перевозить эти пушки на Military Truck'ах, Jeep'ах или APC. Пушки не могут стрелять во время перевозки, зато их можно перевозить с высокой скоростью (особенно на джипах). В некоторых сценариях можно выиграть, используя тактику «бросок змеи»: подвезти несколько пушек к расположению противника, выстрелить и увезти пушки обратно.

Mobile Artillery — редкий пример некачественного баланса в этой игре. Она стоит вдвое дороже, чем Towed Artillery, при этом

стреляет не так сильно и не так далеко — все это, в общем, соответствует реальности. Однако при этом Mobile Artillery еще имеет слабую броню и мало HP, а передвигается немногим быстрее пехоты! На самом деле САУ — это пушка, установленная на шасси танка. Существовали САУ с мощной и слабой броней, однако в любом случае это все же бронемашинны, и их броня должна быть не менее 10, скорость не ниже 30, а количество HP — по крайней мере, 40. Единственное преимущество самоходной артиллерии перед стационарной — ее скорострельность, однако и это преимущество невелико. Если есть выбор, то Mobile Artillery стоит использовать только для уничтожения лесов и камней: для этой цели нужна самая скорострельная пушка с очень малой силой удара (поскольку при промахе могут пострадать Ваши собственные здания, и, чем меньше повреждений они получают, тем лучше).

Anti-Air Gun — это *зенитная пушка* (единственная в игре). Она может стрелять только по воздушным целям, но со своей задачей справляется отлично. Вообще-то, в «This Means War» все типы боевых единиц могут стрелять по самолетам (кроме артиллерии и минометчиков), но самолеты летят очень быстро и поэтому пересекают зону обстрела каждой армии еще до того, как она успеет выстрелить (хотя танкам иногда удается подбить самолет). Зенитная пушка имеет большой радиус обстрела, стреляет очень часто и сбивает вражеский истребитель за 2—4 попадания. Рекомендуется следовать отработанной военной стратегии и располагать зенитные орудия с перекрытием их секторов обстрела и немного впереди, чтобы иметь больше шансов уничтожить врага до того, как он прорвется к зданиям. Зенитные пушки сравнительно дешевые, и Вы можете построить их 6—8 штук. Однако эти орудия очень слабо защищены, и Вам придется прикрывать их от наземных сил врага. Лучше всего разместить их сразу за линией обороны.

Rocket Launcher — *огромная и неповоротливая пусковая установка для стрельбы тактическими ракетами*. Этот монстр стоит очень дорого; в большинстве случаев выгоднее построить несколько обычных пушек (Towed

Artillery). Основным недостатком Launcher'a является огромное время перезарядки — целых 125 единиц! Тем не менее его ракеты имеют очень мощные боеголовки, которые наносят 50EX damage. Если Вы еще усовершенствуете свои боеприпасы через Research Center, то эту величину можно довести до 70 и больше. Такая сила удара позволит Launcher'ам в защите громить наступающие танки врага. Вы также можете незаметно подтянуть установку к вражеским зданиям на расстояние выстрела и выпустить ракету: в отличие от обычной пушки, одной ракеты бывает достаточно для уничтожения здания.

6. **Авиация.** В этой игре существуют три типа самолетов и один вертолет. Самолеты отличаются тем, что им можно отдавать приказы только на взлетной площадке. Как только самолет взлетит, Вы можете разве что приказывать ему вернуться на Airfield. Зато самолеты летят на огромных скоростях и ремонтируются автоматически прямо в Airfield'e (то есть Ваш Supply Depot, если он есть, может в это время чинить что-нибудь другое). Самолеты МОГУТ набирать боевой опыт, так что вполне вероятно, что вы получите элитные реактивные истребители, особенно если враг бросает в атаку массу пехоты. Вертолеты летают не так быстро, зато Вы можете полностью управлять их действиями.

Самолеты и вертолеты могут летать на трех различных высотах: малой, средней и большой. На малой высоте они не так заметны для самолетов врага, зато по ним могут стрелять вражеские наземные армии. Если у врага нет самолетов, следует лететь на большой высоте, поскольку это обеспечивает больший радиус обзора и гарантирует защиту от наземных сил противника.

Назв.	Цена	Vis.	Speed	Ar- mor	HP	Weap	Rng	Re- load	Коммен- тарии
Fighter	1500	8	125	8	30	2×6	4	5	
Jet	3000	8	250	8	20	2×10	8	10	
Bomber	5000	8	125	12	40	60EX	—	250	Заправка на базе
Helicopter	1500	8	80	4	20	2×6	4	5	

Fighter — это *малоскоростной истребитель* довольно оригинальной схемы (двухфюзеляжный, с двумя толкающими винтами). Он летает не очень быстро, зато тратит мало топлива, то есть может довольно долго держаться в воздухе до возврата на базу (все самолеты должны время от времени возвращаться на базу для заправки и починки). Самолет вооружен двумя пулеметами, которые слишком слабые и стреляют недалеко. Тем не менее Fighter'ы — отличные разведчики и могут неплохо прикрывать Bomber'ы (отвлекая вражеский огонь на себя).

Jet — это *реактивный истребитель*. Он летит очень быстро и, что гораздо важнее, оснащен довольно мощным дальнебойным ракетным оружием. Дизайнеры игры считали, что эти преимущества так велики, что с появлением Jet'ов старые истребители больше строить нельзя. Наряду с этим, реактивный истребитель имеет и несколько недостатков, которых не было у Fighter'ов. Во-первых, Jet расходует очень много топлива, из-за этого он иногда просто не может долететь до позиций противника. Во-вторых, на его полет требуется много энергии. Fighter стоит вдвое дешевле и имеет в полтора раза больше HP, что позволяет ему более эффективно прикрывать бомбардировщики.

Bomber — *стратегический четырехмоторный бомбардировщик*. Это «абсолютное оружие», поскольку все сценарии, в которых можно строить бомбардировщики, проще всего выигрываются с их помощью. Обычно достаточно сбросить две бомбы на вражеский Command Center, чтобы уничтожить его и выиграть сценарий. Каждый Bomber за один рейс долетает до цели, сбрасывает одну бомбу и летит обратно на базу. Бомбы, как и артиллерийские снаряды, не всегда попадают точно в цель (причем бомбардировщики могут ошибиться сильнее, чем пушки). Я не использовал Bomber'ы для тактических задач (например, для уничтожения танков противника), а только для разрушения зданий.

Helicopter способен выполнять самые разнообразные боевые и транспортные операции. Это самая быстрая боевая единица, которой

Вы можете управлять вручную (наземные машины имеют скорость не более 60). Вертолеты могут вести разведку и патрулирование территории (с высоты видно гораздо больше). Поскольку вертолет летает, а не ездит, он совершенно не зависит от ландшафта. Кроме того, эта машина имеет неплохое пулеметное вооружение, аналогичное оружию Fighter'ов.

Наиболее важным отличием вертолетов от самолетов является то, что вертолеты могут перевозить пехоту — по одному пехотинцу за рейс. Вы можете даже спланировать небольшую десантную операцию, например перебросить пехотный отряд через реку или через горы. Особенно ценно то, что вертолеты могут перевозить инженеров. Это позволяет Вам быстро привезти инженера на спорную территорию, чтобы построить там, например, мост или Gun Turret.

В TMW ЦЕЛЫХ 40 СЦЕНАРИЕВ. Каждый из них проходит против конкретного врага и в некоторой стране, причем карта во многих сценариях похожа на реальные очертания соответствующих стран. Ниже мы рассмотрим каждый сценарий подробнее.

Во всех сценариях перед игроком стоит примерно одинаковый набор задач: строительство производственной базы, защита от вражеских атак и уничтожение противника. Однако в каждом сценарии Вы получаете различный набор первоначальных зданий и армий, набор доступных для производства типов армий также различается, и противник тоже располагает разными силами. Поэтому в некоторых сценариях Вам придется возводить линию обороны до строительства всех нужных зданий, чтобы враг не прорвался к Вашей базе; тогда как в другом случае победа достигается немедленной атакой врага. Успех Вашей стратегии чаще всего определяется правильным подбором производимых войск. Несмотря на то что оптимальная стратегия в каждом сценарии своя, можно привести несколько **ОБЩИХ РЕКОМЕНДАЦИЙ**, полезных в любом случае.

1. *Произведите достаточное количество инженеров как можно быстрее.* Они могут

выполнять самые различные задачи, начиная с постройки зданий и кончая возведением оборонительных рубежей. В большинстве сценариев Вы получаете несколько инженеров с самого начала, но их может быть недостаточно. Если Ваши инженеры временно останутся без работы, можно поручить им строить защитную стену (хотя большинство сценариев выигрываются и без этого).

2. *Старайтесь строить здания с запасом*, особенно желательно иметь запас энергии, поскольку она тратится на перемещение машин и строительство зданий. Враг может прорваться к одному из Ваших зданий и повредить его — это не должно останавливать Ваше производство.

3. *Не забывайте о разведке и контрразведке.* Вы обязательно должны выделить некоторую сумму на контрразведку, поскольку враги чаще всего используют своих шпионов для саботажа. Если Вы заметите, что какое-нибудь Ваше здание неожиданно получило повреждение, это свидетельствует о саботаже врагов, и Вы должны усилить контрразведку. Иногда требуется выделять максимальные суммы на поимку шпионов (по 3 минерала за ход).

Игрокам же лучше предпочесть саботажу разведку. Со временем разведка доложит Вам о расположении большинства вражеских зданий, что позволит Вам не посылать разведчиков на убой. Саботаж малоэффективен, поскольку Вы не можете выбрать, какое здание или армия будут уничтожены.

4. *Хорошая линия обороны должна включать в себя Supply Depot, чтобы чинить повреждения.* Самая простая оборонительная линия — это несколько танков, которые постоянно ремонтируются. Желательно строить Supply Depot как можно ближе к противнику, поскольку это здание может чинить машины только в определенном радиусе.

5. Управлять многочисленными армиями в этой игре очень трудно. *Основное правило заключается в следующем:* на каждой клетке может находиться только одна боевая единица (конечно, самолеты и вертолеты могут пролетать над любыми наземными армиями). Поэтому, если Вы прикажете большой группе сол-

дат перейти в какую-то точку, во время перехода они растянутся в длинную цепь и потратят некоторое время на перегруппировку, так как все будут пытаться встать на одно место. Если уж Вы решили использовать пехоту, перевозите ее на грузовиках (если они есть).

6. *Высокие горы отлично подходят для строительства радаров, а также для размещения зенитных и обычных орудий или минометчиков.* Все эти объекты нуждаются в прикрытии, а горы замедляют продвижение врагов. Вместе с тем горы не всегда подходят для обычных наземных армий (например, танков), поскольку эти армии не могут поражать цели с большой высоты.

7. *Не стройте маленькие здания (занимающие 1 клетку) там, где можно построить большие,* разве что у Вас отличная дорожная сеть и есть излишек «жизненного пространства».

8. Компьютерные игроки часто поступают довольно глупо. Они не пытаются добраться до жизненно важных зданий игрока, а наносят свои удары по первой же попавшейся цели (то есть выполняют приказ «Attack»). Если у Вас нет времени на строительство приличной линии обороны, можно построить несколько пустых бункеров или секций стены. Пока враги будут их разрушать, Вы сможете построить еще несколько «макетов», а тем временем построятся какие-нибудь армии для уничтожения врага.

9. *Разумное управление исследованиями редко гарантирует победу, но всегда повышает эффективность Ваших армий.* Лучше всего сначала исследовать все области до 20%, что обходится дешево, а потом — до 40%. Как правило, дальнейшие исследования не окупаются. Вместе с тем бывают случаи, когда выгодно исследовать только в одной области. Если Ваша стратегия основана на широком использовании тяжелых танков, можно усилить их броню на 60% (то есть до 40 единиц), после чего танки будут практически неуязвимыми. Если же Вы собираетесь использовать «бросок змеи» (подвозить пушки на джипах), имеет смысл сосредоточиться на увеличении скорости джипов.

10. *Хотя для достижения победы требуется уничтожить вражеский Command Center, довольно часто разрушение какого-либо другого здания делает врага совершенно незащищенным* (как в шахматах: не стоит заикливаться на короле противника — если выиграть другую фигуру, он все равно долго не продержится).

В этой игре лучше всего уничтожить вражескую Steel Mill. Как только Вы это сделаете, враг лишится всех минералов и не сможет строить новые армии, чинить старые, заниматься шпионажем и т. д. Разрушить сталелитейню проще, чем командный центр, так как ее броня слабее. Если Вы рассчитываете победить с помощью бомбардировщиков, имеет смысл уничтожить вражеский аэропорт. Шахта — тоже хорошая цель: хотя враг и может ее отстроить, на это уйдет некоторое время, в течение которого он не будет получать минералов. Если нескольким Вашим пехотинцам удалось добраться до вражеских зданий, им следует стрелять по источникам энергии, поскольку эти здания очень слабо защищены. Лишив противника энергии, Вы выигрываете время для исследования новых технологий и строительства.

11. *СУЩЕСТВУЕТ НЕСКОЛЬКО РАЗЛИЧНЫХ ПУТЕЙ К ПОБЕДЕ:*

а) *Выигрыш с помощью бомбардировщиков или Jet'ов.* Вы не обязательно должны всегда бомбить командный центр врага (об этом уже говорилось). Реактивные истребители можно использовать как «микробомбардировщики», если построить их 5—6 штук, они также могут за несколько налетов уничтожить любое здание. Jet'ы способны довольно эффективно уничтожать вражеские зенитные пушки, хотя они и получают при этом повреждения.

б) *Выигрыш фронтальным ударом, проламывая оборону врага.* Эту тактику можно использовать при подавляющем преимуществе в силе. Компьютерные игроки обычно возводят довольно внушительные оборонительные позиции, оснащенные башенными пушками, а также широко используют артиллерию, поэтому фронтальные удары приводят к сравнительно большим потерям.

в) *Выигрыш через незаметное проникновение к наиболее уязвимым местам вражеской базы.* В некоторых сценариях существует возможность забросить танк, несколько пехотинцев на транспорте или Hovercraft в глубокий тыл врага, чтобы уничтожить одно из жизненно важных зданий.

г) *Выигрыш путем истощения противника.* Если Вы построите достаточно прочную линию обороны, то сможете выдержать все атаки врагов. Затем можно захватить участок территории и построить для его защиты вторую линию обороны и т. д., пока «линия фронта» не дойдет до вражеских зданий. После этого можно использовать артиллерию для нанесения финального удара. Этот путь сравнительно медленный и требует больше ресурсов, но он надежно работает практически в любом сценарии.

Сейчас мы последовательно опишем все 40 сценариев игры, стараясь не сообщать Вам тех сведений, которые должны быть получены только в ходе игры. Конкретнее, мы не будем приводить имя противника, против которого Вы сражаетесь в каждом сценарии. Эти сведения не потребуются Вам в игре, однако, если Вы получите их прямо сейчас, будет неинтересно играть.

СЦЕНАРИЙ 1 (ЦЕНТРАЛЬНАЯ АМЕРИКА).

Карта: эта территория довольно хорошая. Земля дает приличное количество еды и энергии (каждый Oil Well производит 100 единиц энергии). Однако в начале сценария у Вас совсем нет людей, так что придется об этом позаботиться.

Здания и армии: в самом начале игры Вам из всего обширного списка армий доступны только инженеры, Light Infantry и Battle Bike. Мы уже обсуждали боевые возможности Battle Bike и пришли к выводу, что пехота сильнее и дешевле. Мотоциклы следует использовать только для разведки. Чтобы выиграть, Вы должны строить побольше пехотинцев в казарме, пока Ваши инженеры отстраивают базу (однако сначала постройте инженеров, поскольку пехота без людей производится крайне медленно).

Из зданий доступны только самые основные (командный центр, Steel Mill, шахты, казармы, Low-Tech Factory, фермы, квартиры и Oil Wells).

Стратегия: не атакуйте недостаточными силами. Пусть Ваши пехотинцы некоторое время преграждают путь противнику — некоторым из них при этом удастся получить повышение в чине. Соберите около 20 солдат и нанесите фронтальный удар по врагу. Можно попробовать сковать силы врага одной группой солдат, пока вторая пробирается с другой стороны.

СЦЕНАРИЙ 2 (КОЛУМБИЯ). Этот сценарий, как и предыдущий, является тренировочным, хотя он и более сложен.

Карта: нормальная территория, как и в первом сценарии.

Здания и армии: ничего нового.

Стратегия: в этом сценарии у Вас не только не хватает людей, но еще и нет казарм. Требуется построить все это как можно быстрее. За исключением казарм, стратегия игры такая же, как и в первом сценарии.

СЦЕНАРИЙ 3 (БРАЗИЛИЯ). Это последний тренировочный сценарий, он предназначен для того, чтобы Вы научились строить дороги.

Карта: нормальная территория.

Здания и армии: появляются Scout'ы.

Стратегия: в этом сценарии Вы получаете пустую сталелитейню, то есть не можете строить ни солдат, ни здания (с начала сценария не хватает энергии). Единственное средство получить деньги — два Dumphtruck'a. Чтобы ускорить получение денег, Вы должны построить еще 1—2 Dumphtruck'a, а также проложить хорошие дороги между шахтой и Steel Mill.

В основном выигрышная стратегия не очень изменилась по сравнению с предыдущим уровнем, хотя Scout'ы значительно облегчают игру. Используйте их как для разведки местоположения противника, так и в качестве «средств раннего предупреждения» о приближении врагов.

СЦЕНАРИЙ 4 (ЗАПАДНАЯ АФРИКА). Один из самых сложных сценариев в игре.

Карта: пустыня.

Здания и армии: Вы не имеете никаких зданий. Есть 2 Scout Bike и 18 Light Infantry. Требуется с этой армией уничтожить вражескую базу.

Стратегия: этот сценарий построен таким образом, чтобы Вы на практике освоили управление крупными соединениями. Поскольку Вы не в состоянии строить новые армии, а враг может, с первого взгляда кажется, что требуется немедленно атаковать врага всеми силами. Однако, если Вы попытаетесь это сделать, Ваши солдаты растянутся и понесут большие потери.

На самом деле Ваши солдаты должны пробежать примерно две трети расстояния, отделяющего их от вражеских зданий, а затем выстроиться в правильную линию. После этого противник будет строить солдат и посылать их против Вас по мере постройки. Это позволит Вашим солдатам набрать боевой опыт. Если врагов не видно, Вы можете медленно передвигать войска к противнику, не нарушая строя.

СЦЕНАРИЙ 5 (АРГЕНТИНА).

Карта: Вы располагаетесь на побережье, отделенном от остальных земель горой, на которой стоит шахта. Эта гора служит Вашей линией обороны.

Здания и армии: появляются Supply Depot и Scout Bike.

Стратегия: с появлением Supply Depot стратегия игры изменяется. Теперь Вы должны использовать не только пехоту, но и Battle Bike, поскольку их можно починить. В начале сценария Вы получаете 15 000 минералов. У Вас есть кое-какие войска, но не хватает людей. Этот сценарий преимущественно оборонительный — враг не имеет командного центра. Если Вы сдержите его натиск, то получите хорошо обученную армию, которая легко добьется победы.

СЦЕНАРИЙ 6 (ПЕРУ).

Карта: горная местность (Oil Well дает 150 единиц энергии, зато ферма кормит всего 2500 человек).

Здания и армии: ничего нового.

Стратегия: у Вас не хватает людей, всего 5000 минералов, но зато есть шахта и Dump-truck. В этом сценарии требуется делать все одновременно: строить нужные здания, инженеров, вести разведку и прокладывать дороги.

СЦЕНАРИЙ 7 (ЕГИПЕТ).

Карта: пустыня.

Здания и армии: появляются Heavy Infantry и Bunker.

Стратегия: начиная с этого сценария легкая пехота считается устаревшей. Бункера предоставляют Вам возможность строить надежные и дешевые линии обороны. Постройте 5—8 бункеров и посадите в них по пехотинцу. Как только пехотинец станет элитным, его можно вывести из бункера и заменить новичком. Так Вы получите элитную армию. Однако теперь Вам потребуется больше инженеров, чтобы своевременно построить бункера.

СЦЕНАРИЙ 8 (ЮЖНЫЕ ШТАТЫ). Этот сценарий довольно сложный.

Карта: Ваша база ограждена стеной. Есть немного хорошей земли, на которой фермы дают по 7500 единиц еды.

Здания и армии: появляются Military Truck и Wall.

Стратегия: ваша казарма находится довольно далеко от линии фронта, поэтому Вам придется использовать армейские грузовики для перевозки пехоты. Отныне Вы сможете быстро перебрасывать пехоту в нужные места, то есть позиционной войне пришел конец. В этом сценарии нужно сначала построить несколько инженеров, чтобы они успели добраться до фронта и построить бункера (инженеров нельзя перевозить на военном транспорте).

Если Вы вовремя постройте бункера в промежутках между секциями стены, то останется только разместить несколько бункеров сверху, поскольку враг использует Battle Bike, которые могут прорваться к вашим зданиям. Когда Вы соберете достаточно сил, сажайте Вашу пехоту в грузовики и прорывайтесь в тыл противника. Можно оставить один

грузовик (6 солдат) для отвлечения врага и расчистки пути для остальных.

СЦЕНАРИЙ 9 (Конго). Выиграть сравнительно просто.

Карта: Вы располагаетесь на хорошей земле (Oil Well дает 100 энергии, а ферма кормит 7500 человек), а враг — в горах и за рекой.

Здания и армии: появляется Жеер.

Стратегия: джипы вряд ли можно считать серьезными боевыми машинами, поскольку их оружие слишком долго перезаряжается. Однако они стреляют дальше, чем пехота, и могут использовать тактику «выстрелил — отошел для перезарядки» благодаря высокой скорости. Нельзя игнорировать и то, что джип может везти одного пехотинца. Вы также можете использовать джипы для охраны территории и перехвата прорывающейся пехоты врага. В остальном стратегия остается неизменной: следует строить бункера и сажать в них пехоту.

СЦЕНАРИЙ 10 (Западные Штаты). Наконец-то появляется приличная боевая техника!

Карта: Вы располагаетесь на побережье, а враг — в горах. Ландшафт довольно грубый, и хорошей земли мало.

Здания и армии: появляется RAV.

Стратегия: у Вас есть 25 000 минералов, но нет ни казарм, ни фабрики, к тому же не хватает энергии. Зато есть 2 RAV и Supply Depot для их поддержки, так что кое-какая линия обороны уже есть. Имея 5 инженеров, Вы должны успеть построить все необходимое, включая бункера и пехоту для них. RAV — это мощная и дальнобойная машина, с пехотой она расправляется шутя, так что для победы Вам понадобится всего 5—6 таких машин. Если RAV получит сильные повреждения, отведите ее назад для починки.

СЦЕНАРИЙ 11 (Средний Запад). В этом сценарии Вам придется побегать.

Карта: хорошая плоская земля.

Здания и армии: появляется Вазоока.

Стратегия: в начале этого сценария Вы по-

лучаете 5 ферм, подожженных врагом (60% повреждения). Эти фермы расположены в стороне от остальных Ваших зданий, и враг может напасть на них с любой стороны (что он и делает). Кроме этого, Вы получаете 9 солдат с базаками, которые не очень эффективны (особенно против пехоты). Чтобы удержать фермы, Вы должны построить пару RAV, которые будут вести патрулирование. Сценарий также выигрывается массированным применением RAV, однако и пехота не будет лишней.

СЦЕНАРИЙ 12 (Восточная Африка). Здесь от Вас требуется немало подумать: для выигрыша требуется правильно спланировать свою базу.

Карта: Вы располагаетесь между холмом и озером, на довольно хорошей земле, а противник — за озером.

Здания и армии: появляется Gun Turret.

Стратегия: башенные пушки, конечно, полностью изменяют характер и стратегию ведения войны. Раньше RAV могли уничтожать вражескую защиту (бункеры) с безопасного расстояния, но теперь, наоборот, преимущество получают защитники. Оценить мощь Gun Turret Вы сможете на собственном опыте. В этом сценарии у Вас нет ничего, кроме командного центра, Steel Mill с 25 000 минералов, двух инженеров и четырех башенных пушек. То есть ни людей, ни еды, ни энергии нет вообще, равно как и фабрик, казарм и прочих необходимых построек. Все это Вы должны построить сами.

Конечно, на постройку всех зданий с нуля требуется значительное время, и враги не собираются оставлять Вас в покое. Если бы не башенные пушки, Вы бы ни за что не продержались, но они надежно защищают Вас некоторое время. Фактически весь огонь приходится на две передние пушки, которые в результате несут потери. Вы должны построить казармы, затем новых инженеров и, наконец, новые пушки, чтобы создать надежное прикрытие. Но до этого Вам придется еще немало сделать.

Основной сложностью этого сценария является нехватка территории. Можно постро-

ить всего 4 здания размером 3×3 так, чтобы пушки их защищали. Одну из этих площадок придется отдать под жилье, вторую — под ферму, а третью — под фабрику. На четвертом месте Вы можете построить казарму либо Supply Depot для починки башен. Чтобы получить больше места, Вам придется занимать поверхность холма. Вы должны построить шахту, Dumptruck, и провести дорогу на холм. Не забывайте о том, что новые территории тоже нуждаются в обороне. Выигрыш, как и в прошлом сценарии, достигается масштабной атакой RAV.

СЦЕНАРИЙ 13 (КАНАДА). Это особый сценарий, в котором ни у Вас, ни у врагов нет никаких зданий. Чтобы победить, Вы должны более разумно управлять своими силами, чем противник.

Карта: пересеченная горная местность.

Здания и армии: у Вас есть 4 RAV, 3 Light Tank'a, 4 Military Truck'a, 10 тяжелых пехотинцев и 10 Bazooka.

Стратегия: чтобы победить, Вы должны создать хорошую оборонительную позицию. Ни в коем случае нельзя бросаться в атаку, поскольку силы врага превышают Ваши. Пусть все Ваши танки и RAV'ы заберутся на высокую гору: тогда враги будут подходить к ним по очереди и понесут огромные потери, а Ваши танкисты получат боевой опыт.

Трудно сказать, что нужно делать с пехотой. В этом сценарии она практически бесполезна, поскольку стреляет на очень маленькое расстояние. Погрузите пехотинцев на грузовики и попробуйте спрятать их в каком-нибудь овраге. Как только вражеская машина откроет огонь по грузовику, он должен немедленно подъехать вплотную и выбросить пехотинцев.

СЦЕНАРИЙ 14 (ВОСТОЧНЫЕ ШТАТЫ). Начиная с этого сценария Вы наконец-то сможете строить танки!

Карта: сложная территория. Враг находится на Восточном побережье и прорывается через северные горы к Вашей базе. Южнее гор Ваша территория отделена от остальной земли рекой.

Здания и армии: появляется Light Tank и фабрика для его постройки Mid-Tech Factory, а также Mortar и WindMill.

Стратегия: этот сценарий очень сложен, хотя у Вас есть и казармы, и фабрика для производства танков. Основная проблема — это минералы. Вы получаете всего 12 000 минералов, 2 танка, 4 Mortar'a и джип. Этого совершенно недостаточно для сдерживания врага. Чтобы построить больше армий, нужны минералы, а шахты у Вас нет. Чтобы ее построить, требуется перебраться на другой берег реки, то есть построить мост, однако, если Вы это сделаете, по этому мосту прорвутся вражеские танки. Помимо всего прочего, Вам еще придется построить пару Windmill'ов, чтобы хватало энергии, и это отвлечет Ваших инженеров от постройки оборонительных рубежей.

Чтобы выиграть, Вы должны построить мост в левом нижнем углу карты, до которого не смогут добраться враги, а потом этим же инженером построить шахту. Имея шахту, Вы сможете построить дорогу и получите место для строительства еще одной Steel Mill, чтобы получить 50 000 минералов.

Однако до этого еще нужно продержаться. Старайтесь не строить танки, поскольку они стоят довольно дорого. Вместо этого стройте башенные пушки и бункера и помещайте туда пехоту (также постройте несколько тяжелых пехотинцев в качестве «пушечного мяса», чтобы отбиваться от пехоты противника). Не пытайтесь закрепиться на холме — это практически нереально, вся территория простреливается башенными пушками врага.

В этом сценарии проще всего победить не фронтальным ударом (у врага слишком мощная оборона), а с помощью «диверсии». Достаточно отправить 1—2 танка через юго-восточные горы, чтобы они уничтожили вражеский Steel Mill.

В этом Вам помогают... вражеские Dumptruck'и, которых очень много и которые мешают своим же армиям подобраться к диверсантам. После этого противник не сможет строить новые армии, и Вы легко одержите победу.

СЦЕНАРИЙ 15 (ОКЕАНИЯ).

Карта: два острова, соединенные мостом, на одном острове Вы, а на другом — противник. Ландшафт довольно гористый.

Здания и армии: появляется Construction Vehicle.

Стратегия: в этом сценарии, для того чтобы победить, нужно не отставать от врага в производстве армий (в основном легких танков). В центре Вашего острова располагается довольно высокая гора, на которой стоит шахта. Вражеский остров находится справа от этой горы, а большинство Ваших зданий слева, на склонах. В самом начале Вы получаете два Scout Bike, так что можете следить за передвижением врагов, не подставляясь под удар, и своевременно узнать об их атаке.

Чтобы построить хорошую оборонительную линию и все необходимые здания, Вам придется как можно быстрее провести дорогу в нижней части острова. Construction Vehicle строит здания быстрее, но не может взобраться на гору, поэтому Вам придется использовать инженеров (тем более что придется строить башни, бункера и мосты). Враг поступает следующим образом: накапливает 5—6 танков и бросает их в атаку. Если Вы построите хорошую линию обороны, то сможете «сбросить врага в море». В общем, Вы должны строить танки практически без перерыва, поскольку для победы необходимо добиться подавляющего перевеса в танках. Постарайтесь построить Supply Depot как можно ближе к мосту, чтобы отводить разбитые танки для починки.

При таких масштабах строительства и ремонта у Вас очень скоро возникнет нехватка минералов. Проблема в том, что шахта расположена на горе, и поэтому Ваши Dumptruck'i тратят слишком много времени на подвоз руды. В правом верхнем углу Вашего острова есть удобное место для шахты, а если Вы еще построите рядом с ней Steel Mill, то проблема с минералами окончательно отпадет.

Чтобы сдерживать натиск врага, Вы должны построить большое количество башенных пушек, стараясь тем временем накопить танки. Мы уже говорили, что башенная пушка стоит вдвое дешевле танка, а HP у нее намного

больше. Пусть Ваши инженеры работают на полной скорости — это все равно выгоднее, чем терять танки. Кроме того, нужно знать психологию противника: его танки никогда не будут стрелять по Вашим инженерам, если могут атаковать более серьезные цели. Поэтому Вы можете бросить пару танков «на убой», пока 4—5 инженеров возводят оборонительные укрепления.

Для атаки вражеского острова Вам придется построить еще два моста по бокам того, по которому наступал противник. Если этого не сделать, то Ваши танки растянутся, и враги смогут расстреливать их поодиночке. Как только Вы построите мосты, Ваши танки смогут медленно продвигаться вперед. Не следует пренебрегать и пехотой: она форсирует пролив между островами без всяких мостов. Противник может просто преградить Вашим танкам дорогу с помощью большого количества пехотинцев (в этой игре пехоту нельзя давить, как в Command & Conquer, так что лучше использовать собственную пехоту). Кроме того, Ваши танки могут завязать перестрелку с вражескими через пролив, что, безусловно, выгодно, если Вы обладаете превосходством в силах.

СЦЕНАРИЙ 16 (АВСТРАЛИЯ).

Карта: пустыня (Oil Well дает 150 единиц энергии, но ферма кормит всего 2500 человек).

Здания и армии: появляется Towed Artillery.

Стратегия: как легко можно представить, с появлением мощной и дальнбойной артиллерии вся стратегия игры должна измениться. Теперь Вы должны в каждом сценарии проводить разведку территории, чтобы враги не смогли незаметно подвезти пушки и выстрелить. В этом сценарии у Вас есть три пушки, три Military Truck'a, 2 Light Tank'a, но нет казарм. Проще всего победить, используя «диверсии»: для этого достаточно построить фермы, казармы и произвести 18 пехотинцев (на три транспорта). После этого Вы просто сажаете всю пехоту на транспорты, прицепляете пушки и проникаете на вражескую базу с той стороны, где охраны меньше всего (лучше использовать танки для отвлечения

врагов, чтобы они не стреляли по прорывающимся грузовикам).

Чтобы провести такую операцию, вы должны очень хорошо знать, где расположены вражеские здания. Целесообразно выделить достаточные средства на разведку, а также построить 1—2 Scout Bike и разведывать с их помощью. Собственно говоря, можно победить и без пехоты — только пушками, например, если привезти 3—4 пушки на джипах, которые ездят быстрее грузовиков. Четырех снарядов должно быть достаточно для уничтожения вражеского командного центра, но Вы можете избрать себе другую цель (например, Steel Mill), которая защищена не так хорошо.

СЦЕНАРИЙ 17 (Восточная Австралия).

Карта: Вы располагаетесь в пустыне, а противник — на побережье (холмистый ландшафт).

Здания и армии: появляются Medium Tank и Research Facility.

Стратегия: в этом сценарии противник преимущественно укрепляет свою линию обороны — строит несметное количество башенных пушек. Чтобы победить, Вы должны применить «исследовательскую стратегию»: улучшить броню и оружие своих средних танков до такой степени, чтобы они легко расправлялись с пушками. Этот сценарий очень простой, если Вы поступаете правильно: мне хватило 5 средних танков (модернизированных до неузнаваемости), чтобы одержать победу.

СЦЕНАРИЙ 18 (Южная Азия).

Карта: Ваша база расположена в болоте (Windmill дает всего 50 единиц энергии, а ферма кормит всего 1250 человек). К северу от Вашей базы есть полоска хорошей земли. С севера на восток течет река, за которой находится холм, а еще восточнее — широкое болото, за которым располагается противник.

Здания и армии: появляется APC.

Стратегия: в самом начале сценария Вы получаете приличный отряд опытной тяжелой пехоты: полковника, майора, четырех капитанов и 6 лейтенантов. Проще всего выиграть, если Вы сразу захватите холм (за

рекой), на котором есть места, богатые минералами: противнику их не хватает. Сразу произведете 2 APC, посадите в них пехоту и везите в сторону холма.

Болото имеет свои особенности: все машины передвигаются по нему крайне медленно. Поэтому, если Вы сможете захватить холм, господствующий над позициями противника, и подвезете туда Towed Artillery, она легко остановит продвижение вражеских танков. Для захвата холма Вам нужны инженеры: они могут построить мост через реку, бункера и башенные пушки для Вашей пехоты.

В начале сценария Вам придется решать проблемы с деньгами, дорогами, людьми и с энергией. Чтобы получить деньги и построить дороги, Вы должны создать шахту, место для которой есть недалеко от Вашей базы. Обратите внимание, что если Вы приложите шоссейную дорогу через болото, скорость передвижения Ваших машин резко возрастет. Для быстрого развития военных операций Вам потребуется много инженеров (не менее 5).

СЦЕНАРИЙ 19 (Турция). В этом сценарии впервые появляется авиация.

Карта: пустыня.

Здания и армии: появляются Fighter и Airfield.

Стратегия: в этом сценарии Вы сразу получаете Airfield и три истребителя. Пользы от истребителей практически никакой (они могут применяться разве что для разведки, но в данном случае Scout Bike полезнее, поскольку карта небольшая и территория ровная). Кроме истребителей, Вы получаете 4 легких танка, 4 средних, 4 APC, 12 тяжелых пехотинцев и 12 пехотинцев с базами. Вражеская база расположена совсем близко, но она окружена стеной, в промежутках между стенами расставлены башенные пушки. Единственный открытый проход находится в дальней части базы — через него Dumptruck'и возят руду из шахты.

В этом сценарии можно достичь победы разными способами. Конечно, Вам не хватает ни людей, ни энергии для поддержки такой огромной армии, и нет необходимости отстраивать нужные здания, поскольку имеющихся

сил вполне достаточно. В начале сценария силы противника уступают Вашим, но он очень быстро строит танки. Ясно, что нужно сразу же атаковать всеми силами. Например, можно напасть на вражескую шахту пехотинцами, пока Ваши танки будут сковывать танки противника, и разрушить ее. Тем не менее гораздо быстрее победить прямой атакой на командный центр противника.

Для этого вы должны быстро уничтожить несколько башенных пушек, чтобы открыть проходы для своих войск. Вражеский командный центр поставлен так, что подъехать к нему невозможно: мешают нефтяные вышки. Вы не сможете победить одним танком, поскольку он стреляет слишком редко. Для победы требуется привезти на территорию базы не менее двух грузовиков с пехотой (желательно тяжелой — она стреляет чаще). Vazooka можете выгрузить снаружи, чтобы задержать танки противника.

Вам будет гораздо проще, если Вы уничтожите вражеские казармы (или хотя бы повредите их на 75%, чтобы они не смогли производить пехоту). Вражеская пехота опасна не своим огнем, а тем, что она забивает дороги и не дает Вашим армиям прорваться к цели. Вы также должны устроить баррикады, чтобы обезопасить тех солдат, которые атакуют командный центр: для блокирования дороги можно просто поставить на ней APC. Вообще выиграть этот сценарий прямой атакой довольно сложно, и это потребует немалого мастерства (и значительного количества попыток).

СЦЕНАРИЙ 20 (Аравия).

Карта: пустыня; база противника окружена камнями.

Здания и армии: появляются Marines и Solar Panels.

Стратегия: появление Solar Panels делает все прочие источники энергии устаревшими (однако Вы не должны строить их на переднем крае, так как панели довольно хрупкие: всего 30 HP). В пустыне солнечные панели производят целых 500 единиц энергии!

Marines также приводят к некоторому изменению стратегии. Они заменяют как Heavy

Infantry, так и Vazooka, которые не в состоянии сражаться против танков и стреляют очень недалеко. Отныне качественная линия обороны (на 10 клеток фронта) должна включать в себя 5—6 бункеров с Marines, 3—4 башенные пушки и 1—2 Towed Artillery. Стоимость такой линии не превышает 10 000 минералов.

Однако в этом сценарии Marines в основном используются для атаки, а не для защиты. Вы имеете 4 средних танка, 12 Marines и 2 Towed Artillery. Возьмите 2 APC, посадите в них пехоту, прицепите пушки и отправляйте их тайком в тыл врага (через нижний проход в каменной гряде). Не стреляйте раньше времени, чтобы не привлекать врагов. Подвезите обе пушки на удобные позиции и отцепите их. Затем один APC должен прорваться к командному центру врага, а солдаты второго пусть пробираются к нему пешком, чтобы заблокировать дороги. Как только солдаты примутся за разрушение командного центра, можете стрелять из обеих пушек. Если даже враги их немедленно уничтожат, это Вам только на руку, поскольку это отвлечет врагов, и Ваши солдаты смогут окончить свое дело без помех.

СЦЕНАРИЙ 21 (Индия).

Карта: сравнительно хорошая земля.

Здания и армии: появляются Bomber и Agro Plant.

Стратегия: в этом сценарии выиграть очень просто. Достаточно разведать с помощью истребителей, где находится вражеский командный центр, построить 2 бомбардировщика и разбомбить его. Желательно сделать это как можно быстрее, поскольку противник тоже попытается применить бомбардировщики, а в этом сценарии у Вас практически нет от них защиты. К счастью, компьютер играет глупо, и его бомбардировщики бомбят первую попавшуюся цель.

СЦЕНАРИЙ 22 (Китай).

Карта: средняя территория; вражеская база защищена мощной стеной («китайской»).

Здания и армии: появляется AA-Gun. Можно строить бомбардировщики.

Стратегия: этот сценарий довольно прост, как и предыдущий. Противник почему-то не строит зенитные пушки, но Вы должны непременно защититься от вражеских самолетов. Отныне Вам следует в каждом сценарии, в котором есть зенитные пушки, приобретать 2—3 и устанавливать их перед зданиями. Как и предыдущий, этот сценарий выигрывается бомбардировщиками (если Вы можете строить бомбардировщики, то проще всего выиграть с их помощью).

СЦЕНАРИЙ 23 (СИБИРЬ).

Карта: грубый ландшафт, много ледников (солнечные панели дают 200 единиц энергии). База противника расположена очень близко от Вашей.

Здания и армии: появляются Heavy Tank и High-Tech Factory для его постройки. Можно строить истребители и бомбардировщики, а также Towed Artillery и джипы.

Стратегия: в начале этого сценария Вы получаете 40 000 минералов, 2 истребителя, 2 тяжелых танка и 8 Marines. Очень скоро противник отстроится и отправит против Вас свои армии. Кроме этого, у Вас не хватает людей, а фермы в Сибири, конечно, не процветают.

Чтобы продержаться на первое время, Вы должны построить инженеров и возвести бункера, в которых будет укрываться Ваша пехота. Постройте Construction Vehicle, чтобы построить фермы и другие необходимые здания. Постройте зенитные пушки и пару Towed Artillery, а также джипы для их перевозки. После этого можно переключить фабрику на производство тяжелых танков.

Довольно значительной проблемой в этом сценарии является нехватка минералов: тяжелые танки стоят очень дорого. Кроме этого, Вам придется построить пару бомбардировщиков, и т. д. Нередко приходится строить с максимальной скоростью, чтобы отразить натиск врага, и тогда танк обходится в 6000 минералов. Вам вполне может не хватить не только стартовых 40 000, но и дополнительных 50 000, которые Вы получите после постройки второго Steel Mill'a. Шахта здесь располагается далеко, причем дорога от нее к Вашей

базе обстреливается врагом. Поэтому не стоит пренебрегать пехотой: хотя Marines и не могут оказать серьезного отпора тяжелому танку, они могут задержать его (если их посадить в бункера).

Как только Вы отобьетесь от первой атаки противника, постройте бомбардировщик. Лучше всего уничтожить вражеский Steel Mill, после чего победа не за горами.

СЦЕНАРИЙ 24 (МОНГОЛИЯ).

Карта: пустыня. Ваша база защищена высокими холмами.

Здания и армии: появляется Radar. Можно строить бомбардировщики и Towed Artillery.

Стратегия: в начале этого сценария Вы получаете 6 тяжелых танков, однако у противника их гораздо больше (но поломанных). Если врагу удастся ввести в бой все свои танки одновременно, он получит большое преимущество, но это довольно легко предотвратить: достаточно заманить танки на холмы. Между холмами есть узкий проход, который Вы должны забаррикадировать башенными пушками и стеной, чтобы враг не мог там пройти.

Также весьма полезно построить несколько пушек (Towed Artillery), которые могут нанести повреждения наступающим танкам врага. Как обычно, этот сценарий легко выигрывается бомбардировщиками после того, как Вы перебьете танки противника. Посылать авиацию до этого бессмысленно, поскольку вражеские танки могут по ней стрелять, и даже пары попаданий достаточно для уничтожения самолета.

СЦЕНАРИЙ 25 (КВЕБЕК).

Карта: Вы располагаетесь на хорошей земле, а противник — на леднике. Ваша база защищена длинной стеной, но в проходах между секциями стены нет укреплений.

Здания и армии: появляется Helicopter (можно строить истребители, бомбардировщики, Towed Artillery, джипы и тяжелые танки).

Стратегия: в этом сценарии противник может нападать в любом месте, а для того чтобы удержать стену, требуется усилить ее пуш-

ками. Для этого Вы должны как можно быстрее доставить к стене инженеров, в чем Вам помогут два вертолета (только вертолеты могут перевозить инженеров!). У врага тоже есть вертолеты и самолеты, поэтому необходимо построить зенитные пушки.

Выигрыш, как обычно, достигается бомбежкой вражеских зданий.

СЦЕНАРИЙ 26 (Англия). Этот сценарий требует выиграть одной авиацией, поскольку Ваши силы не могут вторгнуться в Англию через океан.

Карта: Вы располагаетесь в Америке, а противник — в Англии. Ландшафт довольно ровный, земля хорошая.

Здания и армии: появляется Mobile Artillery (зато нельзя строить Towed Artillery). Истребители, бомбардировщики и вертолеты строить можно, а также зенитные пушки, для перевозки которых используются джипы.

Стратегия: этот сценарий очень сложный, и прежде всего потому, что Ваш противник имеет доступ к технологии, которой у Вас еще нет. У врага есть Jet'ы, а у Вас нет. Это дает врагу большое преимущество, поскольку Jet'ы могут атаковать на большом расстоянии и легко уходить от ответного огня.

Как всегда, победа и здесь достигается бомбежкой вражеских позиций, однако до этого еще очень далеко. Если Вы просто пошлете бомбардировщики, они будут уничтожены вражескими истребителями. Конечно, можно послать и истребители сопровождения, однако вражеские Jet'ы нанесут им большие потери. В общем, Вы должны иметь не менее 6 истребителей и 2 бомбардировщиков, прежде чем атаковать.

В начале сценария Вам не до атаки — самим бы отбиться от нападения врага. Нужно построить не менее 5—6 зенитных пушек и расставить их парами по всему побережью (две пушки практически всегда уничтожают самолет, тогда как от одной он еще может спастись). При организации противовоздушной обороны Вы столкнетесь еще с одной проблемой: зенитные пушки могут стрелять го-

раздо дальше, чем видят, и нуждаются в радаре для своевременного обнаружения вражеских самолетов. Если Вы построите радар, то его начнут атаковать враги.

Чтобы отвести угрозу вражеской авиации от своих зданий, Вы можете использовать гряду каменных островков, которая уходит в сторону противника. Если разбить камни с помощью Mobile Artillery, а потом построить мосты, то Вы сможете привезти на остров зенитные пушки. Желательно использовать Scout'a для подсветки камней, чтобы артиллерия не так часто промахивалась. Даже если Вы не хотите разбивать камни, стоит привезти на остров инженера (на вертолете) и построить там радар и бункер (вражеские самолеты могут атаковать даже пустой бункер).

Как только Вы построите необходимые здания и пушки, можно начинать разведку позиций противника. В первую очередь стоит уничтожить вражеский радар в северной части карты, чтобы незаметно проникать на чужую территорию. Проще всего выбросить Scout'a на вертолете где-нибудь в Шотландии. Где-то там располагается вражеская шахта, которая является отличной целью для Ваших бомбардировщиков.

После уничтожения шахты Вам остается только накопить силы и покончить с авиацией противника. Бросьте все самолеты в атаку на Airfield (но не забывайте отзываться их на базу, если слишком многие из них будут повреждены). Если Вы не поленились и установили зенитные пушки на островах, Вашим самолетам будет намного проще выходить из-под обстрела.

СЦЕНАРИЙ 27 (Испания). Этот сценарий довольно своеобразен и требует от Вас хорошего знания правил игры.

Карта: Вы располагаетесь в низине, покрытой густым лесом, а противник — очень далеко, на другом конце карты.

Здания и армии: появляется Jet (обычные истребители больше не производятся). Бомбардировщиков нет, артиллерия только мобильная.

Стратегия: в начале сценария Вы получаете командный центр, Steel Mill с 50 000 минералов, Airfield с одним Jet'ом, двух инжене-

ров и 2 полных Dumptruck'a. Это означает, что у Вас нет ни людей, ни еды, ни энергии. Однако сложность заключается не в том, что Вы не успеваете построить нужные здания, а в том, что для этого не хватает места! Ваша база расположена в лесу, а здания можно строить только на ровной поверхности.

Теперь Вам придется вспомнить, что инженеры могут не только строить здания, но и вырубать одиночные деревья (но только одиночные!). Вы должны вырубить лишние деревья и построить дорогу, ведущую к ровной местности (конечно, не шоссе, поскольку запасы руды ограничены, а новую взять негде). Пусть один из Ваших инженеров сразу же построит Solar Panels — для них можно найти место. Тем временем отправьте Jet на разведку, а второй инженер пусть расчищает территорию. Постарайтесь не вырубать лишних деревьев: это не просто трата времени, поскольку деревья затрудняют продвижение противника.

После Solar Panels Вы должны построить Agro Plant, а затем установить квартиры для людей. Только тогда Ваши инженеры смогут вести строительство с нормальной эффективностью. Возможно, Вам кажется, что в первую очередь нужно построить казарму, чтобы получить дополнительных инженеров, но это иллюзия. Без людей и без еды Ваш инженер будет строить казарму гораздо дольше, чем ферму и казарму, вместе взятые.

Если Вы все сделали правильно, то до появления наземных сил врага будете иметь хотя бы работающую казарму (и сможете произвести Marines для защиты и инженеров для возведения укреплений). Как только у Вас будет фабрика, можно считать сценарий выигранным. Постройте несколько танков и 1—2 Mobile Artillery и наступайте на врага. Можно использовать Jet'ы для разведки и подавления артиллерии противника. При этом Вы заметите, что Ваши Jet'ы не могут эффективно разведывать расположение зданий противника из-за нехватки топлива.

СЦЕНАРИЙ 28 (МЕКСИКА).

Карта: в центре карты расположено огромное болото, разделяющее Вашу территорию и

владения противника. Со стороны противника в болото вдается полуостров, на котором расположены фабрика, казарма и прочие здания.

Здания и армии: появляются баллистические ракеты (ICBM) и Missile Silo для их запуска. Из авиации Вы можете строить только Jet'ы.

Стратегия: в этом сценарии Вы должны как можно быстрее обстрелять вражеский полуостров из пушек (Towed Artillery), чтобы повредить фабрики и нарушить производство вражеских армий. Дело в том, что у противника есть фабрики и в глубоком тылу, и Вы можете не удержать оборону, если все вражеские армии пойдут напролом через болото. Не забывайте о пехоте: поставьте несколько бункеров и посадите в них Marines, которые наиболее эффективны против пехоты противника.

На этот раз Вы получили достаточно места и времени для развития, поэтому постройте Research Center (или даже два) и улучшайте свои армии (особенно оружие). Стоит построить и Missile Silo. Почему-то я не смог выпустить более одной ICBM, независимо от количества ракетных шахт. Вы можете запустить либо спутник, либо боевую ракету, которая летит прямо на вражеский командный центр и повреждает его. Разумеется, спутник гораздо полезнее, поскольку позволяет Вам увидеть сразу все здания противника.

Чтобы победить в этом сценарии, Вам не придется наступать через болото. Перефразируем пословицу: «без бомбардировщиков и Jet сойдет за бомбардировщик». Если Вы усовершенствовали оружие, броню и скорость Jet'ов, то 5 штук должно хватить для победы. Когда истребители летят на задание, они по дороге уничтожают вражеских пехотинцев, форсирующих болото, и могут довольно быстро получить 1—2 урвня.

СЦЕНАРИЙ 29 (СКАНДИНАВИЯ).

Карта: грубый ландшафт вперемежку с водой и ледниками. Solar Panels дают 200 единиц энергии, а Agro Plant кормит всего 7500 человек.

Здания и армии: появляется Light Hovercraft. Авиация недоступна. Можно строить пушки, тяжелые танки, APC и многое другое.

Стратегия: чтобы продержаться, Вам при-

дется использовать пехоту в бункерах, подкрепленную артиллерией. В этом сценарии довольно неплохо действуют Mortar'ы, поскольку вражеские солдаты передвигаются медленно из-за плохого ландшафта. Кроме того, нужно построить 2—3 тяжелых танка для уничтожения вражеских.

Победа в этом сценарии достигается «диверсионным» путем. Нужно построить несколько Light Hovercraft'ов, на полной скорости прорваться в тыл врага и уничтожить какое-либо важное здание. При этом нужно помнить, что Hovercraft'ы очень быстро ездят по воде или по льду, но на неровной земле их скорость резко падает. Можно также выиграть стандартной лобовой атакой.

Сценарий 30 (Аляска). Этот сценарий обманчиво похож на предыдущий.

Карта: на западе расположен океан, а на юго-востоке — глубокий залив. Ваша база находится между ними, а вражеская — на другом берегу залива.

Здания и армии: появляется Missile Tank. Можно строить Light Hovercraft'ы и артиллерию всех типов.

Стратегия: постройте стандартную линию обороны, только без пушек (в этом сценарии можно обойтись без них). Лучше построить 2—3 Missile Tank'а, которые могут стоять за линией обороны, поскольку стреляют очень далеко.

Несмотря на то что с первого взгляда этот сценарий похож на предыдущий, выигрывается он совсем по-другому. Здесь нужно построить несколько Hovercraft'ов и атаковать здания противника прямо с залива.

Сценарий 31 (Балканы). Этот сценарий чем-то напоминает испанский.

Карта: Ваша база располагается в дремучем лесу, который не могут расчистить даже инженеры.

Здания и армии: появляется Rocket Launcher. В этом сценарии нет авиации, но можно строить Towed Artillery и Missile Tank'и.

Стратегия: в этом сценарии Вы получаете казармы, Research Center, солнечные панели

и квартиры. Однако больше ничего построить нельзя, пока Вы не расчистите лес с помощью двух Rocket Launcher'ов. Как мы уже говорили, эти неповоротливые монстры мало подходят для расчистки территории, особенно в непосредственной близости от своих зданий: перезаряжаются они очень медленно, а при промахе могут сильно повредить здания. У Вас есть два Scout'а, которых необходимо использовать для подсветки целей.

К сожалению, Вы не можете построить фабрику на первой же расчищенной площадке, поскольку не хватает еды, и в первую очередь придется строить Agro Plant. Пока Launcher'ы расчищают землю, Вы должны построить несколько инженеров и возвести укрепления за лесом, потому что враги не собираются позволить Вам спокойно развиваться.

Как только Вы постройте фабрику, произведите Towed Artillery, и пусть дальнейшей расчисткой занимается она. Сценарий выигрывается Missile Tank'ами, а два Launcher'а помогут укрепить Вашу линию обороны.

Сценарий 32 (Польша).

Карта: обычный ландшафт, Ваша база защищена стеной.

Здания и армии: появляется Heavy Hovercraft. Можно строить бомбардировщики.

Стратегия: видимо, авторы игры рассчитывали, что этот сценарий будет достаточно сложным из-за того, что у Вас не хватает денег, а ближайшее место для шахты расположено довольно далеко. Однако они не учли, что можно просто построить еще один Steel Mill и получить 50 000 минералов. Чтобы выиграть, после этого достаточно построить пару бомбардировщиков и атаковать врага. Этот сценарий очень простой.

Сценарий 33 (Германия).

Карта: Ваша база располагается на льду, но рядом с ней есть неплохая земля. Противник находится за рекой, которая пересекает карту по горизонтали.

Здания и армии: можно строить Jet'ы, Missile Tank'и и Heavy Hovercraft'ы.

Стратегия: в этом сценарии атака противника начинается невероятно быстро, так что у Вас даже нет времени на строительство необходимых зданий. Вы должны немедленно произвести несколько инженеров и построить хотя бы макет оборонительной линии (пустые бункера). Враг атакует тяжелыми Hovercraft'ами, поэтому Вы можете расстреливать его армии Missile Tank'ами, пока они стреляют по пустым бункерам. Рекомендуется поставить за бункерами несколько башенных пушек, которые задержат врага гораздо дольше. Если у Вас хватит времени, то, конечно, следует посадить в бункера пехоту.

Победа в этом сценарии в основном достигается благодаря правильной обороне. Если Вы отразите первую атаку, то компьютер бросит на Вас несметное количество пехоты, которая очень легко уничтожается Missile Tank'ами. Как только Ваши танки станут элитными, можно начинать атаку. Не забывайте использовать авиацию для прикрытия атакующих.

СЦЕНАРИЙ 34 (АФГАНИСТАН).

Карта: горы и грубый ландшафт.

Здания и армии: авиация недоступна, но есть артиллерия и Missile Tank'и.

Стратегия: в начале сценария Вы получаете командный центр, Steel Mill с 50000 минералов, двух инженеров и двух Scout'ов. Все остальное Вы должны построить сами. Полагаю, что, дойдя до этого сценария, Вы уже научились отстраивать нужные здания (в правильных местах и в правильном порядке), так что незачем повторяться.

После постройки зданий и оборонительных укреплений выигрыш достигается довольно легко. Можно просто занять гору, господствующую над вражеской позицией, подвезти туда пушки и расстрелять здания. Также неплохой результат дает атака Missile Tank'ами.

СЦЕНАРИЙ 35 (РОССИЯ).

Карта: много ледников (они, наверное, до сих пор считают Россию заснеженной страной!).

Здания и армии: можно строить Jet'ы и

Bomber'ы, а также Towed Artillery и Missile Tank'и.

Стратегия: поскольку у Вас есть бомбардировщики, выиграть довольно просто. Этот уровень не должен вызвать у Вас каких-либо затруднений.

СЦЕНАРИЙ 36 (ЯПОНИЯ). Этот сценарий чем-то напоминает Океанию, хотя стратегия игры совершенно иная.

Карта: Вы располагаетесь на одном острове, а противник — на другом.

Здания и армии: можно строить вертолеты, Hovercraft'ы, Towed Artillery и джипы для перевозки.

Стратегия: этот сценарий проще всего выиграть вертолетами, хотя, конечно, придется построить несколько Hovercraft'ов для обороны с моря. Однако атаковать Hovercraft'ами не получится, поскольку на островах довольно холмистый ландшафт, а они не могут туда взобраться.

Постройте достаточное количество вертолетов, погрузите на них Mortar'ы и высадите на территории противника. Вертолеты должны лететь на большой высоте — тогда наземные силы врага не смогут по ним стрелять.

СЦЕНАРИЙ 37 (ИТАЛИЯ). Возможно, самый простой сценарий в игре.

Карта: Вы располагаетесь на севере Италии, а база противника — где-то в районе Неаполя.

Здания и армии: можно строить бомбардировщики, и этого достаточно.

Стратегия: победить в этом сценарии сможет и ребенок — достаточно построить два бомбардировщика и разбомбить вражеский центр. Поскольку противник расположен довольно далеко от Вас, он не успевает напасть.

СЦЕНАРИЙ 38 (ФРАНЦИЯ).

Карта: Ваша база защищена стеной, но она располагается перед самой базой противника, который уже собрал армию и приготовился на Вас напасть.

Здания и армии: можно строить Jet'ы, Heavy Tank'и, Missile Tank'и, Towed Artillery, Rocket Launcher'ы и т. д.

Стратегия: в этом сценарии Вы получаете довольно значительную армию (5 тяжелых танков, 4 Rocket Launcher'а и 7 джипов), однако эта армия располагается слишком далеко от базы. Ей требуется преодолеть горы и реку, чтобы пробраться к базе. Уверен, здесь Вы оцените скорость и проходимость джипов, поскольку они доберутся гораздо быстрее тяжелой техники.

У Вас на базе есть казармы, но нет фабрики. Следовательно, Вы должны построить инженеров, чтобы они построили здания, а также укрепили Вашу стену бункерами (на строительство башенных пушек нет времени). Чтобы продержаться до подхода танков, Вам потребуется немало везения.

Даже если Вы продержались, это еще не означает, что победили. Вражеская армия очень велика и включает в себя даже Rocket Launcher'ы. Поэтому Вы не должны занимать глухую оборону: ведь ракеты Launcher'ов громят Вашу базу! Требуется контратаковать тяжелыми танками и, не обращая внимания на потери, уничтожить все Launcher'ы и пушки противника. К этому времени враг начинает авиационные атаки. Вы также должны построить аэродром и 4—5 Jet'ов, чтобы уничтожить вражескую Steel Mill. После этого победа достигается довольно легко.

СЦЕНАРИЙ 39 (ЮЖНАЯ АФРИКА).

Карта: пустыня, но у Вас есть неплохая земля. Ваша база находится внизу, а база противника — сверху.

Здания и армии: можно строить бомбардировщики, зенитные пушки и Missile Tank'и.

Стратегия: в этом сценарии противник довольно активно использует авиацию (в том числе бомбардировщики), поэтому вы должны построить зенитные пушки. При строительстве защитных укреплений Ваша задача проще, чем в других сценариях, поскольку достаточно перекрыть сравнительно узкий перешеек. Выигрыш, как обычно, достигается с помощью бомбардировщиков. Этот сценарий довольно простой, что, вообще говоря, странно для предпоследнего сценария в игре.

СЦЕНАРИЙ 40 (АНТАРКТИДА).

Карта: сплошные льды. Ваша база расположена на полуострове, причем у Вас не хватает места для строительства зданий, а новые дороги построить нельзя, поскольку нет шахты. Противник имеет огромную и отлично укрепленную базу.

Здания и армии: можно строить Jet'ы, бомбардировщики, Hovercraft'ы и многое другое.

Стратегия: этот сценарий коренным образом отличается от всех остальных тем, что база противника защищена, кроме Towed Artillery и башенных пушек, еще и огромным количеством зенитных пушек. Здесь от Вас требуется только правильно разработать стратегию победы, поскольку противник не пытается на Вас напасть.

Вы не можете атаковать наземными силами, поскольку вражеская база защищена грядой камней. Атаковать самолетами — все равно, что посылать их на убой. Следовательно, Вы должны атаковать с моря Hovercraft'ами. Следует проникнуть в два залива (по обе стороны Вашего полуострова) и уничтожить там все башенные пушки, уворачиваясь от артиллерийских снарядов.

Прежде всего стоит построить пару Missile Silo и запустить спутник, чтобы получить полную информацию о расположении вражеских зданий и армий. Затем можно построить аэродром, пару Jet'ов и уничтожить три вражеских Heavy Hovercraft'а, патрулирующих океан недалеко от Вашего полуострова.

Основа успеха в этом сценарии — технология. Вы должны построить Research Center и исследовать все параметры своей техники — двигатели, броню и оружие, прежде чем строить Hovercraft'ы. Я улучшил все параметры на 60%, после чего Heavy Hovercraft'ы были практически нечувствительны к атакам башенных пушек. Чтобы получить деньги на исследования, можно использовать такой трюк: постройте вторую Steel Mill, а когда деньги в ней подойдут к концу, разрушите ее и постройте новую.

Однако даже после постройки Hovercraft'ов победа еще не так близка. Дело в том, что Hovercraft'ы всего лишь уничтожают вражес-

кие фабрики и большую часть зенитных пушек, расположенных внизу, но не могут подняться на холм, на котором стоит командный центр противника, окруженный стеной и зенитными пушками. С ним Вы должны расправиться с помощью авиации, невзирая на ранения и даже потерю самолетов. Поскольку Вы провели исследования, Ваши самолеты будут намного крепче обычных и смогут выдержать 3—4 попадания из зенитной пушки.

Бросьте в атаку сразу 3—4 Jet'a и 2 бомбардировщика, чтобы перегрузить ПВО противника. Нацельте Jet'ы на зенитные пушки: одного попадания достаточно для уничтожения пушки. Против одиночных пушек можно высылать одиночные истребители, а скопления — бомбардировать. Рано или поздно оборона противника будет уничтожена, поскольку он не сможет строить новые пушки Ваши Hovercraft'ы разрушили его фабрики.

Оценка: 11 («Лучшая игра в своем классе»).

Комментарий

This Means War — очень интересная игра, которая «не отпустит» Вас, пока Вы не выиграете все сценарии. Жаль, что после победы во всех 40 сценариях игра теряет смысл, поскольку нет возможности создавать новые сценарии, играть на случайной карте или против партнера. Авторы игры могли бы использовать идею, реализованную в Panzer General, — предоставить возможность игры как в отдельных сценариях, так и в «кампаниях» с разным уровнем сложности. При этом

можно, как в Battle Isle 3, сохранять опыт, полученный армиями, и переносить его в следующие сценарии.

Как мы видели, в TMW применена простая и естественная модель управления зданиями, а армии имеют четко определенные и хорошо сбалансированные параметры. Ни одна динамическая игра этого жанра не может сравниться с этой по качеству дизайна. Если и можно к чему-нибудь серьезно придраться, так это к качеству игры компьютера. Он играет из рук вон плохо: не строит зенитных пушек и не защищает наиболее важные здания, а в нападении просто атакует первые попавшиеся здания и армии, не имея определенной цели.

Правило, по которому Вы получаете 50 000 минералов в каждой построенной Steel Mill, серьезно нарушает баланс игры (особенно в тех сценариях, которые построены на сложности получения денег). Мне кажется, что игра стала бы лучше, если бы размеры зданий не были бы ограничены 1×1 и 3×3 клетками. Например, казармы и фабрики явно должны занимать больше места, чем командный центр, а ферма — еще больше.

Мне также не понравилось, что стоимость исследований растет в геометрической прогрессии (по 1000 минералов на 1 и 2 уровни, потом по 2000, по 4000 и т. д.). Это вынуждает игроков в любом случае развивать все отрасли, тогда как было бы гораздо интереснее, если бы можно было сосредоточиться на чем-то одном. Можно вместо одного Research Center'a сделать разные для исследования оружия, брони, двигателей и пр. Тогда перед игроком бы стоял нелегкий выбор (особенно если не хватает места для зданий).

ГЛАВА 4. НЕДИНАМИЧЕСКИЕ ИГРЫ

Игры, описываемые в этой главе, не требуют от играющего искрометной реакции. Чтобы нединамическая игра имела успех, она должна давать пищу для ума. Однако и «чисто интеллектуальные» игры также нечасто бывают популярны. Дело в том, что любители компьютерных игр редко ставят своей целью тренировку мышления — они играют, потому что это интересно. Поэтому удачная нединамическая игра должна иметь сюжет из области фэнтези или научной фантастики (впрочем, сойдет и приключенческий роман либо детектив).

Несомненно, нединамических игр существует гораздо меньше, чем динамических. Каждая хорошая нединамическая игра «поражает» целые города, как болезнь. Эти игры обычно намного полезнее динамических, так как для определения верной стратегии требуется немало подумать. Поэтому педагогам и родителям следует не запрещать детям играть на компьютере вообще, а прививать им любовь к нединамическим играм, которые приносят пользу.

THE PITS OF ANGBAND (ПЕЩЕРЫ АНГБАНДА)

АВТОРЫ: *Alexander Cutler и Andy Astrand.*

ЖАНР: *ролевая игра (класса Dungeons & Dragons).*

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: *может быть запущена практически на любом IBM-совместимом компьютере. Более того, существует версия для UNIX.*

Эта игра (будем называть ее просто Ангбанд) моделирует самый богатый и неограниченный мир, какой мне приходилось когда-либо видеть. Разнообразие предметов в Ангбанде просто поражает — даже выиграв ее, можно не встретить и половины из них. Не менее огромно и количество разнообразных врагов, встречающихся в игре, а магия используется буквально на каждом шагу. Но давайте войдем...

Игра Ангбанд написана по мотивам великолепных сказочных романов Дж. Р. Р. Толкиена «Хоббит, или Туда и Обратно», «Властелин Колец» и «Сильмариллион». Было бы бессмысленно подробно пересказывать их содержание, но знакомство с ними значительно увеличит интересность игры.

Ангбанд — последняя твердыня Моргота, всеобщего врага, создателя и повелителя темных сил. Своим лиходейством Моргот и его прислужники сбили с толку немало жителей Средиземья. Ему противостоят Валары, боги стихий, живущие в Благословенном крае. Правит в Амане (это другое название Благословенного края) Манвэ — властелин ветров. Гордые орлы почитают его и сообщают обо всем происходящем в мире. Могучий Ульмо является хозяином вод. Поэтому все реки и ручейки недоступны для порождений Моргота. Ауле-кузнец — покровитель всех мастеров и властелин гор. Это он создал гномов из глины, но лишь Единый Бог Эру (Илуватар), создавший Землю, смог вдохнуть в них жизнь.

Земля была предназначена для двух народов. Это эльфы, перворожденные, которые не умирали от старости, и люди. Гномы, творения Ауле, были искусны в мастерстве и создавали сказочные города внутри гор. Валары привлекли к себе некоторых эльфов, и те восприняли вечную мудрость богов и многому научились от них. Этих эльфов называют Высшими (High Elf). Долгое время жили они в Благословенном крае, где стояли светоносные деревья, дающие свет всей Земле, — Телперсион и Лаурелин. В это время Моргот, которого тогда еще звали Мелькором, был побежден Валарами в битве и скован на 300 лет.

Самого умелого из высших эльфов звали Феанор, и своим умением он не уступал даже Ауле. Однажды он сотворил бесценное сокровище — три драгоценных камня, в которых был заключен свет древ, Телперсиона и Лаурелина, и назвал их Сильмариллями. Но Мелькор, срок которого подошел к концу, воспыла желанием заполучить эти камни и вновь принялся за старое. Взяв в союзники ужасное порождение тьмы — Унголиант, принявшую облик паучьей самки, он во время праздника подобрался к деревьям и поразил их своим черным копьем, а Унголиант отравила их своим ядовитым дыханием. Он похитил Сильмарилли и за это был назван Морготом, врагом всего живущего.

Феанор не смирился с потерей камней и поклялся сражаться со всяким, кто, не принадлежа к его роду, будет обладать ими. Такую же клятву дали его сыновья, и она повлекла за собой бесчисленные битвы и страдания.

Моргот вернулся в Средиземье и под покровом наступившей тьмы начал свою черную работу. Те люди и эльфы, которые поверили его лживым разговорам, постепенно превратились в его рабов. Многие духи слетались к нему, привлеченные его мощью, и самыми страшными из них были балроги в виде великанов с огненными бичами. Он извратил многие творения Илуватара, чтобы они служили его злым замыслом. Это Моргот вывел орков, огромных волков-варгов, которые должны были служить оркам вместо лошадей и

могучих драконов. Прислужники Моргота выкопали на севере глубокую подземную твердыню — Ангбанд, и всех пленников Моргот заставлял расширять и углублять ее. Мало кому удалось живым уйти из Ангбанда.

Феанору же удалось подбить многих эльфов уйти с ним в Средиземье отбивать Сильмарилы у Моргота. При этом они поссорились с Валарами и вдобавок совершили черное дело — силой отняли необходимые им корабли у своих сородичей, пролив при этом немало крови. Поэтому Валары отвернулись от Средиземья и его неблагодарных жителей, но, чтобы помешать Морготу творить его черные дела, они пустили на небо Луну и Солнце, свет которых никогда не оставлял эльфов.

Добравшись до Средиземья, эльфийские витязи основали несколько королевств и построили прекрасные города. Но клятва Феанора тяготела над ними, и Моргот тоже не хотел позволить им препятствовать его замыслам. Так началась война, в которой были победы и поражения, но силы Моргота несчетны, и все новые и новые орды выходили из стен Ангбанда. Многие витязи погибли, и Феанор в их числе.

Примерно в это время на Земле появились люди. Некоторые из них вступили в войну на стороне эльфов, но находились и низкие предатели, и безразличные люди. Гномы проснулись в своих пещерах еще до этого и в большинстве своем тоже помогали эльфам. Но частые ссоры разобщили эльфийских владык, и Моргот получил возможность напасть на них поодиночке.

Кроме того, впервые из Ангбанда выполз дракон, и был это Глаурунг, отец драконов. Несметные орды Моргота уничтожали все на своем пути. Исход войны был бы печален, если бы одному витязю, Эарендилю, не удалось добраться до Благословенного края. В этом ему помог Сильмариль, которого похитил у Моргота его предок — Берен Однорукий, чтобы ему отдали в жены прекрасную эльфийскую деву Лучизнь.

Валары и оставшиеся с ними эльфы собрали гордое воинство и победили Моргота, срыли его крепость Ангбанд, а его самого на-

веки отправили в изгнание. Так закончилась Первая Эпоха. Большинство эльфов ушло с Валарами в Аман, а для тех Трех людских родов, что оказали большую помощь в борьбе с Морготом, был создан особый остров между Средиземьем и Аманом. Там они жили долго и счастливо и достигли больших успехов. Построили большие города, набрали силу и легко захватили власть над Средиземьем. Их называли дунаданами, что означает «западные рыцари».

Но с падением Моргота зло не пропало. Его ближайший подручный, Саурон Жестокий, закрепился за высокими горами Мордора и сам хотел править Средиземьем. Сначала он втерся в доверие к оставшимся в Средиземье эльфам и помогал их мастерам достигать новых высот. Самым умелым мастером был Келебримбэр, который с помощью Саурона выковал три Кольца Власти. Они давали своим хозяевам огромное могущество. Но Саурон обманул эльфов — он выковал себе Кольцо Всевластья, которому подчинялись все остальные кольца. В него он вложил всю свою черную силу, и поэтому любой хозяин кольца, если он достаточно силен, сам становился Черным Властелином.

Эльфы быстро распознали его замысел и не использовали своих колец, которых не коснулось его чародейство. Но Саурон также выковал семь колец для гномов и девять — для людей, чтобы покорить их своей воле. Гномьи кольца порождали в хозяевах алчность и стремление к золоту и драгоценным камням. А девять человеческих колец достались могучим чародеям, они быстро превратили их в призраков, которых называли Назгулами, верно служившими Саурону.

Когда дунаданы вступились за жителей Средиземья, сил Саурона не хватило, чтобы противостоять им, и он был захвачен в плен. Но его хитрость быстро привела к тому, что дунаданы начали роптать на Валаров. Дело в том, что даже Валары не могли лишить дунаданов дара Илуватара, который заключался в неминуемой смерти от старости. Поэтому люди не были допущены в Благословенный край. И хотя ко времени пленения Саурона дунада-

ны жили очень долго, среди них распространился слух, что жизнь в Амани принесет им бессмертие, которым Валары не хотят поделиться по какой-то причине. Конечно, эти слухи распространял Саурон.

В своей гордыне и безумии король дунаданов собрал огромный флот и отправился на завоевание Амана. Саурон рассчитывал, что его гибель ослабит королевство, но Валары воззвали к Илуватару, и весь остров был погружен в пучину вместе с Сауроном. Спаслись только Элендил и его сыновья, Исилдур и Анарион, которые добрались до Средиземья и основали там княжества Арнор и Гондор. Так закончилась Вторая Эпоха. А Благословенный край был перемещен в другое измерение, куда есть путь только эльфам, уставшим от этого мира.

Но Саурон был духом и не утонул, а довольно скоро вернулся в Мордор и снова стал противостоять эльфам и людям. На этот раз дунаданы смогли победить его, и Исилдур отрубил его палец с Кольцом Всевластья. После этого Исилдур некоторое время правил Гондором, но потом, раненный в битве с орками, утонул в реке вместе с Кольцом. Так пропало Кольцо Всевластья, и эльфийские владыки, владевшие Кольцами, смогли их использовать.

В это время Валары, беспокоясь за судьбу людей и эльфов, но не желая вмешиваться в их дела, послали в Средиземье несколько магов, которым было предписано сохранять человеческий облик. В их числе были Гэндальф Серый, любитель всяческих огненных забав, Радагаст Карий, понимавший всех животных, Саруман, который первоначально был Белым, но впоследствии не устоял перед соблазном власти и был лишен магической силы.

Маги с эльфами объединили все народы Средиземья против Саурона, который вновь вернулся в Мордор. В это время нашлось Кольцо Всевластья, и оно оказалось у хоббита по имени Бильбо (хоббиты — это маленький народец, очень ловкий и во многом похожий на карликов). Он оставил Кольцо своему племяннику Фродо, которому было доверено донести его до огненной горы Ородруин, находящейся в Мордоре, и уничтожить в ее пламени. Об ус-

пешном выполнении этой задачи рассказывает трилогия «Властелин Колец». После уничтожения Кольца оставшиеся эльфы ушли в Аман, и весь мир остался людям.

Игра Ангбанд не ставит своей целью точно придерживаться истории этого мира. Например, в ней фигурируют Кольца Власти, хотя их еще не существовало во времена Первой Эпохи. Более того, в пещерах Ангбанда встречаются даже такие экзотические враги, как ниндзя, зомби, саблезубые тигры и многие другие. Но это практически не портит игру.

Как и многие другие игры класса *Dungeons & Dragons (D&D)*, Ангбанд также предлагает игроющему путешествовать по огромному и запутанному лабиринту. Но в ней не требуется тщательно изучать каждый участок лабиринта, так как он всякий раз генерируется заново.

АНГБАНД СОСТОИТ ИЗ БОЛЬШОГО ЧИСЛА УРОВНЕЙ (В ГЛУБИНУ). На каждом уровне есть стены (бывают четырех видов — кварцевые жили, магматические породы, гранит и непробиваемые скалы), которые можно уничтожать, раскапывая их или используя магию. Чем прочнее порода, тем сложнее копать, а скалы невозможно уничтожить никакими средствами.

Между «комнатами» могут располагаться двери. Их можно открывать или уничтожать специальным заклинанием. Некоторые двери секретные, они не видны, пока игрок не поищет их в стенах (то же самое приходится делать и во многих других подобных играх). Существуют и ловушки — они также не видны, пока на них не наступишь.

Для перехода между уровнями в лабиринте есть лестницы. Лестница вверх позволяет подняться на предыдущий уровень, лестница вниз — опуститься на следующий. Так как структура уровней не сохраняется, то, если подняться по лестнице и сразу опуститься обратно, уровень будет совершенно другой (хотя его номер останется тем же). Чем глубже опускается игрок, тем более ценные сокровища и предметы он может найти, но и враги становятся опаснее.

Самое ценное, что отличает игру Ангбанд от ей подобных, — это наличие текстового файла с документацией. Документация просто необходима для выигрыша, так как Ангбанд — чрезвычайно многогранная игра.

В отличие от Eye of Beholder и многих других игр, где игрок управляет группой из четырех — шести персонажей, в «Ангбанде» путешествие происходит в одиночку. Практически все встречающиеся персонажи — враги, и их можно сразу убивать. Это является наиболее крупным недостатком игры, так как наличие «добрых» персонажей позволило бы намного приблизить игру к реальности (с другой стороны, если бы пещера Моргота существовала на самом деле, трудно было бы ожидать какой-либо доброты от ее обитателей).

Персонаж имеет 6 основных характеристик: **STR**ength, **INT**elligence, **WIS**dom, **DEX**terity, **CON**stitution и **CHA**risma. Пользуясь документацией, можно установить следующее:

1. **Сила (STR)** важна в бою — от нее зависит как точность удара, так и наносимое врагу повреждение. Кроме того, от силы зависит умение копать и максимальная масса переносимых предметов.

2. **Ум (INT)** — основная характеристика тех, кто пользуется заклинаниями (а это не только маги — см. ниже). От ума зависит их магическая сила (мана). Эта сила тратится на каждое заклинание и постепенно восстанавливается до максимального уровня. Кроме того, от ума зависит вероятность срабатывания магических предметов.

3. **Мудрость (WIS)** — основная характеристика тех, кто возносит молитвы. Они также имеют ману, которая для них определяется мудростью, а не умом. Кроме того, мудрость помогает противостоять вражеским заклинаниям.

4. **Ловкость (DEX)** позволяет наносить врагу несколько ударов за ход (если масса оружия соответствует силе), а также увеличивает вероятность попадания и уклонения от ударов врага. Она также полезна для открывания дверей, снятия ловушек и защиты от воров.

5. **Здоровье (CON)** определяет количество

hit points (HP), которое получит персонаж. Чем выше здоровье, тем меньший вред будут наносить вражеские попадания и тем быстрее будут лечиться раны.

6. **Привлекательность (CHA)**, по-видимому, влияет только на взаимоотношения с торговцами. Чем она выше, тем выгоднее будут покупки и продажи. На первом этапе игры это может играть большую роль, но очень скоро деньги перестают быть проблемой.

Каждая характеристика принимает значение от 3 до 18. Если она больше 18, то обозначается от 18/01 до 18/100 (в документации написано, что это можно рассматривать как 18.01—19.00, но на практике отличие между 18/10 и 18/50 гораздо больше, чем между 17 и 18). Можно достичь значения, большего чем 18/100, если одеть магические предметы, увеличивающие соответствующую характеристику. В таком случае наибольшее значение равно 18/220, оно изображается как 18/**.

В начале игры персонажу присваивается уровень 1. Для повышения уровня надо накопить опыт (Experience), причем за уничтожение каждого врага дается определенное количество опыта (зависящее от текущего уровня: чем выше уровень, тем сложнее узнавать что-нибудь новое).

Основные характеристики (Stats) влияют на **способности персонажа (Abilities)**. Вот они:

Fighting — способность сражаться лицом к лицу с врагом. Она повышается с увеличением уровня персонажа. Зависит от силы и ловкости.

Throwing/Bows — бросание предметов и стрельба из лука. От этой способности зависит как дальность стрельбы/броска, так и точность нанесения повреждения. Она повышается с увеличением уровня.

Saving Throw — способность сопротивляться вражеским заклинаниям. Она растет с увеличением уровня. Зависит от мудрости.

Stealth — способность передвигаться незаметно. Это позволяет избежать некоторых врагов или подойти поближе и нанести первый удар.

Disarming — способность взламывать зам-

ки и снимать ловушки. Увеличивается с повышением уровня. Зависит от ума и ловкости.

Using Magical Devices — умение использовать магические предметы. Зависит от ума и повышается с увеличением уровня.

Perception — способность видеть предметы (в частности, секретные двери и ловушки), не прибегая к поиску.

Searching — способность искать секретные двери и ловушки.

Infravision — инфравидение, способность видеть теплокровных врагов даже сквозь стены. Выражается не в абстрактных единицах, как остальные способности, а в футах (1 клетка лабиринта равна 10 футам), то есть представляет собой расстояние, на котором работает инфравидение.

Те способности, которые не увеличиваются с повышением уровня, являются врожденными и зависят только от расы персонажа и его профессии (класса). Эти характеристики выбираются в первую очередь.

В Ангбанде целых 10 возможных рас. Это люди, полуэльфы (на самом деле таких не существует), эльфы, хоббиты, гномики (Gnomes), гномы (Dwarves), полуорки, полутролли, дунаданы и Высшие эльфы. В документации приведены таблицы, показывающие, какие преимущества и недостатки имеет каждая раса по сравнению с людьми. Например, гномы имеют силу на 2 больше, но ум на 3 меньше. Некоторые расы лучше человека по многим либо по всем характеристикам, но в таком случае им гораздо труднее повышать свой уровень — для этого требуется богатый опыт. Кроме того, большинство рас имеет врожденные способности, что увеличивает различия между ними. Так, эльфы хорошо сопротивляются световым атакам, у хоббитов враги не могут уменьшить ловкость, у полутроллей — силу, а у дунаданов — здоровье. Гномиков нельзя парализовать, а гномов ослепить (к тому же они имеют самое лучшее инфравидение). Полуорки успешно справляются с атаками тьмы, а Высшие эльфы способны видеть обычно невидимых врагов.

После расы надо выбрать профессию буду-

щего персонажа (Class). Это может быть **Warrior** (воин), **Mage** (маг), **Rogue** (жулик), **Ranger** (в этой игре — нечто вроде Warrior/Mage), **Priest** (священник) и **Paladin** (в этой игре Warrior/Priest). Не все расы могут выбирать любую профессию. Например, гномы и полутролли могут быть только воинами или священниками. Тем не менее существует большое количество сочетаний расы и профессии.

Профессия имеет гораздо большее значение, чем раса. Маги, жулики и рейнджеры могут произносить заклинания, священники и паладины — молитвы, а воины не могут произносить ничего. И эта ситуация сохранится до самого конца игры. Кроме того, священники чувствуют себя неудобно, пользуясь острым оружием. Однако любой персонаж может иметь любую броню, независимо от профессии.

Игра начинается на уровне 0 — в городе. Город состоит из 8 зданий, одно из которых — дом персонажа (отмечен цифрой 8), где можно хранить временно ненужные предметы. Остальные здания — магазины.

Цифрой 1 обозначается универсальный магазин, в котором можно купить еду, плащи, лампы и масло для них (в пещере практически всегда темно), гвозди для забивания дверей и инструменты для копания (лопаты и кирки).

Цифра 2 — это магазин брони и военной одежды. Ангбанд позволяет надевать следующие предметы:

- сапоги на ноги;
- шапку, шлем или корону на голову;
- основную броню;
- щит;
- плащ (но плащи относятся к универсальному магазину);
- перчатки или рукавицы на руки.

Цифрой 3 отмечается оружейный магазин. Там может продаваться любое оружие, но об этом мы поговорим позже.

Цифра 4 соответствует церкви. Она также действует как магазин и предлагает некоторые снадобья (Potions), свитки (Scrolls) и тупое оружие, пригодное для священников.

Цифра 5 — это магазин алхимика. Тут продаются наиболее ценные снадобья и свитки.

Магический магазин обозначается *цифрой 6*. Там продаются различные кольца, амулеты и магические инструменты (жезлы, посохи и волшебные палочки). Персонаж может носить два кольца (на левой и правой руке) и один амулет.

Наконец, *цифра 7* соответствует *черно-му рынку*. Здесь могут продавать и покупать все что угодно, но цены очень невыгодные. Зато здесь часто можно купить то, чего не будет в других магазинах.

Все, что куплено в магазине, можно и продать там (разумеется, потеряв в цене). Ненужные предметы, найденные в подземелье, надо продавать в соответствующем магазине.

Теперь поговорим об оружии. Даже маги и священники не могут постоянно уничтожать своих врагов заклинаниями, так что в любом случае используемое оружие имеет огромное значение. *Оружие бывает трех типов: короткое* (сюда входят мечи, кинжалы, сабли и многое другое), *длинное* (это копья, алебарды) и *тупое* (дубины, посохи, булавы). Они не имеют никаких различий в бою, за исключением того, что священники не должны использовать другого оружия, кроме тупого, и поэтому их боевые качества снижаются, если они берут острое оружие. Особняком стоит различное метательное оружие: луки, арбалеты, пращи. К каждому из них требуется иметь стрелы, камни и т. д. Зато из такого оружия можно поражать врагов на расстоянии.

Модель боя в Ангбанде разработана весьма тщательно. *Каждое оружие имеет характеристику MdN (+A, +B)*. Если один персонаж бьет другого, то сначала определяется, попал ли в цель удар. Игрок имеет *характеристику To-Hit*, которая определяет его меткость. Кроме того, оружие может иметь магический бонус, который поможет попасть. Такой бонус определяется числом A после скобки. Оно прибавляется к значению To-Hit персонажа.

Однако мало попасть, надо еще и нанести рану. Если To-hit больше *класса вражеской*

брони (AC), то удар считается нанесенным. Далее рассчитывается тяжесть повреждения (количество снимаемых HP). Основное значение имеет характеристика MdN (она описана в предыдущей главе в игре Eye of Beholder). Многие виды волшебного оружия (а оно в Ангбанде встречается довольно часто) увеличивают повреждение MdN в несколько раз. Кроме этого, к значению снимаемых HP прибавляется собственная *характеристика To-Damage* бьющего персонажа и магический бонус оружия, определяемый числом B перед скобкой. Числа A и B могут быть и отрицательными, тогда оружие не помогает, а мешает игроку. Это оружие практически всегда оставлено прислужниками Моргота и заколдовано (cursed) так, что «прилипает к руке», и снять его можно только после чтения специального заклинания (Remove Curse).

Если используется метательное оружие, то аналогичные характеристики имеют стрелы, камни и прочие снаряды. Само же *оружие имеет характеристику (*K)(+A, +B)*, то есть характеристика MdN снаряда еще умножается на число K.

Большое значение имеет также и масса оружия. Имея большую силу и ловкость (STR и DEX), можно за один ход наносить *несколько ударов легким оружием*. Если оружие очень тяжелое, то оно потребует от персонажа значительной силы. Тяжелым оружием нельзя наносить много ударов за ход, зато оно часто наносит good, very good, excellent или *GREAT* — удары, которые намного сильнее обычных.

Экипировка в основном предназначена для повышения защиты (AC). Чем больше AC, тем чаще враги будут промахиваться. Кроме того, даже при попадании снаряжение игрока берет на себя часть удара. Каждый *предмет экипировки имеет характеристику [P, +Q]*. Он повышает AC своего хозяина на P+Q. Число P называется основной характеристикой предмета снаряжения, оно никогда не изменяется. Например, Mithril Chain Mail имеет основную характеристику 28. Число Q — магический бонус, он уменьшается, если предмет снаряжения портится, но его можно уве-

личить особыми заклинаниями (**Enchant Armor**). Для оружия существуют аналогичные заклинания **Enchant Weapon To-Hit** и **Enchant Weapon To-Dam**. Как и для оружия, число Q может быть отрицательным, и снаряжение тоже бывает заколдовано (*cursed*).

Масса снаряжения имеет большее значение, чем масса оружия, так как она может быть очень большой. Суммарная переносимая масса ограничена, так что следует рассчитать, что можно надевать, а что нет. Если персонаж несет слишком много, то он начинает двигаться медленнее. Максимальная масса, которую можно нести без замедления, определяется силой персонажа и его собственной массой.

Вот полный список встречающихся в Ангбанде видов оружия:

	Характеристика и масса	Перевод названия
Короткое оружие		
Main Gauche	(1d5) 3,0 lb	?
Dagger	(1d4) 1,2 lb	Кинжал
Broken dagger	(1d1) 1,5 lb	Сломанный кинжал
Bastard Sword	(3d4) 14,0 lb	Ятаган
Scimitar	(2d5) 13,0 lb	Кривой меч
Tulwar	(2d4) 10,0 lb	Кривая индийская сабля
Broadsword	(2d5) 15,0 lb	Широкий меч
Blade of Chaos	(6d5) 18,0 lb	Меч Хаоса
Two-Handed Sword	(3d6) 20,0 lb	Двуручный меч
Cutlass	(1d7) 11,0 lb	Абордажная сабля
Executioner's Sword	(4d5) 20,0 lb	Меч палача
Katana	(3d4) 12,0 lb	Катана
Longsword	(2d5) 13,0 lb	Длинный меч
Rapier	(1d6) 4,0 lb	Рапира
Sabre	(1d7) 5,0 lb	Сабля
Small sword	(1d6) 7,5 lb	Маленький меч
Short sword	(1d7) 8,0 lb	Короткий меч

Тупое оружие

Ball and Chain	(2d4) 15,0 lb	Железный шар на цепи
----------------	---------------	----------------------

Whip	(1d6) 3,0 lb	Кнут
Flail	(2d6) 15,0 lb	Цеп
Two-Handed Great Flail	(3d6) 28,0 lb	Огромный двуручный цеп
Morningstar	(2d6) 15,0 lb	«Утренняя звезда»
Mace	(2d4) 12,0 lb	Булава
Quarterstaff	(1d10) 15,0 lb	Посох
War Hammer	(3d3) 12,0 lb	Боевой молот
Lead-filled Mace	(3d4) 18,0 lb	Булава, наполненная свинцом
Mace of Disruption	(4d10) 40,0 lb	Всесокрушающая булава
Lucerne Hammer	(2d5) 12,0 lb	Разновидность молота

Длинное оружие

Awl-Pike	(1d8) 16,0 lb	Разновидность пики
Beaked Axe	(2d6) 18,0 lb	Разновидность топора
Glaive	(2d6) 19,0 lb	Копье
Halberd	(3d4) 19,0 lb	Алебарда
Pike	(2d5) 16,0 lb	Пика
Spear	(1d6) 5,0 lb	Маленькое копье
Trident	(1d9) 7,0 lb	Трезубец
Lance	(2d8) 30,0 lb	Тяжелое копье
Great Axe	(4d4) 23,0 lb	Огромный топор
Battle Axe	(2d8) 17,0 lb	Боевой топор
Lochaber Axe	(3d8) 25,0 lb	Разновидность топора
Broad Axe	(2d6) 16,0 lb	Топор с широким лезвием
Scythe	(5d3) 25,0 lb	Коса
Scythe of Slicing	(8d4) 25,0 lb	Очень острая коса

Метательное оружие

Short Bow	(×2) 3,0 lb	Короткий лук
Long Bow	(×3) 4,0 lb	Длинный лук
Light Crossbow	(×3) 11,0 lb	Легкий арбалет
Heavy Crossbow	(×4) 20,0 lb	Тяжелый арбалет
Sling	(×2) 0,5 lb	Праща

Метательные снаряды

Arrow	(1d4) 0,2 lb	Стрела
-------	--------------	--------

Seeker Arrow	(4d4)	0,2 lb	Самонаводящаяся стрела
Bolt	(1d5)	0,3 lb	Стрелка арбалета
Seeker Bolt	(4d5)	0,3 lb	Самонаводящаяся стрелка
Rounded Pebble	(1d2)	0,4 lb	Гольш
Iron Shot	(1d3)	0,5 lb	Железный снаряд для пращи

ЧРЕЗВЫЧАЙНО ИНТЕРЕСЕН ПРИНЦИП РАЗДЕЛЕНИЯ ОРУЖИЯ И СНАРЯЖЕНИЯ «ПО КАЧЕСТВУ». Если игрок находит в лабиринте оружие или предмет экипировки, ему сообщается только вид предмета, его базовая характеристика (MdN для оружия и основной АС для снаряжения) и масса. Существует заклинание *идентификации* (**Identify**), которое позволяет узнать все характеристики предмета. Если предмет не идентифицирован, его можно носить с собой. Через некоторое время игрок «почувствует» качество этого предмета (судя по документации, для священников это время гораздо меньше, чем для остальных).

При этом выдается следующее сообщение: **«You feel that [что-то] you carrying is XXX»** («Вы чувствуете, что [что-то], которое Вы носите, XXX»). Здесь XXX — качество предмета. Если это самая обычная вещь, не имеющая магических бонусов (числа А, В и Q равны 0), то выводится слово **Average** (средний). Если магические бонусы есть, но, кроме них, нет никаких магических способностей, вещь просто *хорошая* (**Good**). Если же бонусы отрицательные, предмет обычно *заколдован*, и именно это слово (**Cursed**) выводится в описании.

МАГИЧЕСКИЕ СПОСОБНОСТИ могут быть весьма разнообразны. Для оружия это чаще всего слова **Slay NNN** (например, **Slay Dragon**). Это означает, что, если использовать оружие против конкретного вида врагов (в данном случае, драконов), наносимое повреждение будет гораздо больше за счет магии оружия. Существует оружие, имеющее магию против сразу нескольких видов врагов.

Часто также встречается *огненное и ледяное оружие* (**of Flame** и **of Frost**). Это означа-

ет, что против всех врагов, не имеющих иммунитета против огня или холода, основная характеристика (MdN) умножается на три.

Для снаряжения магические способности в основном заключаются в дополнительной защите персонажа от разных опасностей. Существуют *четыре основные стихии*: *огонь* (**Fire**), *холод* (**Cold**), *молнии* (**Lightning**) и *кислота* (**Acid**). Если хотя бы один надетый предмет имеет защиту, например от огня (**Resist Fire**), то персонаж будет получать всего треть повреждения от огня. **Resist Acid** имеет большое значение, так как именно от кислоты чаще всего портятся предметы снаряжения. Кроме того, некоторые вещи дают *полную защиту от той или иной стихии* (**Completely Immune**), и в этом случае персонаж практически не теряет HP от нее.

Предмет, имеющий хотя бы одну магическую способность, описывается как **excellent** (прекрасный). Такие вещи могут также увеличивать основные характеристики (**STR**, **DEX** и др.). Никаких ограничений для магических предметов не существует: оружие вполне может увеличивать АС, а снаряжение — **To-Hit** и **To-Damage**. Некоторые предметы также *улучшают способности персонажа* (**abilities**).

И наконец, существуют *уникальные предметы* (**special**). Каждый из них либо имел собственное имя, либо принадлежал какому-нибудь великому герою. Некоторые уникальные предметы принадлежали злодеям, поэтому они очень сильно вредят тому, кто их носит, а сильные чары, которыми они заколдованы, мешают их снять. Но большинство таких вещей обладают огромной мощью и сильно помогают сражаться с врагами.

Практически каждый незаколдованный уникальный предмет увеличивает несколько характеристик хозяина. Кроме того, эти вещи могут иметь основные характеристики (MdN для оружия и P для экипировки), намного превосходящие стандартные для их видов. Их масса также может отличаться от стандартного. Большинство уникальных предметов имеют целый набор магических способностей.

Кроме того, некоторые special-предметы являются *артефактами*. Это означает, что в них встроено какое-то заклинание, и данный предмет способен вызывать его. При этом не тратится мана, и заклинания могут быть доступны только в артефакте. Однако после вызова заклинания требуется некоторое время для «перезарядки» предмета.

Здесь надо отметить, что описанная классификация показывается только для магов (а также рейнджеров и жуликов, которые тоже вызывают заклинания). Священники и паладины могут узнавать о найденных предметах только то, является ли предмет *благословенным* (blessed) или *проклятым* (cursed). При этом предмет описывается как blessed, если он хоть чем-то лучше стандартного. Можно считать, что blessed соответствует good, excellent или special. Невозможность различить эти классы является большим недостатком в конце игры, когда практически все предметы blessed. Кроме того, священники не в состоянии определить стандартные предметы (они вообще не описываются, и неизвестно, является ли предмет стандартным или персонаж просто не успел почувствовать, что он blessed). Это заставляет священников идентифицировать большинство предметов. Вместе с тем они обычно «чувствуют» свойства предметов гораздо раньше, чем маги, и это дает им большое преимущество на начальном этапе игры, когда почти все попадающиеся предметы стандартные.

Как уже упоминалось, *ПРЕДМЕТЫ СНАРЯЖЕНИЯ* делятся на головные уборы (шапки, шлемы, короны), кольчуги/брони, щиты, перчатки/рукавицы, сапоги и плащи. Наиболее тяжелыми предметами являются кольчуги, поэтому многие из них снижают точность удара (то есть уменьшают To-Hit игрока).

Hard Armor		Тяжелая броня	
Metal Scale Mail	(-2) [13]	25,0 lb	
Chain Mail	(-2) [14]	22,0 lb	Кольчуга
Rusty Chain Mail	(-5) [14, -8]	20,0 lb	Ржавая кольчуга
Augmented Chain Mail	(-2) [16]	27,0 lb	Усиленная кольчуга

Bar Chain Mail	(-2) [18]	28,0 lb	
Metal Brigandine Armour	(-2) [19]	29,0 lb	
Partial Plate Armour	(-3) [22]	26,0 lb	
Metal Lamellar Armour	(-3) [23]	34,0 lb	
Full Plate Armour	(-3) [25]	38,0 lb	Цельнолитая броня
Ribbed Plate Armour	(-3) [28]	38,0 lb	
Adamantite Plate Mail	(-4) [40]	42,0 lb	Каменная броня
Mithril Plate Mail	(-3) [35]	30,0 lb	Мифрильная броня
Mithril Chain Mail	(-1) [28]	15,0 lb	Мифрильная кольчуга
Double Chain Mail	(-2) [16]	25,0 lb	Двойная кольчуга
Dragon Scale Mails	(-2) [30, +10]	20,0 lb	Броня из драконьей чешуи
Power Dragon Scale Mail	(-3) [40, +15]	20,0 lb	То же, из особой чешуи

Soft Armor		Легкая броня	
Robe	(-0) [2]	2,0 lb	Основная одежда магов
Soft Leather Armour	(-0) [4]	8,0 lb	Одежда из мягкой кожи
Soft Studded Leather	(-0) [5]	9,0 lb	
Hard Leather Armour	(-1) [6]	10,0 lb	Одежда из твердой кожи
Hard Studded Leather	(-1) [7]	11,0 lb	
Leather Scale Mail	(-1) [11]	14,0 lb	Кожаная броня
Some filthy rags	(-0) [1]	2,0 lb	Грязные тряпки

Gloves		Рукавицы	
Set of Leather Gloves	[1]	0,5 lb	Кожаные перчатки
Set of Gauntlets	[2]	2,5 lb	Рукавицы
Set of Cestus	[5]	4,0 lb	Боевые рукавицы

Boots		Сапоги	
Pair of Soft Leather Boots	[2]	2,0 lb	Из мягкой кожи

успевая наступить на них, а многие секретные двери показываются, стоит подойти к ним вплотную.

Кольца of Damage, of Accuracy и of Slaying могут оказывать большую помощь в бою. Они также бывают {cursed}, но если это не так, то они увеличивают To-Hit или To-Dam на 3—18 единиц. Если Вам попадетсЯ в лабиринте кольцо of Slaying, оба бонуса которого будут больше 10, его непременно надо подобрать. У меня был случай, когда кольцо (+11, +18) помогало в бою гораздо лучше, чем даже одно из Колец Власти.

ТЕПЕРЬ НАДО ПОДРОБНО РАЗОБРАТЬ, КАКИМИ МАГИЧЕСКИМИ КАЧЕСТВАМИ МОГУТ НАДЕЛИТЬ ПЕРСОНАЖ НАДЕТЫЕ НА НЕГО ОРУЖИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ.

Многими способностями обладает только оружие. Если оно Slay Animal, Slay Undead, Slay Giant, Slay Demon, Slay Troll, Slay Orc или Slay Dragon, то при использовании этого оружия против соответствующего вида врагов его характеристика (MdN) (см. выше) увеличивается в три раза. Slay Evil повышает только в два раза, но это гораздо более ценно, так как к силам Зла относится большая часть опасных врагов. Так как драконы могут иметь большое количество HP и убить их обычным оружием трудно, есть специальное качество Execute Dragon, которое обеспечивает увеличение (MdN) не в три, а в пять раз при ударе по дракону.

Оружие также может быть of Flame (огненное), of Frost (ледяное) и of Shock (электрическое). Первые два вида увеличивают (MdN) в три раза, если враг не защищен от соответствующей стихии, а третий — в пять раз. Мне не попадалось оружие of Shock, которое бы не было уникальным. Есть также только одно оружие, вызывающее землетрясения, — булава Моргота Гронд. Кроме того, все оружие of Flame придает своему хозяину Resist Fire, of Frost — Resist Cold, of Shock — Resist Lightning, а of Slay Undead — способность обнаруживать невидимых врагов.

Если оружие имеет сразу несколько маги-

ческих способностей (что встречается в Ангбанде очень часто, особенно для уникального оружия), то в бою коэффициенты увеличения (MdN) не складываются и не перемножаются, из них просто выбирается наибольший. Допустим, оружие of Slay Evil и of Slay Dragon будет иметь против драконов коэффициент 3. Оружие of Flame и of Execute Dragon — коэффициент 5 (Execute Dragon) и т. д.

Некоторое уникальное оружие является также эффективным копательным инструментом. Чаще всего такое оружие проламывает даже гранитную стену за один ход. Это позволяет избавиться от кирок и лопат.

Повышать скорость могут оружие, кольцо и сапоги. Как уже говорилось, все увеличивающие скорость предметы крайне редки.

Шапки, короны и шлемы часто позволяют персонажу лучше видеть врагов. Два уникальных предмета, шлем «Дракон Дор-Ломина» и шапка Трандуил, дают очень ценную способность — телепатию (ESP). Это позволяет видеть любых врагов сквозь стены (в том числе и невидимых). Эту способность дает также некоторое уникальное оружие (не самое лучшее). Многие головные уборы также повышают инфравидение, что делают и два уникальных амулета.

Большинство остальных способностей может быть встроено в любой тип оружия или снаряжения. Наибольшую ценность имеет повышение характеристик и важных способностей (например, Stealth). Только с помощью магического оружия и снаряжения можно сделать свои характеристики больше 18/100, а реальный предел составляет 18/220 (обозначается 18/**). Многие предметы повышают сразу несколько характеристик, а некоторые — одну, но сильно.

Не меньшее значение имеет и защита от снижения характеристик. В игре это называется Sustain XXX. Если характеристика защищена, то никакие происки врагов не смогут ее уменьшить. Начиная игру, надо учитывать, что хоббиты имеют защищенную DEX, полутролли — STR, дунаданы — CON. Многие предметы позволяют защитить одну из характеристик, но в любом случае не менее че-

гда не туда, куда его направляет игрок. Однако обычно это состояние быстро проходит. Существует защита от звуковых атак, но вылечиться от головокружения можно только молитвой Holy Word или посохом of Holiness.

Возле этих сообщений может выводиться сообщение **Hungry**, показывающее, что пора подкрепиться. Каждый предмет еды способен частично или полностью насытить игрока, но объедаться «про запас» нельзя: при этом еда не идет впрок, а только замедляет движения объевшегося. Если долго оставаться голодным, сообщение Hungry сменится на Weak (слабый), после чего можно умереть от голода.

Вдоль нижней строки экрана могут выводиться сообщения: **Blind, Confused, Afraid, Paralyzed, Poisoned** и сообщение о текущей скорости передвижения.

Сообщение **Blind** свидетельствует о том, что персонаж ослепили ярким светом. При этом исчезает картина лабиринта и враги. В этом состоянии можно бить врагов оружием, но нельзя читать молитвы и вызывать заклинания, так как они читаются из книг, а читать без света нельзя. Магические инструменты можно использовать даже вслепую. Состояние ослепления проходит через несколько ходов, однако они могут быть решающими. Особенно опасно быть ослепленным в бою против нескольких врагов.

Сообщение **Confused** означает, что персонаж не слушается игрока и несколько ходов перемещается случайным образом. При этом он может ударить и даже уничтожить врага, если наткнется на него. Особенно опасно быть сконфуженным в большой комнате, если идет битва с несколькими врагами: они получают возможность напасть все сразу. Как и при ослеплении, оконфуженный персонаж не может читать молитвы и заклинания. Использовать магические инструменты можно, но велика вероятность, что они не сработают.

Сообщение **Afraid** означает, что персонаж боится ударить кого бы то ни было. Однако он может убежать или использовать заклинания и магические предметы. Как и конфузию, страх насылают некоторые злобные враги. Против обоих воздействий существуют раз-

личные противоядия, магические защищающие предметы и т. д.

Сообщение **Paralyzed** выводится, когда персонаж полностью парализован, и враг может нанести несколько ударов подряд. При этом персонаж вообще не управляется, то есть нельзя даже использовать какой-нибудь магический предмет для бегства. Обычно это состояние длится недолго, однако и это очень опасно. *Защита от парализации* называется **Free Actions**, и ею обладают многие предметы оружия и экипировки.

Сообщение **Poisoned** означает, что персонаж отравлен. При этом, как и при ранении, у него будет сниматься по несколько HP за ход. Однако травить может большое количество врагов, некоторые даже на расстоянии, так что это происходит довольно часто. Несмотря на то что выводится только одно сообщение, отравы бывают разные, как и раны: некоторые враги могут отравить так, что смерть наступит через 10—20 ходов.

Скорость персонажа имеет очень большое значение. В этом поле может высвечиваться одно из сообщений: **Extremely Slow, Very Slow, Slow, Fast, Very Fast, Extremely Fast, Deadly Speed, Light Speed** или ничего не высвечиваться (что соответствует *нормальной скорости*, между Slow и Fast). Каждый враг также имеет свою скорость. В бою тот, у кого скорость больше на один уровень, успеваает сделать два хода, пока враг делает один. Если же разница больше одного уровня, то весь бой практически проходит под контролем более быстрой стороны.

Увеличить свою скорость можно разными способами. Существуют кольца и сапоги, постоянно ускоряющие своего владельца (хотя они не являются уникальными предметами, по редкости не уступают им). Для временного ускорения можно использовать особое снадобье или посох (маги также могут ускоряться с помощью заклинаний).

Теперь настало время разобраться с заклинаниями и молитвами. В Ангбанде, как и во многих других играх, заклинания и молит-

вы читаются из книг. Всего в игре есть 9 видов книг заклинаний (**Spell Book**) и 9 видов священных книг (**Holy Book**). В каждой из них по несколько заклинаний.

Любую книгу можно просмотреть (**Peruse**). Каждое заклинание и молитва имеют три характеристики: уровень, который необходим для заучивания заклинания, количество требуемой на заклинание маны и вероятность того, что заклинание не сработает (%fail). Последняя характеристика зависит от уровня персонажа: чем он выше, тем меньше вероятность неудачи. Кроме того, эта вероятность зависит от текущего количества маны. Если оно меньше необходимого, то заклинание все равно можно вызвать, однако %fail при этом очень велик, а в случае неудачи произойдет понижение CON.

Когда игрок получает новый уровень, он также имеет возможность выучить несколько новых заклинаний или молитв. Маги могут сами выбирать, какие заклинания они хотят выучить, а священники получают молитвы от своих богов (то есть случайным образом). Конечно, чтобы выучить заклинание или молитву, надо иметь соответствующую книгу, а достать ее может быть непросто. Только первые четыре книги легко купить в магическом магазине или в церкви. Остальные считаются редкими и приобретаются только на черном рынке за большие деньги. Впрочем, на более глубоких уровнях Ангбанда они попадают довольно часто.

Ниже приводится ПЕРЕЧЕНЬ ВСЕХ МОЛИТВ И ЗАКЛИНАНИЙ, с указанием их характеристик. Вероятность неудачи приведена для персонажей 50-го уровня (максимального), имеющих WIS или INT 18/100 (также максимальное значение, если не использовать уникальные предметы или магические кольца/короны).

МОЛИТВЫ

	Priest			Paladin		
1. Beginners Handbook						
Detect Evil	1	1	3%	1	1	5%
Cure Light Wounds	1	2	3%	2	2	5%
Bless	1	2	3%	3	3	5%
Remove Fear	1	2	3%	5	3	5%

Call Light	3	2	3%	5	4	5%
Find Traps Detect	3	3	3%	7	5	5%
Doors/Stairs	3	3	3%	7	5	5%
Slow Poison	3	3	3%	9	7	5%

2. Words of Wisdom

Blind Creature	5	4	3%	9	7	5%
Portal Cure Medium	5	4	3%	9	8	5%
Wounds	5	4	3%	11	9	5%
Chant	5	5	3%	11	10	5%
Sanctuary	7	5	3%	11	10	5%
Create Food	7	5	3%	13	10	5%
Remove Curse	7	6	3%	13	11	5%
Resist Heat and Cold	7	7	3%	15	13	5%

3. Chants & Blessings

Neutralize Poison	9	6	3%	15	15	5%
Orb of Draining	9	7	3%	17	15	5%
Cure Serious Wounds	9	7	3%	17	15	5%
Sense Invisible	11	8	3%	19	15	5%
Protection from Evil	11	8	3%	19	15	5%
Earthquake	11	9	3%	21	17	5%
Sense Surroundings	13	10	3%	23	17	5%
Cure Critical Wounds	13	11	3%	25	20	5%
Turn Undead	15	12	3%	27	21	5%

4. Exorcism & Dispelling

Prayer	15	14	3%	29	22	5%
Dispel Undead	17	14	3%	31	24	5%
Heal	21	16	3%	33	28	5%
Dispel Evil	25	20	3%	35	32	7%
Glyph of Warding	33	55	21%	37	70	33%
Holy Word	39	32	48%	39	38	44%

5. Ethereal Openings

Blink	3	3	3%	7	7	5%
Teleport	10	10	3%	20	20	5%
Teleport Away	20	20	3%	25	25	5%
Teleport Level	30	40	3%	35	50	12%
Word of Recall	35	50	12%	40	60	27%
Alter Reality	40	60	27%	45	70	42%

6. Godly Insights

Detection	10	10	3%	15	15	5%
Perception	20	20	3%	25	25	5%
Probing	25	10	3%	30	15	5%
Clairvoyance	35	50	17%	37	55	5%

7. Purifications & Healing

Cure Serious Wounds	15	5	3%	17	15	5%
Cure Critical Wounds	17	7	3%	23	25	5%
Healing	30	50	3%	35	60	17%
Restoration	35	70	27%	40	80	42%
Remembrance	35	70	27%	40	80	42%

8. Holy Infusions

Unbarring Ways	5	6	3%	10	16	5%
Recharging	15	20	3%	25	30	5%
Dispel Curse	25	40	3%	30	50	5%
Enchant Weapon	35	50	17%	40	70	32%
Enchant Armour	37	60	28%	42	80	43%
Elemental Brand	45	95	52%	47	95	58%

9. Wrath of God

Dispel Undead	15	7	3%	20	13	5%
Dispel Evil	20	10	3%	30	20	5%
Banishment	25	25	3%	30	35	5%
Word of Destruction	35	35	17%	40	40	32%
Annihilation	45	60	42%	47	70	48%

ЗАКЛИНАНИЯ

Mage Ranger Rogue

1. Magic for Beginners

Magic Missile	1	1	3%	3	1	5%	—	—	—
Detect Monsters	1	1	3%	3	2	5%	5	1	5%
Phase Door	1	2	3%	3	2	5%	7	2	5%
Light Area	1	2	3%	5	3	5%	9	3	5%
Treasure									
Detection	—	—	—	—	—	—	10	3	5%
Cure Light									
Wounds	3	3	3%	5	3	5%	11	4	5%
Object									
Detection	—	—	—	—	—	—	12	4	5%
Find Hidden									
Traps/Doors	3	3	3%	5	4	5%	13	5	5%
Stinking Cloud	3	3	3%	7	5	5%	—	—	—

2. Incantations & Illusions

Confusion	3	4	3%	7	6	5%	15	6	5%
Lightning Bolt	5	4	3%	9	7	5%	—	—	—
Traps/Doors									
Destruction	5	5	3%	9	8	5%	17	7	5%
Sleep I	5	5	3%	11	8	5%	19	8	5%
Cure Poison	5	5	3%	11	9	5%	21	9	5%
Teleport Self	7	6	3%	13	10	5%	22	9	5%
Spear of Light	7	6	3%	13	11	5%	23	10	5%
Frost Bolt	7	6	3%	15	12	5%	—	—	—
Turn Stone to Mud	9	7	3%	15	13	5%	24	11	5%

3. Conjurations & Tricks

Create Food	9	7	3%	17	17	5%	25	12	5%
Recharge I	9	7	3%	17	17	5%	27	15	12%
Sleep II	9	7	3%	21	17	5%	—	—	—
Polymorph Other	11	7	3%	21	19	5%	—	—	—
Identify	11	7	3%	23	25	5%	28	18	5%
Sleep III	13	7	3%	23	20	5%	—	—	—

Fire Bolt	15	9	3%	25	20	5%	—	—	—
Slow Monster	17	9	3%	25	21	5%	—	—	—

4. Sorcery & Evocations

Frost Ball	19	12	3%	27	21	5%	—	—	—
Recharge II	21	12	3%	29	23	14%	—	—	—
Teleport Other	23	12	3%	31	25	5%	—	—	—
Haste Self	25	12	3%	33	25	6%	32	25	5%
Fire Ball	29	18	3%	35	25	17%	—	—	—

Word of

Destruction	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Genocide	37	25	38%	—	—	—	—	—	—

5. Resistance & Scarabtrarices

Resist Fire	4	5	3%	8	15	5%	10	12	5%
Resist Cold	4	5	3%	8	15	5%	10	12	5%
Resist Acid	4	5	3%	8	15	5%	10	12	5%
Resist Poison	8	10	3%	16	25	5%	15	20	5%
Resistance	15	20	3%	25	40	5%	25	30	5%

6. Mordenkainen's Escapes

Door Creation	7	7	3%	8	17	5%	7	7	5%
Stair Creation	9	12	3%	19	22	5%	9	12	5%
Teleport Level	15	17	3%	25	27	5%	15	17	3%
Earthquake	20	18	3%	30	28	5%	—	—	—
Word of Recall	25	25	3%	35	35	12%	30	35	5%

7. Kelek's Grimoire of Power

Detect Evil	5	5	3%	10	15	5%	5	5	5%
Detect									
Enchantment	10	10	3%	15	20	5%	10	10	5%
Recharge Item III	25	30	3%	35	60	32%	35	40	32%
Genocide	30	50	3%	—	—	—	—	—	—
Mass Genocide	40	50	32%	—	—	—	—	—	—

8. Tenser's Transformations

Heroism	5	5	3%	10	15	5%	10	11	5%
Shield	10	12	3%	15	20	5%	15	20	5%
Berserker	15	20	3%	25	30	5%	20	25	5%
Essence of Speed	22	30	3%	32	50	5%	26	30	5%
Globe of									
Invulnerability	45	70	42%	—	—	—	—	—	—

9. Raal's Tome of Destruction

Acid Bolt	10	6	3%	20	16	5%	13	16	5%
Cloud Kill	12	9	3%	22	19	5%	18	20	5%
Acid Ball	20	15	3%	30	25	5%	—	—	—
Ice Storm	27	35	3%	37	35	18%	—	—	—
Meteor Swarm	35	35	22%	35	45	22%	—	—	—
Hellfire	42	45	53%	—	—	—	—	—	—

Так как описывать каждое заклинание и молитву было бы слишком долго, будем разбивать их по группам. Многие заклинания по-

хожи друг на друга, а иногда они повторяются в более поздних книгах, но уже в удобном виде — требуют меньше маны и чаще срабатывают. Кроме того, многие магические инструменты делают то же, что и заклинания, и они будут упомянуты в соответствующих разделах. А пока опишем существующие виды магических инструментов и снаряжения.

СУЩЕСТВУЕТ ВСЕГО ДВА ВИДА МАГИЧЕСКОГО СНАРЯЖЕНИЯ — ЭТО КОЛЬЦА И АМУЛЕТЫ. Остальные предметы снаряжения и оружие также могут иметь магические свойства, но это бывает не всегда. Как уже говорилось, можно носить два кольца и один амулет, которые постоянно придают своему владельцу какие-либо способности.

К *магическим инструментам* относятся свитки (**Scroll**), *снадобья* (**Potion**), *посохи* (**Staff**), *жезлы* (**Wand**) и *волшебные палочки* (**Rod**). Снадобье обычно влияет только на состояние самого персонажа. Свиток может также делать это, но существуют свитки для улучшения оружия и снаряжения, для идентификации предметов, а также и боевые свитки. Как снадобья, так и свитки одноразовые и исчезают после использования. Кроме снадобий, есть и *грибы* (**Mushroom**), но они редко бывают в магазинах. Большая часть грибов вредна либо бесполезна, но существуют и ценные.

Посохи и жезлы имеют количество *зарядов* (**Charges**), которое уменьшается на единицу при каждом использовании инструмента. Разница между ними в том, что жезлы имеют боевое применение и при использовании требуют указания направления. Посох можно рассматривать как набор одинаковых свитков или снадобий, он действует либо на сам персонаж, либо на всех врагов, которых он видит. Оба типа инструментов можно перезаряжать.

Волшебные палочки не имеют зарядов. Они могут требовать или не требовать указания направления. Волшебные палочки работают так же, как артефакты: после использования надо подождать, пока «заряд» не восстановится. Вследствие этого в бою следует использовать жезлы или посохи, так как нет времени ждать, а перезарядить их можно

после боя. Волшебные палочки пригодны для выполнения любых небоевых действий. В магическом магазине посохи обычно стоят дороже жезлов, а волшебные палочки дороже посохов, так как не нуждаются в перезарядке.

Следует отметить, что, если *способность использовать магические инструменты* (**Using Magical Devices**) у персонажа низка, многие инструменты могут не сработать. Причем вероятность этого тем выше, чем ценнее инструмент. Как уже говорилось, эта характеристика зависит от INT и WIS. Если это представляет проблему, следует пользоваться свитками и снадобьями, которые срабатывают всегда.

ВСЕ ВЫПОЛНЯЕМЫЕ МАГИЧЕСКИМИ ИНСТРУМЕНТАМИ, ЗАКЛИНАНИЯМИ ЛИБО МОЛИТВАМИ ФУНКЦИИ МОЖНО РАЗДЕЛИТЬ НА СЛЕДУЮЩИЕ ГРУППЫ:

а) Информационные функции.

Чтобы определить, какие враги находятся поблизости (в пределах экрана), можно использовать молитву **Detect Evil** либо заклинание **Detect Monsters**. И то и другое показывает врагов только на мгновение (до нажатия любой клавиши). Заклинание лучше, так как молитва показывает только Evil (то есть силы Зла; кроме них, в Ангбанде попадают и «случайные» враги). К этому классу относятся наиболее опасные враги, однако и «не злые» могут послужить причиной гибели. Существует также посох of **Detect Evil**.

Ловушки, лестницы и секретные двери (также в пределах экрана) находятся молитвами **Find Traps** и **Detect Doors/Stairs**. Маги могут найти все это одним заклинанием **Find Hidden Traps/Doors**. Все эти объекты, в отличие от врагов, остаются видимыми и после нахождения. Существуют свитки и посохи для выполнения этой задачи.

В книгах есть молитва и заклинание *для уничтожения дверей и ловушек*: это **Unbaring Ways** и **Traps/Doors Destruction**. Можно заметить, что священники получают эту молитву только в предпоследней книге. Существуют также жезл и палочка of **Disarming** (уничтожение ловушек) и жезл of **Trap/Door Destruction**.

Как видно, в области наиболее частых действий маги имеют преимущество над священниками, однако книга **Godly Insights** выводит священников вперед. Даже жулики (Rogues) имеют два заклинания: **Treasure Detection** (*определить местонахождение денег на экране*) и **Object Detection** (*найти все предметы, включая деньги*), которых почему-то не имеют маги. Эти же действия выполняют свитки of **Treasure/Object Detection** и посохи of **Treasure/Object Location**.

Молитва **Sense Surroundings** очень полезна — она *показывает все стены на некотором расстоянии от персонажа*. При этом можно определить, куда идти. Нечто подобное делает и свиток of **Magic Mapping**, однако это требуется делать довольно часто и нельзя достать нужное количество свитков. Эта же молитва встроена в Звезду Элендила (один из уникальных предметов, дающих бесконечный свет). Молитва **Detection** объединяет действия **Detect Monsters**, **Detect Doors/Stairs**, **Find Traps** и **Object Detection**. Существует также палочка of **Detection**.

Свет играет большое значение в Ангбанде. Если нет света, то персонаж не сможет читать молитвы и заклинания, а также не увидит врагов и предметы. Инфравидение помогает видеть врагов даже сквозь стены, и есть даже снадобье of **Infravision**, которое повышает инфравидение на 10 футов и действует около 50 ходов. Однако практически всегда спускаться в подземелье без света равносильно самоубийству. При этом даже не отмечают на карте уже пройденные участки уровня.

В начале игры выбор источников света небогат. Это либо факелы (по 5000 ходов каждый), либо лампа, в которую надо подливать масло (по 7500 ходов на каждый флакон масла, но в лампу вмещается 2 флакона). Наиболее неприятно, что надо не забывать запасаться факелами либо маслом, а также снимать источник света в освещенном городе, чтобы сэкономить. Топливо может выгореть в самый неподходящий момент боя, и придется потратить ход на замену. Однако Ангбанд всегда предупреждает (и даже несколько назойливо) о том, что

скоро придется менять факел либо доливать лампу.

К счастью, в Ангбанде есть волшебные предметы, которые светятся и никогда не гаснут. Таких источников света всего три: фиал Галадриэль, Звезда Элендила и Аркенстон Трейна, но почти каждый, кто играл в Ангбанд, находил один из них довольно быстро. Кроме этого, некоторое уникальное оружие тоже может давать постоянный свет.

Свет отнесен к информационным функциям, так как он помогает игроку определить местонахождение врагов и предметов, если они не закрыты стеной. Существует несколько видов освещения лабиринта.

Освещение залов используется очень часто. Фактически каждый раз, когда я вхожу в темный зал, я освещаю его. Это делается молитвой **Call Light** или заклинанием **Light Area**. Существуют свиток и посох of **Light**, а также палочка of **Illumination**, которые делают то же самое. Это же заклинание встроено в фиал Галадриэль.

Кроме залов, в пещере есть и длинные коридоры, которые можно осветить заклинанием **Spear of Light** или посохом of **Starlight**. То же самое делают жезл и волшебная палочка of **Light**. Священники обычно не освещают коридоры, так как, что бы впереди ни было, персонаж на него все равно наткнется; коридор позволяет врагам нападать только по одному, а определить их можно молитвой **Detect Evil** (если враг не относится к силам Зла, священник часто неожиданно наткнется на него).

Снадобье и волшебная палочка of **Enlightenment** не только показывают все стены, как **Sense Surroundings**, но и освещают все пустые места. Священники имеют еще более ценную молитву **Clairvoyance** (ясновидение), которая объединяет **Enlightenment** и **Detection**. Это же делает и снадобье of ***Enlightenment*** (в Ангбанде названия со звездочками означают более сильную версию). Это дает священникам большое преимущество на последних этапах игры.

Среди врагов попадаются и невидимые. Это означает, что персонаж не видит их, даже на освещенном месте. Они могут напасть, а

игрок не будет знать, куда наносить удар. Большинство невидимых врагов — призраки и скелеты (Undead — восставшие из могил). Практически все они злые, и поэтому их можно найти через Detect Evil. Однако священники, кроме того, имеют еще и молитву **Sense Invisible** (существует снадобье и посох of Detect Invisible). Это позволяет обнаружить невидимых врагов за несколько ходов; в частности, видны все их передвижения.

Следующая функция, *идентификация*, очень важна. Как уже говорилось, при нахождении в лабиринте оружия или предмета снаряжения сообщаются только их *базовые характеристики*. Если это снадобье, ему присваивается некоторый цвет, свитку — «магическое» название, а посоху, жезлу или волшебной палочке — название материала, из которого они сделаны. Можно взять неидентифицированный предмет и продать его в магазине. В этом случае продавцы дадут за него «стандартную» цену для предметов такого класса. Если это полезная вещь, игрок получит за нее гораздо меньше, чем за идентифицированную, кроме того, она может быть нужна ему самому. С другой стороны, можно обмануть торговца, подсунув ему вредную вещь. В любом случае игрок получает информацию об этой вещи, и в следующий раз он может найти, допустим, Staff of Curing вместо абстрактного Rosewood Staff'a.

Однако это не решает проблемы. Даже если тип магического инструмента известен, перед продажей надо определить количество зарядов в нем — иначе цена будет намного меньше. Самое же главное заключается в том, что *персонаж может носить с собой не более 22 предметов*. Даже на одном уровне предметов гораздо больше, и еще больше достается «в наследство» от врагов. Требуется решить, что брать с собой в город, а что оставить.

В некоторых случаях проверяют свойства оружия или снаряжения, надев их. Этого нельзя делать, так как и то и другое может быть проклято (cursed), и снять потом не удастся. Даже священники, которые имеют молитву *Remove Curse*, не должны делать этого, так как существуют моргульские клин-

ки, и их можно снять только посредством свитка **Remove Curse** (или молитвы *Dispel Curse*, которая есть только в предпоследней книге). Точно так же нельзя использовать неизвестный магический инструмент, так как и среди них есть вредные (но не среди волшебных палочек). Особенно не рекомендуется пить неизвестное снадобье — последствия могут быть трагическими.

Идентификация предмета производится заклинанием **Identify** или молитвой **Perception**. То же самое делают свиток of Identify, посох и палочка of Perceptions. Следует отметить, что тут маги имеют преимущество над священниками, так как Identify входит в одну из четырех стандартных книг, а Perception — нет. Идентифицировать приходится так много и так часто, что недостаточно никаких инструментов, — надо надеяться только на свои силы.

Еще одна довольно специфическая функция выполняется снадобьем of Self Knowledge. При этом можно определить, какие магические свойства придают персонажу надетые на него предметы оружия и снаряжения. Так как документация описывает не все уникальные предметы, это единственный способ определить возможности многих из них.

Последняя информационная функция вполне может быть отнесена к разряду боевых. Это молитва **Probing** (то же самое делают посох и волшебная палочка с тем же названием). Probing позволяет определить точный тип всех видимых в данный момент врагов и количество Hit Points (HP) у каждого из них. Это очень полезно как при входе в зал, наполненный врагами, так и в тяжелом бою с одним сильным противником.

б) *Улучшение своих характеристик (постоянное и временное)*.

В этом разделе прежде всего надо отметить 6 снадобий, каждое из которых увеличивает соответствующую характеристику. Они так и называются — of Strength, of Intelligence и пр. Конечно, чем больше эти характеристики, тем лучше, однако каждая из них не может превышать 18/100 (если не надевать магических предметов). Снадобье of Augmentation объединяет в себе все эти шесть снадо-

бий — улучшает все характеристики. Разумеется, это можно сделать только с помощью снадобий (иначе каждый мог бы сразу поднять свои характеристики до максимума), и они достаточно редки и дороги.

Несколько свитков позволяют улучшать свое оружие и снаряжение. Свитки **Enchant Weapon To-Hit** и **Enchant Weapon To-Dam** позволяют увеличить соответствующие характеристики оружия на единицу. Однако нельзя поднимать эти характеристики больше +10, и вероятность неудачи растет с повышением уровня персонажа и текущих характеристик оружия. Свиток **Enchant Armour** повышает на единицу магический бонус предмета снаряжения (он выбирается случайным образом из всего надетого, так что перед чтением свитка надо снять все, кроме улучшаемого предмета). Как и для оружия, бонус нельзя увеличивать более чем до +10.

Существуют усиленные версии этих свитков — ***Enchant Weapon*** и ***Enchant Armour***. Они могут повышать бонус сразу на несколько единиц, причем для ***Enchant Weapon*** сразу **To-Hit** и **To-Dam**. Однако ограничение до +10 сохраняется.

Священники имеют две молитвы — **Enchant Weapon** и **Enchant Armour**, которые выполняют те же функции. Так как они доступны ближе к концу игры, польза от них невелика (обычно к этому времени игрок уже нашел какое-нибудь уникальное оружие и снаряжение). Но так как трудно подобрать все 6 уникальных предметов снаряжения, **Enchant Armour** может пригодиться. Кроме этого, священники получают молитву **Elemental Brand** — она позволяет сделать обычное оружие магическим, of **Flame** или of **Frost**. Такое оружие обычно описывается как {excellent} и дает в три раза большее повреждение при использовании против врагов, которые не имеют иммунитета к огню и холоду соответственно. К сожалению, это не действует на уникальное оружие, но гарантирует, что священник без хорошего оружия не останется.

Остальные описываемые здесь функции временные, то есть действуют всего несколько ходов. Время действия очень важно, так

как серьезные бои обычно продолжаются долго.

Маги имеют несколько заклинаний, значительно увеличивающих их боевые возможности. **Heroism** увеличивает **To-Hit** на 12 и **HP** на 10, на протяжении 20 ходов. **Berserker** на 10 ходов превращает персонаж в берсеркера — это означает +24 **To-Hit** и увеличение **HP** на 20, но так как берсеркер обычно не думает об осторожности, **AC** при этом понижается на 10. То же самое делают снадобья **Heroism** и **Berserk Strength**. Еще одно заклинание, **Shield**, дает магу волшебный щит — его **AC** увеличивается на 50 единиц, и это длится целых 32 хода. Ничего похожего войны и священники не имеют. Кроме того, маги обычно вызывают все эти три заклинания сразу, получая +36 **To-Hit**, +30 **HP** и +40 **AC**.

Наиболее же ценное заклинание — **Globe of Invulnerability** — доступно только «чистым» магам (а не рейнджерам или жуликам), причем только в конце игры. Это магическая непробиваемая оболочка, которая держится около 10 ходов, и все это время магу невозможно нанести повреждение ни ударами, ни заклинаниями, ни изрыгая какую-либо субстанцию. К сожалению, ненадежность этого заклинания и большое количество требуемой маны сильно снижают его полезность.

Священники имеют три молитвы — **Bless**, **Chant** и **Prayer**. Все они действуют одинаково: прибавляют +10 **To-Hit** и +5 **AC**. Однако время их действия различно — 20, 40 и 80 ходов соответственно. Несмотря на то что эти молитвы значительно слабее описанных выше магических заклинаний, священники имеют их в самом начале игры, когда они очень нужны. Этим молитвам соответствуют свитки **Blessing**, **Holy Chant** и **Holy Prayer**.

Увеличение скорости осуществляется заклинаниями **Haste Self** и **Essence of Speed**. Первое входит в одну из стандартных книг, но действует только 20 ходов, тогда как второе — целых 80. Священники не имеют молитв для ускорения и должны принять снадобья или посохи of **Speed**, которые ускоряют на 40 ходов. Маги также часто используют посохи, так как **Essence of Speed** требует до-

вольно много маны, а Haste Self опасны в серьезных боях — можно замедлить скорость в самый неподходящий момент. С помощью заклинаний и инструментов можно ускориться только на один уровень по сравнению с обычным состоянием. Постоянное ускорение дают кольца, оружие и сапоги скорости (причем второе кольцо уже не ускоряет, а из оружия ускоряют только два уникальных предмета — Рингиль и Кубрагол, которые будут описаны далее). Несмотря на то что в игре есть Light Speed (скорость света), реально можно добиться только Deadly Speed, если использовать все возможности. По-видимому, Моргот также передвигается на этой скорости.

Чрезвычайно ценно снадобье of Experience. Оно добавляет персонажу целых 100 000 единиц опыта (на начальных уровнях — всего 10 000). Такое количество опыта можно получить только после очистки целого уровня.

Кроме того, как уже говорилось, есть снадобье of Infravision, которое в течение 50 ходов повышает инфравидение на 10 футов.

в) Лечение и восстановление.

Для лечения от ран существует несколько молитв: **Cure Light/Medium/Serious/Critical Wounds**. Разумеется, более сильная молитва может вылечить слабую рану. Кроме того, эти молитвы повышают HP на несколько единиц. Существуют снадобья, соответствующие каждой из этих молитв, кроме того, есть посох of Cure Light Wounds, посох и волшебная палочка of Curing (что, видимо, соответствует Cure Critical Wounds). Попадаются также и грибы с этой же функцией.

Против страха можно использовать молитву **Remove Fear**, снадобье Смелости (Boldness) или гриб of Cure Paranoia. Маги обычно отвечают на устрашение серией боевых заклинаний, пока страх не пройдет, но некоторые враги насылают страх чуть ли не на каждом ходу.

Против ослепления, как уже говорилось, есть только гриб of Cure Blindness, так что их лучше собирать «на черный день». Это же относится и к конфузии — против нее есть только гриб of Cure Confusion.

Против заколдованных предметов есть мо-

литва Remove Curse, а также свиток и посох с тем же названием. Некоторые предметы заколдованы особенно тяжело (например, моргульские клинки), и их можно снять только с помощью молитвы Dispel Curse или свитка *Remove Curse*. Даже играя священником и имея обе молитвы, нельзя надевать незнакомые кольца — как известно, Кольцо Всевластия, выкованное Сауроном, абсолютно невозможно снять (оно тоже лежит где-то в лабиринте).

Очень часто враги либо ловушки снижают у героя одну из характеристик. После этого можно восстановиться; специально для этого существуют шесть снадобий: of Restore Strength, Restore Intelligence и т. д. Они практически всегда есть в магазине алхимика, но не станешь же брать всех их в лабиринт! Если в бою у игрока снижена сила, то оружие может оказаться слишком тяжелым для него, если Constitution — у него понизится количество HP и т. д. Очень часто при этом приходится немедленно возвращаться в город.

Многие враги (особенно призраки) прикасаются к персонажу и вытягивают из него опыт (Experience). При этом также можно восстановиться с помощью снадобья of Restore Life Levels. Рекомендуется носить с собой несколько таких снадобий, если у персонажа нет защиты от Life Draining (вытягивания жизни). Священники могут использовать для этого молитву **Remembrance** (вспоминание).

Священники имеют молитву **Restoration**, которая позволяет восстановить сниженные характеристики. То же самое делает и волшебная палочка of Restoration. Однако период ее перезарядки довольно велик, так что в тяжелых случаях (например, в бою с Морготом, который за один ход уменьшает все характеристики) следует использовать грибы of Restoring. Снадобье of Life (можно перевести как «живая вода») восстанавливает не только жизненный опыт и все характеристики, но и все HP и ману, а также лечит от ран и отравы.

Как уже упоминалось, отравления в Ангбанде довольно часты. Маги имеют заклина-

ния **Cure Poison** (полное лечение отравы) и **Resist Poison**, что на некоторое время обеспечивает защиту от любых попыток отравить. Священники могут либо замедлить действие отравы (**Slow Poison**), либо полностью вылечить (**Neutralize Poison**). Существуют два снадобья с такими же названиями, а также гриб of **Cure Poison**.

Однако наиболее важной функцией этого раздела, конечно, является *восстановление HP*. Практически во всех играх класса **Dungeons & Dragons** эта функция является привилегией священников. Можно считать это компенсацией за отсутствие мощных атакующих функций, которые есть у магов. В Ангбанде священники имеют молитвы **Heal**, которая восстанавливает до 200 HP, и **Healing**, обеспечивающую полное восстановление. Можно пользоваться снадобьем или волшебной палочкой of **Healing**, но чаще находит применение посох of **Healing**, который, однако, не дает полного восстановления (не более 300 HP).

Не менее важно также *восстанавливать ману во время боя*. Она расходуется на любые молитвы и заклинания, кроме того, некоторые враги могут выкачивать ее из героя. Конечно, заклинаний и молитв для восстановления маны не существует — на все это мана только тратится. Для этого можно использовать снадобье of **Restore Mana** или посох of the **Magi**. Кроме того, есть еще снадобье ***Healing***, которое обеспечивает полное восстановление маны и HP, а также лечение. Надо сказать, что любое лечение также лечит и раны — они становятся более легкими или исчезают совсем.

В этом разделе надо упомянуть и молитву **Holy Word**, одну из самых ценных. Она обеспечивает полный **Healing** и снимает по несколько HP у всех представителей Зла, которых священник видит в данный момент. Эта молитва обходится всего в 32 единицы маны против 50 для **Healing**, но большая вероятность неудачи сокращает ее использование.

г) Избегание битвы.

В Ангбанде часто бывает, что игрок переоценил свои силы и после нескольких ходов

видит, что уничтожить врага ему не под силу и надо прекращать битву, пока не убили. Для этого существует несколько возможностей.

Прежде всего, можно *телепортироваться от врага*. Это обычно делается с целью выиграть время и восстановиться, а потом снова разыскать врага и добить его.

Молитва **Blink** и заклинание **Phase Door** телепортируют игрока на совсем небольшое расстояние. Однако этого может быть достаточно, чтобы оказаться за стеной. Там можно восстановиться, не упуская врага из виду, и легко возобновить битву. Это используется очень часто еще и потому, что необходимого количества маны на более далекую телепортацию может не оказаться. Существует также свиток of **Phase Door**.

Разумеется, эти «ближние» телепортации могут и не привести к желаемому результату. Если персонаж окажется в прямой видимости врага, он может выпустить огненный шар (**Fire Ball**) или что-нибудь посильнее, и герой погибнет. Если осталось совсем мало HP, безопаснее телепортироваться подальше. Это делается молитвой **Teleport** или заклинанием **Teleport Self**. Перемещение осуществляется в случайное место на текущем уровне, и, скорее всего, этот враг уже не сможет найти дорогу до персонажа. Однако в месте назначения могут быть другие враги, так что перед телепортацией сначала следует оценить, какая часть уровня еще не очищена. То же самое делает свиток **Teleport** и посох of **Teleportation**.

Если надо перейти на другой уровень и нет возможности найти лестницу, можно использовать заклинание, молитву или свиток **Teleport Level**. Это делается довольно редко, так как персонаж случайным образом переносится на один уровень выше или ниже. Маги предпочитают заклинание **Stair Creation**, которое создает лестницу вверх или вниз. Можно применить это заклинание несколько раз, пока не будет получена нужная лестница. Если же весь данный уровень заполнен ужасными врагами и надо бежать оттуда как можно быстрее, то сойдет и первая попавшаяся.

Довольно часто возникает необходимость

разведать весь уровень (например, если персонаж «почувствовал», что на нем есть уникальные предметы, — сообщение об этом выводится при попадании на уровень, но и враги могут оставлять после себя уникамы). Если этой цели мешает враг, его можно телепортировать в пределах уровня молитвой **Teleport Away** или заклинанием **Teleport Other**. Надо отметить, что телепортируется не только первый враг, но и все стоящие за ним, вплоть до первой стены. Это позволяет полностью избавиться от врагов, если бой шел в узком коридоре. Жезлом и волшебной палочкой of **Teleport Away** злоупотреблять не следует, иначе на уровне скоро не останется ни одного безопасного места.

Есть и более активные способы избежать битвы. Если игрок уверен, что вблизи него не лежит ничего ценного, можно вызвать разрушение лабиринта, чтобы уничтожить несколько мешающих врагов. Молитва и заклинание **Earthquake** вызывают землетрясение. При этом в радиусе 6—7 клеток от персонажа начинают разрушаться стены и создаваться новые, огромные скалы способны уничтожить большинство врагов. Однако, во-первых, вместе с врагами уничтожаются и вещи, а во-вторых, персонаж не получит опыта за убитых врагов, так как их убил не он, а землетрясение. Существует также посох of **Earthquakes**.

Если надо разрушить участок непробиваемой скалы, которая никогда не уничтожается землетрясением, можно использовать молитву **Word of Destruction** или свиток/посох of ***Destruction***. При этом на большой территории (радиусом около 8—10 клеток) происходит полный хаос. Даже если какие-либо враги и выживут при этом, они, наверняка, не смогут выбраться из развалин. Интересно, что в магической книге **Sorcery & Evocations** тоже есть такое заклинание, но оно почему-то недоступно никому (очевидно, ошибка в программе).

Гораздо чаще используется геноцид. При использовании заклинания **Genocide**, свитка или посоха of **Genocide** задается вопрос: «Каких врагов Вы хотели бы убить?». Надо вве-

сти букву, изображающую нужный тип врагов, и все они обращаются в ничто. При этом исчезают даже именные враги (практически для каждого типа врагов в Ангбанде есть несколько таких, которые имеют собственное имя. Естественно, они, как правило сильнее и опаснее своих безымянных собратьев. Ангбанд следит, кто из именных врагов убит, и никогда не помещает их снова). Однако игрок не получает опыта за геноцид, так как сам не убивал врагов.

Геноцид используется, когда надо «убрать» целый зал однотипных врагов либо если кто-то призвал, допустим, призраков, и т. д. Он позволяет биться только с теми врагами, которые не так опасны. Многие именные враги — могучие чародеи, и они способны призвать себе на помощь целые орды. Если игрок хочет уничтожить именованного врага, а тот вызвал такую помощь, что игроку с ней не справиться, можно использовать массовый геноцид. Это делается заклинанием **Mass Genocide** или соответствующим свитком. При этом исчезают все враги, кроме именных, и можно спокойно заняться их уничтожением.

Священники имеют еще более мощную (пожалуй, даже слишком) молитву **Banishment** (Изгнание Зла). Она удаляет из лабиринта все силы Зла, как именные, так и обычные. Это может применяться, если персонаж близок к гибели. Кроме того, это очень полезно в бою с Морготом, так как его самого геноцидировать невозможно, а практически все, кого он призывает, представляют собой силы Зла.

Следует учитывать, что любой геноцид удаляет только видимых в данный момент врагов. Это обуславливает его применение только в залах (кроме тех случаев, когда враги видны инфравидением или с помощью магических головных уборов).

Вместо того чтобы уничтожать врага, можно его превратить в кого-нибудь другого. Это делается заклинанием **Polymorph Other**, а также жезлом и волшебной палочкой of **Polymorph**. Конечно, при этом может получиться еще более опасный враг. **Polymorph** можно использовать, чтобы получать опыт, не выходя из города, превращать в чудовищ город-

ских бродяг. Однако при этом после них редко остается что-либо ценное.

Кроме этого, у магов есть заклинание **Door Creation**. Оно создает закрытые двери на всех свободных клетках вокруг игрока. Некоторые враги настолько глупы, что не могут открыть дверь, и против них это заклинание может иметь успех. Однако практически все серьезные враги, от которых стоит убегать, умеют открывать двери, так что заклинание используется довольно редко.

Наконец, существует особая молитва **Alter Reality**, которая позволяет священникам полностью регенерировать тот уровень, на котором они находятся. Это используется крайне редко, поскольку для регенерации уровня достаточно подняться по лестнице вверх и сразу же спуститься обратно (однако при этом можно потерять артефакты, лежавшие на «временно используемом» уровне).

д) *Уничтожение врагов и защита в бою.*

В этом разделе описываются методы защиты и нанесения повреждения врагу магическими методами, которые еще не были описаны ранее. Но сначала надо ввести несколько новых терминов.

Слово **Bolt** мы уже использовали как «стрелка для арбалета». Однако в Ангбанде существуют такие стрелки из самых разных субстанций — **Fire Bolt** (огненная стрелка), **Cold Bolt** (ледяная) и т. д. Любая стрелка летит в указанном направлении, пока не встретит врага либо стену. Она действует только на первого встреченного врага.

Слово **Ball** буквально переводится как «шар». Как и стрелки, шары могут состоять из различных субстанций. Но шар обычно снимает у врагов больше НР, чем стрелка, кроме того, он действует сразу на нескольких врагов, так как бьет по площадям.

В АНГБАНДЕ ЕСТЬ 4 ОСНОВНЫЕ СТИХИИ: молния (**Lightning**), холод (**Cold**), огонь (**Fire**) и кислота (**Acid**). Они перечислены в порядке усиления: кислотные шары наносят гораздо большее повреждение, чем шаровые молнии. Существуют жезлы и волшебные палочки, дающие стрелки и шары каждой из этих стихий. Маги могут вызывать большинство этих

стрелок и шаров с помощью своих боевых заклинаний. Самое мощное из них, **Acid Ball**, снимает у врагов примерно по 100 НР.

Точное количество НР, снимаемое конкретным шаром или стрелкой, зависит от того, защищен ли враг от данной стихии. Враги тоже могут пускать эти (и далеко не только эти) шары и стрелки. Если тот, на кого направлено заклинание, защищен от соответствующей стихии (например, **Resist Acid**, **Resist Fire** и т. д.), то у него снимается всего треть от того количества НР, которое было бы снято в противном случае. Существует и полная защита от стихий (*Completely immune to XXX*), при которой защищенный персонаж получит очень незначительное повреждение.

Игрок получает защиту от своего оружия и снаряжения. Если хотя бы один надетый предмет имеет защиту от какой-либо стихии, то эта защита переходит и на персонаж. Некоторые предметы имеют **Resistance**, это означает, что они защищают от всех четырех стихий. **Resist Acid** имеет особое значение: если в игрока бросают кислотой, то случайным образом выбирается один из предметов его снаряжения, и он портится, если не защищен от кислоты. Поэтому надо стремиться носить как можно больше снаряжения **Resist Acid**.

Если против игрока вызывают боевое заклинание, количество снимаемых НР также зависит от его **CON** и **AC**. Некоторые враги вызывают разные шары почти на каждом ходу, и желательно знать, сколько НР может снять такой шар у персонажа, чтобы вовремя восстанавливаться. Например, зловонное дыхание Дракона Зла Тиамата способно снимать по 500 НР, и никакой защиты от этого нет.

В начале игры маги могут вызывать заклинания **Magic Missile** (магическая ракета) и **Stinking Cloud** (зловонное облако). Они не очень сильные, но помогают магам выжить и добраться до более высоких уровней (в начале игры маги имеют недостаточную силу и не могут носить тяжелое оружие). Есть и соответствующие этим заклинаниям жезлы.

Священники же в самом начале игры убивают врагов обычным оружием, используя в качестве поддержки **Bless**. Однако они очень

скоро получают **Orb of Draining** — молитву, которая вызывает мистическое облако. Оно снимает у того, в кого попадает, около 100 НР, стоящие в соседних клетках враги теряют меньше. Нечто подобное делают жезл и волшебная палочка **of Drain Life**.

Маги могут вызвать какое-либо заклинание из книги **Resistance & Scarabtrarices**, которое дает защиту от одной из стихий на 20 ходов. Примечательно, что вместо **Resist Lightning** есть заклинание **Resist Poison**, которое гораздо полезнее. Заклинание **Resistance** защищает от всех четырех стихий и от яда. Священники имеют только молитву **Resist Heat and Cold**, которая защищает их от огня и холода. Есть также два снадобья, защищающих от этих же стихий.

Кроме непосредственного нанесения повреждений, заколдовать врагов, и тогда можно будет легко перебить их. Маги имеют, например, заклинание **Confusion**, позволяющее оконфузить врага. То же самое делают свиток **of Monster Confusion** и жезл **of Confuse Monster**.

Можно также усыпить видимых врагов одним из заклинаний **Sleep I**, **Sleep II** или **Sleep III**, а также посохом **of Sleep Monsters**, жезлом и волшебной палочкой **of Sleep Monster** (два последних действуют только на одного врага). Наконец, можно замедлить врага заклинанием **Slow Monster**, посохом **of Slow Monsters**, а также жезлом и волшебной палочкой **of Slow Monster** (все, кроме посоха, действует только на одного врага).

Однако не стоит полагаться на такие методы. Ни один из них просто не подействует на серьезного врага, а со слабыми можно покончить и без этого. Данными функциями можно пользоваться только в начале игры.

Священники имеют несколько молитв массового действия. Это **Turn Undead**, **Dispel Undead** и **Dispel Evil**. Первые две молитвы снимают по несколько НР у всех видимых призраков и скелетов. При этом **Dispel Undead** снимает больше. Существует соответствующий свиток. Молитва **Dispel Evil** снимает НР у всех видимых представителей Зла. Если у какого-либо врага сняты все НР, он, конеч-

но, погибает, и священник получает за это опыт. Так можно перебить целый зал врагов, оставаясь за стеной. То же самое делает и посох **of Dispel Evil**. Действие посоха **of Power** очень похоже, только оно не ограничивается силами Зла.

В конце игры враги становятся очень сильными, и против них нужны соответствующие меры. Как уже говорилось, «чистые» маги имеют непробиваемую защитную сферу **Globe of Invulnerability**. Она защищает около 10 ходов, требует 70 единиц маны, да еще велика вероятность неудачи. Священники применяют молитву **Glyph of Warding**. Она помещает на этом месте особую защитную руну. Если игрок стоит на ней, ни один враг не может ни ударить, ни даже дотронуться до него. Однако враги могут использовать заклинания, что иногда бывает даже более опасно. Кроме того, через несколько ходов руна ломается, причем тем быстрее, чем опаснее враг. Зато можно заранее выбрать место для битвы, поставить там несколько рун и заманить туда врага. Кроме того, постановка рун в коридорах — лучшее средство убежать от врага. Он не сможет ступить даже на пустую руну. Такую же руну ставит свиток **Rune of Protection**.

Кроме этого, священники имеют молитву **Protection from Evil**, которую я так и не понял до конца. Дело в том, что после ее использования многие удары врага отталкиваются, то есть они не могут попасть в игрока. Кроме того, эта молитва не дает многим силам Зла наводить свои чары и снимать тем самым значительное число НР. Посох **of Holiness** дает то же самое плюс **Curing** (лечение ран и головокружения).

Вместе с тем надо признать, что в очень тяжелых боях (например, против Моргота) маги имеют гораздо лучшую защиту. **Globe of Invulnerability** позволяет им держать весь бой под контролем, а усиливающие заклинания (см. предыдущий раздел) ускоряют их победу. Однако священники имеют возможность продержаться дольше за счет своих восстановительных молитв.

В своей последней книге маги имеют три чрезвычайно мощных боевых заклинания. **Ice**

Storm снимает у врага порядка 200 HP, **Meteor Swarm** — более 300 HP, а самое мощное заклинание, **Hellfire**, — целых 600 HP, причем никакой защиты от него нет. Священники, конечно, уступают им в этом. У них есть только молитва **Annihilation**, которая снимает около 200 HP. То же самое делает одноименный жезл. К сожалению, аннигиляция практически не действует на призраков, так как они нематериальны.

Есть еще три мощных боевых жезла, они извергают драконов огонь (**Dragon's Flame**), драконов мороз (**Dragon's Frost**) и драконье дыхание (**Dragon's Breath**). Каждый из них снимает примерно по 200 HP у врага, однако последний жезл лучше, так как от огня и холода у врага может быть защита, а от аннигиляции и драконьего дыхания (которое, кстати, каждый раз разное!) — нет.

е) *Прочие полезные функции.*

В этом разделе описываются часто используемые функции, не вошедшие в предыдущие разделы. Чаще всего применяется копание. Многие залежи драгоценных камней и металлов встроены в стены лабиринта, и копание позволяет добраться до них. Стены при этом разрушаются, и это иногда используется для создания дополнительных проходов. Как уже говорилось, копать можно любую породу, кроме непробиваемой скалы, но, чем тверже порода, тем дольше приходится копать.

Для копания надо приобрести кирку или лопату. Она берется вместо оружия, и игрок начинает копать. Это может потребовать нескольких ходов, особенно прокоп через гранит. Время копания зависит от породы, силы персонажа и качества его кирки или лопаты. Обычные лопаты описываются как (1d2) (+0, +0) (+1), кирки — как (1d3) (+0, +0) (+1). Первая и вторая характеристики описывают данный инструмент как оружие — его иногда приходится использовать в этом качестве, если враг напал неожиданно во время копания. Последняя характеристика (скорее всего, вместе с первой) определяет, какое «повреждение» игрок наносит стене на каждом ходу.

Кроме обычных, существует также орочьи и гномьи лопаты и кирки. Они позволяют ко-

пать в 2—3 раза быстрее, а это может быть важно, если раскоп делается с целью убежать от врага. Кроме того, длительное копание очень быстро надоедает, так что следует позаботиться о хорошем инструменте.

Маги могут уничтожать стены заклинанием **Turn Stone to Mud** (обратить камень в прах). Для этого не обязательно стоять возле удаляемой стены: можно разрушить ее издали, что очень важно, если за стеной враги. То же самое делает и одноименный жезл. **Turn Stone to Mud** действует на любой камень, а не только на стены. Например, это заклинание очень эффективно против каменных троллей и гигантов.

Перезарядка посохов и жезлов также используется очень часто. Заклинание и молитва **Recharge**, а также свиток of **Recharging** позволяют восстановить у любого посоха или жезла 3—4 заряда. Однако при этом есть вероятность разрушить инструмент («There is a bright flash of light»). Очевидно, эта вероятность уменьшается с повышением способности **Using Magical Devices**, однако растет с увеличением имеющегося количества зарядов. Маги имеют три заклинания **Recharge** — I, II и III, причем, по-видимому, чем сильнее заклинание, тем меньше вероятность поломки инструмента.

Посохи и жезлы можно заряжать до большего количества зарядов, чем то, которое они имели первоначально. Сильные инструменты сначала имеют 2—6 зарядов, но можно довести это число до 11—12. Однако при этом риск поломать инструмент возрастает.

Есть одна особая функция, про которую, по-видимому, следовало бы сказать раньше, так как она сильно влияет на всю игру. Свиток, заклинание и молитва **Word of Recall**, а также волшебная палочка of **Recall** телепортируют игрока из подземелья в город. Кроме того, использование этой функции в городе возвращает его на самый глубокий уровень, на котором он побывал. Это избавляет от необходимости каждый раз долго разыскивать нужные лестницы (можно путешествовать с помощью **Teleport Level**, хотя это неудобно из-за случайного характера телепортации).

Свитки of Recall обычно используются, когда игрок доберется до 5—6 уровня лабиринта, его финансовые возможности в данный момент позволяют это. Свиток практически всегда можно купить в церкви или у алхимика, он стоит 160—180 монет. Надо купить не менее двух свитков, чтобы обеспечить себе возврат. Стоит купить и свиток про запас, на случай, если его сожгут или украдут враги.

Эта функция помещена в данный раздел, так как она не всегда годится для спасения бегством от врагов. С момента прочтения свитка, молитвы или заклинания до переноса проходит около 20 ходов. Если бы перенос происходил сразу, свиток был бы слишком ценным и стоил бы дороже, а в начале игры трудно окупить и его текущую цену.

Отправляясь в подземелье, следует подумать о еде. В городе ее можно купить очень дешево, она занимает только одно место и при возвращении с помощью Word of Recall ее можно бросить и на это место взять что-либо более ценное. Хотя в General Store продают несколько видов еды, в основном используются стандартные пищевые рационы (Ration of Food). Каждый рацион насыщает персонаж примерно наполовину. В лабиринте можно найти эльфийские дорожные хлебцы (Piece of Elvish Waybread), которые полностью насыщают и даже восстанавливают несколько HP. Если мне не изменяет память, они также лечат раны (кроме самых тяжелых).

Темпы потребления зависят от силы персонажа и его скорости. И то и другое увеличивают потребность в пище, так что некоторым приходится перекусывать буквально каждые 10—20 ходов. В этом случае может помочь Slow Digestion, что означает уменьшение потребности в еде. Существует кольцо и амулет of Slow Digestion, это качество также придается персонажу многими уникальными предметами.

Если маг или священник не желают заботиться о еде, они могут положиться на молитву или заклинание Create Food. При этом под ногами появляется еда, fine grade

mush (я не смог перевести это). Как еда это блюдо явно уступает не только эльфийским хлебцам, но даже стандартному рациону, и его даже не хотят покупать в магазине. Настоятельно рекомендуется наесться до полного насыщения и даже брать с собой впрок, так как сообщение о голоде может появиться в самом разгаре тяжелого и длительного боя, когда на создание еды не будет ни времени, ни места. То же самое делает и свиток of Create Food, однако он практически не используется — гораздо проще взять с собой в лабиринт еду.

Существует несколько малополезных снадобий и грибов, которые пригодны только на еду. Это, в частности, снадобья of Slime Mold Juice, of Apple Juice, of Salt Water и of Water (грибной сок, яблочный сок, соленая и обычная вода). Они также практически не используются.

Жезл of Wonder (жезл чудес) представляет собой очень интересный инструмент. Если направить его на врага, то из него может вылететь одна из стрелок, один из шаров, он будет пытаться замедлить или усыпить монстра и кое-что еще. Кроме того, он может сотворить такое чудо, которое никак нельзя сделать другим способом, — заполнить пространство между героем и врагом стеной. Из-за своей непредсказуемости этот жезл используется только в самом начале игры, преимущественно для того, чтобы убежать от врага.

Есть еще два свитка, которые чрезвычайно ценны — Acquirement и *Acquirement*. После прочтения первого из них под ногами героя появляется предмет, обычно очень хороший, часто попадают {excellent} и {special}. Вторым свитком отличается только тем, что появляется не один предмет, а несколько, и они лежат вокруг игрока. Это примерно соответствует тому, что происходит после смерти сильного врага — победителю достаются его сокровища. Нечего и говорить, что оба свитка чрезвычайно редки и дороги.

ж) Вредные функции.

Практически все вредные функции являются обратными к одной из полезных. Разу-

меется, никто не станет использовать их специально, однако можно ошибиться, особенно не зная английского языка (к стыду моему, приходится признаться, что я сам считал снадобье of Augmentation ужасно вредным, пока мой друг Коля Яценко не сообщил мне его функцию).

Прежде всего, существуют четыре снадобья, снижающих основные характеристики. Их названия могут ввести в заблуждение, поэтому приведем их: снадобье of Weakness (слабости) снижает силу, of Stupidity (глупости) — Intelligence, of Naivety (наивности) — Wisdom и of Ugliness (уродливости) — Charisma.

Проверяя снадобья на себе, можно нарваться на снадобье of Sleep, которое вызывает парализацию, of Blindness — ослепление, of Confusion — конфузию, of Poison — отравление или of Slowness — замедление. Все это действует только несколько ходов, однако может быть очень опасно в серьезном бою. Есть также посох of Slowness.

Но есть и гораздо более опасные снадобья. Например, снадобье of Lose Memories вызывает потерю памяти (то же самое могут делать некоторые враги, например Memory moss). Это означает, что игроку придется заново идентифицировать все имеющиеся у него предметы. Кроме того, пропадет вся информация, накопленная персонажем о разных видах врагов (ее можно посмотреть, нажав клавишу '/').

Снадобья of Detonations, of Ruination и of Death наиболее опасны. Первое из них, помоему, только снимает почти все НР, второе, кроме этого, еще резко уменьшает основные характеристики, а действие третьего ясно по его названию — Смерть. Возможно, такие «снадобья» следует бросать во врагов.

Среди свитков также есть несколько вредных. Так, например, свиток of Curse Weapon делает оружие проклятым, а of Curse Armour проклинает броню. Свиток of Aggravate Monster привлекает врагов (это длится несколько ходов и затем исчезает). Свиток of Trap Creation создает вокруг персонажа ло-

вушки. Наконец, свиток и посох of Darkness погружают героя в темноту.

Свиток of Summon Monster и посох of Summoning немедленно вызывают одного или нескольких врагов. Это иногда используется, чтобы получить опыт за их счет, однако мало кто применяет это часто, так как хватает и обычных врагов, а вызванные могут оказаться слишком сильными. Свиток Summon Undead уточняет тип вызываемых врагов — призраки или скелеты, однако его можно использовать, только если есть защита от вытягивания жизни (life draining).

Как уже упоминалось, вредных волшебных палочек не существует. Однако среди жезлов довольно много вредных, которые ни в коем случае нельзя применять в бою. Это, например, жезлы of Heal Monster (вылечить врага) и of Haste Monster (ускорить врага).

Жезл of Clone Monster (размножить врага) представляет собой особый случай. Несмотря на то что он считается вредным (его не продают и не покупают в магазинах), на самом деле он может хорошо послужить сильному персонажу. Если направить этот жезл на врага, враг раздвоится (то есть появится второй точно такой же). Это не относится к именованным врагам — все они уникальны.

Ни для одного играющего в Ангбанд не секрет, что есть «хорошие» и «плохие» враги. Некоторые враги сами по себе слабы, не дают большого опыта и сокровищ, но портят снаряжение, воруют, травят, насылают конфузию, ослепляют и пр. Другие враги дают много опыта, оставляют после себя много денег и предметов. В наибольшей степени это относится к драконам, особенно к древним (обозначаются буквой D). Имея жезл of Clone Monster, игрок может найти дракона, раздвоить его, одного убить, а второго снова раздвоить и т. д. Конечно, надо иметь полную уверенность, что персонаж справится сразу с двумя врагами.

Теперь мы должны разобраться с кольцами и амулетами. Ниже перечислены все они, кроме уникальных.

КОЛЬЦА

Strength	
Dexterity	
Constitution	
Intelligence	
Speed	
Searching	
Teleportation	— всегда {cursed}. При чем тут телепортация, неясно
Slow Digestion	— уменьшает потребность в пище
Resist Fire	— см. выше
Resist Cold	— см. выше
Feather Falling	— при попадании в ямы HP не снимается
Poison Resistance	— защищает от отравы
Weakness	— снижает силу; всегда {cursed}
Flames	— Resist Fire и +15 AC
Acid	— Resist Acid и +15 AC
Ice	— Resist Cold и +15 AC
Woe	— {cursed}
Stupidity	— снижает ум всегда {cursed}
Damage	— увеличивает To-Dam
Accuracy	— увеличивает To-Hit
Protection	— увеличивает AC
Aggravate Monster	— привлекает врагов {cursed}
See Invisible	— позволяет видеть невидимых
Sustain Strength	— не дает снижать силу
Sustain Intelligence	— не дает снижать ум
Sustain Wisdom	— не дает снижать мудрость
Sustain Constitution	— не дает снижать CON
Sustain Dexterity	— не дает снижать ловкость
Sustain Charisma	— не дает снижать CHA
Slaying	— увеличивает To-Hit и To-Dam
Free Action	— защищает от парализации

АМУЛЕТЫ

Wisdom
Charisma

Searching	
Teleportation	— всегда {cursed}. При чем тут телепортация, неясно
Slow Digestion	— уменьшает потребность в пище
Resist Acid	— см. выше
Adornment	— просто украшение
the Magi	
Doom	— {cursed}

Амулеты of Wisdom и of Charisma, а также кольца для четырех остальных характеристик обычно увеличивают соответствующие характеристики на 1—4 единицы. Однако встречаются и отрицательные значения, и в этом случае кольцо или амулет всегда {cursed}. Так что надо идентифицировать эти предметы, прежде чем надевать их.

Кольца of Speed очень редки и ценны. Фактически, по редкости они соответствуют уникальным предметам. Такое кольцо стоит на черном рынке больше миллиона монет. Но это при условии, что оно увеличивает скорость на один уровень. Мне не встречались Ring of Speed (+2), и их, скорее всего, не существует, хотя это объяснило бы, как можно добиться скорости света. Зато часто попадаются проклятые кольца — от (-1) до (-3).

Кольца и амулеты of Searching увеличивают Searching. Это помогает отыскивать в стенах секретные двери, а на полу — ловушки. Обычно кольцо или амулет увеличивает эту способность на 5—20 единиц, однако и среди этих предметов бывают проклятые, которые уменьшают Searching.

Амулет of the Magi, бесспорно, является самым ценным из неуникальных амулетов. Он увеличивает AC на несколько единиц, а также сильно повышает Searching и Perception (напомним, что эти способности не возрастают с получением новых уровней, то есть они на протяжении всей игры не изменяются, если не надеть какой-либо магический предмет). Этот амулет не бывает проклятым, и он увеличивает обе способности на 15—35 единиц. Надев такой амулет, можно находить большинство ловушек автоматически, еще не

успевая наступить на них, а многие секретные двери показываются, стоит подойти к ним вплотную.

Кольца of Damage, of Accuracy и of Slaying могут оказывать большую помощь в бою. Они также бывают {cursed}, но если это не так, то они увеличивают To-Hit или To-Dam на 3—18 единиц. Если Вам попадетсЯ в лабиринте кольцо of Slaying, оба бонуса которого будут больше 10, его непременно надо подобрать. У меня был случай, когда кольцо (+11, +18) помогало в бою гораздо лучше, чем даже одно из Колец Власти.

ТЕПЕРЬ НАДО ПОДРОБНО РАЗОБРАТЬ, КАКИМИ МАГИЧЕСКИМИ КАЧЕСТВАМИ МОГУТ НАДЕЛИТЬ ПЕРСОНАЖ НАДЕТЫЕ НА НЕГО ОРУЖИЕ И СНАРЯЖЕНИЕ.

Многими способностями обладает только оружие. Если оно Slay Animal, Slay Undead, Slay Giant, Slay Demon, Slay Troll, Slay Orc или Slay Dragon, то при использовании этого оружия против соответствующего вида врагов его характеристика (MdN) (см. выше) увеличивается в три раза. Slay Evil повышает только в два раза, но это гораздо более ценно, так как к силам Зла относится большая часть опасных врагов. Так как драконы могут иметь большое количество HP и убить их обычным оружием трудно, есть специальное качество Execute Dragon, которое обеспечивает увеличение (MdN) не в три, а в пять раз при ударе по дракону.

Оружие также может быть of Flame (огненное), of Frost (ледяное) и of Shock (электрическое). Первые два вида увеличивают (MdN) в три раза, если враг не защищен от соответствующей стихии, а третий — в пять раз. Мне не попадалось оружие of Shock, которое бы не было уникальным. Есть также только одно оружие, вызывающее землетрясения, — булава Моргота Гронд. Кроме того, все оружие of Flame придает своему хозяину Resist Fire, of Frost — Resist Cold, of Shock — Resist Lightning, а of Slay Undead — способность обнаруживать невидимых врагов.

Если оружие имеет сразу несколько маги-

ческих способностей (что встречается в Ангбанде очень часто, особенно для уникального оружия), то в бою коэффициенты увеличения (MdN) не складываются и не перемножаются, из них просто выбирается наибольший. Допустим, оружие of Slay Evil и of Slay Dragon будет иметь против драконов коэффициент 3. Оружие of Flame и of Execute Dragon — коэффициент 5 (Execute Dragon) и т. д.

Некоторое уникальное оружие является также эффективным копательным инструментом. Чаще всего такое оружие проламывает даже гранитную стену за один ход. Это позволяет избавиться от кирок и лопат.

Повышать скорость могут оружие, кольцо и сапоги. Как уже говорилось, все увеличивающие скорость предметы крайне редки.

Шапки, короны и шлемы часто позволяют персонажу лучше видеть врагов. Два уникальных предмета, шлем «Дракон Дор-Ломина» и шапка Трандуил, дают очень ценную способность — телепатию (ESP). Это позволяет видеть любых врагов сквозь стены (в том числе и невидимых). Эту способность дает также некоторое уникальное оружие (не самое лучшее). Многие головные уборы также повышают инфравидение, что делают и два уникальных амулета.

Большинство остальных способностей может быть встроено в любой тип оружия или снаряжения. Наибольшую ценность имеет повышение характеристик и важных способностей (например, Stealth). Только с помощью магического оружия и снаряжения можно сделать свои характеристики больше 18/100, а реальный предел составляет 18/220 (обозначается 18/**). Многие предметы повышают сразу несколько характеристик, а некоторые — одну, но сильно.

Не меньшее значение имеет и защита от снижения характеристик. В игре это называется Sustain XXX. Если характеристика защищена, то никакие происки врагов не смогут ее уменьшить. Начиная игру, надо учитывать, что хоббиты имеют защищенную DEX, полутролли — STR, дунаданы — CON. Многие предметы позволяют защитить одну из характеристик, но в любом случае не менее че-

тырех жизненно важны. Только щит Анариона и Кольцо Всевластья защищают все характеристики (правда, это же делают и роботы магов, но они имеют небольшой АС и поэтому редко используются).

Такие способности, как Slow Digestion (уменьшение потребности в пище), See Invisible (способность видеть невидимых врагов), Free Actions (защита от парализации) и Feather Falling (избавляет от снижения HP при падении в яму), встречаются во многих уникальных предметах. Это не означает, что они являются менее ценными, чем другие, просто игрок может получить эти способности разными способами. Выбор оружия и снаряжения является в Ангбанде стратегическим решением, и к нему надо подходить очень ответственно.

Очень ценной является способность быстрее регенерировать ману и HP. Она называется Quick Regeneration. Эта способность тем ценнее, чем выше АС персонажа. Если он достаточно высок, то враг попадает очень редко, и при высокой скорости регенерации потерянные HP могут успевать восстанавливаться. Это также очень ценно, если игрок убегает от врага: можно быстрее восстановиться и исправить ситуацию.

Несколько уникальных видов оружия дают постоянный свет. Обычно это не имеет значения, если у игрока есть один из трех уникальных источников света (см. выше), но в противном случае очень ценно. Оружие также может привлекать врагов (Aggravate Monsters), причем этим свойством обладают несколько предметов (например, Всесокрушающая булава Deathwrecker).

Оставшиеся способности защищают персонаж от действия одной из многочисленных субстанций, которыми бросают в него враги. Для пяти «основных» стихий (Lightning, Cold, Fire, Acid и Poison) есть два уровня защиты — Resist (то есть соответствующая субстанция будет вызывать только третью часть повреждения) и Completely immune (при этом вообще никакого повреждения не будет). Многие предметы имеют Resistance — защиту от первых четырех стихий.

В случае одной из субстанций, не входящих в эти четыре, защита Resist означает не столько защиту от снятия HP, сколько защиту от последствий действия данной субстанции. Хорошим примером служит Resist Poison — эта способность не дает врагам сделать персонаж Poisoned (состояние более подробно описано выше).

Похожий смысл имеют защита от конфузии (Resist Confusion) и защита от звуковых атак (Resist Sound; напомним, что звуковые атаки часто вызывают головокружение). Защита от света и тьмы (Resist Light и Resist Darkness) в основном направлена на сокращение потери HP от этих субстанций, хотя по-моему, в Resist Light входит и защита от ослепления, часто вызываемого светом. Способность Resist Blindness защищает от любых ослеплений, чем бы они ни были вызваны, а Resist Shards — от черепков, которыми часто бросаются силы Земли, вызывая у персонажа раны.

Следующие пять видов защит настолько важны, что без них игрок будет постоянно подвергаться серьезным опасностям. *Это защита от следующих субстанций: Chaos, Disenchantment, Nexus, Nether и защита жизненного опыта.*

Защита от потери жизненного опыта (Sustain Life Levels) важнее всего, так как практически любой призрак (обозначаемый буквой W) может дотронуться до персонажа, и произойдет Life Draining — уменьшение опыта. После этого, как объяснялось ранее, можно восстановить опыт, но гораздо лучше иметь защиту от Life Draining. Иногда приходится сражаться сразу с несколькими призраками, и они могут снять опыт настолько, что произойдет откат на уровень (и даже на несколько уровней) назад, а это, конечно, резко уменьшает шансы на победу.

Некоторые враги вызывают Life Slipping — небольшое понижение опыта, от которого невозможно защититься и после которого нельзя восстановиться. К счастью, опыт, получаемый за уничтожение такого врага, обычно перекрывает потери от Life Slipping.

Хаос (Chaos) при попадании в героя вызывает у него особо сильный вид конфузии. При этом около него на экран выводится то, чего нет на самом деле, — символы вещей, врагов и даже магазинов. Это состояние длится довольно долго (вполне достаточно, чтобы погибнуть). Защита от хаоса приводит к тому, что персонаж всего лишь теряет несколько HP, если враг бросает Хаос.

Название субстанции Nexus можно перевести как «путаница». Если персонаж не защищен от нее, то попадание Nexus'a может вызвать интересный эффект — некоторые характеристики у него уменьшатся, а некоторые увеличатся. Иногда это может быть выгодно (например, увеличение STR за счет СНА), но так как общий баланс изменений отрицателен, это происходит редко. Ни одному серьезному игроку не захочется добровольно играть в такую «лотерею», но, к счастью, этой субстанцией бросают относительно нечасто.

Термин Nether означает «смертельное, могильное влияние». Многие скелеты и призраки пускают стрелки и шары из этой субстанции, которые способны снимать до 300 HP, так что Resist Nether Forces помогает выстоять в битве с ними. Кроме того, попадание такого шара или стрелки вызывает Life Draining, причем для защиты от этого требуется иметь именно Resist Nether Forces, а не Sustain Life Levels.

Защита от Disenchantment настолько важна, что часто определяет выбор той или иной брони. Disenchantment можно перевести как «порча», и именно такое действие эта субстанция и производит. Если враг применил Disenchantment, а у персонажа нет от нее защиты, то у всего, что на нем надето, снимаются магические бонусы (To-Hit и To-Dam у оружия и To-AC у экипировки). Представим себе, что игрок нашел уникальное оружие, которое имеет бонусы, большие 10 (что встречается очень часто). В этом случае он НИКОГДА не сможет восстановить бонусы, так как соответствующие заклинания и свитки не позволяют увеличивать бонусы более 10. Естественно, не существует и другой версии уникального оружия, которое бы не было испорчено.

То же самое касается и снаряжения. Его бонусы снижаются и под воздействием кислоты (Acid), если соответствующий предмет (а не персонаж!) не Resist Acid. Персонаж получает Resist Acid от любого из надетых предметов, а от кислоты каждый предмет должен защищаться отдельно. Авторы игры хорошо продумали состав уникальных предметов, и практически все уникальное снаряжение, которое имеет бонус To-AC больше 10, Resist Acid.

ПРИВЕДЕМ ЕЩЕ НЕКОТОРЫЕ ПОЛЕЗНЫЕ СВЕДЕНИЯ О ВРАГАХ, ВСТРЕЧАЮЩИХСЯ В АНГБАНДЕ. Их можно разделить на несколько групп по используемым ими методам боя. Многие враги просто стремятся вступить в непосредственный контакт с персонажем и тем или иным способом нанести ему физическое повреждение (одни из них бьют, другие кусают, третьи бодают и т. д., однако для игрока это не имеет значения). Существенно то, что такие враги не могут ударить, пока не догонят героя.

Второй тип врагов способен, кроме этого, еще и бросаться какой-либо субстанцией, телепортироваться, красть психическую энергию (ману), в общем, имеет один-два способа магического воздействия. При этом используемые ими заклинания не наносят долговременного ущерба персонажу (например, не ухудшают его броню и не снимают жизненный опыт). С такими врагами лучше расправляться в ближнем бою, так как на расстоянии они имеют преимущество.

Третий тип врагов — это те враги, к которым нельзя подходить близко, если не имеешь соответствующей защиты. Призраки и многие разновидности желе (в частности, зеленое желе, желатиновый куб и кислотная цитоплазма) явно относятся к этому классу. Таких врагов надо «расстреливать» издали либо с помощью заклинаний или соответствующих магических инструментов, либо просто из лука.

Наконец, к четвертому типу относятся непредсказуемые враги, которые могут использовать опасные заклинания, призывать помощь или наносить серьезные повреждения

своим колдовством. В этом случае требуется как можно быстрее добраться до них и заставить врага принять ближний бой, в котором он не так опасен. Однако если речь идет об очень сильном враге, обладающем большим количеством НР и наносящем сильные удары, особенно именном, требуется использовать все имеющиеся с собой возможности усиления и защиты, которые описаны выше. Следует учитывать возможность серьезного боя и заготавливать магические предметы на этот случай.

Большинство букв латинского алфавита (как прописных, так и строчных) обозначают каждая свою разновидность врагов.

ВРАГИ В АНГБАНДЕ

a	Giant Ant	Гигантский муравей
A	Angelic being	Ангел
b	Giant Bat	Гигантская летучая мышь
B	Birds	Птицы
c	Giant Centipede	Гигантская стоножка
C	Canine	Зверь из собачьих
d	Dragon	Дракон
D	Ancient Dragon	Древний дракон
e	Floating Eye	Плавающий глаз
E	Elemental	Дух субстанции
f	Feline	Зверь из кошачьих
F	Fly	Муха или слепень
g	Golem	Голем
G	Ghost	Дух
h	Demihumans	Иные расы
H	Hybrid	Гибрид
i	Icky-Thing	?
I	Minor Demon	Слабый демон
j	Jelly	Желе
J	Jabberwock	Бармаглот (см. Кэррола)
k	Kobold	Кобольд
K	Killer Beetle	Жук-убийца
l	Giant Louse	Гигантская вошь
L	Lich	Лишай
m	Mold	Плесень
M	Mummy	Мумия
n	Naga	Полуженщина/полузмея
N		
o	Orc	Орк
O	Ogre	Людоед
p	Human	Человек

P	Giant Human	Человекоподобный гигант
q	Quadroped	Четвероногое
Q	Quylthulg	Труднопереводимо
r	Rodent	Грызун
R	Reptile	Рептилия
s	Skeleton	Скелет
S	Scorpion/Spider	Скорпион/Паук
t	Giant Tick	Гигантский клещ
T	Troll	Троль
u		
U	Umber Hulk	Мертвец
v	Vortex	Вихрь
V	Vampire	Вампир
w	Worm/Worm Mass	Червь/Масса червей
W	Wight/Wraith	Призрак
x		
X	Xorn/Xaren	?
y	Yeek	?
Y	Yeti	Йети
z	Zombie	Зомби
Z	Zethyr Hound	Собака из субстанции
\$	Creeping coins	Ползучие монеты
&	Major Demon	Сильный демон
,	Mushroom Patch	Грибная поляна

Если игра идет на цветном мониторе, цвет символа позволяет довольно точно определить, какой из врагов встретился. Одной и той же буквой могут обозначаться существа, сражаться с которыми надо по-разному. Quylthulg представляет собой «котел плоти», сам по себе он не очень силен, но способен телепортироваться и телепортировать персонаж от себя, а также создавать большое количество врагов. Есть еще Mimic, он может иметь вид свитка/книги либо предмета снаряжения и таким образом привлекает игроков. Он не очень силен и практически не двигается, зато вызывает разнообразные заклинания и отравляет.

Как уже не раз говорилось, практически все призраки и желе (кроме самых слабых, которых часто можно успеть быстро уничтожить) относятся к третьему типу врагов. Сюда же можно отнести и вампиров, лишай, мертвецов, духов и плесень. Значительная часть этих врагов опасна, и к ним не рекомендуется подходить близко. Кроме того, при-

зраки и духи способны проходить сквозь стены, а мертвецы при этом еще и ломают стены, расчищая дорогу прочим врагам.

Вихри (Vortex) и Zephyr Hound'ы, а также большинство мух (Fly) и жуков принадлежат ко второму типу, то есть в основном бросаются различными субстанциями. Для примера приведем все виды zephyr hound'ов (есть также несколько hound'ов, обозначаемых как «собачьи» (C), а эти представляют собой субстанции в форме собак).

- Light Hound — бросается светом, может ослепить
- Dark Hound — бросается тьмой, которая уничтожает освещение в лабиринте
- Ethereal Hound — не бросается ничем, зато невидимый и может проходить сквозь стены (то же самое относится и к другим «ethereal»-созданиям, например драконам. Это слово означает «божественный»)
- Fire Hound — бросается огнем
- Cold Hound — бросается холодом
- Energy Hound — бросается молнией (lightning)
- Earth Hound — бросается черепками (shards), которые могут причинять раны. Имеет больше HP, чем все предыдущие
- Air Hound — бросается отравой. Термин «Air» (воздух), однако чаще означает, что враг использует молнию
- Water Hound — бросается кислотой (Acid) и может портить снаряжение на расстоянии
- Vibration Hound — бросается звуком, который часто оглушает. Имеет намного больше HP, чем предыдущие
- Nexus Hound — бросается Nexus'ом, о котором см. выше
- Gravity Hound — бросается гравитацией. Может проходить сквозь стены
- Inertia Hound — бросается инерцией, которая уменьшает скорость персонажа

- Impact Hound — бросает силовые элементы (нечто вроде ударной волны)
- Nether Hound — бросает Nether (см. выше). Также имеет гораздо больше HP, чем все предыдущие
- Time Hound — бросается временем. Самый опасный враг! От него нет никакой защиты, а если «время» попадет в героя, у него «стрелки пойдут назад», что выражается в снижении всех характеристик и жизненного опыта. К счастью, не очень силен, и его можно успеть убить
- Plasma Hound — бросается плазмой. Она снимает у персонажа значительное количество HP
- Ethereal Hound — это «усиленная версия» старого Ethereal Hound'a, причем их разделяет значительная разница в глубине обитания (750 и 2700 футов). Этот «близнец» намного сильнее и может изрыгать Nether
- Chaos Hound — бросается Хаосом, кроме того, имеет вдвое больше HP, чем предыдущий
- Aether Hound — имеет столько же HP и, кроме того, может бросаться отравой, кислотой, холодом, огнем, Хаосом, звуком, Disenchantment'ом, Nexus'ом (см. выше), силовыми элементами, светом, временем или плазмой

Этот список приведен в первую очередь для того, чтобы начинающие игроки могли получить полный список применяемых в игре субстанций и умели распознавать опасность. Практически все Hound'ы, в отличие от остальных врагов этого типа, нападают группами, насчитывающими до 10 одинаковых врагов. Они могут иметь разное количество HP, так как в Ангбанде количество HP у врага рассчитывается по такой же формуле MdN, как и наносимое оружием повреждение. Например, два последних Hound'a имеют HP 60×30, то есть в среднем около 900 HP,

однако возможны и значительные отклонения.

Привилегия нападать группами не принадлежит только Hound'am. Орки, демоны, тролли и людоеды также практически всегда нападают группами. Более того, на некоторых уровнях встречаются целые залы орков, троллей, демонов и даже драконов.

Отдельного упоминания заслуживают воры. Это чаще всего люди либо хоббиты, которые передвигаются очень быстро, за один ход успевают подбежать к игроку, украсть деньги (а иногда и вещи), причем некоторые даже несколько раз, и телепортироваться. Затем они повторяют атаку, пока не будут убиты. Против них буквально все средства хороши. Если предоставляется случай выстрелить в вора из лука или жезла, не надо его упускать. Лучше всего ускориться; тогда вор может быть втянут в бой.

Вот описания некоторых наиболее опасных именных врагов:

Cerberus, Guardian of Hades (C) — *Цербер, страж Гадеса*. Обычно находится на глубине 4700 футов. Может изрыгать огонь, Nether, штормы Тьмы или призывать других Hound'ов — каждый третий ход. Каждый его удар сопровождается пламенем, которое и представляет основную опасность. Дело в том, что пламя может сжигать вещи, которые персонаж носит с собой (в основном свитки и посохи; точно так же холод может замораживать снадобья, а кислота способна уничтожать любые вещи, которые не Resist Acid). Никакой защиты от этого нет; Resistance защищает только персонаж, но не его вещи.

Tiamat, Celestial Dragon of Evil (D) — *Тиама, дракон Зла*. Охраняет первый круг Ада. Обычно находится на глубине 3500 футов, может изрыгать огонь, холод, кислоту, молнии и ядовитые газы (отраву) из своих пяти голов. Кроме того, может насылать страх и конфузию. Ее газовое облако может снимать 500 НР за один раз, так что надо постоянно поддерживать количество своих НР, большее 500.

The Cat Lord (f) — *Кошачий лорд*. Передвигается быстро и незаметно. Обычно живет

на глубине 3200 футов. Может телепортировать персонаж к себе. За один ход может навести конфузию, снять ловкость, навести слепоту и парализацию. Несмотря на то что он не очень силен, победить его трудно, так как персонаж практически всегда Confused. Если есть защита от конфузии, Кошачий лорд убивается довольно легко.

Murazor, the Witch-King of Angmar (W) — *Муразор, Призрачный король Ангмара*. Это глава девяти Кольценосцев, которые при жизни были великими чародеями, но девять Колец, изготовленных Сауроном для людей, постепенно превратили их в призраков, верно служащих Саурону. В Ангбанде присутствуют все девять Кольценосцев, и каждый имеет собственное имя. Муразор обычно находится на глубине 4000 футов и может призывать себе на помощь остальных Кольценосцев. Кроме того, он может насылать страх, раны и парализовать, вызывать стрелы Маны и шары Nether'a, призывать древних драконов, могучих призраков или большое количество разных врагов. За один ход он способен два раза уменьшить жизненный опыт. Но все же его было бы легко убить, если бы он не телепортировал персонаж от себя.

Tselakus, the Dreadlord (G) — *Тселакус, Лорд духов*. Он обычно находится на глубине 3400 футов и может проходить сквозь стены. Он способен ослеплять, конфузить, вызывать Nether Ball'ы или Darkness Storm'ы, а также призывать Кольценосцев и могучих призраков. За один ход может два раза снизить силу.

Feagwath the Undead Sorcerer (L) — *Феагват, Мертвый колдун*. Обычно находится на глубине 4500 футов. Может телепортировать персонаж очень далеко, насылать потерю памяти, страх и раны, вызывать огненные шары и Штормы Маны, а также призывать демонов и могучих призраков. За один ход способен два раза вызывать Disenchantment.

Sauron the Sorcerer (p красное) — *Саурон, самый сильный и надежный слуга Моргота*. Это он выковал Кольцо Всевластья и девять Колец, породивших Кольценосцев. Обычно находится на глубине 4950 футов, и после его гибели появляется магическая лест-

ница вниз, на следующий уровень, где уже можно встретить Моргота. Может делать все то, что и Феагват, а также многое другое, например телепортировать персонаж на другой уровень и призывать древних драконов. Странно, что Саурон не призывает Кольценосцев. За один ход он может два раза вызывать Disenchantment и два раза вытянуть все заряды из жезла или посоха.

Qlzqqlzuup, the Lord of Flesh (Q) — *Лорд плоти*. Обычно находится на глубине 3900 футов и не двигается. Он также не наносит удары. Зато каждый ход он призывает: простого врага, призрака, драконов, толпу разных врагов, ангела, Hound'ов, Кольценосцев, рептилий, муравьев, именных врагов, могучих призраков или древних драконов. Тип призываемых врагов выбирается случайным образом, но даже одного призыва Кольценосцев или именных врагов может быть достаточно для гибели. С этим врагом нельзя сражаться на открытом пространстве.

Ungoliant, the Unlight (S) — *Унголиант, Тьма*. Именно она помогла Морготу уничтожить древа Валаров. Обычно находится на глубине 3750 футов, но двигается со скоростью Fast (большинство именных врагов — Very Fast). Может насылать ослепление, конфузию, страх и замедление. Извергает темноту и штормы Тьмы, снимающие по 300 НР. Может призывать пауков и лечиться. За один ход способна отравить четыре раза.

Cantoras, the Skeletal Lord (s) — *Канторас, Лорд скелетов*. Этот противник опасен тем, что он двигается с огромной скоростью (не менее Deadly Speed) и на каждом ходу способен телепортировать персонаж к себе, насылать страх, раны и потерю памяти, замедлять, а также вызывать несколько стрел и шаров и призывать могучих призраков. В бою с ним надо обладать, по меньшей мере, скоростью Extremely Fast, иначе он будет наносить повреждения так часто, что игрок не успеет их вылечить.

Morgoth, Lord of Darkness (P) — *Моргот, Князь Тьмы*. Уничтожение этого врага означает выигрыш всей игры. Он может появляться на любой глубине, начиная с 5000 фу-

тов. Он идет сквозь стены, разрушая их на пути. Передвигается он на скорости Deadly Speed и имеет два уникальных предмета — огромный молот подземного мира Гронд (10d8) (+5, +25) и железную корону с двумя Сильмарилями, которая увеличивает все характеристики до 18/***, а также дает возможность видеть все. Оба эти предмета достаются тому, кто победит Моргота, однако какой от этого толк?

Моргот способен насылать потерю памяти, вызывать стрелы Маны и шары Nether'a. Кроме того, он способен призывать разных врагов, Кольценосцев, именных врагов, могучих призраков или древних драконов. Одно из этих действий он делает каждый третий ход, однако из-за его большой скорости это происходит довольно часто. Так как Моргот и без этих заклинаний является очень опасным противником, рекомендуется перед тем, как идти на бой с ним, перебить всех Кольценосцев и наиболее опасных именных врагов.

Гронд является единственным оружием of Earthquake, каждый удар которого не только наносит повреждение, но и вызывает землетрясение. Впрочем, оно только убивает наиболее слабых из призванных Морготом врагов, освобождая тем самым место для сильных. За один ход Моргот наносит два удара, снимает все характеристики (если они не защищены) и вытягивает все заряды из посоха или жезла. Так как Моргот имеет более 17 000 НР, бой с ним длится довольно долго. Готовясь к битве, следует предпочитать свитки, снадобья и грибы магическим инструментам, так как первые действуют безотказно и не могут быть испорчены врагом.

ТЕПЕРЬ МЫ ОПИШЕМ НЕКОТОРЫЕ САМЫЕ ЛУЧШИЕ УНИКАЛЬНЫЕ ПРЕДМЕТЫ (многие, но далеко не все предметы описаны в документации).

Из оружия два предмета намного лучше всех остальных. Это меч *Фингольфина Рингиль* и *Всесокрушающая булава Death-wreaker*.

A Longsword named Ringil (4d5) (+22, +25). Этот меч повышает скорость персонажа на один уровень. Он сделан из Холода (of

Frost), который сияет так ярко, что может служить постоянным источником света. Он дает в три раза более сильные удары (12d5) против демонов, призраков (undead) и троллей и в два раза (8d5) против любого Зла. Придает своему хозяину защиту от холода, быструю регенерацию и маленькую потребность в пище, а также защиту от света, парализации и способность видеть невидимое. В него встроено заклинание — Ice Storm (ледяной шторм). Масса оружия — 13 фунтов.

A Mace of Disruption named Deathwrecker (4d12) (+18, +18). Эта булава очень тяжела, но так как она увеличивает силу своего хозяина на целых 6 единиц, то ее могут носить почти все. Она of Flame, дает в 3 раза более сильный удар (12d12) против животных и драконов и в два раза — против Зла. Владелец этой булавы полностью защищен от огня, имеет защиту от темноты, Хаоса и Disenchantment'a. Кроме того, булавой можно разносить стены лучше всякой кирпичи. К сожалению, она привлекает врагов. Масса 40 фунтов.

Есть только один *арбалет*, который может поспорить с уникальными мечами, копьями, топорами и прочим оружием. Это **Light Crossbow named Cubragol** (×3) (+10, +14). Он также, как и Рингиль, повышает скорость персонажа. Кроме того, в него встроено заклинание, которое делает все имеющиеся у его хозяина арбалетные стрелки of Fire. Это позволяет расстреливать с безопасного расстояния тех врагов, к которым близко лучше не подходить, и не давать им сократить это расстояние, пользуясь более высокой скоростью.

Из *броней и кольчуг* лучше всех две. Первая, **Adamantite Plate Mail named Soulkeeper** (-4) [40, +20] (Хранитель), защищает от холода, кислоты, темноты, Хаоса, Nexus'a и Nether'a. В нее встроено ценное заклинание, которое полностью восстанавливает все HP. Самое же ценное — это то, что она защищает от Life Draining (снятия жизненного опыта).

Если бы эта броня защищала и от Disenchantment'a, она была бы однозначно лучшей. Это обеспечивает другая броня, **Mithril Plate Mail of Celeborn** (-3) [35, +28], которая дает Resistance и защиту от темноты,

а также повышает STR и CHA на 4. В нее встроено заклинание Genocide.

Выбирать броню следует так, чтобы обеспечить защиту от Disenchantment. Если такой уникальной брони нет, надо найти **Power Dragon Scale Mail** (-3) [40, +15], которая имеет защиту практически от всего (но, к сожалению, не от Life Draining). В такие брони встроено мощное заклинание, позволяющее снимать у врагов 300 HP, но они сильно снижают ману.

Самые лучшие *сапоги* — **Boots of Fearor** [3, +20]. Они ускоряют своего хозяина на один уровень, а встроено в них заклинание позволяет временно ускориться еще больше. Если их нет, надо раздобыть Сапоги скорости (Boots of Speed), которые могут принадлежать к любому из трех видов сапог.

Самый лучший *щит* — **Large Metal Shield of Anarion** [5, +20]. Он дает Resistance и защищает от снижения все характеристики. Если он не найден, то на бой с Морготом придется запастись грибами of Restoring. Самые лучшие *рукавицы*, как и меч, принадлежали Финголфину. **Set of Cestus of Fingolfin** (+10, +10) [5, +20] увеличивают DEX на 4, повышают To-Hit и To-Dam на 10 и имеют боевое заклинание. Они защищены от яда, поэтому не могут портиться от него.

Лучший головной убор (если не считать Короны Моргота) — *шлем Дракон Дор-Ломина* [5, +20]. Этот шлем повышает силу, DEX и CON на 4, дает Resistance, защищает от яркого света и ослепления, постоянно светится и позволяет своему хозяину видеть врагов сквозь стены («телепатия»).

Лучший *плащ* — **Shadow Cloak of Luthien** [6, +26]. Он увеличивает INT, WIS и CHR на два, Resist Fire, Cold и Acid. В нем также есть встроено заклинание, однако я не смог понять его смысл. Лучшим источником света, без сомнения, является Аркенстон Трейна, который увеличивает WIS и DEX на 2 и защищает от Life Draining. В него также встроено заклинание Enlightenment.

Лучших *амулетов* два — *амулет Ингвэ* и *ожерелье Гномов*. Оба они увеличивают инфравидение своего владельца на 30 футов и

позволяют ему видеть невидимых врагов. Амулет Ингвэ дает Resistance и увеличивает на 3 Wisdom и Charisma. В него встроено уникальное заклинание — Dispel Evil пятикратной мощности. Ожерелье Гномов не имеет заклинания, зато оно дает быструю регенерацию и увеличивает на 3 силу и CON.

Лучшим *кольцом* можно считать самое *сильное из трех Колец Власти Вилью*. Оно защищает от парализации, Life Draining, отравления, а также снижения Wisdom. Оно прибавляет по 3 ко всем характеристикам. Кроме того, это Кольцо Воздуха полностью защищает от молнии и вызывает очень сильные шаровые молнии.

Ну а теперь, наконец, выйдем из пещер Ангбанда и вспомним, что это всего лишь игра. Ее описание заняло так много места, потому что было что описывать, тогда как мир большинства игр настолько ограничен, что после одной-двух игр игрок уже способен узнать о нем все.

Оценка: 12 («Лучшая игра всех времен и народов»).

Комментарии и пожелания

Те читатели, которые сумели пробраться через описание Ангбанда, поймут, что поставленная этой игре оценка не нуждается ни в каких комментариях. Эту игру придумывали такие мастера, что мне кажется просто кощунством вообще давать ей какие-то оценки. Однако некоторые критические пожелания все же надо привести.

Прежде всего, в игре слишком велик элемент случайности. Понятно, что в бою без случайностей не обойтись, однако зачем было допускать возможность разрушения жезла или посоха при перезарядке? Ведь улучшение оружия и брони не может разрушить улучшаемый предмет — оно может просто не сработать. А перезарядка инструментов теперь превращается в опасную операцию, и

игроки будут сохраняться, чтобы не потерять ценные посохи и жезлы.

По-моему, не следовало допускать увеличения характеристик до 18/100. Это означает, что в конце игры они будут доведены до максимума, независимо от того, каковы были раса и профессия персонажа в начале. Можно было использовать принцип, примененный в некоторых более простых играх: характеристики увеличиваются при получении нового уровня. Лучше всего было бы предоставить самому игроку выбрать, какую из характеристик увеличивать. Это повысило бы разнообразие игры и ее интеллектуальность.

Очень плохо также и то, что уникальные предметы достаются случайно.

При этом игрок не чувствует своей заслуги, когда получает ценный предмет. Так как уникальных предметов много, можно утверждать, что игроку обязательно достанутся один или два из них, хотя теоретически можно выиграть без единого уникального предмета. Однако следовало бы уникам, во-первых, найти, а во-вторых, отбить его у врага. Можно «раздать» уникальные предметы именным врагам, причем информацию о том, какой предмет кому принадлежит и где находится обладатель этого предмета, можно будет узнать на черном рынке по очень дорогой цене.

Недостаточный выбор товара в магазинах также не красит игру. У многих игроков бывает, что 50 (максимальный) уровень уже достигнут, денег накоплены многие миллионы, но на Моргота идти еще нельзя — не найдено подходящего оружия либо снаряжения. Это может отбить интерес к дальнейшей игре. В любом случае в магазинах должны быть как дешевые, так и очень дорогие и ценные товары. Конечно, там не должны продаваться уникальные предметы, иначе вся игра сведется к собиранию денег. Но практически все остальное должно быть. Вызывает удивление тот факт, что «нестандартные» магические книги иногда можно купить на черном рынке, но никогда — в магическом магазине. То же касается священных книг, а также ценных снадобий (of Strength, of Dexterity и т. д.).

В Ангбанд входит файл SUGGEST.DOC, в

котором некоторые западные игроки привели свои пожелания. Там есть такие предложения, как создание магазинов в глубине лабиринта и введение таких персонажей, которые бы не вредили, а помогали игроку. Легко заметить, что обе эти задачи можно выполнить, если ввести бродячих торговцев. Ассортимент их товара, а также цены должны зависеть от глубины: чем глубже, тем больше выбор и цены, так как приходится доплачивать за риск.

Можно было значительно разнообразить игру, если бы врагов разрешалось не только убивать, но и брать в плен. Следовало ввести зоомагазин, в котором бы покупали экзотических животных. Также не очень сложно было бы ввести в игру ездовое животное, которое можно было бы либо купить в магазине, либо объездить дикое, захватив его в плен. Ездовое животное влияло бы на скорость и защиту персонажа, а также могло бы помогать ему в бою (например, дракон). Тут раскрываются большие возможности, однако это была бы совсем другая игра. Тем не менее странно,

что ни в одной известной мне игре, в которой можно выбирать для героя оружие и снаряжение, ему не дают сесть на коня.

Не мешало бы также ввести еще два предмета снаряжения — кошель (Purse) и заплечный мешок (backpack). Каждый кошель должен давать возможность носить не более определенной суммы денег — это делает деньги более ценными. Кроме того, должна быть возможность оставлять деньги дома — скажем, не более 100 000 вместо одного предмета. Должны быть и волшебные кошельки, защищающие от воровства. Можно даже ввести уникальный кошель, деньги в котором не уменьшаются при покупках.

Основная характеристика заплечного мешка — его вместимость, которая всегда недостаточна. Магические мешки могут помогать персонажу идентифицировать положенные в них предметы, увеличивать его силу, чтобы дать возможность таскать более тяжелые грузы или защищать от кражи. Без сомнения, должны быть мешки of Resist Fire, Resist Cold и Resist Acid.

KING'S BOUNTY (КОРОЛЕВСКАЯ НАГРАДА)

Производитель: фирма *NEW WORLD COMPUTING*, 1990 г.

ЖАНР: ролевая игра (не принадлежит к классу *Dungeons & Dragons*).

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: можно играть на адаптерах *CGA*, *EGA* и *VGA* (в последнем случае используется режим $320 \times 200 \times 256$ цветов). Вся игра помещается на дискете размером *720K*, так что можно играть даже на компьютере без жесткого диска.

King's Bounty (далее *KB*) по-английски означает «королевская награда». Цель игры состоит в том, чтобы найти украденный скипетр, что должно обеспечить мир и покой в королевстве. Кроме того, количество ходов в игре ограничено — программа ведет счет дней. Каждое действие занимает определенную часть дня или несколько дней, и есть четыре уровня сложности игры: **Easy** (легкий) — 900 дней, **Normal** (обыкновенный) — 600, **Difficult** (сложный) — 400 и **Impossible?** (Невозможный?) — 200 дней.

КОРОЛЕВСТВО СОСТОИТ ИЗ ЧЕТЫРЕХ КОНТИНЕНТОВ: **Continentia**, **Forestria**, **Archipelia** и **Saharia**. Для нахождения скипетра требуется собрать карту того места, где он закопан, которая разделена на 25 кусков. Часто достаточно собрать не всю карту, а только большую ее часть.

В ЭТОЙ ИГРЕ ЕСТЬ 25 ВИДОВ СУЩЕСТВ, которые могут выступать как за игрока, так и против него. Армия игрока состоит из нескольких отрядов (от одного до пяти). Все существа одного вида приписываются к одному отряду. Чем больше отряд, тем выше его выносливость и сила удара. Конечно, различные воины неравноценны. Например, один гигант (*Giant*) может перебить большое количество крестьян (*Peasants*). Но более сильные воины стоят дороже, и нанять их можно меньше.

Карта каждого континента имеет размер 64×64 клетки, и каждая клетка может быть обычной сушей, горой, лесом, водой или пустыней. Ходить можно только по обычной земле и по пустыне, но переход по пустыне занимает очень много времени (каждый ход — один день). Кроме того, если у игрока есть корабль, он может плавать по морю.

На карте также присутствуют неприятельские отряды, города, замки, клады и жилища различных существ, где их можно нанять на службу. Вражеская армия также может состоять из 1—3 отрядов, причем практически всегда игроку предоставляется информация об их типе и размерах, основываясь на которой он принимает решение, атаковать врага или нет. При этом программа описывает размеры отрядов следующими выражениями: **A few** (1—10), **Some** (10—20), **Many** (20—50), **A lot of** (50—100), **Horde** (100—500) и **Multitude** (более 500). Если игрок чувствует, что враг ему не по силам, он может спастись бегством (при этом враг «висит у него на хвосте») на корабль или в королевский замок.

В этой игре бой проходит в нединамическом режиме. Каждый вид бойцов имеет силу (**SL**), скорость передвижения (**MV**), количество **HP** и **Damage**, наносимое врагу. Две последние характеристики определяются соответствующими качествами вида, умноженными на размер отряда. Для **Damage** задаются минимальное и максимальное значения. Кроме того, каждый отряд имеет настроение (**Morale**), которое может быть **Low** (плохое), **Norm** (нормальное) или **High** (хорошее). От настроения в большой степени зависит способность отряда как нападать, так и защищаться.

Настроение отрядов зависит только от состава армии. Большинство отрядов практически всегда имеют нормальное настроение, но, если их заставляют сражаться рядом с ненавистными им привидениями, скелетами, зомби или вампирами, оно падает до плохого. Эльфы, друиды, варвары (*Barbarians*), духи, карлики, кочевники (*Nomads*) и гиганты в одиночестве либо друг с другом имеют хорошее настроение (**High**). Однако стоит присое-

динить к ним любой другой отряд, как оно падает до нормального, а если это один из вышесказанных или тролли, — до плохого.

В процессе боя игрок и враг делают ходы по очереди. За ход каждая сторона может передвинуть все свои отряды. Характеристика MV показывает, сколько клеток может пройти отряд за ход. Если она равна 4, то за один ход отряд может достичь вражеских позиций. Некоторые виды существ способны летать (Fly). Это означает, что за ход они могут переместиться в любое место и атаковать врага.

Большинство видов воинов может атаковать только врагов, находящихся рядом с ними. При этом атакуемый отряд способен ответить на атаку и убить некоторое количество атакующих. Однако если на один отряд нападает несколько, то он может ответить только на одну атаку, что очень выгодно для атакующего.

Некоторые воины способны поражать противника на расстоянии. Это лучники, орки и эльфы, которые стреляют из луков, а также друиды и архимаги, использующие заклинания и гиганты, которые бросают огромные камни. Иметь такие отряды очень выгодно, так как они способны вести борьбу с аналогичными отрядами противника, а после их уничтожения помогать своим ударным силам добывать оставшихся врагов. Так как дальнобойные отряды не должны вступать в соприкосновение с врагом, их надо прикрывать другими, более выносливыми. К сожалению, запасы стрел, заклинаний и камней не бесконечны, и если битва затягивается, то игроку приходится либо не использовать эти отряды, либо пускать их в бой, где они неизбежно понесут потери. *Если рядом с отрядом стрелков находится враг, стрелять нельзя.*

Привидения и вампиры имеют другую особенность. Если они успешно атакуют вражеский отряд (людей), то все убитые ими враги тоже становятся привидениями и вампирами. Вследствие этого в конце битвы такие отряды могут не только не уменьшиться, но даже увеличиться. Однако если их станет слишком много, то отряд становится

неуправляемым и атакует любого, кто окажется рядом с ним.

Демоны имеют особое заклинание — Half (половина). Время от времени они насылают его на противника, и его отряд уменьшается вдвое. Конечно, это очень ценно, если этот отряд трудно уничтожить обычными средствами (например, большой отряд драконов). Однако игрок не может управлять частотой вызова этого заклинания.

Не все встречающиеся отряды враждебны. Некоторые из них желают присоединиться к славной армии игрока. Все такие армии однородны и обычно невелики. Если в армии игрока нет свободного места, то сообщается, что они «бежали в страхе от Вашей огромной армии». Однако чаще всего присоединять такие отряды невыгодно, так как из-за этого упадет настроение остальных.

На каждом континенте есть несколько замков, каждый из которых может быть занят одним из врагов короны. На первом континенте находятся 6 таких врагов, на втором и третьем — 4 и на четвертом — 3. Каждый враг имеет свое имя, и его армия не очень изменяется от игры к игре. Атака замка происходит так же, как и обычный бой, но игрок должен иметь катапульту для пролома стен замка (ее можно купить в любом городе за 3000 монет). Кроме того, в замке всегда находится пять отрядов, и они могут быть довольно сильными. За разгром врага игрок получает один из 25 кусочков карты украденного скипетра.

Если в замке нет ни одного врага, то его забирают разнообразные монстры (часто это скелеты, привидения и т. д.). Такой замок тоже можно захватить, и это обычно гораздо легче сделать, но не принесет новых частей карты.

Если армия игрока одержала победу, то он захватывает некоторую сумму денег, которая тем больше, чем более сильная армия разгромлена. Если захвачен замок, в нем можно *оставить гарнизон* и впоследствии использовать его для пополнения своих сил. Если этого не сделать, то замок будет захвачен различными монстрами, однако при оставлении отрядов им надо заплатить.

В *KING'S BOUNTY* можно играть одним из четырех персонажей — рыцарем, паладином, волшебницей или варваром. Персонаж в КВ имеет несколько характеристик, которые чрезвычайно важны. Leadership определяет, какого размера армии можно водить в бой. Например, если Leadership равен 123, то можно иметь не более 123 крестьян. Более сильные существа предъявляют и большие требования; например, такой Leadership не позволит иметь ни одного дракона.

В этой игре есть и магия. Волшебницы имеют ее с самого начала игры, остальным требуется добраться до особой пещеры и «пройти курс обучения», заплатив за это 5000 монет. После этого пещера пропадает.

Всего существует 7 боевых заклинаний, которые можно использовать только в бою, и 7 «дорожных» — только в пути. Заклинания в КВ напоминают свитки: у игрока может быть несколько заклинаний каждого вида, и их число уменьшается на единицу при использовании. Однако результат действия заклинаний (особенно боевых) в основном определяется магическими способностями персонажа. В бою можно вызывать не более одного заклинания за ход.

Каждый персонаж имеет магическую силу (spell power) и максимальное число заклинаний, которое он способен выучить. Сами заклинания приобретаются в городах, причем в каждом городе можно купить только заклинания одного типа.

Вот список всех заклинаний:

Боевые	Дорожные
Clone	Bridge
Teleport	Time Stop
Fireball	Find Villain
Lightning	Castle Gate
Freeze	Town Gate
Resurrect	Instant Army
Turn Undead	Raise Control

Заклинания Lightning и Fireball направляются на врага и уменьшают размеры его отряда. Их названия означают молнию и огненный шар, однако никаких отличий между

ними нет (за исключением количества убиваемых врагов). Сила заклинаний зависит также от Spell power персонажа.

Freeze «замораживает» вражеский отряд на один ход. Это может быть использовано, чтобы не дать ему летать или стрелять, а на следующем ходу отряды игрока уже заставят отряд вступить в бой. Кроме того, заклинание используется в тяжелых боях, когда больше помочь своим войскам нечем.

Clone позволяет увеличить размер одного из своих отрядов. Количество добавляющихся воинов зависит от вида отряда (чем сильнее, тем меньше) и от магической силы игрока. Resurrect означает «оживление», это заклинание оживляет несколько убитых воинов (конечно, больше, чем Clone, так как оживлять наверняка легче, чем клонировать). Это заклинание самое дорогое, оно стоит 5000 монет.

Телепортация (Teleport) — очень ценное заклинание. Можно телепортировать один из своих неповоротливых отрядов к врагу, чтобы его стреляющие и летающие силы не поражали Ваших лучников. Можно также телепортировать один из вражеских отрядов поближе, чтобы расправиться с ним. Иногда это заклинание используется для вывода отряда из боя.

Заклинание Turn Undead очень эффективно уничтожает мертвецов (привидения, скелетов, зомби, вампиров). В буквальном переводе оно обозначает «вернуть мертвых в могилы».

Драконы в КВ имеют одну особенность: на них не действуют никакие заклинания. Нельзя не только уничтожить заклинаниями вражеских драконов, но и увеличивать количество своих или телепортировать их. Более того, на них не оказывают влияния даже заклинания друидов и архимагов.

Заклинание Bridge устанавливает мост, по которому можно переходить узкие проливы. Find Villain сообщает, в каком замке находится очередной враг. Эти заклинания самые дешевые и наименее полезные. Instant Army позволяет создать новую армию, класс и сила которой зависят от силы заклинаний игрока.

Заклинания Town Gate и Castle Gate перемещают игрока со всей его армией к воротам соответствующего города или замка. При этом нельзя перемещаться в неизвестные города или замки (требуется ввести первую букву названия города или замка, что не очень удобно).

Заклинание Time Stop используется наиболее часто. Оно приводит к тому, что количество оставшихся на выполнение задачи дней временно «замораживается» и не уменьшается. Время задержки равно Spell Power × 10 ходов.

Raise Control позволяет временно увеличить свой Leadership (на Spell Power × 100 единиц). При этом игрок может нанять большие отряды для захвата, например, замка опасного врага. Используя несколько этих заклинаний, можно намного повысить Leadership. Однако когда их действие закончится, если размер отряда будет большим, чем допускается текущим Leadership'ом, то этот отряд станет неуправляемым (Out of Control). Такие отряды следуют за героем, но не подчиняются его приказам. В бою они атакуют ближайший отряд (а им чаще всего оказывается один из своих отрядов). Тем не менее такой отряд можно телепортировать поближе к врагу, и когда он поредеет, то снова станет подчиняться приказам.

Деньги достаются игроку двумя путями. Одной из характеристик игрока является недельное содержание, которое ему выплачивает король. Кроме того, он зарабатывает деньги, разбивая вражеские армии. Расходы включают в себя плату за аренду корабля (от 100 до 500 монет в неделю, в зависимости от того города, где был арендован корабль), а также недельную плату всем своим войнам.

Города выполняют несколько полезных функций. В каждом из них можно купить катапульту, необходимую для штурма замков (она не теряется, если персонаж не разбит в бою), нанять корабль (все города расположены на побережье) и сдать его обратно (причем не обязательно в том же городе). Кроме того,

в городе можно купить несколько заклинаний одного вида и получить информацию по поводу того, кто правит ближайшим к городу замком и каков приблизительный состав его армии. В любом городе можно взять контракт на поимку одного из врагов: если захватить его замок, то в дополнение к обычным трофеям будет выплачена премия за выполнение контракта. Надо всегда брать контракт, так как иначе считается, что враг сумел убежать и закрепиться в одном из свободных замков, могут быть разные армии, но они обычно слабее тех, которые собирают в своих замках враги короны.

На всех континентах щедро разбросаны сундуки с сокровищами. Взятие сундука может привести к увеличению магической силы, получению нескольких заклинаний, возможности перехода на следующий континент. Иногда взятие сундука приводит к увеличению еженедельного дохода, однако чаще всего в сундуке лежат деньги. Предлагается либо взять их себе, либо раздать своим войнам, повысив тем самым свой Leadership. Практически всегда *следует раздавать деньги*, так как это единственный способ повышения Leadership'a.

Войска можно набирать только в специально отведенных для этого местах. *Пять видов войск (Militia, Archers, Pikemen, Cavalry и Knights)* можно набирать только в королевском замке, зато их количество не ограничено. Остальные войска надо нанимать там, где они живут. На всех континентах есть по несколько мест, в которых можно пополнять свою армию. Это может быть степь (изображение телеги), гора (пещера), лес (огромное дерево) или башня с привидениями. В степи живут крестьяне, волки, кочевники (Nomads), варвары и архимаги. Орки, карлики, людоеды, гиганты и драконы живут в пещерах. В башнях водятся скелеты, зомби, привидения, демоны и вампиры. Остальные живут в лесу.

Вот список видов войск в КВ и их характеристики (L — Leadership):

Название	Макс. количество	SL	MV	Кол-во HP на одного	Damage на одного	Недельная плата за одного
Peasants	L	1	1	1	1—1	1
Sprites	L	1	Fly	1	1—2	1
Militia	L/2	2	2	2	1—2	5
Wolves	L/3	2	3	3	1—3	4
Skeletons	L/3	2	2	3	1—2	4
Zombies	L/5	2	1	5	2—2	5
Gnomes	L/5	2	1	5	1—3	6
*Orcs	L/5	2	2	5	2—3	7
*Archers	L/10	2	2	10	1—2	25
*Elves	L/10	3	3	10	1—2	20
Pikemen	L/10	3	2	10	2—4	30
Nomads	L/15	3	2	15	2—4	30
Dwarves	L/20	3	1	20	2—4	30
Ghosts	L/10	4	3	10	3—4	50
Knights	L/35	5	1	35	6—10	100
Ogres	L/40	4	1	40	3—5	75
Barbarians	L/40	4	3	40	1—6	75
Trolls	L/50	4	1	50	2—5	100
Cavalry	L/20	4	4	20	3—5	80
*Druids	L/25	5	2	25	2—3	70
*Archmages	L/25	5	Fly	25	2—3	120
Vampires	L/30	5	Fly	30	3—6	150
*Giants	L/60	5	3	60	10—20	200
Demons	L/50	6	Fly	50	5—7	300
Dragons	L/200	6	Fly	200	25—50	500

Звездочкой отмечены те отряды, которые могут стрелять по врагам или поражать их на расстоянии любыми другими способами. Например, гиганты (Giants) бросают огромные камни, а друиды поражают своими заклинаниями (которые, однако, не действуют на драконов, как и любые другие заклинания).

Сравнивая первый и четвертый столбцы, можно отметить, что цифры в них совпадают. Отсюда можно вывести «фундаментальный закон»: количество HP у любого отряда не может превышать Leadership'a персонажа. Если отряд поредел в боях, можно вернуться и пополнить его, однако каждое такое место (кроме королевского замка) содержит фиксированное число воинов, и оно уменьшается при наймах. Разумеется, нельзя взять больше воинов, чем есть в наличии. Еще одним ограничивающим фактором являются деньги — при

наиме войска надо заплатить всем сумму, равную их плате за 10 недель. Например, за каждого нанимаемого дракона придется выложить 5000 монет.

Несмотря на то что время в игре считается в днях, многие действия выполняются в конце каждой недели. В этот момент игрок получает свое недельное содержание от короля и платит всем своим отрядам. Кроме того, астрологи предсказывают, для каких воинов будет благоприятна следующая неделя, и во всех местах, где можно нанять этих существ, восстановится их первоначальное количество (если оно уменьшилось из-за наборов игрока). Это вводит в игру случайный фактор и разнообразит ее.

Если вся армия игрока может летать (Fly), то он способен *подняться в воздух* вместо того, чтобы ходить по земле. При этом он может пролетать над горами, лесами и водой. Перелет позволяет быстро добраться до любого места, особенно удобно собирать таким способом сундуки. Заметив клад, можно приземлиться около него, взять его и снова взлететь. При этом очень легко уйти от врагов, так что летающая армия может быть совсем слабой. Однако духи (Sprites) не способны поднять игрока в воздух, а остальные летающие существа редко можно найти на первых двух континентах. На последнем континенте, покрытом пустынями, перелет является единственным способом избежать траты времени.

На каждом континенте спрятаны два уникальных предмета (артефакта). При нахождении каждого из них игроку дается кусочек карты скипетра (таким образом, всего этих кусочков 17 за врагов + 8 за артефакты = 25). Кроме того, многие артефакты повышают характеристики игрока.

Вот их список:

- | | |
|---|---|
| 1) Ring of Heroism
Articles
of Nobility | Кольцо героизма
Дворянские грамоты
Доход+2000 |
| 2) Shield
of Protection | Щит защиты |

Anchor of Admiralty	Адмиральский якорь +10 000 монет
3) Book of Necros	Книга духов Количество заклинаний × 2
Crown of Command	Корона Власти Leadership × 2
4) Amulet of Augmentation	Благословенный амулет Spell power+5
Sword of Prowess	Меч доблести

Mage	6	+180	+1000	+5	+10
Warlord	5	+300	+2000	+1	+3
Lord	14	+500	+4000	+2	+5
Champion	13	+400	+4000	+2	+6
Archmage	12	+300	+1000	+5	+12
Overlord	10	+500	+2000	+1	+3

Рассмотрев эти таблицы, каждый может выбрать себе персонажа по вкусу. Волшебница получает невысокий Leadership, но сундуки с сокровищами позволяют сгладить это. Зато ее магические способности намного превышают возможности остальных. Так как длительность действия заклинания Time Stop зависит от Spell power, волшебницы тратят меньше времени. В общем, играть волшебницей гораздо проще, чем остальными типами.

Barbarian — чистый воин, практически не обладающий магическими способностями. Зато его Leadership такой же, как и у рыцаря, причем он получает уровни намного раньше остальных, и на 2—3 уровнях его недельный доход самый высокий. Зато рыцари чуть лучше знают магию. Паладин занимает промежуточное положение между рыцарем и волшебницей.

Карты всех четырех континентов в King's Bounty всегда постоянны. Но в начале каждой игры на них расставляются сокровища, враги, места найма отрядов и артефакты. Это практически превращает игру в новую, так как стратегия сильно зависит от имеющихся войск.

Если игрок имеет несколько мест с варварами, эльфами, друидами, то есть может набрать сильную армию с настроением High, ему может быть выгоднее не нанимать другие отряды, даже в королевском замке. Он может набирать королевские войска для захвата замков и оставлять их в качестве гарнизонов. В противном случае ему придется опираться на рыцарей и кавалерию.

Если весь континент уже исследован, собраны все сокровища и перебито большинство врагов, можно отправляться на следующий. На другой континент можно добраться только морским путем, и это всегда занимает целую неделю. Чтобы переплыть на другой конти-

Артефакты третьего континента, действие которых зависит от характеристик персонажа в момент находки, лучше не брать, пока не будут собраны все сокровища и получены все уровни. Игрок переходит на новый уровень в королевском замке, и для этого необходимо поймать определенное количество врагов (то есть захватить их замки).

Вот с какими характеристиками персонажи начинают игру:

	Gold	Leader-ship	Comission/week	Spell power	Max # of spells
Knight	7500	100	1000	1	2
Paladin	10 000	80	1000	1	3
Sorceress	10 000	60	3000	2	5
Barbarian	7500	100	2000	0	2

Количество врагов, которое нужно поймать для получения каждого нового уровня, различается для каждого типа персонажа. При получении уровня увеличиваются практически все характеристики. Кроме того, изменяется звание персонажа. Получение уровня открывает и еще одну возможность. Кавалерию можно нанимать только после получения второго уровня, а рыцарей — после третьего.

	Gold	Leader-ship	Comission/week	Spell power	Max # of spells
General	2	+100	+1000	+1	+3
Crusader	2	+80	+1000	+2	+4
Magician	3	+60	+1000	+3	+5
Chieftan	1	+100	+2000	+1	+2
Marshal	8	+300	+2000	+1	+4
Avenger	7	+240	+2000	+2	+5

нент, надо найти морскую карту с описанием пути, которая находится в одном из сундуков предыдущего континента. Кроме того, еще в одном сундуке каждого континента находится его полная карта, которая позволяет определить, какие районы еще не разведаны.

Отдельный тип армии представляет собой летающая армия. В отличие от боевой, тут выгоднее брать небольшую армию, так как она все равно не для того, чтобы драться, а чтобы разведывать и собирать сокровища. На каждом следующем уровне как сокровища, так и враги имеют лучшие характеристики, чем на предыдущем. Поэтому с нахождением первого же летающего отряда рекомендуется собрать все имеющиеся сундуки. Такие отряды желательно иметь под рукой на каждом континенте, например для инспекции своих замков (мало кто помнит, какие отряды и где у него размещены) или для поиска нужных заклинаний в городах.

Тактика боя несложна, но некоторые приемы все же имеются. Если у врага есть духи (Sprites), их надо расстреливать в первую очередь, так как иначе они налетят на лучников и могут убить нескольких из них; кроме того, лучники не могут стрелять, пока рядом враг. Вообще с самого начала боя следует не дать вражеским отрядам стрелять и летать. Это делается подведением к ним своих отрядов. Кавалерия способна за один ход добраться до врага и сковать его боем. Разумеется, то же самое может сделать любой летающий отряд, но духи долго не продержатся, а архимагов выгоднее использовать как лучников. Так как драконов и демонов редко можно достать не на последнем континенте, остаются вампиры, но они снижают настроение у остальных. Можно использовать заклинание Freeze, которое задержит врага на один ход, а за это время многие отряды успевают подойти.

Некоторые отряды гораздо лучше нападают, чем защищаются (например, привидения), другие — наоборот (тролли являются наилучшим примером). Если армия игрока обладает преимуществом в количестве отрядов, то есть может атаковать один вражеский отряд двумя, то выгодно расположить войска так, что-

бы враг атаковал хорошо защищенный отряд. Тогда другие отряды могут с меньшими потерями разгромить его.

В бою вовсе не обязательно нападать на каждом ходу. Если все отряды игрока лучше защищаются, чем нападают (а чаще всего так оно и есть) и у него нет численного преимущества, он может *не нападать на врага*. Тогда его отряды будут только отражать удары и в некоторых случаях понесут меньшие потери (хотя это и займет больше времени). Очень трудно дать рецепт «на все случаи жизни», игроку следует попробовать самому.

Если во вражеской армии одни «тихоходы», проходящие по одной клетке за ход, а у игрока есть много лучников, может быть выгодно не пускать свои отряды вперед, а выставить их перед лучниками, чтобы заставить врагов проходить три хода, подвергаясь обстрелу.

В любом бою следует помнить, что и *вражеские отряды тоже имеют настроение*, однако благодаря глупости врагов оно довольно часто низкое. Ни в коем случае не следует убивать в первую очередь те отряды, которые снижают настроение врага. Бывали случаи, когда это значительно усиливало врага и даже приводило к поражению.

Если численным превосходством в отрядах обладает враг (а это происходит при захвате практически каждого замка, так как игрок оставляет своих лучников на задней линии, и его ударным отрядам приходится вступать в бой в меньшинстве), то желательно как можно быстрее уничтожить это превосходство, для чего сначала должны уничтожаться самые слабые отряды, то есть те, которые можно быстро подавить. Это позволяет добиться превосходства в отрядах и навалиться на сильного врага двумя-тремя отрядами при поддержке лучников.

Лучники не обязательно должны стрелять в начале каждого хода. Они могут передвинуться на количество клеток, равное их MV-1, а потом стрелять. Эльфы и гиганты, таким образом, могут перейти на две клетки перед каждым выстрелом. Это позволяет им «играть в догонялки» с медленным противником. Если у игрока остались только эльфы, а

у врага — только один сильный, но медленный отряд (тролли, людоеды и т. д.), то можно без потерь расстрелять врага, ускользая от него на каждом ходу.

Оценка: 9 («Очень хорошая игра»).

Комментарий

King's Bounty — превосходный пример того, насколько верная проработка игры важнее самого изощренного ее программирования. Эта игра реализована совсем не сложно — картинки сменяют друг друга, чтобы создать иллюзию анимации. Да и сценарий игры не очень сложен — все действия игрока ограничены боем, разведкой, собиранием сокровищ и отрядов. Именно это позволяет играть в КВ

даже детям (в отличие от, скажем, Ангбанда, в который «детям до 16» играть чуть ли не противопоказано).

Опытный игрок может выиграть в КВ за один день и даже за 2—3 часа. После освоения эта игра быстро надоедает. 25 типов отрядов — это немало, однако после нескольких недель игры любой запомнит все их особенности. Авторам игры следовало поместить на поле боя фигуру самого игрока, а также его противника (если игрок захватывает его замок). Это резко увеличит разнообразие в тактике боя. Кроме того, враг тоже должен использовать магию. Набор боевых заклинаний слишком мал, и ни одно из них не имеет длительного действия. Наконец, 8 артефактов могли бы не просто улучшать характеристики, но и помогать в бою и путешествиях.

EMPIRE (ИМПЕРИЯ)

Производитель: *INTERSTEL CORP.*

ЖАНР: *военная игра.*

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: *можно играть на РС/ХТ с адаптером CGA. С другой стороны, обладатели более качественной аппаратуры не получают сколько-нибудь значительного улучшения изображения. Игра вмещается на дискете размером 360К. Можно играть, не имея винчестера, — это практически не отражается на удобстве игры.*

Империя является «Wargame of the Century», то есть она моделирует войны нашего столетия. Игрок является главнокомандующим одной из воюющих сторон, и его цель — полностью «захватить весь мир». В этой игре не принимаются в расчет такие «мелочи», как политика и экономика. Считается, что идет мировая война, в которой производство всех стран ориентировано только на военные нужды. Нет и управления наукой — в военное время важно производить как можно больше, а на внедрение нового нет времени. В общем, мир Империи лучше всего соответствует началу 2 мировой войны.

Карта в этой игре имеет размеры 98×58 клеток. Каждая клетка может быть морем, сушей или городом. Все города считаются равноценными (это одно из досадных ограничений игры). В начале игры у каждого игрока (их может быть 2 или 3, причем за любое их число может играть компьютер или человек) есть только один город. Остальные он должен найти и захватить сам — в начале игры они никому не принадлежат.

Каждый город может производить один из 8 видов вооружений: армии, самолеты, эсминцы, подводные лодки, транспорты, крейсера, авианосцы или линкоры. Разумеется, если город не имеет выхода к морю, корабли там строить нельзя. Каждый из этих 8 видов имеет свои особенности.

Армии могут передвигаться только по суше. Если надо перевезти по морю, их грузят на транспорты. На один транспорт может вместиться до 6 армий. Только армии могут захватывать города. Если армия атакует город, то она может либо захватить его (и остаться там в качестве гарнизона), либо потерпеть поражение. В любом случае эта армия больше не пойдет в бой. За один ход армия передвигается только на одну клетку (можно ходить по диагонали).

Самолеты — единственные боевые единицы, которые могут летать как над сушей, так и над морем. За один ход самолет пролетает целых 5 клеток, но топлива в его баках хватает только на 4 хода полета, и, если самолет вовремя не посадить в городе или на авианосце, он разобьется. Самолеты часто используются для разведки окружающего мира. Дело в том, что в начале игры игроки не знают карты мира, они имеют информацию только о тех местах, где побывали их силы. Разведка позволяет определить местонахождение ближайших городов, тем самым ускоряя рост империи.

Все корабли, конечно, могут плавать только по морю. Только эсминцы способны за один ход передвигаться на 3 клетки, остальные корабли — на 2. Кроме того, каждый корабль имеет количество Hits, соответствующее HP во многих других играх. Если корабль принимает участие в боевых действиях, он может получить несколько пробоин (Hits). Если их количество достигает максимума для данного типа корабля, он тонет. Если нет, у него уменьшается скорость и его невыгодно пускать в бой (так как больше вероятность его потери). Такой корабль можно починить в любом своем городе (на починку каждой пробоины уходит всего 1 ход, причем это не влияет на продукцию города). Армии и самолеты «имеют 1 hit», то есть они либо есть, либо их нет.

САМЫЙ ФУНДАМЕНТАЛЬНЫЙ ПРИНЦИП ИМПЕРИИ: чем сильнее боевая единица, тем больше времени требуется на ее постройку. Это заставляет игрока решать, нужны ли ему, допустим, линкоры или будет достаточно крейсеров (на постройку трех крейсеров требуется

меньше времени, чем на два линкора). В начале игры можно установить Production Efficiency для каждого игрока (от 0 до 100%). Чем выше это число, тем быстрее будут производиться все боевые силы. Установка Combat Efficiency позволяет задать боевые качества всех войск игрока. С помощью этих параметров можно очень сильно разнообразить игру, даже если она ведется на той же карте.

Вот список основных характеристик боевых единиц Империи (количество ходов на производство даны для Production Efficiency 50%, которая устанавливается по умолчанию, но соотношение между ними сохраняется и для других установок):

Боевая единица		К-во ходов	Hits	Скорость	Вместимость
Army	Армия	6	1	1	—
Fighter	Самолет	12	1	5	—
Destroyer	Эсминец	24	3	3	—
Submarine	Подлодка	24	2	2	—
Transport	Транспорт	30	3	2	6 армий
Cruiser	Крейсер	36	8	2	—
Carrier	Авианосец	48	8	2	8 самолетов
Battleship	Линкор	60	12	2	—

Эсминцы слабо подходят для ведения боя, их обычно применяют для дальней разведки, которую не могут проводить самолеты из-за ограниченности радиуса действия. Однако они довольно эффективно уничтожают вражеские транспорты, тем самым не давая врагу развиваться. Эсминцы также применяются для охранения собственных эскадр, а также транспортов.

Подводная лодка — специфический вид корабля. В то время как все остальные боевые силы видны врагам, если они находятся на соседней клетке, подлодка продолжает оставаться невидимой, по крайней мере для транспортов и авианосцев. Таким образом, они могут обнаружить подлодку, только если случайно наткнутся на нее. Подводная лодка гораздо эффективнее нападает, чем защищается. Бывали случаи, когда лодки топили

авианосцы и крейсера. Однако лодки практически беззащитны против самолетов. Даже транспорт, нападая на подводную лодку (случайно), иногда может ее затопить. Поэтому лодки используются практически только для перехвата вражеских транспортов, и они отлично справляются с этой задачей.

Транспорт — единственное средство, способное перевезти армии через море. Они могут атаковать города прямо с транспортов. Шести армий, которые можно погрузить на транспорт, достаточно для захвата практически любого города (обычно требуется 1—3 армии). Транспорт имеет 3 hit'a, как и эсминец, и вполне может победить в бою другой транспорт или самолет. Несмотря на довольно длинный срок постройки, транспортов строят очень много, так как они часто уничтожаются врагом.

Крейсер — чисто боевой корабль. Он практически всегда уничтожает самолеты, эсминцы, подводные лодки и транспорты противника (возможно, получая при этом несколько пробоин). Кроме того, он способен атаковать врага, находящегося на побережье (в том числе армии). Это позволяет использовать крейсера для непосредственной поддержки высадки войск на вражеский берег. Эти корабли часто используются для самых разнообразных целей: конвоирования транспортов, разведки вражеского берега (эсминцы слишком слабы для этой задачи), завоевания превосходства в районе и т. д.

Авианосец должен быть в составе каждого крупного ударного соединения, предназначенного для блокирования и атаки вражеских городов. При полной загрузке (8 самолетов) авианосец представляет собой самый мощный корабль в игре, однако на его создание требуется большее время, чем на два линкора. Авианосец способен чрезвычайно эффективно разведывать территорию (если самолеты летают в режиме патрулирования), в том числе вражескую сушу, чего не может сделать ни один корабль. Если расстояние от авианосца до ближайшей авиабазы (города или другого авианосца) не превышает 20 клеток, то самолеты могут эффективно применяться для по-

давления врага, а потери будут восполняться новыми самолетами с базы.

Однако чаще всего авианосец обеспечивает патрулирование и противолодочную оборону целого соединения кораблей, в числе которых практически всегда есть несколько крейсеров или линкоров, составляющих ударную силу группы. Самолеты авианосца находят врага и позволяют игроку использовать силу своих боевых кораблей. Если линкор или крейсер получит столько пробоин, что скорость снизится до 1, игроку придется вывести их из эскадры и отправить в ремонт, тогда как авианосец, не вступающий в бой, нуждается только в восполнении потерь в самолетах.

Наконец, линкор — самый крепкий корабль, который так же, как и крейсер, способен расстреливать вражеские армии на берегу. На этот корабль можно положиться в самых сложных случаях. Его можно отправить перекрыть узкий перешеек, по которому продвигаются армии врага, и ни одна из них не сможет помочь городам, против которых проводится десантная операция. Но основная цель линкора — завоевание превосходства на море, то есть борьба с вражескими крейсерами и особенно линкорами. Линкоры также способны сражаться с одинокими авианосцами врага, так как для уничтожения линкора может потребоваться слишком много самолетов.

В Империи учитывается налаженность производства. Если, допустим, город произвел одну часть, то на следующие такие же у него будет тратиться на 1/6 часть меньше времени (на армию — 5 ходов вместо 6, на самолет — 10 вместо 12 и т. д.). Конечно, это поощряет заранее продумывать свои строительные программы (изменение вида продукции лишает игрока этого бонуса, даже если город уже производил то, что от него требуется теперь), а также строить более слабые единицы (например, крейсера вместо линкоров), так как выигрыш за счет серийности на этом получается быстрее.

Модель боя в Империи проста и эффективна. Сражаются всегда две боевые единицы, принадлежащие разным игрокам. Они

атакуют друг друга по очереди, и в зависимости от их сил, а также по воле случая компьютер выбирает, сколько пробоин получила атакуемая единица. При этом атакующая сторона имеет преимущество, так как часто враг погибает, не успев ответить на удар. Конечно, на войне не обойтись без случайностей, и в этой игре как раз выдержан баланс между случайностью и закономерностью.

СТРАТЕГИЯ ИМПЕРИИ НЕ МЕНЕЕ СЛОЖНА, ЧЕМ, ДОПУСТИМ, В ШАХМАТАХ. На первом этапе игры требуется успеть захватить как можно больше ничейных городов до соприкосновения с врагом. Программа обычно расставляет начальные города игроков довольно далеко друг от друга, чтобы дать им возможность развиваться. Разумеется, тот игрок, возле города которого окажется больше свободных городов, получит преимущество.

Сначала надо произвести несколько армий и разведать окрестности своего города. Часто на этом же острове бывает еще несколько городов, и желательно их захватить как можно быстрее. После этого надо начать производить транспорт и, если есть свободные города, несколько самолетов для разведки близлежащих городов.

Когда империя игрока достигнет 8—10 городов, надо начинать думать о противнике (если он сам не заставил думать о себе). В одном городе рекомендуется начать производство эсминцев, чтобы разведать положение противника и особенно незахваченные города. Если число городов достигло 12—15 (всего на карте обычно около 60—80 городов), следует уже начинать строить тяжелые корабли.

Игра против компьютера (или даже против двух игроков, управляемых компьютером) гораздо проще, чем игра двух игроков друг против друга. Многие игроки не уделяют достаточного внимания патрулированию, и поэтому врагу иногда удается проскользнуть мимо очень сильных эскадр. Следует помнить, что враг виден, только если своя армия, самолет, корабль или город находится рядом с ним (как уже говорилось, подлодки представляют собой исключение из этого правила).

Войдя в соприкосновение с врагом, и даже еще до этого, следует организовать патрулирование своих границ самолетами. К сожалению, дальность патрулирования не превышает 6 клеток, но и это позволит уничтожить вражеский транспорт, не дав ему высадить войска. Не следует надеяться на одни самолеты — враг может специально направить крейсер либо даже линкор для «насыщения» береговой обороны, а транспорты направить в другое место. Можно оставить для патрулирования несколько эсминцев, да и затаившаяся подводная лодка будет отличным сюрпризом для врага.

Чтобы пройти сквозь охранение, враг может выбросить свои армии не прямо на город, а на сушу, часто находящуюся довольно далеко от ближайшего города. Следует предусмотреть это и расставить в таких местах лагерь несколько армий. Надо стремиться к тому, чтобы в любом случае если не отразить, то хотя бы заметить противника.

СРАЖЕНИЯ В ИМПЕРИИ ЧРЕЗВЫЧАЙНО «КРОВОПРОЛИТНЫ» И ЗАНИМАТЕЛЬНЫ СО СТРАТЕГИЧЕСКОЙ ТОЧКИ ЗРЕНИЯ. Если, например, встречаются две крупные эскадры, то результат боя в равной степени зависит как от случая, так и от мастерства игроков. Однако каждая эскадра имеет свою задачу, а противник должен не допустить ее выполнения. Поэтому *не так важны потери сторон в сражении, как то, что замыслы одной из сторон сорваны* (не обязательно той, которая понесла большие потери).

Сухопутные сражения лишены всякого очарования. Одна огромная армада армий налетает на другую, и битва идет до последнего. Если флоты и авиация сторон имеют возможность вступить в дело, то бой становится интереснее. Тяжелые корабли могут блокировать перешейки, авианосцы — атаковать врага самолетами, и, кроме того, обе стороны могут попробовать захватить чужие города с помощью десанта.

Десант — наиболее интересная военная операция в игре. Приступая к ней, надо всегда помнить, что противник может прибегнуть к

контрдесанту, даже если он вроде бы не имеет никаких сил поблизости. Чаще всего захвату подлежит остров, на котором есть несколько городов. Непосредственно перед десантом рекомендуется проверить береговое охранение противника, но не надо отправлять для этого линкор, иначе враг может что-то заподозрить. Можно послать камикадзе — эсминец либо пустой транспорт (враг не узнает, сколько армий на транспорте, пока не затопит его) создать отвлекающую высадку в другом месте, которая способна даже добиться успеха.

Если речь идет о большом острове, имеющем стратегическое значение, его лучше захватывать двумя авианосными соединениями, с двух сторон. При этом самолеты пролетают сквозь территорию врага, доставляя точную информацию о его перемещениях. Редко удастся добиться одновременного захвата большого числа городов, так что лучше разделить транспорты на несколько волн, чтобы первая волна захватила несколько городов и создала угрозу захвата остальных по суше. Обычно при этом охранение снимается, а его силы передаются для организации обороны городов.

Несомненно, тот игрок, который имеет большее число городов, находится в гораздо лучшем положении. Очень трудно играть 20 городами против 30. Однако здесь преимущество еще не настолько велико, чтобы сопротивление стало безнадежным. Если же враг превосходит по количеству городов вдвое, для выправления положения требуется настоящее мастерство. Единственное, что помогает отстающему, — трудность защиты большого числа городов.

Империя — одна из немногих игр, дающих игрокам возможность самим создать игровую карту. Причем редактор карт не поставляется как отдельный продукт (чего доброго, еще и за дополнительную плату либо только для зарегистрированных пользователей), а входит в состав игры. К сожалению, нет возможности ни присвоить названия городам, ни указать, в каких городах должны начинать игроки. Это сильно снижает ценность редактора.

Возможность играть вдвоем или втроем против компьютера также является довольно

редкой. Империя — это именно та игра, где без компьютера не обойтись, иначе невозможно обеспечить скрытность передвижений. Кроме того, в программе существует возможность играть с пересылкой данных по электронной почте.

Оценка: 9 («Очень хорошая игра»).

Комментарий

Оценку этой игры снижает то, что она не очень удобна в управлении. К середине игры у игроков скапливается по 100 боевых единиц и более, и даже на то, чтобы скоординировать им всем оставаться на месте, уходит масса времени. Несмотря на продуманную

систему команд, позволяющую задавать, например, патрулирование города или эскортирование корабля, с этим ничего поделать нельзя. Невозможно остановить производство в тех городах, где оно уже не нужно. Нельзя объединять армии в корпуса, чтобы управлять всеми ими сразу. Наконец, нет возможности просто передвинуть несколько боевых единиц и передать ход следующему игроку.

Однако все же эта игра — одна из лучших известных мне программ, моделирующих военные игры. Ее вполне можно использовать как тренажер для курсантов военных училищ и академий. Изучив Империю, я не перестаю удивляться, какую отличную игру удалось сделать фирме Interstel такими простыми средствами.

WAR

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: фирма *BRODERBUND SOFTWARE*.

ЖАНР: военная игра.

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: можно играть на *IBM PC* с адаптером *CGA*. Вся игра умещается на одной дискете объемом 360 К, поэтому можно играть даже без жесткого диска.

WAR — одна из самых простых стратегических игр. Игрок управляет определенным количеством воинов и должен сражаться против компьютера (к сожалению, эта игра не обладает гибкостью Империи, в которую может играть и человек против человека). В отличие от большинства прочих подобных игр, WAR не требует полного уничтожения противника. На карте расположено несколько флагов — они являются ключевыми точками, за которые идет борьба. Для выигрыша необходимо захватить все флаги (каждый из них меняет цвет, в зависимости от того, какая сторона им владеет).

Карта в этой игре довольно разнообразна. На ней могут быть обычная земля, вода, горы, леса, форты, деревни и мосты. С игрой поставляется несколько готовых сценариев-карт с уже расставленными войсками. Есть также редактор сценариев, с помощью которого можно создать новые карты.

Начиная игру, надо сначала выбрать сценарий. После этого можно сильно изменить ситуацию, если воспользоваться меню Options. В нем можно выбрать проходимость гор и воды (чем выше проходимость, тем меньше будут потери войск при преодолении этих препятствий, однако то же самое относится и к войскам врага). Можно также установить, производят ли пищу форты и деревни (обычно устанавливаются, что деревни производят пищу, а форты нет, так как иначе осада фортов практически невозможна). Кроме того, войска могут размножаться, и можно установить скорость размножения в фортах и деревнях.

Вся армия в WAR разделена на отряды разме-

ром не более 14 человек. Любой отряд, в котором более одного воина, можно разделить на два отряда, и любые два отряда можно объединить в один, если суммарное количество воинов в них не превосходит 14. Каждый отряд имеет две характеристики, которые отсутствуют даже в более сложных играх, — состояние и количество еды. Количество еды постоянно уменьшается, а пополнить его можно только в соответствующем месте (в деревне или в форте). Состояние отряда является совокупной характеристикой его боеспособности. В него включается как настроение и боевой опыт отряда (состояние улучшается при победе и ухудшается при поражении), так и перенесенные отрядом трудности (как только у отряда кончается еда или он проходит через горы или воду, его состояние начинает уменьшаться).

В этой игре всего *три вида воинов* — *рыцари (Knights)*, *варвары (Barbarians)* и *лучники (Archers)*. Без сомнения, увеличение количества видов воинов могло бы сделать игру гораздо интереснее (особенно если ввести конницу), так как трех видов войск слишком мало.

Самыми сильными являются лучники. Если во вражеском отряде нет лучников, то он может быть расстрелян, еще не дойдя до лучников (то есть без потерь). Кроме того, только лучники годятся для защиты фортов — стреляя со стены, они хорошо защищены, и поэтому 6—8 лучников могут отбить любую атаку. Однако лучники уступают остальным в ближнем бою, так что желательно не подпускать к ним врагов.

Рыцари обладают тяжелым вооружением и поэтому хуже всех переносят трудные переходы. Зато в ближнем бою им нет равных, поэтому их обычно выдвигают вперед (тогда как лучников, наоборот, ставят на задней линии, чтобы враги до них не добрались). Если у врага в отряде все 14 лучников (а в этой игре можно определить тип отряда врага, если он замечен), то лучше выпустить против него не такой же отряд, а смешанный (примерно 6 рыцарей и 8 лучников), чтобы избежать потерь лучников.

Варвары отличаются высокой выносливостью. Во многих случаях для победы необходимо перейти через горы или воду и захватить деревню, форт или флаг, и никто лучше варваров не справится с этой задачей. Они

также способны передвигаться гораздо быстрее, чем лучники или рыцари.

В игре WAR бой изображается в динамическом режиме: воины передвигаются, лучники выпускают стрелы, рыцари наносят удары мечами, а варвары — дубинами. Игрок может только приказывать атаковать или отступить. Гораздо сильнее на исход боя влияет состояние войск и их расстановка. Последняя показывает, как будет расставлен отряд в бою, причем это надо осуществить до боя. Желательно всех лучников оставить на задней линии, тогда как всех остальных, наоборот, выдвинуть вперед. Отряд игрока всегда расположен справа, а компьютера — слева.

На результат боя также сильно влияет место боя. Например, как уже говорилось, при защите форта основную роль играют лучники, причем 6—8 лучников игрока практически всегда уничтожают 14 лучников врага (а если во вражеском отряде мало лучников, то он может быть уничтожен без потерь). Если один из отрядов стоит на горе, то он получает значительное преимущество. Кроме того, иногда битвы происходят в воде, при этом варвары практически незаменимы.

Существует еще одна опция, которая определяет, когда видны отряды врага. Если Вы желаете усложнить игру, то можно сделать так, чтобы враг был виден не всегда — это приближает игру к реальности и вынуждает выделять отряды для разведки.

СТРАТЕГИЯ ИГРЫ ПОЛНОСТЬЮ ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ ВЫБРАННЫМ СЦЕНАРИЕМ И ОПЦИЯМИ. Практически в каждом сценарии компьютер имеет преимущество (иначе игра была бы неинтересной). Кроме того, можно выбрать уровень «разумности» противника, то есть «вражеского полководца». В игре имеется выбор из нескольких известных или вымышленных полководцев.

Элементы игровой тактики достаточно просты. Следует захватывать пустые форты, прежде чем это сделает противник. Если надо захватить вражеский форт и он не производит пищу, то можно занять близлежащую деревню, и очень скоро голодных врагов можно будет «брать голыми руками». Если есть два от-

ряда с лучниками и варварами, то из них лучше образовать один отряд лучников и один отряд варваров, причем последний можно будет использовать для сложных задач (скоростное продвижение либо по сложной местности). Если форты либо деревни быстро производят людей, то следует разбивать полные отряды, чтобы они могли увеличиваться в размерах.

В WAR можно приказывать отряду двигаться с разной скоростью. Однако если заставить, допустим, лучников двигаться быстрым маршем без еды по горам, то их состояние очень быстро упадет, и они начнут умирать. Даже варваров нельзя бросать в бой сразу после тяжелого перехода. Хороший военачальник заботится о своих людях!

Оценка: 8 («Хорошая игра»).

Комментарий

Эта игра проста, но она слишком проста. Ни одна реальная война того времени (до XII века) не ограничивалась только рыцарями, лучниками и варварами. Именно поэтому игра довольно быстро приедается. Конечно, приятно смотреть на картинки, изображающие сражающихся воинов, но я бы предпочел более разнообразную стратегию игры. Эта ошибка авторов программы еще раз демонстрирует тот факт, что сценарий нединамической игры гораздо важнее, чем хорошая графика или музыка.

Тем не менее эта игра заслуживает места в нашем обзоре. Если Вы собираетесь создавать похожую игру, WAR может послужить отличной базой. Задайте себе вопрос: «Что лишнее в этой игре и чего в ней не хватает?». Кроме того, это пока единственная известная мне игра, в которой состояние войск может изменяться (остальные игры, например Империя, приняли допущение, что линкор всегда остается линкором, вне зависимости от того, где он построен и кто на нем служит). Стоит также отметить и учет места битвы — например, лучники на горе намного сильнее. Это довольно старая игра, и вполне вероятно, что более новые игры заимствовали из нее и многое другое.

STAR CONTROL II

Производитель: фирма ACCOLADE.

Жанр: приключенческая игра.

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: *эта игра занимает 9 Мбайт на жестком диске, а также требует наличия графического адаптера не ниже EGA и процессора 80286. Можно играть практически на любом компьютере класса IBM PC/AT.*

Эта игра поистине великолепна. Богатство игрового мира, большая, по сравнению со многими другими играми этого жанра, свобода действий игрока и великолепный юмор (правда, не всегда понятный для слабо владеющих английским языком) обеспечивают этой игре долгую популярность — к сожалению, только за счет новых поклонников, так как Star Control II игра одноразовая, хотя выиграть в нее не так уж просто.

В отличие от первой игры Star Control, отнесенной к динамическим и описанной в предыдущей главе, здесь все решает не скорость реакции, а умелая стратегия игры. Основой игры остается космический бой «один корабль против другого», и большинство типов кораблей, привычных для любителей повоевать, сохранено и в новой игре. Более того, общее количество различных типов кораблей доведено до 25, и ни один из них не похож на другой!

К сожалению, мне не удалось раздобыть точных числовых данных о новых кораблях, которые позволили бы сравнивать их со старыми (возможно, также изменившимися), так что придется ограничиться изложением своих впечатлений о них. Но прежде стоит отметить, что цены некоторых старых кораблей изменены для большего соответствия с их боевыми качествами.

Земной крейсер теперь стоит 11 единиц вместо 9, подорожал и CHENJESU — 30 вместо 26. MYCON, наоборот, подешевел, и теперь стоит 21 единицу, а не 23.

КОHR-АН MARAUDER (экипаж — 42, энергия — 42, цена — 30). Этот корабль (вместе с UR-QUAN'ом) является самым опасным и наиболее часто встречающимся в большой игре врагом, битвы с которым невозможно избежать. Поэтому каждый игрок должен внимательно изучить его сильные и слабые стороны. КОHR-АН бесформенный и черный как ночь. Его использует подвид UR-QUAN'а, решивший уничтожить все живое во Вселенной.

Основным оружием этого корабля являются мины, способ запуска которых похож на запуск снарядов CHENJESU (пока игрок держит нажатой клавишу оружия, мина летит и останавливается только после отпущения этой клавиши). Они могут лететь на очень большое расстояние и не взрываются, пока вражеский корабль на них не налетит. Каждая мина, напоминая черную свастику, быстро вращается на месте. Если корабль налетит на нее полностью, то потеряет 6 членов экипажа от взрыва, а если заденет краем — меньше, но мина останется. КОHR-АН может быстро выпустить такое количество этих мин, что подойти к нему, не задев ни одну из них, будет просто невозможно.

Для ближней защиты этот корабль имеет «корону» — он выпускает вокруг себя горящие облака, которые увеличиваются в размерах, образуя практически полную огненную окружность. Облака быстро исчезают и действуют только на ближнем расстоянии, но они не дают большинству кораблей использовать самонаводящееся оружие либо самим подойти поближе для нанесения удара.

CHMMR AVATAR (экипаж — 42, энергия — 42, цена — 30). Это довольно хороший корабль (кое-кто из моих друзей даже считает его самым лучшим). С виду он напоминает самолет, в носовой части которого установлен очень мощный лазер. Кроме того, вокруг корабля летают 3 автоматических защитных механизма, которые своими лазерами сбивают практически все, что угрожает кораблю (часто они не пропускают ни одного снаряда из выпущенной очереди!). Спецфункция CHMMR также очень ценна — он притягивает врага к себе, чтобы уничтожить его (при

этом работает как основной лазер, так и лазеры защитных роботов).

Основной недостаток этого корабля — отсутствие дальнобойного оружия. Конечно, его защита перехватывает большинство дальнобойных снарядов врага, но не все. Например, лазерный луч VUX'a перехватить невозможно. ILWRATH выпускает сразу много облаков антиматерии, и они наверняка нанесут ущерб. Кроме уничтожения экипажа, враг может по одному сбивать защитных роботов, а после их уничтожения даже самый слабый корабль сможет несколько раз попасть в СНММР. В общем, этот корабль способен уничтожить любой другой, но при этом он практически всегда понесет потери.

DRUUGE MAULER (экипаж — 14, энергия — 32, цена — 17). Этот корабль немногого стоит. Внешне он напоминает красно-серый фонарик, передвигается неплохо, но медленно поворачивается.

Оружие DRUUGE — дальнобойная пушка. Она не может стрелять очередями, но снаряд летит быстро, и от него трудно уйти. Он убивает 3—4 членов экипажа врага, но ведь и враг тоже не будет «мальчиком для битья». DRUUGE не имеет никакой защиты, поэтому уничтожить его довольно просто (особенно самонаводящимися ракетами). Если враг обладает высокой скоростью, то он сможет уворачиваться от снарядов и беспрепятственно наносить удары (например, SPATHI).

Спецфункция DRUUGE — резкое ускорение, однако это достигается за счет сжигания членов экипажа. Разумеется, вряд ли кто-нибудь (кроме компьютера) станет применять такую спецфункцию. Раса DRUUGE — жестокие рабовладельцы и работоторговцы, и их мораль весьма отличается от нашей.

MELNORME TRADER (экипаж — 20, энергия — 42, цена — 18). Как и следует из его названия, это торговый корабль, на нем летают галактические торговцы. Этот корабль по форме напоминает яйцо, достигается большая вместимость трюма. Однако раса MELNORME торгует информацией, собранной за долгие годы странствий, и их корабль совсем не беззащитен.

Основное его оружие — сгусток энергии,

который, постепенно накапливаясь, меняет свой цвет. Чем дольше копилась энергия, тем большее количество вражеского экипажа будет уничтожено (от 2 до 8). Можно стрелять очередями, когда каждый снаряд будет уничтожать по 2 члена экипажа врага.

И все же торговый корабль быстро проигрывал бы, не успевая накапливать энергию, если бы не великолепная спецфункция. Это особый энергетический удар, который на некоторое время нарушает работу рулей вражеского корабля. После применения спецфункции враг начинает кружиться вокруг своей оси, а торговец может расстреливать его. Однако, если у врага дальнобойное или самонаводящееся оружие, он все равно может попасть в торговца, хотя и не способен преследовать его.

ORZ NEMEZIS (экипаж — 16, энергия — 20, цена — 23). Этими кораблями владеет странная раса из другой Вселенной, напоминающая желтых птиц (а также почему-то зеленых рыб — в бою). Корабль в виде синей бабочки, и имеет совсем неплохую скорость и маневренность.

Основное орудие ORZ'a («главный калибр») представляет собой большую пушку, которая может поворачиваться, позволяя тем самым вести огонь как в погоне, так и при отступлении, что довольно ценно. Снаряды летят на среднее расстояние, но очень быстро, и каждый убивает 3 членов вражеского экипажа.

В качестве спецфункции ORZ выпускает одного за другим членов своего экипажа в Космос, и они очень быстро летят к вражескому кораблю (мало кто может убежать от них). Забравшись на корабль, они устраивают там резню. Каждый такой «десантник» уничтожает 3—4 членов экипажа врага, пока не будет уничтожен сам, а часто и гораздо больше, в зависимости от типа врага. Часто ORZ побеждает, послав 3—4 членов своего экипажа и уклоняясь от атаки добываемого врага.

Единственный недостаток ORZ'a — небольшое количество команды. Если такой гигант, как UR-QUAN, имея 42 члена экипажа, может около 30 из них выбросить на истребителях, то ORZ не может использовать более 10 членов своего экипажа, не рискуя быть уничто-

женным случайным попаданием. Тем не менее это весьма неплохой и интересный корабль.

PKUNK FURY (экипаж — 8, энергия — 12, цена — 20). Этот корабль напоминает голубую стрекозу, обладает неплохой скоростью и великолепно разворачивается. На нем летают PKUNK'и — веселая раса философов, похожих на птиц с огромными клювами. Их отличительной особенностью является обладание несколькими жизнями — если этот корабль уничтожат, часто появляется другой такой же, иногда третий и даже четвертый. Это компенсирует небольшой экипаж.

PKUNK стреляет в 3 стороны белыми шариками, которые летят недалеко, но наносят значительное повреждение. Он кружится вокруг врага, осыпая его шариками, и часто одерживает победу. Первый корабль может уничтожить больше половины вражеского экипажа, а второй — добить его, и в результате PKUNK побеждает, не потеряв ни одного члена экипажа. Ни я, ни мои друзья не обнаружили никакой спецфункции PKUNK'а. Компьютер не очень хорошо управляет этим кораблем, но опытный эксперт вручную может добиться отличных результатов.

SKYLANDRO PROBE (экипаж — 12, энергия — 20, цена — 17). Трудно описать внешний вид этого корабля — он похож на два красных шара, соединенных синей перемычкой. Это робот, и он довольно опасен, так как передвигается и поворачивается очень быстро.

SKYLANDRO не имеет спецфункции — его оружие и так достаточно грозно. Это самонаводящаяся молния, разящая врага на большом расстоянии. Этот корабль, как и PKUNK, крутится вокруг врага, но его оружие наносит гораздо более тяжелые повреждения. Практически каждый корабль получит повреждения во время боя со SKYLANDRO, хотя большинству сильных кораблей удается одержать победу.

SUPOX BLADE (экипаж — 12, энергия — 18, цена — 10) напоминает спортивный боб желто-зеленого цвета. На нем летает единственная растительная разумная раса. Скорость и маневренность корабля невелики.

Оружие SUPOX'а — скорострельная пуш-

ка, которая выпускает довольно длинные очереди. Дальнобойность также достаточно высока, что позволяет этому кораблю расстреливать врагов издалека. К сожалению, скорость полета снарядов достаточно низкая, и высокоскоростной враг может успеть вернуться либо включить защиту.

Спецфункция у SUPOX'а очень хорошая — ускорение, причем как вперед, так и в стороны. В целом этот корабль вполне оправдывает свою цену, а в некоторых случаях, когда близко подходить к врагу нежелательно, просто незаменим. Однако небольшой экипаж и сравнительно медленная регенерация энергии лишают его возможности сражаться против серьезного противника.

THORADD TORCH (экипаж — 8, энергия — 24, цена — 10) похож на трапецию, вокруг каждой вершины которой описана окружность. Это корабль драконоподобной расы, которая ценит только силу. Скорость и маневренность корабля средние.

Оружие THORADD'а не очень сильно — это пушка среднего радиуса действия, однако ее снаряд летит довольно быстро. Недостаток энергии либо просто плохая конструкция пушки не позволяют стрелять очередями. Каждый снаряд убивает двух членов вражеского экипажа.

Гораздо более ценна спецфункция этого корабля. Она извергает горящие облака, подобные облакам ILWRATH'а или KOHR-AN'а, при этом корабль получает значительное ускорение, а облака наносят повреждение врагу. Стандартная атака THORADD'а состоит в том, чтобы подойти к врагу и затем включить спецфункцию, облетая его по кругу. За летящим кораблем остается хвост облаков, и они могут нанести значительное повреждение. К сожалению, небольшой экипаж корабля редко позволяет осуществить атаку — чаще всего его сбивают на безопасном расстоянии.

UTWIG JUGGER (экипаж — 20, энергия — 10 (максимум 20), цена 22), без сомнения, самый лучший корабль во всей игре, несмотря на то что есть и более дорогие. Он настолько не похож на остальные, что заслуживает более полного описания.

UTWIG напоминает кофемолку. В его носовой части и на небольших крыльшках сбоку установлено 6 маленьких пушек. Выстрел этого корабля представляет собой залп из всех шести пушек небольшими красными снарядами. Они летят на небольшое расстояние (ниже среднего), но врагу довольно трудно полностью уклониться от залпа, так как шесть снарядов летят быстро и занимают большую полосу.

Фундаментальное отличие UTWIG'a от всех прочих кораблей — это полное отсутствие генератора энергии. Вместо этого он использует свою спецфункцию, которая создает вокруг него непробиваемое поле и накапливает энергию вражеских снарядов! Это делает UTWIG практически неуязвимым — разве что он ударится о планету или не успеет включить защиту. Преимущества более мощных кораблей (например, UR-QUAN'a), обладающих тяжелым вооружением и быстро расстреливающих большинство своих врагов, перед UTWIG'ом сходят на нет — они только помогают ему накопить энергию.

Кроме того, энергетические потребности UTWIG'a совсем невелики. На его залп энергия не тратится совсем! Так что он может, прикрываясь своей защитой, подойти к врагу на радиус выстрела и быстро расстрелять его. На поддержание защиты энергия тратится, однако выстрелов большинства врагов вполне достаточно для ее восстановления. Единственный верный способ уничтожить UTWIG'a, доступный не всем врагам, заключается в том, что надо ПРОМАХИВАТЬСЯ. Тогда UTWIG будет тратить энергию, не возобновляя ее, и скоро не сможет включить защиту. После этого его можно будет уничтожить, однако он не утратит способности стрелять, и все равно победа окажется тяжелой (если будет вообще). Многие корабли обладают самонаводящимся оружием и не могут применить этот способ.

UTWIG имеет невысокую скорость и маневренность. Ему и незачем уворачиваться от вражеского огня. Стандартный способ атаки этого корабля заключается в погоне за противником и расстреливании его — достаточно

просто. Однако этот корабль, как и YENAT, похожий на него по боевым возможностям, не может стрелять, находясь под защитой. Поэтому ему приходится быстро включать и выключать защиту, чтобы не тратить зря энергию, не пропускать вражеских снарядов и вести огонь самому. Практически все потери UTWIG'a объясняются не включенной вовремя защитой (или недостатком энергии на ее включение). Так что управлять этим кораблем вручную непросто, и лучше доверить это компьютеру.

Кроме огня, UTWIG имеет и «коронный» таранный удар, недоступный ни одному кораблю, кроме него. Если два корабля сталкиваются в бою, то оба теряют по несколько членов экипажа, но так как UTWIG находится под защитой, его экипаж не уменьшается. При осуществлении таранного удара не нужно выходить из-под защиты, и его можно проводить несколько раз подряд. Если враг пытается отстреливаться, то энергия его снарядов позволяет держать защиту дольше, а если нет, то можно сразу после тарана произвести несколько залпов в упор.

Из всех 24 кораблей только два могут легко уничтожить UTWIG благодаря своим спецфункциям. CHENJESU «высасывает» из него энергию и после этого расстреливает с безопасного расстояния, а ORZ посылает свой десант, который летает за UTWIG'ом и постепенно проникает на борт, так как долго держать защиту невозможно. Однако даже они часто уничтожаются огнем UTWIG'a, и в любом случае победа дается им недешево. В большой игре основное значение имеет то, что UTWIG способен уничтожить целый отряд (до 5 кораблей) основных врагов — UR-QUAN'a и KOHR-AN'a.

ZOQ-FOT STINGER (экипаж — 10, энергия — 10, цена — 6) является практически бесполезным, несмотря на свою высокую скорость, маневренность и низкую цену. Его основное оружие — красный лазер — эффективно, но действует на таком маленьком расстоянии, что ZOQ-FOT практически никогда не может его применить. Спецфункция заключается в разбрасывании небольших

бомб, действующих также только вблизи. В большой игре нечего и думать об использовании этих кораблей, и я даже не знаю способа помешать уничтожению расы ZOQ-FOT KOHR-AN'ом.

Как и в старой игре, в *Star Control II* есть возможность играть как в «большую игру», так и в более простую тренировочную, называемую *Melee*. *Melee* позволяет играть друг с другом, и против компьютера (к сожалению, нельзя уменьшить скорость игры — на высокопроизводительной машине человек не может справиться с компьютером). Начинающие и те, кто не любит «стрелялок», могут заставить компьютер сражаться с самим собой и тем самым изучить свойства различных кораблей.

Большая игра совсем не похожа на основную игру своего предшественника, *Star Control I*. Прежде всего, это не стратегическая, а приключенческая игра, в которой надо добиться определенной цели (кстати, неизвестной в начале игры). Но — все по порядку...

Игра начинается в Солнечной системе. Вы — капитан уникального космического корабля, построенного по чертежам Предтеч на одной из планет Велы, где земные колонисты обнаружили единственную сохранившуюся фабрику Предтеч. Этот корабль создан по модульному принципу, и в него можно устанавливать модули, предназначенные для различных целей. Конфигурация корабля может зависеть от вида предполагаемого врага, характера путешествия и от многих других факторов. Всего можно установить не более 16 модулей.

Политическая ситуация в начале игры такова: Иерархия UR-QUAN'a победила в предыдущей войне и поставила перед всеми расами Альянса выбор — либо присоединиться к ней, либо стать рабами под непробиваемым энергетическим щитом на своей родной планете. Каждая из них сделала свой выбор, и было это в 2135 году — двадцать лет назад, так как игра начинается в 2155.

Вселенная реализована в *Star Control II*

настолько великолепно, что многие замыслы, мои и моих друзей, оказались превзойдены. Звездная карта содержит около 500 звезд, и у каждой из них есть планеты. Кроме того, многие планеты имеют спутники — от 1 до 4, а каждая звезда — свое название, причем это может быть как собственное имя (Ригель, Бетельгейзе, Процион и т. д.), так и название относительно созвездия (Альфа Центавра, Тэта Птолемея). Кроме того, каждая звезда имеет цвет, который несет информацию о ее температуре.

Путешествия между звездами осуществляются в гиперпространстве. На каждый перелет требуется топливо, и его количество пропорционально расстоянию между звездами. Можно утверждать, что концепция гиперпространства реализована совсем незаметно, так как корабль обязательно попадает в гиперпространство, едва выйдя из звездной системы. В гиперпространстве звезды выглядят как пространственные дыры, и надо «провалиться» в ту из них, которая соответствует нужной звезде.

Космические корабли не могут сами садиться на поверхность планет. Для этого есть посадочные модули. Каждая планета имеет свой тип (всего типов более 20), и от него зависит то, какие минеральные ресурсы на ней можно найти. Кроме этого, каждая планета имеет температуру, радиус, гравитационную постоянную, плотность атмосферы, атмосферную и тектоническую активность. От радиуса планеты и гравитационной постоянной зависит количество топлива, которое придется потратить на каждую посадку: чем планета тяжелее, тем больше.

Температура, а также классы атмосферной и тектонической активности определяют то, насколько опасен будет спуск на эту планету. В посадочный модуль вмещается 12 человек, и обратно могут вернуться далеко не все. Если на планете высокая температура (более 300 градусов), то по ее поверхности пробегают языки пламени (кругами, так что уклониться довольно сложно). Чем больше температура (встречались планеты с температурой 3000 градусов, как на поверхности звезд), тем больше на

планете огня. Уровни атмосферной и тектонической активности определяются цифрами — от 1 до 8. Атмосферная активность выражается в молниях, от которых совершенно невозможно уйти. Тектоническая активность — в землетрясениях, некоторые из которых можно предсказать и обойти, а некоторые нет. Каждая из этих опасностей — огонь, молнии, землетрясения — может убить несколько человек из экипажа модуля. Дополнительную опасность могут представлять местные животные. Если убит весь экипаж, модуль считается потерянным.

На звездной карте отмечаются сферы влияния каждой инопланетной расы, если игрок встретил хотя бы один корабль этих рас. Стоит залететь в сферу влияния какой-либо расы, как к Вашему кораблю сразу же устремится их патруль. Если зайти в звездную систему, находящуюся в чьей-то сфере влияния, корабли этой расы могут кружиться вокруг ее планет. Наконец, некоторые планеты охраняются особенно хорошо — там находятся бесчисленные количества кораблей инопланетян. Уничтожить такие армады невозможно, и требуется либо сбежать, либо обмануть их каким-либо образом. Практически всегда так охраняются домашние планеты каждой расы, на которых находится их правительствo.

На орбиту тех планет Альянса, которые выбрали рабский щит, UR-QUAN поместил космические станции, предназначенные для ремонта и заправки их кораблей. Такая станция вращается и вокруг Земли. В самом начале игры надо уговорить ее командира возобновить войну против UR-QUAN'а. После этого станция превращается в базу, где можно заправиться топливом, пополнить экипажи кораблей, узнать новости, изменить конфигурацию модулей на флагманском корабле, построить или продать корабли сопровождения.

На базе практически сразу устанавливаются на корабль спасательное устройство. Теперь можно выйти из любого боя (убежать), нажав ESC, но это, во-первых, требует 5 единиц топлива, а во-вторых, срабатывает далеко не сразу. Обычно решение о выходе из боя при-

нимается еще до его начала (если бой навязан противником), и перед уходом корабль отводится как можно дальше от врага.

Командир базы сообщает много полезной информации, касающейся местоположения бывших союзников по Альянсу. Выясняется, что на базе не хватает минеральных ресурсов, и требуется собирать их на планетах. Все собранные ресурсы переводятся в универсальные «единицы ресурсов» (Resource Units, или RU) в соответствии с их ценностью. Можно считать RU деньгами в этой игре, так как практически все платежи осуществляются ими. Одна единица топлива стоит 20 RU, наем одного члена экипажа — 3 RU. При этом надо учитывать, что персонал базы ограничен, и если Вы наймете более 1000 человек, то цена увеличится, а более 2000 нанять невозможно. Так что команду следует беречь.

На базе можно устанавливать новые модули в свой корабль. В начале игры доступны следующие модули:

Planet Lander (посадочный модуль)	500 RU	
Fusion Thrust (термоядерный ускоритель)	500 RU	
Turning Jets (поворотные двигатели)	500 RU	
Crew Pod (отсек экипажа)	2000 RU	50 членoв
Storage Bay (грузовой отсек)	750 RU	500 единиц
Fuel Tank (топливный бак)	500 RU	50 единиц
Dynamo (энергогенератор)	2000 RU	30 единиц энергии
Ion-Bolt Gun (ионная пушка)	2000 RU	Убивает по 2 врага

Начальная конфигурация включает один отсек экипажа, грузовой отсек, посадочный модуль, топливный бак и ионную пушку. Термоядерные ускорители увеличивают скорость корабля, а поворотные двигатели — маневренность. Сначала тех и других всего два, но количество первых можно довести до 11, а

вторых — до 8. Следует увеличить скорость в первую очередь, так как это позволит уходить от врагов и сократит время полетов, которое в игре ограничено (надо выиграть до 2159 года).

Как уже говорилось, ресурсы добываются на планетах. По цвету планеты иногда можно судить о богатстве ее недр. Самые богатые планеты — фиолетовые и желтые. Выйдя на орбиту планеты, надо использовать Mineral Scan для нахождения месторождений минералов. На карте отмечаются все месторождения, причем, чем больше размер шарика, тем крупнее запасы минерала. Одно месторождение может содержать от 1 до 30 единиц минерала, а вместимость посадочного модуля составляет 70 единиц. Так что на многие планеты придется высаживаться два или три раза. Кроме того, опасности могут не дать модулю спокойно летать, собирая минералы, и придется снимать по одному месторождению и быстро взлетать. Между тем на каждую посадку может требоваться значительное количество топлива (до 2 единиц и более), и найденные ресурсы могут не окупать его цены.

Вот перечень всех типов минералов, с указанием их цены (то есть количества RU, которое дается на базе за единицу этого минерала):

COMmon (часто встречающиеся)	1	Серый
CORrosive (оксиды металлов)	2	Красный
BASE metals (основные металлы)	3	Темно-серый
NOBle gases (благородные газы)	4	Синий
RARe earth (редкоземельные элементы)	5	Зеленый
PREcious (драгоценные металлы)	6	Желтый
RADioactive (радиоактивные элементы)	8	Оранжевый
EXOTic (экзотика)	25	Фиолетовый

Время от времени в дальних экспедициях приходится выбрасывать из грузовых отсеков более дешевые минералы, чтобы освободить место для дорогих. Конечно, экзотика встречается гораздо реже и не в таких количествах, как обычные металлы, да и радиоактивные элементы найти не так легко, зато попадают планеты с россыпями драгоценных и редкоземельных элементов.

Летать в одиночку опасно, особенно в начале игры, когда на корабле еще не установлены модули, обеспечивающие защиту и вооружение. Можно набрать до 12 кораблей эскорта. Сначала на базе можно строить только земные корабли, так как нет чертежей кораблей других рас. Чтобы узнать стоимость корабля в RU, надо умножить его цену на 100. Земной крейсер стоит 1100 RU. Один такой корабль дается с самого начала игры (бесплатно), причем применение ему находится еще ДО обретения базы.

Все, что куплено на базе, можно там же продать, причем по той же цене. Поэтому можно купить один набор модулей и кораблей для атаки одного врага и другой — для другого. Это же относится к топливу и команде.

Некоторые звезды имеют большие размеры, чем прочие. В системах этих звезд находятся корабли межзвездных торговцев — MELNORME. Вся их жизнь заключена в торговле, но торгуют они не материалами, а информацией. У них можно купить технологию построения новых модулей и улучшения существующих, бесценную информацию о событиях и расах Галактики, а также топливо. Но в качестве денег они не используют RU. У них есть собственные деньги-кредиты, и их сначала нужно заработать.

Торговцы дают кредиты либо за данные о различных формах жизни, либо за информацию о расположении радужных планет. Давным-давно Предтечи с неизвестной целью создали 10 радужных планет. Каждая такая планета расположена очень близко к своему солнцу, и на ней всегда светит радуга. Торговцы очень ценят такие планеты, и за ин-

формацию о расположении каждой из них дают 500 кредитов.

Для добывания данных о животных их надо убивать. Животные есть на многих планетах, их можно обнаружить, использовав Biological Scan. Посадочный модуль обладает пушкой для стрельбы по животным. Убитое животное превращается в банку с данными, которую надо подобрать. Каждый тип животных приносит определенное количество биологических единиц (БИО). Эти единицы совершенно не занимают места в грузовом отсеке. За каждую единицу БИО торговец дает 2 кредита, тогда как каждая новая технология стоит 150 кредитов, а каждое информационное сообщение — 75. Цена топлива установлена 1:1, так что можно

оценить 1 БИО = 40 RU, ведь топливо можно продавать на базе по цене 20 RU за единицу.

Всех животных можно разделить на подвижных и неподвижных. Как первые, так и вторые могут быть опасны или нет. Опасных животных лучше не подпускать близко к модулю, а расстреливать издалека. Многие неподвижные животные опасны, так что к ним лучше близко не подходить. Подвижных животных можно классифицировать по их скорости относительно скорости модуля. Некоторые неопасные животные спасаются благодаря высокой скорости передвижения. Ценность различных животных совершенно не зависит от их скорости или злобности. Вот список наиболее часто встречающихся видов:

«Зеленый шарик»	— безобиден, но быстро двигается	— 2 БИО
«Хлопающее дерево»	— неподвижно, но опасно	— 5 БИО
«Огромный паук»	— двигается медленно, но опасен	— 3 БИО
«Кровяное дерево»	— неподвижно	— 3 БИО
«Прыгающее дерево»	— неподвижно	— 8 БИО
«Одноглазый утконос»	— двигается быстро, опасен	— 15 БИО
«Красное облако»	— двигается медленно, очень опасно	— 10 БИО
«Желтая инфузория»	— медленная и неопасная	— 1 БИО
«Фиолетовый осьминог»	— очень быстрый, не боится выстрелов и чрезвычайно опасен	— 2 БИО

В первую очередь, конечно, стоит купить у торговца *технологии* (ведь многие из них облегчат охоту за животными и позволят выкупить все остальное). У игрока нет возможности выбирать, какую технологию он собирается купить, — они продаются строго по порядку. Так что надо выкупить их все как можно быстрее. Вот их список:

1. Модуль **Fusion Blaster** (*термоядерный бластер*). Он стоит 4000 RU и требует гораздо большего количества энергии, которое можно обеспечить только установкой 3—4 Дупано, зато каждый его выстрел уничтожает 4 членов вражеского экипажа, а не 2. Обычно у игрока в начале игры нет таких денег (12 000 RU), так что это приносит мало проку.

2. *Удвоение скорости посадочных модулей.* Как и все последующие модификации посадочных модулей, эта модификация не требует лететь на базу и менять старые мо-

дули на новые. С этого момента все модули начинают летать вдвое быстрее, что очень важно при погоне за животными и уходе от землетрясений.

3. Модуль **Point Defense** (*ближняя защита, как у земного корабля*). Этот модуль стоит 4000 RU, и с его установкой у Вашего корабля появляется спецфункция — стрельба небольшими самонаводящимися лазерами по всем посторонним предметам, в том числе вражеским снарядам и кораблям. На это расходуется немало энергии, но в будущем этот модуль обязательно пригодится. Кроме того, можно установить несколько таких модулей, и, чем больше их количество, тем сильнее будут выстрелы защитных лазеров (но их радиус действия не увеличится).

4. *Защита посадочных модулей от животных.* Комментарии здесь излишни; эта защита, как и все последующие, практически

полная, но иногда ее все-таки пробивают, так что лезть на рожон не стоит.

5. *Удвоение емкости посадочных модулей.* Теперь можно будет тратить меньше топлива на спуски к планете, так как практически все минералы можно будет собрать за 2—3 полета.

6. *Модуль High-Efficient Fuel System* (цена 1000 RU). Этот модуль может хранить вдвое большее количество топлива при вдвое большей цене по сравнению со старыми топливными баками, так что смело можно заменить два бака на один такой модуль и высвободить место под что-нибудь еще.

7. *Усиление пушки посадочного модуля.* По некоторым животным даже из такой пушки требуется попасть более 5 раз.

8. *Защита посадочного модуля от землетрясений.*

9. *Модуль самонаведения,* цена 5000 RU. Таких модулей можно установить от 0 до 3, причем, чем их больше, тем точнее снаряды всех орудий наводятся на врага. Однако эти модули тратят значительное количество энергии, так что следует тщательно продумать оптимальное их количество. Более 3 модулей самонаведения ставить нет смысла, так как лишние не будут работать.

10. *Защита посадочного модуля от молний.*

11. *Защита посадочного модуля от огня.*

12. *Модуль Hellbore Cannon,* цена 6000 RU. Это самое мощное оружие, которое только можно поставить на корабль. Его выстрел убивает у врага 6 членов экипажа, но и энергии оно использует гораздо больше, чем все остальное.

13. *Модуль Shiva Furnace,* цена 4000 RU. Это последнее технологическое достижение, предлагаемое торговцем, и только после его получения можно построить действительно мощный боевой корабль. Это энергогенератор, дающий вдвое больше энергии, чем *Dynamo*, 60 единиц.

Несмотря на то что можно перестраивать корабль для каждой конкретной цели, большинство игроков предпочитают найти одну «оптимальную» конфигурацию и придержи-

ваться ее. При этом следует учитывать следующие факты:

1. Можно сражаться самому или поручить это киборгу, а также выбирать, кто будет сражаться перед каждой битвой. Разумеется, компьютер не может разумно управлять модульным кораблем, так как стратегия и тактика боя сильно зависят от установленного оборудования. Если машина очень быстрая, а компьютер играет глупо, то надо устанавливать больше модулей самонаведения: тогда можно не прицеливаться.

2. Между битвами можно переводить команду с одного корабля эскадры на другой. Это устраняет необходимость в использовании больше одного отсека для команды, так как ее можно будет перевести с тех кораблей, которые в бой не пойдут.

3. В большинстве вражеских отрядов не более 5 кораблей. Это дает возможность рассчитывать на победу при наличии 50 человек команды. Ни один игрок не может мириться с потерей более 50 человек в одной битве.

4. После победы игрок получает премию за каждого разбитого врага, собирая его обломки. Количество RU примерно равно цене вражеского корабля, умноженной на 12 (так, за *ILWRATH* дают 125 RU). Это позволяет отказаться от сбора минералов на планетах. Дополнительный источник дохода — убийство животных и обращение полученных у торговца кредитов в RU через топливо. Оба эти способа не требуют наличия грузового отсека, так что его можно не устанавливать.

5. Можно поставить не одно оружие, а несколько, и они будут стрелять залпом. Направление стрельбы зависит от того, в какой отсек установлено орудие. Если оно в первом (носовом) отсеке, то стрельба ведется прямо, если во втором — двумя снарядами по диагоналям, в третьем — в обе стороны перпендикулярно линии движения, и, наконец, в хвостовом — назад. Тем не менее редко используется более 2 орудий, так как на 3—4 *Hellbore Cannon* не хватит энергии, а более слабые пушки не используются, так как лучше поставить одну сильную пушку и дополнительную энергобатарею, чем 2 слабые пушки. К тому же враг не

может быть сразу в нескольких местах, так что огонь дополнительных орудий будет бесцельным.

Считается хорошей конфигурация из двух пушек в первом и втором отсеках. Самонаведение обеспечит попадание всех 3 снарядов в неподвижную цель; с какой бы скоростью ни передвигался враг, от всех снарядов ему не уйти. На корабле также должен быть, по крайней мере, один модуль лазерной защиты. Если врагу удастся подойти близко сзади, Point Defense останется единственным средством, способным поразить его.

Тем не менее, я применял следующую конфигурацию: Hellbore Cannon во втором отсеке (в стороны), один модуль Point Defense и три самонаведения, один отсек экипажа и топливный бак (конечно, тот, который позволяет вместить 100 единиц топлива). Остальные 9 мест отданы Shiva Furnace, что обеспечивает неплохую скорострельность.

В большой игре Star Control содержатся как бы две игры. Пока игрок не выкупил все технологии и не собрал достаточного количества RU на осуществление оптимальной, по его мнению, конфигурации, он обладает широкой свободой действий и может лететь туда, куда ему вздумается (хотя большая часть звезд занята чьими-то владениями, и на этом этапе не рекомендуется завязывать ссоры).

С другой стороны, надо стараться вступать в союзы практически со всеми расами, исключая бывших врагов, входивших в Иерархию (и то не всех!). От союзных (и просто доброжелательных) рас можно получить либо конструкцию их кораблей с достаточным набором капитанов (то есть настоящий военный союз), либо просто несколько кораблей в подарок (желательно иметь в своей эскадре 4 свободных места для таких подарков), либо какой-нибудь артефакт, имеющий ключевое значение для выигрыша.

Все разговоры в игре производятся выбором одной из предлагаемых альтернатив. Иногда альтернативы подсказывают, какой линии надо придерживаться, иногда реплики не имеют значения, но чаще всего требуется

тщательно выбирать их и желательно сохранять перед важными встречами (особенно перед первой встречей с данной расой).

Набор альтернатив не остается постоянным. Он зависит от пройденного игрового пути, заключенных союзов, а также от найденных артефактов. Многие союзы осуществляются только после того, как игрок передаст — или просто покажет — будущим союзникам тот или иной артефакт.

Артефакты чаще всего являются изделиями Предтеч, но есть и более прозаические предметы. Некоторые артефакты можно просто найти на поверхности планеты, если просканировать ее на предмет источников энергии (Energy Scan). Иногда на планете можно найти развалины погибшей цивилизации, тогда там остается много разрушенных источников энергии — городов. Многие артефакты можно получить или украсть у представителей других рас.

Я не хочу портить удовольствие тем, кто еще не выиграл в Star Control II, поэтому придется умолчать о том, как следует поступать в каждом отдельном случае или где взять тот или иной артефакт. Не скупитесь, купите информацию у торговца и узнаете, по меньшей мере, половину всех тайн (а также сэкономите кучу времени!). Если игрок планирует вступить в союз с какой-либо расой или обмануть ее, ему надо знать, где расположена ее домашняя планета. Иногда об этом сообщает торговец, иногда — все патрульные корабли этой расы, но все же бывает, что приходится искать эту планету самостоятельно. Обычно она находится в центре сферы влияния расы, но может быть на ее краю и даже за ее пределами!

Некоторые артефакты не активизируются — сам факт их наличия уже заменяет их использование. Большинство артефактов можно активизировать, причем иногда результаты бывают различны в зависимости от того, где активизирован артефакт — на орбите планеты, в гиперпространстве или в пределах звездной системы.

Я все же должен рассказать о применении (но не о получении) двух артефактов, которые

сильно изменяют путешествие по звездам. Первым из них является Portal Spawner. Это устройство пробивает дыру в гиперпространстве и выбрасывает корабль в квазипространство, в котором есть несколько близко расположенных друг к другу дыр, а дыры в гиперпространстве, но выходы очень далеки друг от друга! Изучив соответствие между дырами в квазипространстве и соответствующими им точками гиперпространства, можно резко ускорить путешествие и сократить расход топлива (в квазипространстве топливо не расходуется совсем, но на включение Portal Spawner'a уходит 10 единиц топлива).

Перейти в квазипространство можно в любой точке гиперпространства, но не в пределах звездной системы. Помимо ускорения дальних перелетов, это позволяет держать всего один бак сжатого топлива и дает возможность уйти от слишком сильного врага.

Очень полезными устройствами также являются Caster'ы (я нашел их два, и они работают совершенно одинаково). Если включить Caster в гиперпространстве, то через день-два прилетит торговец, и у него можно будет пополнить запасы топлива (если, конечно, есть кредиты). Если с кредитами все в порядке, можно не беспокоиться о топливе (хотя совсем забывать о нем не стоит, а то можно оказаться без топлива с догоняющими врагами на хвосте). Кроме того, Caster помогает общаться с одной расой, заключенной под щитом, а также обмануть одну вражескую расу (ну хорошо, это я сказал, но больше не скажу ни слова!).

Оценка: 10.

Комментарий

Эта игра не оставит равнодушным никого. Здесь есть все для любителей космических баталий, для интеллектуалов, любителей фантастики и просто любителей посмеяться (которые понимают английский язык). Она

задумана великолепно, но все же — сколько отличных идей оставлено за бортом!

Star Control II — одноразовая приключенческая игра, а мне такие игры не очень нравятся, именно по причине своей одноразовости. Играть второй раз в одноразовую игру — все равно что пить спитый чай. Введение «бесконечного» числа кораблей на определенных планетах явно было ошибкой. Как можно создать бесконечное число кораблей? Следовало бы сделать 100, пусть даже 200 кораблей, но чтобы теоретически их можно было победить и тем самым решить проблему, разрубив гордиев узел, если он не развязывается. В существующей игре битвы вовсе не являются основными — можно выиграть, одержав победы буквально в 4—5 битвах. Поэтому теряет смысл улучшение конфигурации своего корабля или состава сопровождающей эскадры. А вот если бы пришлось уничтожать сотню кораблей в одной битве, все это сразу обрело бы цену.

Разработчики фирмы Accolade упустили немало возможностей сделать игру более интересной. Почему-то совершенно отсутствуют разумные цивилизации, не вышедшие в космос (а ведь путь от каменного века к космосу должен быть очень долгим). В космической торговле участвуют только две расы, да и то каждую из них интересуют только отдельные вещи. Союзные расы могут дать только конструкции своих кораблей (насколько было бы интереснее, если бы от них можно было получить и модули!).

Также можно было бы очень просто разнообразить игру, если не переводить все минералы в RU, а так и хранить количество собранного по каждому виду. Для постройки каждого корабля нужно не просто какое-то количество безликого сырья, а допустим, 25 единиц основных металлов, 10 единиц редкоземельных элементов, 2 единицы драгоценных металлов и т. д. Конечно, каждый корабль требует своего набора минералов. Можно даже вести подсчет не по абстрактным «металлам», а отдельно по железу, никелю, хромю и пр., и каждый корабль будет требовать конкретного набора и количества сырья.

CIVILIZATION (ЦИВИЛИЗАЦИЯ)

Производитель: фирма MICROPROSE.

Дизайнер: Сид Мейер (Sid Meier).

Жанр: стратегическая игра.

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: адаптер не ниже EGA, 2,5 Мбайт памяти на винчестере, крайне желательна мышь. Возможно, требуется процессор не ниже 80286.

Эта игра не просто одна из самых известных — она сделана настолько великолепно, что больше года возглавляла список «100 лучших игр», который создается по результатам опроса Internet. Все любители стратегических, исторических, военных и даже экономических игр (типа SimCity) не могли и мечтать об игре, объединяющей все эти классы. Эта игра всегда считалась шедевром (причем не шедевром программирования, а именно шедевром проектирования), и ее создатель Сид Мейер использовал много совершенно новых для стратегических игр приемов.

Играющий в Цивилизацию управляет не просто городом, как в SimCity, и даже не просто страной, как в Empire. Он управляет развитием своей цивилизации. Начало игры относится к 4000 году до нашей эры, и требуется довести цивилизацию до наших дней и добиться для нее лучшего места в мире. Можно выбрать один из пяти уровней сложности игры: Chieftan (вождь), Warlord (лорд), Prince (принц), King (король) или Emperor (император). Игра на разных уровнях различается не только количественно (врагов больше или они действуют быстрее), но и качественно, так как меняются некоторые правила игры! Поэтому, освоив стратегию игры на простом уровне, часто приходится коренным образом изменять ее на более сложном, что стимулирует глубокое изучение принципов игры и делает ее интереснее.

Основой каждой цивилизации являются города. Каждый город имеет свой размер, определяющий количество жителей в нем. Размер города отмечается на его символе, причем каждая единица соответствует 20, 30, 50 и более тысячам человек в зависимости от размера города (логарифмическая шкала). Мне не приходилось видеть городов размером более 25 единиц, и вообще управлять городами размером более 15 довольно сложно.

Каждый город имеет несколько основных характеристик. Он производит еду, прочую продукцию, платит налоги, ведет научные исследования и торговлю. Каждая единица населения (будем называть их жителями) может обрабатывать одну клетку прилегающей к городу земли. Общий урожай, продукция и торговля города определяются набором обрабатываемых клеток. Торговля производит деньги и науку.

Еда необходима для поддержания и роста населения этого города. Каждому жителю требуются две единицы еды на каждом ходу, иначе размер города уменьшится. Если производится больше еды, чем необходимо для поддержания населения, то излишки ее накапливаются. Размер города увеличивается, когда он собирает количество еды, нужное для прироста. Чем больше размер города, тем большее количество еды он может производить, но и требуемое количество еды для поддержания и роста населения тоже увеличивается. В Цивилизации еда обозначается в виде хлебных снопов.

Продукция определяет скорость, с которой этот город производит различные объекты. Продукция обозначается «щитами» (Shields). В каждом городе можно строить какое-либо здание (City Improvement), либо какую-нибудь боевую единицу (Military Unit), которую затем можно будет перемещать. Список возможных строений и боевых единиц будет приведен далее, а сейчас надо отметить, что для их производства требуется строго определенное количество единиц продукции. Например, для постройки городских стен (City Walls) требуется 120 таких единиц. Если продукция города составляет

4 единицы за ход, то стены будут строиться 30 ходов, а если 6 — всего 20. Это очень важная характеристика.

Строящийся объект можно сменить в любой момент без потери продукции. Если Вы начали строить здание, но через пару ходов срочно понадобится армия, можно сменить продукцию, получив армию уже на следующем ходу. Однако все наработанные единицы продукции сверх стоимости новой постройки пропадут. Это можно считать расплатой за недальновидное планирование.

Деньги в игре используются для самых разных целей. В основном они нужны для поддержки зданий в городах — большинство из них требует определенной суммы на каждом ходу. Если у игрока есть «лишние» деньги, чаще всего они тратятся на завершение постройки различных объектов. Можно купить строящийся объект в любой момент, но за каждую единицу недостроенной продукции придется заплатить 2 монеты. В самом конце постройки цена становится небольшой, и можно сэкономить несколько ходов, «докупив» строительство. Иногда это имеет решающее значение. В начале игры дается 50 монет.

Любую постройку в городе можно в любой момент продать, получив наличные деньги. Если у Вас расходы превышают доходы и в казне ничего нет, то продается случайная постройка. Лучше выберите сами наименее нужное здание и продайте его.

Каждый город также имеет свою торговлю, которая чрезвычайно важна. Торговля дает деньги, ускоряет научные исследования и успокаивает горожан. По уровню развития торговли вполне можно судить о всей цивилизации.

Все эти величины определяются тем, какие территории возле города используются его жителями. *Сфера притязаний каждого города включает квадрат размером 3×3 клетки с центром в клетке города, но без угловых клеток этого квадрата (всего 21 клетка, если считать и клетку города).* При размере города равном 5 единицам, он может использовать любые 5 клеток из своей сферы притязаний,

если они не заняты какой-либо боевой единицей и не используются другим городом. Клетка города используется в любом случае. Количество еды, продукции, и торговли, которые получает город при обработке клетки, определяется типом этой клетки (земля, степь, горы, реки и т. д.). Можно увеличить производительность некоторых клеток, если провести ирригацию, дорогу или выкопать шахту.

В городе размером N содержится ровно N «жителей» (на самом деле это группы жителей, но изображаются они как один житель). Некоторые из них могут быть счастливы, некоторые несчастливы, а прочие спокойны. Если в городе количество несчастливых людей превышает количество счастливых, то в нем начинаются беспорядки (Civil Disorder). Во время беспорядков город ничего не производит, не платит налогов и не ведет научных исследований. Такой город враг может захватить легче всего. Если игрок использовал неверную стратегию, он не сможет справиться с беспорядками и проиграет. Обойтись совсем без беспорядков удастся очень редко. На самом сложном уровне, Empregor, только первые 2 жителя каждого города спокойны, остальных приходится успокаивать игроку. На уровне King спокойны уже первые 3 жителя и т. д.

Город не обязательно должен использовать всех своих жителей для обработки естественных ресурсов. Игрок может в любой момент снять несколько жителей с работы, тогда они остаются свободными. *Свободные жители могут быть актерами, сборщиками налогов или учеными.* Актеры снижают напряженность в городе, уменьшая число несчастливых. Сборщики налогов позволяют выжать больше денег, а ученые — больше научной продукции. Однако при этом производительность города упадет, так что это используют только для подавления восстаний или если людям нечего обрабатывать.

Есть несколько основных параметров, определяющих характеристики всех городов данной цивилизации. Основным из них является тип правительства. В начале игры

это *деспотизм*. Существуют также *монархия*, *республика*, *коммунизм* и *демократия*. Анархия возникает при смене правительства (революции) на небольшое время. Каждый тип правительства имеет свои достоинства и недостатки, о которых будет рассказано. Сейчас можно заметить, что деспотизм и анархия мешают эффективному использованию полезных ресурсов, а республика и демократия способствуют процветанию торговли, но затрудняют ведение военных действий.

Еще два параметра можно изменить в любой момент. Это **Tax Rate** (*уровень налогов*) и **Luxuries Rate** (*уровень роскоши*). Уровень роскоши определяет, какой процент торговли каждого города пойдет на научные исследования, а какой — на увеличение роскоши. Каждый город имеет свое количество роскоши, причем каждые 2 единицы успокаивают одного жителя или делают спокойного счастливым. Для больших городов роскошь — часто единственное средство избежать беспорядков.

Tax Rate и **Luxuries Rate** задают направленность торговли. Вся торговля делится на роскошь, деньги и науку. Это распределение всегда видно на экране рядом с количеством денег в казне. Оно изображается в виде трех чисел от 0 до 10, при этом каждая единица соответствует 10% всей торговли. В начале игры устанавливается распределение 0:5:5 (торговля делится поровну между налогами и наукой), которое чаще всего надо немедленно изменить в пользу науки.

Вот список всех разновидностей клеток Цивилизации с указанием возможности их ирригации, проведения дороги или выкапывания шахты. Символ «-1» означает, что значение уменьшается на 1 при анархии или деспотизме. Символ «+1» означает увеличение на 1 при республике или демократии. Символы **I**, **R**, **M** означают изменения производительности при наличии *ирригации*, *дороги* или *шахты*. Учтите, что на одной клетке может быть или шахта, или ирригация (постройка шахты уничтожает ирригацию, и наоборот).

Тип	Еда	Продукция	Торговля	Стоим.	Усил.
				движ.	защиты
Arctic	—	—	—	2 MP	+0%
Seals	2				
Desert	0, I1	1, M2	0, R(1+1)	1 MP	+0%
Oasis	(3—1), I(4—1)	1, M2	0, R(1+1)		
Forest	1	2	—	2 MP	+50%
Game	3—1	2			
Grassland	2, I(3—1)	0/1	0, R(1+1)	1 MP	+0%
Hills	1, I2	0, M(3—1)	—	2 MP	+100%
Coal	1, I2	2, M(5—1)			
Jungle	1	—	—	2 MP	+50%
Gems	1	—	4—1+1		
Mountains	—	1, M2	—	3 MP	+200%
Gold	—	1, M2	6—1+1		
Ocean	1	—	2+1	1 MP	+0%
Fish	3—1	—	2+1		
Plains	1, I2	1	0, R(1+1)	1 MP	+0%
Horses	1, I2	3	0, R(1+1)		
River	2, I(3—1)	0/1	1+1	1 MP	+50%
Swamp	1	—	—	2 MP	+50%
Oil	1	4			
Tundra	1	—	—	1 MP	+0%
Game	3—1				

Следует добавить, что *леса (Forest)*, *джунгли* и *болота (Swamp)* с помощью ирригации переводятся в **Grassland** (*обычную землю*), которую можно ирригировать еще раз. Символы 0/1 для продукции обычной земли и реки, очевидно, означают, что примерно половина таких клеток дает продукцию, а вторая половина — нет. Так как обычная земля встречается очень часто, этот вопрос имеет большое значение.

Из таблицы можно увидеть, что большинство типов поверхности имеют «премиальные» аналоги, в которых продуктивность гораздо выше. Например, для леса и тундры это *дичь (game)*, для гор — золото, для болот — нефть и т. д. Конечно, «премии» встречаются довольно редко, но их нужно искать и использовать.

Именно сейчас надо упомянуть об *ОСНОВЕ ЦИВИЛИЗАЦИИ*, о том, что делает ее настолько интересной — о *ЕЕ НАУЧНОЙ ПРОГРАММЕ*. «Научная продукция» каждого города складыва-

ется и накапливается. Когда она достигнет нужного количества, разрабатываемая наука считается известной. Всего в игре ровно 70 наук (называемых еще технологиями). Игрок сам выбирает, какую науку он будет развивать следующей, однако доступны только те науки, подступы к которым уже исследованы. *Для развития большинства наук надо сначала узнать одну или две более простые науки.* Например, для получения науки торговли надо сначала развить законодательство и завести валюту. В свою очередь, для получения валюты требуется уметь обрабатывать бронзу, а для законодательства — создать алмаз. 70 наук составляют довольно сложную сеть, и опытный игрок должен заранее составить примерный план их изучения.

То, что можно строить в каждом городе, определяется в основном именно тем набором наук, которые известны в данный момент. Например, если Ваша цивилизация знает принципы действия автомобиля, она может строить танки, а соседняя может попытаться отбиться от них фалангами и легионами (конечно, далеко не так приятно, когда дело обстоит как раз наоборот...). Поэтому Вы не должны никому уступать научную инициативу. Если игрок допустит появление танков, линкоров или бомбардировщиков у врагов, то игру можно считать проигранной. В лучшем случае он будет втянут в затяжную войну. Об атомной бомбе (а она, конечно, также есть в игре) я и не говорю.

Другую интересную особенность Цивилизации представляют чудеса света. Большинство из них, как и обычные городские здания и боевые единицы, можно строить только после развития соответствующей науки. Каждое чудо света уникально. Его можете построить или Вы, или Ваши враги (на самом простом уровне можно строить чудеса света, уже построенные врагами). Каждое «чудо» имеет свое действие, которое может увеличивать продукцию, торговлю, спокойствие, науку или кое-что еще в том городе, где стоит, и не только в нем. Действие многих «чудес» прекращается после того, как кто-нибудь (не

обязательно Вы!) откроет соответствующую науку. Все это надо учитывать при разработке собственной научной программы.

Теперь приступим к описанию «боевых единиц» (Military Units) Цивилизации. К ним относится все, что может передвигаться, даже если оно и не предназначено для ведения боевых действий. Каждая боевая единица имеет свою скорость, силу атаки и защиты.

Скорость — это количество пунктов движения (MP) за ход. Подобная схема применяется и во многих других играх. Количество клеток, на которое может пройти боевая единица за один ход, зависит от ее скорости и стоимости движения по этим клеткам (см. приведенную выше таблицу). В большинстве случаев требуется 1 MP, иногда 2 MP, а пограм — 3 MP.

Сила атаки и защиты — две основные боевые характеристики единицы. Когда одна единица нападает на другую, одна из них обязательно должна погибнуть. Для расчета того, кто это будет, используется сила атаки для атакующей единицы и сила защиты для защищающейся. Удача тоже имеет большое значение, поэтому опытные игроки сохраняются перед решающими битвами.

Более сложный случай возникает, если защищается не одна, а сразу несколько единиц (в отличие от Империи, в Цивилизации на одной клетке могут находиться несколько боевых единиц одновременно). Тогда из них выбирается наиболее защищенная, и бой проводится между ней и атакующим. Если защитник проигрывает, погибают все атакованные войска, сколько бы их там ни было. Однако если атакуется крепость или город, с каждым из их защитников надо сражаться отдельно. Это дает возможность менее развитой цивилизации как-то противостоять более развитой.

В Цивилизации приложены большие (на мой взгляд, даже слишком большие) усилия, чтобы избежать превращения игры в чисто военную. Каждая боевая единица приписана к тому городу, который построил ее. Можно «приписать» армию к любому другому городу, если она находится в нем. Если «родной» го-

род будет разрушен или захвачен, все приписанные к нему единицы пропадут. Кроме того, приписанные единицы надо поддерживать. Каждая боевая единица требует одной единицы продукции в ход (при деспотизме каждый город может иметь столько единиц, каков его размер, без их поддержки, но сверх этого числа поддержка уже нужна). Поэтому строить армии «про запас» невыгодно.

Умелое управление войсками позволяет добиться большей их эффективности. Каждая наземная боевая единица может фортификацироваться. Этот процесс занимает один ход, но после этого защитная сила единицы повышается на 50%. Кроме этого, значительное усиление защиты может придать клетка, на которой находится единица. Например, на горе (Mountain) это усиление составляет целых 200%. Так что часто выгоднее не нападать самому, а предоставить это противнику.

Некоторые «боевые» единицы на самом деле боевыми не являются. Они необходимы для осуществления специальных операций. Это *строители (Settlers)*, *дипломаты* и *караваны*.

Строители необходимы каждой цивилизации. Только они могут строить новые города, проводить ирригацию, копать шахты, строить обычные и железные дороги, а также крепости. В отличие от всех других единиц, строители расходуют *не продукцию, а еду* города, к которому приписаны. Это можно использовать для замедления роста городов (что чревато беспорядками). Лишние строители могут быть присоединены к городу, если его размер меньше 10. При этом размер увеличивается на 1.

Создание ирригации, шахты или дороги требует значительного времени (порядка 10—15 ходов). Для ирригации клетка должна располагаться по соседству с водой (океаном или рекой) или другой ирригацией. Ирригации, шахты и дороги можно строить не на всех типах клеток. Как уже говорилось, леса, джунгли и болота сначала сводятся ирригацией в обычную землю. Горы вообще нельзя ирригировать.

Дороги можно строить практически везде. Кроме увеличения торговли, они также позволяют наземным боевым единицам передви-

гаться быстрее. При движении по дороге единица тратит всего 1 МР за три хода, независимо от типа клетки. Железные дороги еще намного ценнее. Они увеличивают производство, еду и торговлю в той клетке, где построены, на 50%. Кроме того, по ним можно за один ход продвинуться на любое расстояние! Однако, конечно, для строительства железных дорог надо освоить соответствующую технологию (Railroad). Их можно строить только вместо существующих обычных дорог.

Строители могут также строить крепости. В отличие от городских стен, крепости не требуют поддержки (2 монеты за ход) и строятся гораздо быстрее. Боевые единицы в крепости имеют удвоенную силу защиты, причем они защищаются по одной, как и в городе, поэтому можно рассчитывать на неприступность крепости, если в ней фортификацировался хотя бы один защитный отряд. Крепости имеют и свои недостатки. Клетку с крепостью нельзя обрабатывать. В ней должны находиться армии, что может вызвать недовольство в их городах при республике или демократии. Но каждая крепость должна что-то защищать. Иногда одна крепость может перегородить перешеек или горный проход и обеспечить своей цивилизации спокойное развитие.

Караваны выполняют очень важную миссию — они *устанавливают торговые пути между городами*. Если караван из одного города установил торговый путь в другой, то город его приписки получает на несколько единиц торговли больше. Величина торгового пути зависит от размеров обоих городов и расстояния между ними, причем она может увеличиваться с ростом городов. Можно отправлять караваны как в свои, так и в чужие города, причем торговля с другими цивилизациями гораздо выгоднее. Для установки торгового пути расстояние между городами должно быть не менее 10 клеток. Каждый город может иметь не более 3 торговых путей. Три крупных торговых пути могут увеличить его торговлю во много раз.

Кроме того, караваны иногда используются для ускорения постройки «чудес света». Если караван приходит в город, где строится ка-

кое-то «чудо», то его можно потратить на *увеличение количества продукции (Help Build Wonder)*. Это используется, если постройка должна быть завершена как можно быстрее (например, чтобы опередить врага). Аналогичным образом можно «вскладчину» строить дорогостоящие армии и здания (например, заводы), если начать строить Wonder, а после присоединения караванов переключить продукцию на нужный объект.

Дипломаты — совершенно особые единицы. Обычно их посылают во вражеские города. Дипломат может создать посольство в любой другой цивилизации, при этом послы будут сообщать игроку о всех важных происходящих событиях — заключении мира, объявлении войны, смене типа правительства и освоении новых технологий. Без посольства сообщается только о постройке «чудес света» — это переносит молва. Если Вы не можете в данный момент разгромить вражескую цивилизацию, рекомендуется создать там посольство. Получаемая информация стоит того.

Кроме создания посольства, дипломаты могут выполнять много других полезных функций. Прибывший во вражеский город дипломат может сделать следующее:

1. *Получить полную информацию об этом городе (Investigate City)*. Можно узнать все, как о собственном городе: что строится и скоро ли завершится постройка, сколько и какое войско там стоит, много ли счастливых и несчастных, какие клетки вокруг города используются. Это особенно полезно перед атакой на хорошо укрепленный город.

2. *Украсть науку (Steal Technology)*. Шпион не выбирает, какую науку красть, — ворует любую, которой Ваша цивилизация еще не обладает. Кража науки всегда означает войну. Из каждого города можно украсть только одну науку, так как враги принимают меры. Опытные игроки используют это только перед атакой, так как их собственная научная программа должна опережать всех противников, иначе проигрыш неминуем. Поэтому крадутся только мало-важные науки, которые, однако, тоже могут

быть полезны. Зато враги могут использовать кражу наук очень эффективно, особенно на уровне Emperor.

3. *Организовать промышленный саботаж (Industrial Sabotage)*. При саботаже дипломат может или уничтожить всю накопленную во вражеском городе продукцию, или разрушить одно из существующих зданий (случайным образом). Уничтожение продукции может быть полезным, если враг строит ценное «чудо света» и уже близок к концу, опережая Вас. Однако сначала надо узнать, в каком городе оно строится, а это довольно трудно. Уничтожение здания может привести к резкому ослаблению города (например, если уничтожить городские стены) или к росту недовольства у населения. То и другое облегчит Вам захват этого города.

4. *Вызвать революцию (Incite a Revolt)*. Если дипломату удалось вызвать революцию, то город переходит на его сторону. Однако при этом требуется платить деньги на осуществление восстания. Чем больше в городе несчастных, тем меньшая сумма требуется для поднятия восстания. В больших городах часто бывают беспорядки, и опытный игрок может захватить такой город без единого выстрела (беспорядки во вражеских городах видны на карте). Если вражеский город невелик, то его можно разрушить полностью, но за это приходится платить вдвое больше.

5. *Встретиться с лидером цивилизации*. Такая встреча возможна, если встретятся даже два обычных войска, принадлежащих разным цивилизациям, но игрок не управляет этим. Засылка дипломата позволяет добиться такой встречи. О том, что говорится на этих встречах, будет рассказано ниже.

Кроме этого, дипломаты могут подкупать встречающиеся вражеские войска. Иногда можно заплатить врагам за то, что они самораспустятся, а иногда даже переманить их на свою сторону. Это используется редко, так как сумма довольно велика. Гораздо выгоднее за эти деньги построить войско, которое сможет разбить врага. Однако, если на это нет времени, приходится расплачиваться за недальновидность.

Все армии с одним и тем же названием имеют одинаковые характеристики, если не считать их боевого опыта. Войска могут быть либо простыми, либо ветеранскими. Ветераны имеют боевой опыт и поэтому гораздо сильнее — силы их атаки и защиты увеличиваются на 50%. *Чтобы стать ветеранами, войскам требуется одержать хотя бы одну победу.* Если в городе есть казармы (Barracks), то все производимые в нем войска (даже морские и воздушные) будут ветеранскими. Желательно, чтобы все используемые войска были ветеранами. Это не требует практически никаких расходов (кроме постройки казармы) и повышает боеспособность войск. Лучше всего построить казармы в нескольких городах и строить армии только в них.

Если боевая единица имеет значительную силу атаки, ей гораздо легче стать ветеранской. Достаточно уничтожить хотя бы одного слабого врага. Такие силы можно строить в городах без казарм, но следует не забывать сначала «тренировать» их на более слабом противнике, прежде чем пускаться в серьезный бой.

Когда боевые единицы разных цивилизаций вступают в соприкосновение, на их движение накладываются ограничения. Одна единица не может перейти с клетки, расположенной по соседству с вражеской единицей или городом, на другую, рядом с которой также есть вражеская единица или город. Исключением из этого правила являются морские и воздушные единицы, а также дипломаты и караваны. Прочие единицы могут нарушать это правило только при входе в город или выходе из него. Чтобы пройти, им необходимо уничтожить мешающего врага.

Если атакующие войска слишком слабы для атаки на город, они могут осадить его. Это означает, что они будут бродить вокруг, мешая городу работать (город не может обрабатывать клетки, на которых находятся боевые единицы, — неважно, свои или вражеские). При этом не обязательно объявлять войну, но враг, скорее всего, скоро объявит ее сам. При республике или демократии, когда Сенат не дает игроку объявлять войну, провокация может служить единственным спосо-

бом. Кроме того, осаждающие войска могут разграбить окрестности города (Pillage). При этом уничтожаются вражеские ирригации, дороги и шахты. Если город велик (а небольшой город можно взять без осады), то без ирригации ему не хватит пищи, и в любом случае его будет легче захватить.

При атаке на вражеский город его защитники уничтожаются один за другим, а не все сразу, как на открытом месте. Если в городе нет стен, то с гибелью каждого защитника его размер уменьшается на 1 (если стены есть, то этот город гораздо труднее захватить). Таким образом можно совершенно разрушить город. Если город захвачен, то победитель получает некоторую сумму вражеских денег (зависит от размера города и типа цивилизации) и может выбрать себе одну из тех наук цивилизации захваченного города, которых у него еще нет. Таким образом, чисто захватническая цивилизация способна получить некоторые науки у завоеванных, что может сделать ее просто непобедимой.

Взаимодействие между цивилизациями реализовано явно недостаточно полно, но тем не менее интересно. Цивилизации делятся на несколько классов по своей агрессивности, стремлению к освоению технологий и роскоши. В начале игры предлагается выбрать свою *цивилизацию* из следующего списка: **Roman, Babylonian, German, Egyptian, American, Greek, Indian, Russian, Zulu, French, Aztec, Chinese, English, Mongol.** Можно ввести и другое название, но лучше вывести из игры одного из опасных противников (я обычно играю за французов). Ниже приводится обычное поведение этих врагов.

Римляне эффективно развивают науку. Они распространяются по земле сравнительно медленно и предпочитают небольшое количество развитых городов большому количеству неразвитых. Они также стремятся к роскоши и обычно накапливают значительные суммы в казне. Могут стать воинственными только при большом числе городов, которое у них бывает довольно редко. Часто строят городские стены. Их лидер — Кай Юлий Цезарь.

Вавилоняне очень похожи на римлян. Однако они немного более воинственны и жадны до роскоши, в ущерб науке. Их лидер — Хаммурапи.

Немцы редко участвуют в игре, так что я мало что могу про них сказать. Их лидер — Фридрих Великий.

Египтяне напоминают вавилонян, но строят больше мелких городов и еще более воинственны. Их лидер — фараон Рамзес.

Американцы являются одним из наиболее опасных противников. Они очень часто строят городские стены. Их устремления направлены на роскошь и науку, причем они довольно воинственны. Если им удастся заселить значительную территорию, они начинают быстро развивать науки, «наступая на пятки» игроку. Их лидер — Эйб Линкольн.

Греки распространяются очень быстро и всегда ориентированы на войну. Однако они уделяют внимание и науке, пожертвовав ради нее роскошью. Их лидер — Александр Македонский.

Индусы строят немного городов, но их города растут очень быстро. Они предпочитают роскошь и деньги развитию науки, но все же осваивают технологии быстрее многих других. Они часто строят городские стены.

Русские, как бы это ни было странно, очень воинственная цивилизация. Они строят много небольших городов и становятся опасны, когда эти города разовьются. Наукой они занимаются мало, предпочитая грабить другие цивилизации. Они строят стены только в основных городах. Лидер русских — Сталин.

Зулусы во многом похожи на русских. Они больше любят роскошь и распространяются медленнее, так что представляют меньшую опасность. Их лидер — Чака.

Французы очень опасны. Они еще опаснее американцев, так как меньше любят роскошь. Они воюют часто, но не очертя голову, как русские, а тщательно подготовившись. За их научной программой очень трудно угнаться. Обычно они добиваются технического превосходства над соперником, а потом уничтожают его. Их лидер — Наполеон.

Ацтеки воинственны, но не очень опасны. Как и многие другие древние цивилизации, они любят роскошь. Кроме того, ацтеки не слишком быстро развивают науки. Их вождь — Монтесума.

Китайцы не воюют практически никогда. Очень редко им удается построить большое количество городов, так как они в первую очередь стремятся увеличить размер Пекина. Чтобы поддерживать большие города, китайцы большую часть торговли пускают на роскошь и деньги, но и наука у них постепенно развивается. Их лидер — Мао Цзедун.

Англичане довольно воинственны и энергичны. Они строят немного городов, но их города защищены солидными гарнизонами и растут быстро. Если им не препятствуют, англичане становятся опасным противником. Они стремятся развить торговлю и завоевать слабых противников, поэтому развивают в первую очередь морские науки, которые у них могут перехватить более воинственные цивилизации (русские, монголы и т. д.), чтобы распространить свою агрессию на другие континенты. Их лидер — Елизавета I.

Монголы представляют собой самую воинственную и невежественную цивилизацию. Они живут только ради набегов. Строят большое количество маленьких городков. Если их вовремя не остановить, они захватывают весь мир. Однако, в отличие от русских, монголы меньше плавают по морям, предпочитая сначала разгромить противника на суше. Их лидер — Чингис-хан.

Встреча с лидером вражеской цивилизации происходит по его инициативе (если не считать посылки дипломатов с этой целью). Встреча происходит при первом же столкновении сил двух цивилизаций. Сценарий каждой встречи довольно жестко фиксирован.

Если другая цивилизация имеет науки, которых у Вашей еще нет (а это бывает очень часто), то она может предложить обменяться науками. При этом обе цивилизации могут выбрать по одной вражеской

науке. Чаще всего приходится отвечать отказом на такие предложения, так как научная программа хорошего игрока должна опережать вражескую, и, следовательно, обмен для него неравноценен.

Если Вы меняетесь науками с сильной цивилизацией, то новая технология может сделать ее еще сильнее, и победить ее станет гораздо труднее. Если же цивилизация слаба, то ее могут уничтожить другие и получить ценные науки. *Единственный случай, когда можно свободно обмениваться науками, — перед самым уничтожением этой цивилизации.* Впрочем, если Вы отстаєте в науке, то можно с помощью обменов попытаться догнать лидера. Если Вы решились меняться, то при выборе посмотрите, стоит ли меняться дальше. За одну встречу можно поменяться любым количеством наук, что, конечно, сильно обогатит обе цивилизации.

ОБМЕН НАУКАМИ МОЖЕТ СТАТЬ ВАЖНЫМ СРЕДСТВОМ ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ НАУЧНОЙ ПРОГРАММЫ, если Вы изолировали научную цивилизацию (например, американцев) от остальных и стараетесь изучать науки вместе. Это особенно полезно, если вы имеете у них посольство и знаете, какую науку они изучают в данный момент.

Если Вы отказались меняться науками или у врага нечего предложить, он часто требует передать ему науку, угрожая войной. Не поддавайтесь на это, все равно прочного мира Вы не получите, а аппетит врага растет во время еды. Вместо науки враги часто требуют дань (от 50 до 500 монет). Ее нужно давать, только если через несколько ходов Вы надеетесь резко повысить свою боеспособность (например, освоив ключевую науку).

Иногда враги требуют, чтобы Ваша цивилизация разорвала мирный договор с какой-то третьей цивилизацией. Мне не встречалось случая, чтобы они объявляли войну из-за отказа выполнить это требование. И их можно понять: один враг у них уже есть.

После этих предложений и требований (если они были) враги решают, стоит ли заключать с Вашей цивилизацией мир или

нет. Если они считают себя достаточно сильными и Вы отвергли их притязания, они объявляют войну. Иначе предлагают подписать мирный договор. Можно согласиться или отказаться. Отказ подписать мир означает войну, и отказываться надо, только если Ваше преимущество подавляющее. В этом случае враги могут умолять Вас сжалиться, предлагая все свои деньги и/или науки. Это, конечно, надо взять. Вы можете решить в дальнейшем, уничтожить ли эту цивилизацию или дать ей подрасти, чтобы снова ограбить.

Если Вы согласны на мир, то можно выставить одно из двух предложений (или ни одного): натравить эту цивилизацию на другую (за это надо платить) либо потребовать дань. В обоих случаях они могут отказаться, причем мир все равно считается подписанным.

Следует отметить, что, играя в Цивилизацию, надо забыть все существующие нормы морали. Для выживания Вашего народа воистину все средства хороши. История называет многие подлые поступки героизмом именно по этой причине (достаточно вспомнить историю Юдифи и Олоферна). Так что забудьте о какой-либо честности. Можете заключить мир, выманив за это у слабой цивилизации все ее деньги, и тут же уничтожить ее. Делайте только то, что Вам выгодно. Цивилизация — очень жесткая игра.

Теперь мы уже готовы рассмотреть сводную таблицу наук, боевых единиц, городских зданий и «чудес света». Подробно они описываются далее. Символ Р означает требуемое количество продукции. Для подвижных единиц, кроме этого, приводятся три числа — сила атаки, защиты и количество МР на ход (скорость). Для городских зданий — стоимость этого здания за один ход (практически каждое здание требует денежной поддержки). Чудеса света не требуют поддержки, но для их постройки требуется много продукции. Их названия в таблице выделены большими буквами.

⇒ Barracks (P40, \$0), Militia (P10 1/1/1), Settlers (P40 0/1/1)

Irrigation (*ирригация*)

Mining (*шахты*)

Roads (*дороги*)

Bronze Working (*обработка бронзы*)

Masonry (*каменные работы*)

Alphabet (*алфавит*)

Ceremonial Burial (*обряды*)

Pottery (*работа с глиной*)

Wheel (*колесо*)

Horseback Riding (*езда на лошадей*)

Currency (Bronze Working) (*валюта*)

Iron Working (Bronze Working) (*обработка железа*)

Writing (Alphabet) (*письменность*)

Code of Laws (Alphabet) (*свод законов*)

MapMaking (Alphabet) (*географ. карты*)

Mathematics (Alphabet, Masonry) (*математика*)

Mysticism (Ceremonial Burial) (*мистицизм*)

Construction (Masonry, Currency) (*строительство*)

Literacy (Writing, Code of Laws) (*литература*)

Astronomy (Mathematics, Mysticism) (*астрономия*)

Monarchy (Ceremonial Burial, Code of Laws) (*монархия*)

Trade (Code of Laws, Currency) (*торговля*)

Engineering (Wheel, Construction) (*инженерия*)

Bridge Building (Construction, Iron Working) (*строительство мостов*)

Navigation (MapMaking, Astronomy) (*мореплавание*)

Republic (Code of Laws, Literacy) (*республика*)

Philosophy (Mysticism, Literacy) (*философия*)

Feudalism (Monarchy, Masonry) (*феодализм*)

Invention (Engineering, Literacy) (*изобретательство*)

Physics (Mathematics, Navigation) (*физика*)

University (Mathematics, Philosophy) (*университет*)

Chivalry (Feudalism, Horseback Riding) (*рыцарство*)

Medicine (Trade, Philosophy) (*медицина*)

Banking (Trade, Republic) (*банки*)

⇒ Phalanx (P20 1/2/1)

COLOSSUS (P200)

⇒ Palace (P200, \$5)

City Walls (P120, \$2)

PYRAMIDS (P300)

GREAT WALL (P300)

⇒ Temple (P40, \$1)

⇒ Granary (P60, \$1)

HANGING GARDENS (P300)

⇒ Chariot (P40 4/1/2)

⇒ Cavalry (P20 2/1/2)

⇒ Marketplace (P80, \$1)

⇒ Legion (P20 3/1/1)

⇒ Diplomat (P30 0/0/2)

Library (P80, \$1)

⇒ Courthouse (P80, \$1)

⇒ Trireme (P40 1/0/3)

LIGHTHOUSE (P200)

⇒ Catapult (P40 6/1/1)

⇒ ORACLE (P300)

⇒ Aqueduct (P120, \$2)

Colosseum (P100, \$4)

⇒ GREAT LIBRARY (P300)

⇒ COPERNICUS' OBSERVATORY (P300)

⇒ Caravan (P50 0/1/1)

⇒ Sail (P40 1/1/3)

MAGELLAN'S EXPEDITION (P400)

⇒ University (P160, \$3)

⇒ Knight (P60 4/2/2)

⇒ SHAKESPEARE'S THEATRE (P400)

⇒ Bank (P120, \$3)

Religion (Phylosophy, Writing) (<i>религия</i>)	⇒ Cathedral (P160, \$3) MICHELANGELO'S CHAPEL (P300) J. S. BACH'S CATHEDRAL (P400)
Democracy (Phylosophy, Literacy) (<i>демократия</i>)	
Gunpowder (Invention, Iron Working) (<i>порох</i>)	⇒ Musketeers (P20 2/3/1)
Chemistry (University, Medicine) (<i>химия</i>)	
Theory of Gravity (Astronomy, Physics) (<i>теория гравитации</i>)	⇒ ISAAC NEWTON'S COLLEGE (P400)
Magnetism (Physiĉs, Navigation) (<i>магнетизм</i>)	⇒ Frigate (P40 2/2/3)
Steam Engine (Physics, Invention) (<i>паровая машина</i>)	⇒ Ironclad (P60 4/4/4)
Metallurgy (University, Gunpowder) (<i>металлургия</i>)	⇒ Cannon (P40 8/1/1)
Explosives (Chemistry, Gunpowder) (<i>взрывчатка</i>)	
Atomic Theory (Physics, Theory of Gravity) (<i>теория атома</i>)	
Railroad (Bridge Building, Steam Engine) (<i>железные дороги</i>)	⇒ DARWIN'S VOYAGE (P300)
Electricity (Metallurgy, Magnetism) (<i>электричество</i>)	
Industrialization (Banking, Railroad) (<i>индустриализация</i>)	⇒ Transport (P50 0/3/4) Factory (P200, \$4) WOMEN'S SUFFRAGE (P600)
Conscription (Republic, Explosives) (<i>воинская повинность</i>)	⇒ Riflemen (P30 3/5/1)
Electronics (Engeneering, Electricity) (<i>электроника</i>)	⇒ Hydro Plant (P240, \$4) HOOVER DAM (P600)
Communism (Industrialization, Phylosophy) (<i>коммунизм</i>)	⇒ UNITED NATIONS (P600)
Steel (Industrialization, Metallurgy) (<i>сталь</i>)	⇒ Battleship (P160 18/12/4)
Corporation (Industrialization, Banking) (<i>корпорация</i>)	
Computers (Mathematics, Electronics) (<i>компьютеры</i>)	⇒ SETI WONDER (P600)
Refining (Corporation, Chemistry) (<i>разделение нефти на фракции</i>)	⇒ Power Plant (P160, \$4)
Genetic Engineering (Corporation, Medicine) (<i>генетика</i>)	⇒ CURE FOR CANCER (P600)
Combustion (Refining, Explosives) (<i>внутреннее сгорание</i>)	⇒ Cruiser (P80 6/6/6)
Flight (Combustion, Physics) (<i>полет</i>)	⇒ Fighter (P60 4/2/10)
Automobile (Combustion, Steel) (<i>автомобиль</i>)	⇒ Armor (P80 10/5/3)
Advanced Flight (Electricity, Flight) (<i>усовершенствованный полет</i>)	⇒ Bomber (P120 12/1/8) Carrier (P160 1/12/5)
Mass Production (Corporation, Automobile) (<i>массовое производство</i>)	⇒ Submarine (P50 8/2/3) Mass Transit (P160, \$4)
Nuclear Fission (Atomic Theory, Mass Production) (<i>расщепление ядра</i>)	⇒ MANHATTAN PROJECT (P600)
Recycling (Mass Production, Democracy) (<i>вторичная обработка</i>)	⇒ Recycling Cntr (P200, \$2)
Labor Union (Mass Production, Communism) (<i>профсоюзы</i>)	⇒ Mech.Infantry (P50 6/6/3)
Rocketry (Advanced Flight, Electronics) (<i>ракетная техника</i>)	⇒ Nuclear (P160 99/0/16)

Space Flight (Rocketry, Computers) (<i>космический полет</i>)	⇒ SS Structural (P80, \$0) APOLLO PROGRAM (P600)
Nuclear Power (Nuclear Fission, Electronics) (<i>управляемая реакция</i>)	⇒ Nuclear Plant (P160, \$2)
Plastics (Space Flight, Refining) (<i>пластики</i>)	⇒ SS Component (P160, \$0)
Superconductors (Plastics, Mass Production) (<i>сверхпроводники</i>)	⇒ SDI Defense (P200, \$4)
Robotics (Plastics, Computers) (<i>роботы</i>)	⇒ Artillery (P60 12/2/2) Mfg. Plant (P320, \$6) SS Module (P320, \$0)
Fusion Power (Superconductors, Nuclear Power) (<i>термоядерная реакция</i>)	

Эта таблица очень полезна, так как ее информация достаточно для разработки своей научной программы и прослеживания возможностей и перспектив для врагов. Кроме того, игра защищена своеобразным «паролем» — два раза «возникает подозрение в законности Вашего правления», и надо ответить на вопрос, какие науки нужны для развития заданной. При двух неправильных ответах Вы лишаетесь всех боевых единиц. Таблица поможет Вам пройти тест (разве что Вы не узнаете науку по картинке).

ТЕПЕРЬ МЫ МОЖЕМ РАССМОТРЕТЬ ВСЕ ЗДАНИЯ, КОТОРЫЕ МОЖНО ПОСТРОИТЬ В СВОИХ ГОРОДАХ. «Чудеса света» рассматриваются в конце, так как для понимания их действия надо знать цель зданий.

Barracks (*казармы*) делают все производимые в городе войска ветеранами. Так как они не требуют поддержки, их надо строить как можно раньше, чтобы все защитники Ваших городов были ветеранами. Казармы устаревают два раза на протяжении игры — при освоении пороха и внутреннего сгорания. При этом все казармы исчезают, но можно построить новые. Если Ваша цивилизация осваивает порох, *не забудьте продать все казармы, иначе они пропадут бесплатно.* Если Вы играли правильно, то после появления пороха казармы не нужны, так как на подходе уже мощные армии, которые сами смогут стать ветеранами.

Palace (*дворец*) является центром управления страной. Существует такое явление, как коррупция, и в каждом городе она тем больше, чем дальше этот город от столицы. Коррупция просто отнимает часть торговли города. Столицей всегда является город с дворцом, и поэтому дворец может быть только один. Если Вы строите второй, первый исчезает. Тем самым столица переносится в другой город. Это может быть важно, так как первый построенный город часто совсем не находится в центре империи.

City Walls (*городские стены*) отлично защищают город. Они утраивают силу защитников города, а также гарантируют, что в городе не будет падения населения при вражеских атаках. Они не устаревают, так что даже древние фаланги вполне могут отбить атаку вражеских пушек. Только самоходная артиллерия и бомбардировщики способны штурмовать хорошо укрепившийся город, а они доступны довольно поздно. Однако стены строятся очень долго и требуют немалой поддержки. Поэтому их строят только в больших городах.

Temple (*храм*) нужен для успокоения населения. Он успокаивает 1 жителя плюс еще одного, если освоен мистицизм. Эффект храмов удваивается, если работает Oracle.

Granary (*зернохранилище*) чрезвычайно важно для быстрого роста городов. Если в го-

роде есть хранилище, то для увеличения его размера требуется всего половина обычного количества еды. Вторая половина хранится про запас, избавляя город от возможного голода.

Marketplace (*рыночная площадь*) повышает количество денег и роскоши, получаемое от торговли в городе, на 50%. Ее поддержка обходится в 1 монету каждый ход, так что перед строительством надо убедиться, что она будет окупать себя. Впрочем, дополнительная роскошь может быть важнее денег.

Library (*библиотека*) повышает количество науки в городе на 50%.

Courthouse (*суд*) нужен для сокращения коррупции в городе вдвое. Кроме него, единственным средством борьбы с коррупцией является смена правительства на коммунизм или демократию.

Aqueduct (*акведук, водопровод*) обеспечивает приток питьевой воды, что позволяет городу превысить размер в 10 единиц. Как только город приближается к этому размеру, его жители начинают требовать акведук, если он еще не построен.

Colosseum (*Колизей, стадион*) успокаивает 3 несчастных людей в городе. Он требует больших выплат (по 4 монеты) каждый ход, так что строится нечасто — только в крупных городах.

University (*университет*) повышает научную продукцию в городе на 50%. Университет нельзя строить, пока не будет произведена библиотека, поскольку он заменяет ее. В целом научная продукция в городе удваивается при наличии университета.

Bank (*банк*) повышает получаемые в городе деньги и роскошь на 50%. По аналогии с университетом, его можно строить только после Marketplace. Обычно в тех городах, в которых окупается Marketplace, окупается и банк, причем в крупных городах они могут значительно увеличить количество роскоши и избавить от беспорядков.

Cathedral (*собор*) успокаивает 4 жителей города. Это довольно много, так что большие города редко обходятся без собора, несмотря на высокую стоимость его поддержки.

Factory (*фабрика*) увеличивает продукцию города на 50%. Ее обязательно надо строить, так как дальнейшие усовершенствования требуют наличия фабрики.

Hydro Plant (*ГЭС*), **Power Plant** (*ТЭС*) и **Nuclear Plant** (*АЭС*) повышают продукцию фабрик на 50%. Ко времени их постройки уже начинают появляться загрязнения окружающей среды, которые не дают обрабатывать соответствующие участки земли и могут вызывать «парниковый эффект», если их не очищать с помощью Settler'ов. Каждый город имеет свой *уровень выброса*, и, чем он выше, тем чаще возле города появляются загрязнения. ГЭС и АЭС снижают уровень выброса, а ТЭС — повышает. Гидроэлектростанцию можно строить только в тех городах, по соседству с которыми есть реки или горы. АЭС можно строить везде, но существует риск ее взрыва (если освоена термоядерная реакция, то АЭС становятся безопасными).

Mass Transit (*общественный транспорт*) и **Recycling Center** (*перерабатывающий центр*) нужны для уменьшения уровня выброса города. Этот уровень состоит из промышленного выброса и выброса, производимого автомобилями населения. Чем больше заводов работает в городе и чем больше в нем населения, тем больше отходов выбрасывается в окружающую среду. Общественный транспорт способствует сокращению количества автомобилей, а перерабатывающий центр преобразует мусор в полезный продукт, сокращая промышленные выбросы на две трети.

SDI Defense (*защита СОИ*) — явное следствие американской пропаганды. Она защищает город от атомного оружия. Следует отметить, что игрок, допустивший появление у врагов атомного оружия, непременно проигрывает. Система СОИ используется для того, чтобы занять чем-нибудь город, если все остальное он уже построил. После постройки ее продают и начинают строить заново.

Mfg Plant (*автоматизированный завод*) можно строить только при наличии фабрики. Он повышает продукцию на 100%. Конечно, это оправдывает высокую стоимость его под-

держки, но не следует забывать и о загрязнении. Рекомендуется всегда строить перед ним Recycling Centre.

«ЧУДЕСА СВЕТА»

Colossus (*колосс Родосский*) увеличивает торговлю города, в котором построен, на единицу во всех клетках, где торговля существует. Однако этот эффект исчезает с появлением Electricity (как и во всех остальных случаях, неважно, кто освоит эту науку, — та цивилизация, которая владеет чудом света, или другая).

Pyramids (*пирамиды*) довольно полезны. Без них при смене правительства обязательно будет несколько ходов анархии. Кроме того (по крайней мере, на сложных уровнях игры), можно установить только то правительство, которое уже изучено (есть науки монархии, республики, коммунизма и демократии, а деспотизм доступен всегда). Наличие пирамид позволяет обойтись без анархии и выбирать любое правительство. Но только до освоения коммунизма.

Great Wall (*Великая стена*) приводит к тому, что лидеры других цивилизаций всегда предлагают мир. Это вовсе не значит, что они не могут начать боевые действия без объявления войны (Sneak Attack), но если Вам удастся добраться до их лидера (например, с помощью дипломата), то можно рассчитывать на мир. Стена действует только до появления пороха, так что она практически бесполезна. Аналогичную функцию имеет ООН (**United Nations**), которая уже не устаревает.

Hanging Gardens (*висячие сады Семирамиды*) делают счастливыми по одному жителю каждого города. Однако они действуют только до появления Invention, так что практически бесполезны.

Lighthouse (*Фаросский маяк*) увеличивает скорость передвижения кораблей этой цивилизации на 1 МР (одну клетку). Это действует только до появления магнетизма, так что маяк практически бесполезен. Зато весьма желательно построить *экспедицию Магеллана* (**Magellan's Expedition**), которая также ускоряет корабли, но не устаревает. Впрочем,

маяк может иметь значение для трирем, которые описываются ниже. Неизвестно, работают ли оба эти чуда вместе. Если это так, то маяк может быть стоящим делом.

Oracle (*оракул*) удваивает эффект всех храмов, до появления религии. Если у Вас есть свободные города, то его можно построить, но было бы серьезной ошибкой задерживать из-за этого развитие религии. В этом случае враги, развив религию, способны произвести беспорядки сразу во всех Ваших городах, и с ними будет невозможно справиться. Вы также можете использовать это для ослабления врага, имеющего Oracle.

Great Library (*Великая библиотека*) дает Вам все науки, которые имеют или будут иметь две другие цивилизации. Этот эффект — только до освоения науки университетов. Ситуация такая же, как и с оракулом, — можно построить (хотя лучше выбрать что-нибудь другое), но ни в коем случае нельзя из-за этого задерживать освоение университетов. Ценность Великой библиотеки сильно зависит от уровня игры и количества соперников; она максимальна на уровне Emperor для 7 цивилизаций, поскольку все противники развиваются достаточно быстро.

Copernicus' Observatory (*обсерватория Коперника*) удваивает научную продукцию в городе до освоения автомобилей. Это очень ценное «чудо», так как автомобиль — одна из самых поздних наук, а на начальном этапе игры город с обсерваторией может давать больше научной продукции, чем все остальные, взятые вместе.

Shakespeare's Theatre (*театр Шекспира*) полностью успокаивает всех людей в городе до появления электроники. Это не очень большой срок, но театр может быть незаменим для успокоения огромного города. Непонятно, почему для него нужна медицина?

Michelangelo's Chapel (*капелла Микеланджело*) увеличивает эффект соборов (очевидно, на единицу) до появления коммунизма. Это довольно долго, однако придется строить соборы. В некоторых случаях капелла позволяет снизить уровень роскоши и тем самым ускорить научное развитие.

J. S. Bach's Cathedral (собор Баха) успокаивает по 2 жителя в каждом городе на том континенте, где построен. Он не устаревает и ценен уже поэтому. Его ценность сильно зависит от количества городов на континенте.

Isaac Newton's College (колледж Ньютона) увеличивает науку в тех городах, где есть университеты (очевидно, на единицу). Он устаревает только при освоении Nuclear Fission, а это очень большой срок.

Darwin's Voyage (путешествие Дарвина) дает возможность немедленно получить две науки по выбору. Его ценность зависит от собственной скорости научных исследований, однако в любом случае нежелательно, чтобы оно попало к врагу.

Women's Suffrage (равноправие женщин) — одно из наиболее ценных «чудес». При республике любая военная единица (и даже невоенная, например дипломаты и караваны), которая не находится в родном городе, увеличивает количество несчастных на единицу. При демократии — даже на 2. Это практически не дает не только вести войну, но и торговать. Однако равноправие женщин приводит к тому, что при республике можно свободно выводить единицы из городов, а при демократии количество несчастных увеличивается всего на 1, а не на 2. Тот, кто имеет Women's Suffrage, может установить республику. Оно не устаревает.

Hoover Dam (Гувер-Дэм) — огромная ГЭС, построенная в США. То, что большинству из нас она неизвестна, лишней раз демонстрирует, что взгляды на лучшие достижения цивилизации могут сильно различаться. Это очень ценное «чудо», так как оно эквивалентно постройке Hydro Plant (ГЭС) в каждом городе на континенте и при этом не требует денег каждый ход.

SETI Wonder (программа поиска внеземного разума) должна быть построена обязательно. Она не устаревает и увеличивает научную продукцию во всех городах на 50%. Комментарии здесь излишни: та цивилизация, которая владеет этой программой, может легко обогнать своих соперников.

Cure for Cancer (средство от рака) — давняя мечта человечества. Крайне жела-

тельно построить его, так как оно не устаревает и делает счастливым по одному жителю в каждом городе.

Manhattan Project (проект «Манхэттен») — известный проект, осуществление которого привело к появлению атомной бомбы. Как только кто-нибудь построит это «чудо», все цивилизации, обладающие соответствующими технологиями, смогут строить атомное оружие. Это «чудо» не очень ценно, так как если Вам понадобилось атомное оружие, значит, Ваши дела плохи.

Apollo Program (программа «Аполлон») должна быть построена обязательно, так как пока кто-нибудь ее не построит, нельзя строить космические корабли. (Опять же, было бы куда естественнее, если бы это был полет Гагарина). Конечно, игроку лучше построить эту программу самому, что даст возможность подготовить города к быстрой постройке компонентов космического корабля. Кроме того, игрок сможет видеть все города на карте (до этого карту приходится разведывать, причем сведения о размере вражеских городов быстро устаревают).

Космические корабли очень важны по следующей причине. Игра в Цивилизацию может завершиться либо «по времени» (существует предел времени игры, зависящий от уровня сложности: 2100, 2080, 2060, 2040 и 2020 год; чем меньше срок, тем сложнее уровень), либо вследствие полного разгрома всех вражеских цивилизаций, либо после успешной колонизации Альфы Центавра. Опытные игроки стремятся построить свой космический корабль, так как за это дают дополнительные очки.

НАДО УДЕЛИТЬ НЕКОТОРОЕ ВНИМАНИЕ СИСТЕМЕ РЕЙТИНГА в ЦИВИЛИЗАЦИИ. Если Ваша цивилизация разгромлена, то, конечно, это проигрыш, и никакого рейтинга не начисляется. Выигрышем считается уже само выживание цивилизации до нашего времени. Конечно, всеобщий разгром или посылка космического корабля также считаются выигрышем. Цивилизация постоянно имеет свой счет (Score), который можно посмотреть в любую минуту. Очки начисляются:

1) за количество и настроение населения: за каждого счастливого жителя — по 2 очка, за спокойного — по 1;

2) за построенные или завоеванные «чудеса света» в зависимости от их цены;

3) за развитие технологий будущего — по 5 очков;

4) за продолжительность всеобщего мира, начиная с 1 г. н. э.;

5) за успешную колонизацию Альфа Центавра — по 50 очков за каждые 10 000 колонистов при вероятности достижения 100%;

6) за загрязнение окружающей среды очки снимаются (-10 очков за каждую загрязненную клетку).

«Технологии будущего» развиваются, когда все 70 наук уже освоены. После этого осваивается **Future Technology 1**, затем 2 и так далее. За каждую технологию дают 5 очков (для сравнения: за чудо света дается 30—60 очков).

Загрязнение карается довольно жестоко — по 10 очков за каждый загрязненный квадрат. Однако после очистки этот штраф снимается, так что надо следить только, чтобы загрязнения не возникли к концу игры. Штраф дается и за вражеские загрязнения — это еще одно основание не допускать врагов к развитию промышленности.

За каждый год всеобщего мира дается 3 очка. Это очень много, однако все эти очки уничтожаются, стоит кому-либо начать войну, даже не с Вашей цивилизацией. Это означает, что необходимо изолировать всех врагов так, чтобы они не смогли начать войну друг с другом. Чтобы они не напали на Вас, надо уничтожить наиболее воинственные цивилизации, оставив только мирные (лучше одну). Оптимально было бы изолировать оставшуюся цивилизацию в одном небольшом городе.

Отсюда мы видим, что стратегия «нападения при технологическом преимуществе» практически нереальна. Во-первых, для достижения этого преимущества надо сначала отвоевать себе «место под солнцем». Самое же плохое — то, что момент достижения серьезного качественного превосходства над врагами наступает слишком поздно и не

удается получить большого количества очков за мир.

Космический корабль не принадлежит ни какому городу — его строят «всемирно». Он состоит из 3 типов единиц: **SS Module**, **SS Component** и **SS Structural**. Космические модули могут быть *жилыми (Life)*, *вспомогательными (Habitation)* или *солнечными панелями (Solar Panel)*. В корабле может быть до четырех модулей каждого типа. За каждую тройку модулей дается 50 очков рейтинга. **SS Component** — это двигатели корабля. Компоненты бывают двух типов — **Fuel** (*топливо*) и **Propulsion** (*дюза*). Для полного двигателя нужны оба компонента. От количества двигателей (до 8 штук) зависит время полета корабля. Очки даются только тому, чей корабль ПРИЛЕТИТ первым, так что это может иметь значение. **SS Structural** — это структурные элементы, соединяющие модули и двигатели корабля. Все они должны быть присоединены к структуре.

После окончания игры рейтинг переводится в проценты. Это сильно зависит от уровня игры. Игрок, имеющий рейтинг 1000 на уровне Emperor, будет иметь гораздо более высокий показатель в процентах, чем игрок с таким же рейтингом на самом простом уровне. Именно этот показатель записывается в «Зал славы» Цивилизации. Значение 70—80% считается хорошим, хотя один мой знакомый добился 170% (до сих пор не понимаю, как ему это удалось).

Если первые игры в Цивилизацию обычно играют для освоения всех ее правил, то очень скоро начинается гонка за рейтингом. Получить высокий рейтинг в Цивилизации действительно очень трудно, тут требуется и умение, и везение, так что этим вполне можно хвастаться перед товарищами. Цивилизация — игра стратегическая, даже в большей степени, чем шахматы. Многие партии в шахматах выигрываются из-за одного неверного хода противника, и ошибочная стратегия обычно быстро приводит к поражению. В Цивилизации же ошибка в стратегии может сначала привести к отличным показателям, но только через

много лет, в конце игры, станет ясно, что так поступать было нельзя (часто довольно трудно определить, где именно ошибка, и иногда ошибки наслаиваются одна на другую).

Один из основных параметров стратегии игрока — желаемые типы правительства и время их установки. Как уже говорилось, смена правительства не происходит мгновенно — на несколько ходов воцаряется анархия, так что вряд ли удастся исправить стратегию по ходу игры. Ниже приводится полная информация о разных типах правительств:

1. *Деспотизм*. Этот тип правительства устанавливается в начале игры. Как указано в таблице типов клеток Цивилизации, при деспотизме уменьшается производство еды и продукции с наиболее ценных клеток. Это замедляет как рост городов, так и их производство. Однако при деспотизме город размером N может содержать до N военных единиц, не тратя продукцию на их поддержку. На поддержку единиц сверх этого количества тратится по одной единице продукции, как и при остальных типах правительств. При деспотизме можно усмирять восстания с помощью войск. Каждая военная единица в городе успокаивает одного несчастного (или недовольного).

Деспотизм лучше всего подходит для начального периода игры. При нем также легче всего вести войну, так как можно содержать значительные армии, не тратя на них продукцию. Армии в городах выполняют сразу две функции — защищают город и подавляют восстания.

2. *Анархия*. Практически то же, что деспотизм, однако не собираются деньги и не осваиваются науки. Это совершенно неудобное правительство, которое игрок не может (и не хочет) устанавливать. Оно возникает при смене правительства (если нет пирамид или они не действуют), либо при свержении демократии.

3. *Монархия*. Обычно сменяет деспотизм. Превосходит его в производительности городов (см. таблицу типов клеток), однако каждая боевая единица требует по 1 единице

продукции родного города на поддержку. Прежде чем сменять правительство, следует оценить, получит ли цивилизация при этом выигрыш в продукции. Это должен был бы делать компьютер (под видом какого-нибудь советника), так как вручную рассчитать все довольно сложно. Документация рекомендует сменять деспотизм, как только города достигнут размера 6 или 7.

4. *Коммунизм*. Практически не отличается от монархии, но имеет одно важное преимущество. При коммунизме уровень коррупции одинаков во всех городах (напомним, что обычно коррупция возрастает с удалением от столицы). Коррупция «пожирает» торговлю и сильно мешает развиваться. Если Ваша империя занимает огромные территории (а поскольку для достижения максимальных показателей требуется завоевать практически весь мир, то это так и есть), то коммунизм намного лучше монархии. Многие строят пирамиды в основном для того, чтобы иметь к нему доступ (наука коммунизма осваивается гораздо позже, чем наука монархии).

5. *Республика* представляет собой практически единственную альтернативу коммунизму. Она значительно отличается от него. В первых, республика способствует росту торговли во всех городах (см. таблицу типов клеток). Торговля может решить большинство Ваших проблем — ее можно разделить между роскошью, деньгами и наукой в желаемой пропорции. Подавляющее большинство клеток приходится на Grassland и Plains. Легко видеть, что при наличии дорог республика (или демократия) повышает торговлю с таких клеток вдвое, что соответственно почти удваивает торговлю в городах.

Однако республика никак не воздействует на коррупцию. Коррупция может значительно снизить количество торговли в удаленных городах. Вполне может оказаться, что коммунизм обеспечивает больше торговли, чем республика.

Республика имеет три дополнительных недостатка, которые очень мешают игрокам. Первый из них состоит в том, что при республике нельзя подавлять восстания с помощью

военной силы, так что армии в городах не могут умирять недовольных. Приходится рассчитывать только на здания и роскошь. Рекомендуется сначала добиться спокойствия при минимальном количестве войск в городах (только для их защиты) и только потом переходить к республике.

Второй недостаток заключается в том, что республика обязана принимать все предложения мира. Если игрок хочет объявить войну, это отменяется Сенатом. Нечего и говорить, насколько это неудобно. Приходится устраивать провокации, чтобы враг сам объявил войну, а если и враг тоже имеет республику или демократию, войну объявить практически невозможно. (Следует отметить: если враг имеет республику или демократию, он не может напасть, пока не сменит правительство, а об этом сообщат Ваши дипломаты из посольства. Смена правительства с республики на монархию ясно свидетельствует о намерениях врага, так что можно подготовиться к войне.) Кроме того, враг может спастись от разгрома, просто предложив мир.

Третий недостаток связан с тем, что любая военная единица, не находящаяся в родном городе, увеличивает число недовольных на 1. Очевидно, большую часть из них составляют женщины, так как Women's Suffrage ликвидирует этот недостаток. Это относится даже к невоенным единицам, например к дипломатам и караванам (что совершенно излишне). Все это вместе взятое практически не дает возможности вести войну (а если нет Women's Suffrage, то даже торговлю). Республику следует устанавливать только после уничтожения практически всех остальных цивилизаций.

6. *Демократия* — наиболее опасное и ненадежное правительство. Оно во многом похоже на республику, но имеет несколько отличий. Важным преимуществом является полное отсутствие коррупции, недоступное ни при каком ином правительстве. Однако за это приходится очень дорого платить.

Любая военная единица, находящаяся не в родном городе, увеличивает в нем число недовольных даже не на 1, как при республике, а на 2 жителя. Это заставляет полностью за-

быть о войне, а также очень затрудняет торговлю.

Кроме того, беспорядок в любом городе при демократии немедленно ведет к анархии. После периода анархии можно выбрать новое правительство. Учитывая драконовские ограничения на вывод единиц из города, можно считать, что поддержание демократии возможно только при высоком уровне роскоши, что, естественно, замедляет научную программу.

Демократию можно устанавливать в самом конце игры, когда все, что нужно, уже завоевано и все торговые пути проложены. Возможно, даже в этом случае следует предпочесть республику.

Теперь можно поговорить о **СТРАТЕГИИ ИГРЫ**. Она очень сильно зависит от того, как устроен игровой мир. Если Ваша цивилизация на острове одна, то следует как можно быстрее развивать кораблестроение. В противном случае надо сначала отвоевать себе достаточное пространство (или полностью очистить остров, в зависимости от его размеров и имеющих сил).

Этот и другие параметры можно установить, начиная новую игру (Customize World). Можно выбрать количество суши (Land mass) (маленькое/нормальное/большое), температуру (холодную/нормальную/теплую), климат (сухой/нормальный/влажный) и возраст планеты (Age) (3—5 миллиардов лет).

Чем меньше суши, тем больше вероятность, что Ваша цивилизация получит в свое распоряжение небольшой остров, но зато в конце игры у нее будут проблемы, так как некуда поместить новые города. Большие континенты способствуют затяжным войнам. Чаще всего Вас уничтожают, но если наоборот, то весь континент — в Вашем распоряжении. Обычно именно такие счастливицы и достигают максимального рейтинга.

На холодной планете будет больше арктики и тундры и меньше пустынь. На теплой — наоборот, а на обычной планете будет всего понемногу. Так как пустыни по-

лезнее арктики и тундры, обычно выбирают теплую планету.

Планета с сухим климатом будет иметь больше пустынь и степей (Plains). Это совсем неплохо, так как степи дают и еду, и продукцию, и торговлю, если их ирригировать и построить дороги. Влажный климат способствует появлению джунглей, болот и рек. Я обычно выбираю последнее, так как в джунглях бывают драгоценности, а в болотах — нефть. Кроме того, ненужные джунгли и болота можно уничтожить ирригацией.

Возраст планеты влияет на группировку разных ресурсов. На молодой планете часто встречаются целые районы одинаковых ресурсов (лесов, гор и т. д.). На более старой планете бывает смесь из разных типов клеток.

Можно также выбрать для игры Землю. При этом игрок может хорошо изучить стандартную карту, что увеличит его шансы. Кроме того, при игре на Земле все цивилизации расставляются примерно туда, где они и должны быть. Отсутствие редактора карт — один из основных недостатков игры.

Начало игры, как уже говорилось, соответствует 4000 году до нашей эры. При этом каждый ход соответствует 20 годам. Такая шкала продолжается до 1000 года нашей эры (отмечается по-английски как BC и AD). С 1000 до 1500 года один ход соответствует 10 годам, с 1500 до 1750 — 5 годам, с 1750 до 1850 — двум годам, далее — одному году (легко заметить, что в каждый из этих периодов проходит 50 ходов).

Первое, что нужно сделать, — **ОСНОВАТЬ ГОРОД**. Однако не следует основывать его мгновенно. Лучше потратить пару ходов на поиск оптимального места. Новый город должен расти как можно быстрее, чтобы он мог строить новых Settler'ов. Сначала город использует только свой квадрат и еще один, и надо выбрать место так, чтобы с этих квадратов можно было получить как можно больше еды. У Вас не будет времени на ирригацию или шахты. Поэтому при деспотизме максимумом являются 4 единицы еды за ход. Если

кроме этого есть что-нибудь еще, это увеличит Ваши шансы. Лучшими клетками для города являются реки, оазисы и лесная дичь. Дичь лучше всего, так как защитники города будут иметь защитный бонус +50%, и город будет давать больше продукции.

Долго искать место для города нельзя. Посмотрите вокруг. Если Вы видите хорошее место, идите туда, иначе стройте город где пришлось. Из этого правила есть исключение — малые племена (изображаются в виде домиков). Домики — это случайный бонус. Они лежат, пока какая-нибудь цивилизация не подберет их. Когда это происходит, нашедшая домик цивилизация получает один из следующих призов:

1) 50 монет немедленно (большая сумма для начального периода);

2) новую науку (случайным образом);

3) дополнительную боевую единицу. Это чаще всего бывает кавалерия или легион. Такие единицы приписываются к ближайшему городу. Они всегда ветераны. Это особенно ценно в самом начале игры, так как кавалерия может собрать еще несколько домиков;

4) новый город. Это не всегда удобное место для города, но преимущество в количестве городов в начале игры часто оказывается решающим. У меня был случай, когда первые же Settler'ы взяли 2 домика, и оба оказались городами! Конечно, я получил огромное преимущество над врагами — 3 города против одного!;

5) орду варваров. Это «чтоб жизнь медом не казалась». Появляется варварская кавалерия, которая уничтожает ту единицу, которая взяла домик, и исчезает (а иногда набрасывается на Ваши города...).

Когда город построен, в первую очередь надо позаботиться о его защите. Подошедшие враги не будут даже разговаривать возле незащищенного города, а сразу захватят его. Кроме того, город надо защищать от варваров и пресекать беспорядки. Все эти функции выполняют защитники города.

На этом, первом этапе развития набор возможных боевых единиц невелик. *Militia* (ополчение) (P10 1/1/1) доступно с самого начала и

стоит дешево. Его можно использовать для подавления восстаний, но больше оно ни на что не годится. **Phalanx** (*фаланга*) (P20 1/2/1) — единственная единица на протяжении долгого времени, имеющая силу защиты 2. Именно фаланги должны защищать города. Одна фаланга ветеранов, фортифицированная в городе, может отбить большинство атак, однако две лучше, так как пока враг будет их уничтожать, можно успеть помочь осаждаемому городу.

Варвары могут напасть на любой город. Они бывают двух типов — морские и наземные. Морские всегда приплывают на корабле и нападают на какой-нибудь город. Поскольку города обычно неплохо защищены, их чаще всего удается отразить, но если они захватят город, то начинают производить в нем военные силы для дальнейших атак. Сухопутные варвары возникают в неизведанных районах континентов (вдали от городов) и не обязательно идут на конкретный город. Они разрушают все на своем пути (Pillage), так что лучше всего уничтожить их как можно дальше от культурных районов. Если континент полностью заселен, на нем не могут появиться сухопутные варвары.

Силы варваров почти всегда одинаковы. Это один дипломат (вождь) и 2—3 боевые единицы красного цвета. Это могут быть легионы, мушкетеры (только после изобретения пороха) или рыцари. Чаще всего варвары не могут захватить город, если, конечно, он защищен как следует. После того как варварские войска разобьются о стены города, надо попытаться уничтожить дипломата (лидера). Тогда он считается захваченным, и за него платят целых 100 монет.

Если Вам удалось опередить врагов в развитии, надо использовать *колесницы* (**Chariot**) (P40 4/1/2) и *катапульти* (P40 6/1/1) для их уничтожения. Колесницы появляются раньше и передвигаются быстрее. Это дает им возможность атаковать, а не защищаться. Катапульти бьют гораздо сильнее и отлично подходят для удара по осаждаемому городу, но из-за их малой скорости враги часто успевают их уничтожить. Катапульти

появляются позже колесниц. Их следует перевозить по морю и неожиданно высаживать у стен вражеских городов. *Кавалерия* (**Cavalry**) (P20 2/1/2) и *рыцари* (**Knight**) (P60 4/2/2) уступают колесницам: первая по силе, а вторые по стоимости. Кроме того, нужные для них науки (Horseback Riding и пара Feudalism/Chivalry) больше нигде не нужны, следовательно, их можно оставить на потом (скорее всего, отнять в захваченных городах).

Морское сообщение имеет большое значение с самого начала игры. *Трирема* (P40 1/0/3) может перевозить две наземные единицы. Однако она может утонуть, если не будет возвращаться к берегу в конце каждого хода. Это очень неудобно, однако даже одна трирема может обследовать все побережье острова и обнаружить большинство городов на нем. Кроме того, в начале игры, когда дороги еще не построены, перевозка армий на триремах может намного упростить захват городов, и враги не смогут перехватить войска по пути. Наконец, трирема может обнаружить и заселить близлежащие острова, если они есть.

Парусник (**Sail** P40 1/1/3) производит революцию в морской экспансии. Во-первых, он может перевозить уже три наземные единицы, а во-вторых, не тонет даже при длительных кругосветных путешествиях (мир в Цивилизации организован в виде цилиндра — если плыть все время на запад, можно приплыть обратно не хуже экспедиции Магеллана).

Однако парусники в игре очень быстро вытесняются *фрегатами* (P40 2/2/3). Фрегат может перевозить целых 4 наземные единицы, и, как видно из его характеристик, способен также вести боевые действия на море — топить вражеские триремы и парусники. Это очень важно, так как даже одна вражеская трирема может высаживать войска, достаточные для захвата города. Для обороны против таких высадок следует разместить в некоторых городах ударные силы (например, катапульти) и уничтожать врагов сразу после высадки.

В начале игры очень важно не ошибиться, поэтому рекомендуется сохранить игру. С одной стороны, надо строить новые города, с

другой — вести военные действия. Кроме того, надо еще торговать, проводить дороги и делать многое другое. При всем этом ни на минуту нельзя забывать о научной программе. Поэтому невозможно предложить какие-либо универсальные рецепты.

Следует не забывать строить **Granary**. Соответствующую науку — **Pottery** надо осваивать одной из первых или отбирать у других. Без зернохранилищ темпы роста городов замедлятся, и враги захватят свободные территории.

И все же *первоочередные цели любой цивилизации — это экспансия и война*. Если какая-либо цивилизация уничтожена, вместо нее где-то появляется новая. Однако она обычно является легкой добычей для уже закрепившихся врагов. Поэтому нередко бывает, что, начав игру с 7 цивилизациями, заканчиваешь ее всего с двумя-тремя. О том, что цивилизация уничтожена другой цивилизацией, игрок узнает всегда, даже не имея посольств.

Первой вехой на пути развития наук является навигация, которая позволяет строить *корабли (парусники) и экспедицию Магеллана*. Надо стремиться именно к ней, отвлекаясь только на самое необходимое (в частности, на **Trade**). Дальнейшее развитие зависит от того, какие боевые единицы и чудеса света нужнее всего. Рекомендуется как можно быстрее освоить религию, чтобы построить наиболее полезные чудеса, помогающие успокаивать население.

Как уже неоднократно говорилось, *торговля имеет очень большое значение*. Для ее увеличения надо строить дороги и отправлять караваны на парусных кораблях для установления торговых путей.

Документация рекомендует заключать мир с сильными соседями и уничтожать слабых. Следует придерживаться этого совета на начальной стадии игры. Более сильных врагов обязательно придется уничтожить, но для этого надо получить преимущество в науке.

Не стоит основывать или захватывать города, которые будет трудно защищать. Если враг захватит даже слабый город, он все рав-

но получит одну из Ваших наук и, без сомнения, выберет самую ценную. Готовьте дальние рейды тщательно и всегда сохраняйтесь перед ними. При колонизации новых земель надо обязательно привозить войска из метрополии, а не надеяться, что новые города сумеют защитить себя сами.

Наука начинает серьезно влиять на боевые действия с изобретением пороха. *Мушкетеры (P20 2/3/1)* несколько лучше фаланг, и они могут атаковать подходящего врага (например, катапульты). Обычно сразу после этого развивается металлургия, что дает *пушки (Cannon P40 8/1/1)*, которые заменяют катапульты. Однако, как ни странно, эти нововведения еще не способны обеспечить прочное превосходство над врагами.

Необходимо достичь индустриализации как можно раньше. Фабрики увеличивают продуктивность, транспорты могут перевозить целых 8 наземных единиц, и передвигаются быстрее фрегатов, хотя и нуждаются в защите. О важности **Women's Suffrage** уже неоднократно говорилось. Все это доступно только после индустриализации.

Следует отметить, что к этому времени фрегаты уже уступают лидерство на морях *броненосцам (Ironclad P60 4/4/4)*. Враги часто строят броненосцы, но опытные игроки обычно дожидаются более мощных кораблей. Однако следует поспешить, чтобы вражеским броненосцам было что противопоставить.

На пути к индустриализации надо освоить строительство мостов (**Bridge Building**) и железных дорог (**Railroad**). О преимуществах железных дорог уже говорилось, и желательно иметь как можно больше **Settler**'ов, чтобы быстро их построить. Строительство мостов имеет самостоятельную ценность — без них нельзя строить дороги через реки. Это может причинять значительное неудобство.

Дальнейшее научное развитие зависит от многих факторов. Собственно, к этому времени цивилизация уже должна освоить отведенное ей пространство, и ее города достигнут значительных размеров. Выгодно перейти к новому правительству, однако нельзя забывать о врагах.

Успешное вторжение обеспечивает линкор (**Battleship**) (P160 18/12/4), который можно строить после освоения стали (**Steel**). Это самый сильный корабль во всей игре. У него две основные задачи — уничтожение вражеских кораблей (например, броненосцев) и обстрел вражеского побережья. Линкору очень легко стать ветеранским, но следует не забывать об этом. Ветеранский линкор имеет силу атаки 27, так что против него не устоит практически ничто. Можно атаковать как отдельных врагов на берегу, так и гарнизоны вражеских крепостей и городов. Линкор не в состоянии захватить город, поэтому с ним надо отправлять транспорт. Такое ударное соединение подходит к городу, линкор уничтожает всех его защитников (об этом можно узнать по сообщению «Только наземные войска могут занимать города»), затем транспорт высаживает войска и захватывает город.

Это превосходная стратегия, которая часто приносит успех. Однако 8 армий, которые вмещаются на транспорт, редко хватает для удержания и умирения более 2—3 городов, а желательно не ввязываться в затяжные войны и как можно быстрее переключить завоеванные города для новой войны. Кроме того, надо захватить города, которые не выходят к морю, и для этого нужно много сил. Поэтому лучше формировать десантный отряд из 2—3 полных транспортов.

Как написано в документации, только линкоры и крейсера могут обстреливать вражеское побережье. Это не так. На самом деле это могут делать любые корабли, только, конечно, с гораздо меньшей силой. Однажды мой фрегат, пропустивший высадку врага на остров, сумел его уничтожить. Однако поскольку в Цивилизации в любом бою одна из сторон погибает, не стоит тратить зря ценные корабли.

Линкор тоже может потерпеть неудачу при атаке. Дело в том, что к этому времени появляются стрелки (**Riflemen** P30 3/5/1), которые намного превосходят мушкетеров в защите. Ветеранские стрелки, фортифицированные за городскими стенами, вполне могут отразить атаку линкора. По правилам Цивилизации в данном случае линкор погибнет

(хотя это и выглядит глупо), что следует принимать во внимание. Если у Вас есть данные от дипломатов, надо в первую очередь уничтожить того врага, который имеет лучшее научное развитие.

Крейсер (**Cruiser** P80 6/6/6) доступен несколько позже линкора и имеет другие цели. Из-за более слабого вооружения его не рекомендуется применять для атаки городов и крепостей. Однако он может расстреливать отдельные вражеские отряды (например, **Settler'ов**) на побережье. Основная задача крейсера — патрулирование. Никакой другой корабль не имеет такой скорости, как крейсер. Кроме того, крейсер и линкор способны замечать вражеские корабли на расстоянии в 2 клетки, а не только вплотную, как обычно. 3—4 крейсера способны полностью блокировать вражеский остров, уничтожив какое-либо судоходство. Крейсера часто конвоируют транспорты.

На последней стадии игры вступают в ход самые современные виды оружия. Крайне желательно не допускать появления таких вооружений у противника. К этому времени враги должны быть изолированы друг от друга в небольших «резервациях» (при этом надо убедиться, что они имеют Сенат, следовательно, не собираются нападать). Если это так, то необходимости в таком оружии не возникает. Оно часто необходимо для завершения войн, начатых после применения линкоров.

Танки (**Armor** P80 10/5/3) со всей очевидностью превосходят все предыдущие наземные войска. Они позволяют захватить большинство городов, где атака пушками была признана неудобной из-за их низкой скорости и защищенности.

Механизированная пехота (**Mech. Infantry** P50 6/6/3) заменяет стрелков. Она защищается лучше всех и вполне способна уничтожить большинство приближающихся врагов (в том числе и танки). Этому способствует и ее высокая скорость.

Наконец, *самоходная артиллерия* (**Artillery** P60 12/2/2), которая появляется в самом конце игры, применяется для окончательного подавления самых укрепленных

городов. Она отличается тем, что стреляет через городские стены, то есть защитники города не получают соответствующего бонуса при отражении атаки артиллерии. Именно это обуславливает падение городов.

Воздушные силы представлены *истребителем* (**Fighter P60 4/2/10**) и *бомбардировщиком* (**Bomber P120 12/1/8**). Бомбардировщик — очень ценная единица. Только бомбардировщики могут атаковать вражеские линкоры (если, конечно, не считать собственных линкоров). Вражеский линкор способен нанести не меньший урон, чем Ваш, поэтому если уж Вы допустили его появление у врага, то должны создать систему патрулирования из бомбардировщиков.

Бомбардировщики особенно полезны тем, что могут атаковать не только на побережье, как линкоры. Кроме того, они, как и самоходная артиллерия, игнорируют стены вражеских городов. Это позволяет быстро захватить те города, которые не выходят к берегу, и окончательно расправиться с недобитыми врагами. Кроме того, бомбардировщики видят все на расстоянии 2 клеток, и никакой враг от них не укроется. Если Вы допустили появление бомбардировщиков у врага, то высокого рейтинга вряд ли добьетесь.

Истребитель — единственная сила, способная сражаться с самолетами.

Если Вы собираетесь применить бомбардировщики, стоит проверить, нет ли у врага истребителей. Обычно опытные игроки не нуждаются в них. Кроме того, истребитель возвращается на базу в конце каждого хода. Это означает, что он не должен отлетать от базы на расстояние более 5 клеток. За ход он может атаковать несколько раз.

Бомбардировщик должен возвращаться на базу в конце своего второго хода. Однако атака завершает ход бомбардировщика, так что он вынужден наносить удар, возвращаться на базу и снова наносить удар, пока защитники города не будут перебиты. Это дает возможность вражеским истребителям уничтожить его. Вообще бомбардировщик не так надежен, как линкор. Его атака может быть неудачной (особенно если враг закрепился на горе или в

крепости), и он будет потерян. Часто игроки забывают вовремя вернуть бомбардировщик на базу. Поэтому надо иметь несколько бомбардировщиков, так они работают гораздо эффективнее.

Базой для самолетов может быть любой город или *авианосец* (**Carrier P160 1/12/5**). Авианосцы могут нести до 8 самолетов, так что один авианосец способен превратить вражескую землю в пустыню. Атака авианосцем гораздо сильнее атаки линкором, но ведь это не одна боевая единица, а гораздо больше. Каждый самолет требует поддержки и очень дорог (почти как линкор). Кроме того, если (с помощью линкора) захватить хотя бы один вражеский город, он может служить базой для бомбардировщиков, если они в состоянии до него долететь (16 клеток — довольно большое расстояние). Поэтому авианосцы используются редко, разве что если враг имеет бомбардировщики или расположен очень далеко.

Следует отметить, что авианосец может стать ветераном, только если на него неудачно нападут, а это слишком рискованно. Ветеранский бомбардировщик наверняка потопит обычный авианосец, и игрок понесет большие потери.

Подводная лодка (**Submarine P50 8/2/3**) — практически «мертвый» (неиспользуемый) корабль. Он появляется слишком поздно и вследствие небольшой скорости редко может вести патрулирование. Подлодка атакует сильнее крейсера и тоже замечает врагов на расстоянии 2 клеток, однако это практически не находит применения. Против мелких судов и транспортов вполне достаточно крейсера. Вражеские крейсера двигаются вдвое быстрее подлодок, поэтому их сложно перехватить. Преимущество подлодки в том, что вражеские корабли и самолеты могут увидеть ее только в соседней клетке, тогда как все остальные корабли видны за 2 клетки. Ветеранская подлодка вполне может затопить вражеский линкор. Подлодки можно применять для «закупоривания» самых крупных городов врага. Малая стоимость постройки подлодки дает ей некоторое преимущество перед крейсером.

Наконец, есть еще *атомная бомба* (**Nu-**

clear P160 99/0/16). В Цивилизации атомное оружие подчиняется примерно тем же правилам, что и самолеты. Оно должно быть возвращено в город или на авианосец в конце каждого хода, если игрок не собираётся его взрывать. Враги не видят полет атомного оружия и не могут его сбить (разве что с захватом города или уничтожением авианосца). Оно может пролетать над вражескими войсками, в отличие от остальных самолетов.

Излишне говорить об аморальности применения подобного оружия. Ситуация, когда без него нельзя обойтись, возникает крайне редко и, как правило, свидетельствует о неверной стратегии игрока. После сброса атомной бомбы на вражеский город он не всегда уничтожается полностью. Он может уменьшиться примерно вдвое, а вокруг появляются загрязнения. По-видимому, все армии, находившиеся в городе и поблизости, погибают. Однако агрессор не может воспользоваться плодами своей победы, так как, даже если город удастся захватить, придется долго расчищать загрязнения, а ведь у врага явно не один город. Поэтому, *если все прочие средства исчерпаны, заключите с соперником мир и постарайтесь обогнать его при постройке космического корабля.*

На более высоких уровнях игры приходится бороться с загрязнением окружающей среды. Загрязнение бывает двух типов: промышленное (чем больше продукция города, тем выше вероятность загрязнения) и транспортное (чем больше население, тем выше вероятность загрязнения, но только после появления автомобилей). Тепловая электростанция в городе увеличивает вероятность загрязнения.

Если вероятность загрязнения достаточно велика, то на какой-нибудь клетке возле города может появиться «сажа». Такие клетки производят гораздо меньше, чем обычные. Settler'ы могут очистить загрязнение, но на это требуется немало времени. При плохом управлении они не будут успевать очищать возникающие загрязнения, и появится риск «глобального потепления».

Глобальное потепление («парниковый эффект») оказывает страшное воздействие на весь мир. При этом леса могут превратиться в джунгли, степи и долины — в болота или, наоборот, в пустыню. Если загрязнения не будут остановлены, то глобальное потепление может повториться еще и еще раз. Риск глобального потепления появляется, если хотя бы 9 клеток во всем мире будут одновременно загрязнены, так что стоит одновременно применить 2 атомные бомбы и глобальное потепление Вам обеспечено (отличный урок для будущих политиков).

Для борьбы с загрязнением используются специальные здания. Mass Transit (*общественный транспорт*) способствует уменьшению загрязнения, производимое населением, а Recycling Cntr — промышленное загрязнение. Желательно построить Recycling Cntr до MFG Plant'a, иначе загрязнения не избежать.

Атомные станции обычно производят мало загрязнений, но если произойдет выброс радиоактивных веществ, то все окрестности города могут быть загрязнены. Риск выброса особенно увеличивается при беспорядках в городе, имеющем АЭС, поскольку беспорядки приводят к снижению внимательности обслуживающего персонала.

Различия между уровнями сложности игры есть как очевидные, так и малозаметные, но все же оказывающие огромное влияние. Например, на первом уровне можно строить все «чудеса света», независимо от того, построены они другими или нет. На первом уровне также можно выбирать любой тип правительства, даже если соответствующая наука еще не открыта. Кроме того, на первом уровне можно выбирать для развития любую доступную науку, тогда как на более высоких этот список становится все короче, и приходится выбирать наиболее ценную науку из предложенных. Кроме того, чем выше уровень, тем дороже обходятся новые технологии. Одним из самых важных отличий является количество недовольных. На уровне Emperor спокойны только первые 2 жителя каждого города, на

уровне King — 3, и т. д. Конечно, это сильно влияет на стратегию игры.

Незаметные отличия наверняка заключаются в количестве недовольных и, возможно, в размере торговых путей. По-моему, также некоторые клетки дают чуть меньшие ресурсы, а некоторые здания стоят дороже (например, казармы на уровне King требуют поддержки \$1, тогда как в документации написано, что этого не требуется). Точный список отличий, видимо, получить не удастся (вряд ли он приводится даже в руководстве к игре). Если Ваша стратегия на этом уровне принесла успех, то можно переходить к следующему.

Кроме общих правил, приведенных выше, в Цивилизации есть и особые правила, знание которых позволяет опытным игрокам достичь лучших результатов. Прежде всего к таким правилам относится проведение дня «Мы любим короля!» (или президента). Если в городе не менее 3 жителей, среди них нет недовольных, а количество счастливых не уступает количеству спокойных, то в городе проводится день «Мы любим короля!». Это не просто занятая анимация, а очень полезное состояние города. При деспотизме город будет работать, как при монархии, при монархии и коммунизме — как при демократии (то есть больше торговли без коррупции), а при республике и демократии — население растет на 1 каждый ход, пока хватает еды. День «Мы любим короля!» иногда позволяет добиться большей производительности, повысив долю роскоши в торговле.

Другое «особое правило» — катастрофы. Как правило, они достаточно неприятны. Например, FAMINE уменьшает количество населения и уничтожает всю накопленную еду, EARTHQUAKE разрушает одно здание, и т. д. Большинство катастроф можно предотвратить постройкой специальных зданий (в частности, GRANARY отменяет FAMINE, а AQUEDUCT — сразу FIRE и PLAGUE). Некоторые катастрофы могут возникнуть только в определенных местах (например, наводнение — только возле рек, а EARTHQUAKE — только возле холмов).

Играющий в Цивилизацию должен обеспечивать своим городам еду, продуктивность и торговлю. Кроме этого, он должен защищать города, поддерживать их настроение и вести наступательные действия. Сейчас мы подробно разберем различные компоненты стратегии Цивилизации.

При постройке нового города прежде всего надо позаботиться о достаточном количестве еды. Как уже говорилось, каждый житель потребляет 2 единицы еды за ход. Посмотрите на таблицу различных ландшафтов, и Вы увидите, что при деспотизме можно получить не более двух единиц еды с одной клетки (кроме оазиса, если его ирригировать). Таким образом, в начале игры каждый житель может прокормить только себя, а рост городов обеспечивается только едой, производимой в самой клетке города. Чтобы город, имеющий размер 1, вырос до размера 2, требуется 20 единиц пищи, для размера 3 — 30 единиц, и т. д. Легко видеть, что если город с самого начала производит 4 единицы еды, то он вырастет через 10 ходов, а если 3 — только через 20, что в начале игры может привести к поражению. Кроме того, еда еще тратится на поддержание Settler'ов, даже при деспотизме, так что ни один город не может позволить себе содержать более одного Settler'а для создания ирригации, шахт и дорог. Именно поэтому рекомендуется переходить к монархии, как только города достигнут размера 6—7 единиц, это позволит держать больше Settler'ов и быстро осваивать территорию.

Продуктивность города также имеет огромное, часто основополагающее значение. Если первый город (столица) выдает 4 единицы продукции за ход, то за 10 ходов он построит новый Settler'а, который сможет основать новый город, и т. д. Иногда большая продуктивность искупает меньшее количество еды (например, город с 3 единицами еды и 4 единицами продукции за ход может построить Granary за 15 ходов, после чего скорость его роста будет такой же, как скорость роста города с 4 единицами еды и 2 единицами продукции. Развитая промышленность позволяет быстро построить важные «чудеса света»,

опередив противников. Но все же начальные города следует строить так, чтобы получить не менее 4 единиц еды за ход. Иногда выгодно не сразу строить город, а потратить несколько ходов Settler'a на ирригацию и копание шахт для нового города (например, Hills, Horses, Oasis).

Как только игроку удалось занять достаточную территорию (на 10—12 городов), на первое место выступает торговля. Торговля дает роскошь, деньги и научное развитие, причем все это крайне необходимо и может быть получено только через торговлю. Большое количество торговли может до некоторой степени заменить производство (покупкой продукции), но не обеспечит большее количество еды. Для игрока ориентация на торговлю удобна тем, что он в любой момент может изменить распределение торговли между деньгами, роскошью и наукой даже на один ход, а потом вернуть обратно. Например, игрок сначала обеспечит себе достаточное количество денег в казне, затем резко переключится на науку, быстро освоит военные технологии и потратит накопленные деньги на новые армии. Можно утверждать, что, только обеспечив с помощью караванов богатые торговые пути для всех своих городов, есть шанс выиграть. Очень полезно построить Colossus в самом начале игры, поскольку он может резко увеличить торговлю города.

ЗАЩИТА СВОЕЙ ТЕРРИТОРИИ всегда жизненно важна, даже в мирное время, поскольку в любой момент могут нагрянуть варвары. В каждом городе должен быть хотя бы один защитник с самого момента его основания. Ни в коем случае не стройте удаленных городов в расчете на то, что они сами произведут себе защиту. Новые города развиваются довольно медленно, и если враг их захватит, то получит любую из Ваших технологий. Крупные города лучше защищать двумя армиями, поскольку все защитники также успокаивают недовольных. На протяжении долгого времени основными защитниками остаются фаланги, которые затем сменяются мушкетерами. На успешную защиту городов также влияет

место их постройки, которое может увеличить защиту. Например, река или лесная дичь повышает защиту на 50% (см. таблицу выше), а холмы — даже на 100%. В горах, имеющих максимальный защитный бонус, строить города нельзя, так как они совсем не дают пищи.

Защита своей территории в Цивилизации не сводится только к защите городов. Враги могут, не атакуя города, разрушать полезные постройки. Даже само нахождение армии другой цивилизации возле города не дает обрабатывать клетку, на которой она находится, причем убрать ее нельзя без объявления войны. Кроме того, вражеские дипломаты могут серьезно мешать игроку с помощью саботажа. Чтобы избежать таких ситуаций, следует организовать «пограничные заставы» из слабых войск (например, Militia). Особое значение имеет береговая охрана и морское патрулирование своих берегов, поскольку один вражеский парусник может высадить 3 армии, если ему удастся добраться до берега. Рекомендуется держать в большинстве прибрежных городов ударные армии (например, катапульты), которые могли бы своевременно уничтожить десант. Наконец, желательно иметь несколько быстроходных ударных частей (колесниц) для поимки варварских вождей и быстрой перегруппировки сил. Желательно строить армии только в городах, имеющих казармы, чтобы они были ветеранами. Впоследствии армии можно «приписать» к любому городу.

Мероприятия по поддержанию настроения должны, несомненно, продумываться игроком заранее, исходя из уровня сложности игры. На самом сложном уровне в первом же городе возникнут беспорядки при достижении размера 3, поэтому жизненно важно построить ополчение (Militia), которое бы временно поддержало порядок (а заодно защитило город в случае подхода врагов). После него полезно построить фалангу, а потом нельзя обойтись без Temple. Не рекомендуется строить Oracle, поскольку изобретение Religion ввергнет в беспорядок все Ваши города сразу (вы тоже

можете использовать это для атаки или подкупа вражеских городов). Вместо этого надо строить Marketplace и развивать торговлю с помощью дорог и караванов, чтобы получить больше роскоши. После освоения религии надо построить соборы и собор Баха, который не устаревает. Вы также должны постараться перехватить Women's Suffrage и Cure for Cancer. Обратите внимание, что корабли и самолеты также можно использовать для успокоения населения!

Успешное научное развитие определяется высоким развитием торговли и правильной постройкой чудес света. Те из них, которые ускоряют научное развитие, наиболее ценны. Прежде всего требуется построить Copernicus' Observatory, которая удваивает науку в городе. Если этот город имеет достаточную торговлю (а тем более при наличии Colossus'a, который ее увеличивает), то можно построить в нем библиотеку и университет, после чего данный город будет вырабатывать практически всю научную продукцию цивилизации. Для ускорения развития можно преобразовать нескольких жителей в ученых. На более поздних этапах игры требуется не упустить SETI Program, которая увеличивает науку во всех городах. Желательно также иметь Isaac Newton's College, повышающий эффект университетов.

Как правило, опытные игроки никогда не ведут долговременных войн, но и не запираются в своих городах. При первом контакте двух цивилизаций почти всегда возникает война, поскольку в это время даже случайность может предоставить одной из них полную победу. Как только жизненное пространство завоевано, а дальнейшие войны требуют серьезных усилий, атаки обычно сворачиваются и начинается развитие торговли, которое требует установления мирных отношений хотя бы с одной цивилизацией. После этого войны начинаются только при подавляющем технологическом превосходстве (например, при наличии линкора). Очень часто в войнах используются дипломаты, которые подкупают крупные бунтующие города, защищенные стенами.

Оценка: 11 («Великолепная игра»).

Комментарии

Конечно, очень многое в Цивилизации вызывает удивление и возражение. Наверняка каждый из нас с удовольствием изменил бы ее правила. Однако нельзя забывать, что Цивилизация — очень хорошо продуманная игра, и даже небольшое изменение ее правил нарушит замысел ее создателя. И все же некоторые рекомендации надо привести.

Самый крупный недостаток Цивилизации — отсутствие режима игры человека с человеком. С точки зрения программирования, реализация такого режима не очень сложна, даже если ввести возможность игры через локальную сеть, чтобы игрокам не приходилось отворачиваться от дисплея. С точки зрения дизайнера, это несколько не изменит правила игры. Разве что придется немного переделать диалог между цивилизациями. Излишне и говорить, насколько интереснее играть в Цивилизацию с другом, чем с компьютером. Вместе с тем Цивилизация — не строго логическая игра, как шахматы, в ней много случайностей, и поэтому тот игрок, который проиграл несколько раз, вовсе не всегда «глупее» другого (именно этим во многом объясняется падение интереса к шахматам и шашкам в пользу карт). Поэтому проигравшие смогут не «потерять лицо». Остается только надеяться, что фирма Microprose введет этот режим в следующих версиях игры.

Второй очень важный недостаток — отсутствие редактора карт. Конечно, режим создания случайной карты должен остаться, так как создание карты сложное дело, но редактор позволил бы задавать специальные карты для отработки стратегии в различных условиях. Фирма Microprose не имеет такого редактора, и я даже не слышал о подобных разработках хакеров (существуют самодельные редакторы боевых единиц, зданий и технологий).

Многие правила игры недостаточно естественны. В наибольшей степени это относится к тем разделам, где речь идет о недовольных гражданах. Прежде всего, люди не выражают

недовольства без причины и не поднимают восстание из-за того, что им не хватает роскоши. Они могут быть недовольны войной, голодом, отсутствием воды или высокими налогами, а также по какой-нибудь другой серьезной причине. Надо было ввести четкие правила возникновения недовольства.

Если в городе беспорядки, то обычно это не ограничивается тем, что город ничего не строит и не ведет торговлю. Распоясавшаяся толпа может разрушить некоторые здания, а в более серьезных случаях начинается гражданская война. При этом город должен производить армии для захвата остальных городов. Гражданская война требует значительного времени и сил для ее прекращения. Если ввести такие правила, то дипломаты смогли бы разжигать восстания у противников, а не покупать города, что намного более естественно.

Очень неестественно выглядит и правило, что при республике и демократии любая военная единица, не находящаяся в своем городе, увеличивает число недовольных. Следует исключить из этого правила корабли, самолеты, дипломатов и караваны. Люди становятся недовольны потому, что их родные и знакомые в армии, но корабли и самолеты требуют совсем небольших экипажей. Они также не должны успокаивать недовольных. Разве кто-либо применял против восстаний флот и авиацию? Дипломаты и караваны должны быть исключены по тем же соображениям. Помимо большей естественности, это увеличивает привлекательность мирной торговли и дипломатии, что, по-видимому, входило в замыслы автора игры.

В Цивилизации слишком велико значение карты, особенно начальной расстановки цивилизаций. Поскольку игроку дается всего один Settler, крайне важно основать первый город как можно быстрее, но и в наилучшем месте. А выбор места ограничен, поскольку игрок еще не разведает карту (следовало бы считать известными хотя бы ближайшие окрестности, чтобы игрокам не приходилось терзаться — поискать еще лучшее место или нет?).

Можно утверждать, что успех игры во многом зависит от правильной стратегии игры

в первом тысячелетии, когда цивилизация имеет всего один-два города. Мало кому нравится этот период игры, поскольку в это время еще практически ничего не известно ни о карте мира, ни о соперниках, а последствия любой ошибки могут быть катастрофическими. Для того чтобы сократить период начального развития и сделать игру более стратегической, достаточно было бы давать игрокам не одного Settler'a, а двух.

Кроме того, Цивилизация содержит слишком мало средств для разведки карты. Корабли способны довольно эффективно разведывать конфигурацию побережий, но для сухопутной разведки можно применять разве что дипломатов и караваны, а они передвигаются довольно медленно и часто провоцируют нападение противника. Особенно трудно получать свежую информацию о городах противника (имеется в виду та информация, которая видна на карте: размеры городов и восстания). Никто не может позволить себе выделить по боевому соединению для слежения за каждым городом противника. Конечно, информация о городах должна была предоставляться посольством игрока, если оно есть.

Наконец, те города, которые имеют чудеса света, должны быть известны всем цивилизациям (довольно странно, что игрок узнает о постройке каждого чуда, но не о расположении города, в котором оно находится). Конечно, города с чудесами света должны привлекать захватчиков сильнее всего. Таким образом, ранняя постройка чуда света могла бы привести к проигрышу, а не к получению преимущества.

Типы правительств можно было бы сделать гораздо разнообразнее, если ввести причины появления недовольства. Например, при коммунизме и деспотизме больше недовольных отсутствием личных прав и свобод, а при республике и демократии — войной (если она есть). То, что при демократии нельзя объявлять войну, — натяжка (достаточно вспомнить объявление Англией войны Гитлеру в 1939 году), но в большинстве случаев это действительно так, и это лучше сохранить. Совершенно непонятно, почему это при комму-

низме меньше коррупция? Вот торговля точно меньше, но войска зато легко подавляют беспорядки (можно сделать, что одна армия успокаивает 2 недовольных). Религия при коммунизме не действует.

Конечно, многое можно изменить и в чудесах света. Сильнее всего бросается в глаза отсутствие «Печатного станка Гутенберга». Это очень серьезное достижение цивилизации, резко ускорившее дальнейшее развитие.

Некоторые чудеса связаны с науками странным образом. Например, путешествие Дарвина можно строить после появления железных дорог. При чем тут железные дороги, если путешествие проходило на корабле? То же относится и к театру Шекспира, который связан с медициной. С медициной следовало

бы связать «открытие прививок», что избавило бы от чумы (она иногда возникает) и, возможно, успокаивало бы некоторых больных, как и средство от рака.

Можно отметить отсутствие такой важной отрасли, как биология. Ее появление способствовало бы получению большего количества еды (за счет удобрений). Впрочем, это может оказаться и неудачной идеей.

Наконец, жаль, что у автора не хватило фантазии придумать несколько еще не открытых технологий и соответствующих зданий, чудес света и боевых единиц. Из имеющегося списка наша цивилизация пока не овладела только термоядерной реакцией и средством от рака. Скучно развивать «Новую технологию 1», «Новую технологию 2» и т. д., хотя за это и даются очки.

CIVILIZATION II

ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: *MICROPROSE, 1996 г.*

ЖАНР: *стратегическая игра.*

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: *процессор 80486 или выше, 8 Мбайт оперативной памяти (желательно 16), около 50 Мбайт на жестком диске, Microsoft Windows, CD-ROM, мышь.*

...2416 год. Несмотря на широкое распространение космических полетов, будущее вовсе не стало таким безоблачным, как мечтали фантасты. Народы Земли так и не сумели объединиться и создать единое правительство. Раздоры между государствами продолжались и за пределами Земли, а гонка вооружений процветала и в Космосе. Тем временем население Земли достигло 30 миллиардов человек, и все государства неожиданно осознали необходимость в новых колониях.

И вот настал век новых первопроходцев, открывателей неизведанных земель. На примитивных кораблях долгие годы летели они в поисках пригодных для жизни планет, а поскольку таких планет было мало, за каждую из них завязывались ожесточенные космические битвы. Вслед за новыми Куками и Магелланами пришли новые Кортесы и Писарро. Каждая раса, претендующая на владение планетой, выбрасывала на нее миллионы солдат, и на планетах закипели жестокие войны. Потомки испанцев вновь воевали с потомками ацтеков, потомки англичан — с потомками французов, русские — с немцами, а китайцы — с монголами; все воевали друг с другом, и эти войны были гораздо более кровавыми, чем прежние.

Так продолжалось более полувека, пока ресурсы сражающихся народов не истощились и благоразумие наконец взяло верх. В 2208 году был подписан Договор о колонизации, который содержал бескровный способ соперничества за каждую открытую планету.

Поверхность планеты сканировалась орбитальными зондами и заносилась в компьютер. Чтобы получить планету, нация должна была доказать, что она лучше всех приспособлена к жизни и развитию на этой планете. Так была создана игра под названием Цивилизация.

Компьютерная игра, конечно, абстрагировала многие детали. Например, представители разных наций в ней ничем не отличались друг от друга. Тем не менее в общих чертах игра неплохо моделировала развитие цивилизации. Каждое государство, претендующее на владение планетой, должно было выставить игрока, от способностей которого почти всегда зависел результат состязания. Все государства немедленно принялись обучать и отбирать самых лучших игроков. Возможно, и Вы — ветеран Цивилизации?

В начале игры игроки получали по одной группе колонистов-поселенцев (Settlers), которые могли строить города. Каждый город — это центр цивилизации, живущие в нем колонисты обрабатывали прилегающие к городу земли, размножались, изучали технологии и основывали новые города. Очень скоро компьютерные цивилизации вступали друг с другом в конфликты за жизненное пространство. Планета доставалась тому игроку, чьи колонисты сумели вытеснить и подчинить всех чужих колонистов, либо тому, чьи колонисты построят корабль, который первым «доберется до Альфы Центавра». Если же за отведенное время ни одна цивилизация не смогла добиться абсолютного превосходства, победитель определялся по баллам, начислявшимся в зависимости от достижений колонистов.

Более двух веков пригодные для жизни планеты разыгрывались таким способом, однако в 2414 на Ассамблее народов Земли было признано, что победа в игре слишком часто зависит от удачи, а не от умения игроков. При общем согласии, правила были изменены, и появилась Цивилизация 2. Итак, Вы хотите стать игроком? Одного желания для этого мало — здесь требуется интеллект и глубокие знания.

Каждый игрок обязан хорошо разбираться в управлении цивилизациями, но это прихо-

дит не сразу. Опытные игроки, имеющие на своем счету несколько побед, пользуются славой и огромным уважением своих народов. Вы тоже хотите стать героем? Это зависит от Ваших способностей, силы воли и желания победить. Сейчас Вы получите краткий инструктаж по управлению, а для получения практических навыков можно заниматься на компьютерном тренажере. Добро пожаловать в Цивилизацию 2!

Первый вопрос, который возникает у всех фанатов первой Цивилизации при упоминании о второй, — *НАСКОЛЬКО ЭТИ ДВЕ ИГРЫ РАЗЛИЧАЮТСЯ МЕЖДУ СОБОЙ?* По этому вопросу у каждого свое мнение: одни утверждают, что игра всего лишь «стала красивее», тогда как другие считают Цивилизацию 2 совершенно новой игрой, хотя и немного напоминающей прежнюю. Как обычно, истина находится где-то посередине (надеюсь, Вы составите свое мнение, поближе познакомившись с игрой).

Вы, наверное, обратили внимание, что даже отъявленные «консерваторы» признают, что графика в Цивилизации 2 намного лучше, чем в старой Цивилизации и всех ее клонах (Civilization for Windows, CivNet и т. д.). Прямоугольная карта тихо скончалась, и теперь Ваш мир представлен в косоугольной трехмерной проекции. Боевые единицы представляют собой не плоские дощечки, а трехмерные фигурки (хотя их передвижения и не сопровождаются анимацией, как, например, в Master of Magic). Скорее всего, Вам придется немного попрактиковаться, чтобы научиться направлять свои армии именно туда, куда Вам нужно.

Стремительное течение прогресса за 5 лет, прошедших со времени выхода первой Цивилизации, привело к широкому распространению CD-ROM и мультимедиа. Цивилизация 2 эффективно использует и то и другое. Небольшие видеоролики и неплохая музыка позволят Вам глубже погрузиться в игровой мир. Тем не менее кое в чем новая игра даже уступает старой: например, в ней нет великолепных шрифтов, различных для каждой ци-

визилизации. Несомненным преимуществом Цивилизации 2 в глазах «совковых» игроков перед многими другими играми состоит в том, что она не настаивает на наличии CD-ROM диска с игрой в дисководе и занимает «всего» около 50 Мбайтов на жестком диске.

Конечно, *ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ ЦИВИЛИЗАЦИИ В НОВОЙ ИГРЕ ПРАКТИЧЕСКИ НЕ ИЗМЕНИЛИСЬ*. Центрами цивилизации по-прежнему являются города; каждый из них, как прежде, может обрабатывать зону размером 5×5 клеток, кроме угловых, и каждая клетка может приносить те же типы ресурсов (еду, продукцию и торговлю). Торговля, как раньше, делится между финансами, наукой и роскошью (культурой). Победа достигается точно так же (либо полным уничтожением противников, либо опережением в колонизации Альфа Центавра), и начисление игрового рейтинга практически не изменилось. Однако не думайте, что Вы сможете быстро выиграть в Цивилизацию 2, используя опыт первой Цивилизации, — на самом деле эти игры имеют столько различий, что даже самая лучшая стратегия игры в старой Цивилизации может привести к полному поражению в новой. Для достижения успеха Вы должны очень внимательно изучить правила и ощутить их смысл на собственной шкуре. Даже если тогда Вы постоянно играли как император, рекомендуется несколько умерить свою гордыню и попрактиковаться, например, в качестве принца.

ИЗМЕНЕНИЯ ПРАВИЛ ИГРЫ В НОВОЙ ВЕРСИИ НЕОБЫКНОВЕННО ВАЖНЫ, А ТАКЖЕ МНОГОЧИСЛЕННЫ. Например, полностью изменилось дерево технологий (теперь их стало гораздо больше!) и появилось много новых типов боевых единиц, зданий и чудес света. Некоторые будто бы знакомые объекты отныне имеют другие характеристики либо функции. Например, пирамиды теперь не позволяют устанавливать любой тип правительства, а создают «невидимое» зернохранилище (Granary) во всех Ваших городах.

Изменения Цивилизации 2 введены не просто для того, чтобы дать игрокам больше пищи для раздумий. В основном они направлены на то, чтобы игра стала более стратегической и

победа игрока больше зависела от правильности его действий, чем от случайности. Многие «дыры» в дизайне (например, выгодность ведения ранней войны с помощью Колесниц) были закрыты. Многие несуразности в игре были исправлены, и теперь ее правила гораздо более реалистичны. Несмотря на то что дизайнером Цивилизации 2 был не сам Сид Мейер, а его коллега Брайан Рейнольдс (Bryan Reynolds), качество дизайна по-настоящему впечатляет.

На мой взгляд, самое важное нововведение в Цивилизации 2 — это *НОВЫЕ ПРАВИЛА ВЕДЕНИЯ БОЯ*. В старой Цивилизации каждая армия имела только два боевых параметра — силу атаки и прочность защиты. Когда одна армия атакует другую, одна из них должна победить, а другая будет уничтожена. Чем больше разница между силой атаки нападающего и прочностью защиты обороняющегося, тем больше вероятность победы атакующего.

Опытные игроки немедленно отметят, что такая модель боя слишком примитивна, и это не может не ухудшить реалистичность битв. Действительно, в старой Цивилизации нередко одна сильная и быстрая армия (например, колесницы в начале игры) за 5—10 ходов может уничтожить целую цивилизацию. Кроме этого, полностью устаревшие армии имели слишком большие шансы на защиту от современных. В частности, фортифицированные мушкетеры вполне способны уничтожить атакующий их корабль, хотя вероятность такой удачи невелика.

В Цивилизации 2 все боевые единицы имеют два новых параметра: «броню» (то есть количество **Hit Points (HP)**) и *мощность огня* (не путать с силой атаки). Как и прежде, в процессе боя одна из сторон должна победить, а другая погибнуть. Сражающиеся армии наносят друг другу удары с силой, равной мощности их огня, и, как только у какой-либо из них кончатся все Hit Points, она погибает. Сила атаки и прочность защиты теперь используются для проверки того, удалось ли каждой из сражающейся армий нанести противнику удар. Армия, обладающая большей силой, будет чаще наносить удары и реже их получать.

Такая модель боя имеет два огромных преимущества перед старой. Во-первых, мушкетеры теперь практически никогда не смогут уничтожить линкор, потому что они уступают линкору не только по силе, но и по количеству HP и по мощности удара. Во-вторых, хотя линкор с вероятностью 99% останется в живых, практически всегда он все-таки получит какие-то повреждения. Таким образом, ни один игрок не сможет разгромить все вражеские города, выходящие к морю, используя один-единственный линкор. Поврежденные армии не теряют своих боевых возможностей, однако их скорость уменьшается пропорционально полученным повреждениям (это не относится к самолетам, а корабли всегда имеют скорость не меньше 2). Вне городов повреждения чинятся очень медленно, так что практически всегда приходится отводить поврежденные армии в города.

Очень важные изменения произошли также с параметрами правительств. Правила первой Цивилизации просто издевались над игроками. Самым выгодным правительством была демократия, но при этом даже случайный выход лишнего каравана из города мог привести к падению правительства и анархии. В результате многим игрокам приходилось довольствоваться республикой или коммунизмом. Вообще Сенат в Цивилизации был настолько миролюбивым, что всех сенаторов можно было смело причислять к лику святых. Реальные парламенты намного более прагматичны (вероятно, Сиду Мейеру следовало назвать это правительство утопией, а не демократией).

В Цивилизации 2 есть все прежние типы правительства (деспотизм, монархия, республика, коммунизм и демократия), а также одно новое правительство — *фундаментализм*. Различий между правительствами стало гораздо больше, чем раньше. Например, при многих типах правительства Вы не сможете выделить все 100% торговли на науку, финансы либо роскошь — это символизирует слабое влияние власти на торговлю. В частности, в начале игры (при деспотизме) максимальная доля торговли, выделяемой на развитие на-

уки, составляет всего 60% (то есть Вы не сможете с самого начала игры выделять все 100%, как это делалось раньше). Типы правительств будут подробно описаны ниже.

Как и прежде, успех в Цивилизации 2 в основном зависит от умелого использования природных ресурсов. Вы должны строить свои города не в случайных местах, а так, чтобы возле них было побольше ценных клеток и поменьше плохих. Также совершенно необходимо заниматься улучшением земель: проводить ирригацию, строить дороги, копать шахты и т. д. Цивилизация 2 содержит несколько изменений, которые делают улучшение земель совершенно необходимым. Во-первых, «земляные работы» теперь производятся гораздо быстрее — в начале игры Settler может построить ирригацию за 5 ходов, а дорогу всего за 2 хода. Во-вторых, теперь игроки, имеющие соответствующие технологии, могут буквально сворачивать горы! Конечно, Settler'ы не могут ничего сделать с океанами, но это компенсируется некоторыми зданиями, увеличивающими еду и продукцию, получаемую от них.

В Цивилизации 2 набор ландшафтов сильно отличается от первой Цивилизации, несмотря

на то что списки их параметров полностью совпадают (производство еды, промышленной продукции и торговли, усиление защиты армий и скорость их продвижения). Самое важное то, что теперь для каждого «базового» типа ландшафта существует не один, а два «бонусных» типа (как правило, влияющих на разные типы продукции). Например, в джунглях могут быть не только драгоценные камни (Gems), увеличивающие торговлю, но и фрукты (Fruits), дающие больше еды.

Параметры ландшафта имеют основополагающее значение — армии и здания в этой игре служат лишь для того, чтобы лучше использовать свою землю, охранять ее и завоевывать. Поэтому таблица параметров ландшафтов приводится в первую очередь. Символ I означает, что количество еды, получаемое с данного ландшафта, можно увеличить посредством ирригации. Аналогичное значение имеют символы M для шитов и шахт, а R — для торговли и дорог. В Цивилизации 2 существует 3 типа преобразования ландшафтов — Irrigation, Mining и Transformation (последний доступен только инженерам, которые сменяют Settler'ов после изобретения взрывчатки).

	Стоимость движения	Защитный бонус	Еда	Продукция	Торговля
Grassland	1 MP	0%	2+I	0/1	0+R
			<i>Mining ⇒ Forest, Transform ⇒ Hills</i>		
Ocean	1 MP	0%	1	0	2
Fish	/-/	/-/	3	0	2
Whales	/-/	/-/	2	2	3
Forest	2 MP	50%	1	2	0
Pheasant	/-/	/-/	3	2	0
Silk	/-/	/-/	1	2	3
			<i>Irrigation ⇒ Plains, Transform ⇒ Grassland</i>		
Plains	1 MP	0%	1+I	1	0+R
Buffalo	/-/	/-/	1+I	3	0+R
Wheat	/-/	/-/	3+I	1	0+R
			<i>Mining ⇒ Forest, Transform ⇒ Grassland</i>		

Jungle	2 MP	50%	1	0	0
Gems	/-/	/-/	1	0	4
Fruit	/-/	/-/	4	0	1
<i>Irrigation ⇒ Grassland, Mining ⇒ Forest, Transform ⇒ Plains</i>					
Hills	2 MP	50%	0+I	0+3M	0
Coal	/-/	/-/	0+I	2+3M	0
Wine	/-/	/-/	0+I	0+3M	4
<i>Transform ⇒ Plains</i>					
Mountains	3 MP	100%	0	1+1M	0
Gold	/-/	/-/	0	1+1M	6
Iron	/-/	/-/	0	4+1M	0
<i>Transform ⇒ Hills</i>					
Swamp	2 MP	50%	1	0	0
Peat	/-/	/-/	1	4	0
Spice	/-/	/-/	4	0	4
<i>Irrigation ⇒ Grassland, Mining ⇒ Forest, Transform ⇒ Plains</i>					
Desert	1 MP	0%	0+I	1+1M	0+R
Oasis	/-/	/-/	3+I	1+1M	0+R
Oil	/-/	/-/	0+I	4+1M	0+R
<i>Transform ⇒ Plains</i>					
Tundra	1 MP	50%	1+I	0	0
Furs	/-/	/-/	2+I	0	3
Musk Ox	/-/	/-/	3+I	1	0
<i>Transform ⇒ Desert</i>					
Glacier	2 MP	0%	0	0+1M	0
Ivory	/-/	/-/	1	1+1M	4
Oil	/-/	/-/	0	4+1M	0
<i>Transform ⇒ Tundra</i>					
River (несамостоятельный ландшафт. Может быть на любой суше)	1/3 MP	50%	+0	+0	+2
Farmland («двойная ирригация»)		+50%	+0	+0	
(только если в городе есть Supermarket)					

ОТМЕТИМ ДВА ИЗМЕНЕНИЯ, ОСОБЕННО ВЛИЯЮЩИЕ НА ПРОЦЕСС ИГРЫ. Во-первых, реки теперь представляют собой не ландшафт, а только его модификацию. Сухопутные армии могут двигаться по рекам, как по дорогам (очевидно, с помощью лодок). Кроме этого, теперь два типа Grass-

land'a — дающий и не дающий продукцию — можно легко различить на карте (впрочем, это появилось еще в Civilization for Windows).

Как мы уже говорили, в Цивилизации 2 увеличилось количество технологий, зданий, чудес света и боевых единиц. Значительные измене-

ния заметны на протяжении всей игры — от каменного века до индустриального. Мы не будем подробно описывать каждый тип армии или каждую технологию (ниже будет проведен небольшой сравнительный анализ). Сейчас лучше всего просто привести несколько таблиц, содержащих исчерпывающую информацию о разных элементах игры.

СВОДНАЯ ТАБЛИЦА ТЕХНОЛОГИЙ, ЗДАНИЙ, АРМИЙ И ЧУДЕС СВЕТА

В этой таблице для каждой технологии Цивилизации 2 указываются не те технологии, для изучения которых необходима данная, а те, которые нужны для изучения этой технологии (их не более двух). Это позволяет Вам легко оценить, что нужно изучить для достижения каждой технологии.

Все технологии разделены на «уровни». К первому уровню отнесены все технологии, которые можно изучать с самого начала игры. На остальных уровнях находятся технологии, для изучения которых требуется хотя бы одна технология с предыдущего уровня. Понятие «уровня» чрезвычайно важно, поскольку стоимость исследования технологий различна (например, Literacy будет стоить гораздо до-

роже, чем Warrior Code) и неизвестна игрокам. Можно ожидать, что стоимость исследования каждой технологии примерно соответствует ее уровню. Кроме этого, разделение на уровни упростит разработку Вашей игровой стратегии и поможет избавиться от ложных представлений (например, мне почему-то казалось, что добраться до философии гораздо труднее, чем на самом деле).

Для тех технологий, которые позволяют Вам строить новые армии, здания либо чудеса света, приводится перечень этих армий и их краткие характеристики (чтобы Вы могли быстро оценить эффект от получения этой технологии). Армии описываются так: [уровень атаки / уровень защиты / скорость, (броня/сила удара), стоимость]. Для зданий приводится их стоимость в щитах и требуемая на каждом ходу поддержка (в золоте). Названия чудес света выделены заглавными буквами, для них приведена стоимость и технология, после которой они перестают действовать (если есть). Армии, боевая ценность которых изменяется в зависимости от обстоятельств, помечены звездочкой (*). Если технология имеет какой-либо дополнительный эффект, он описывается в угловых скобках.

Alphabet	
Bronze Working	⇒ Phalanx [1/2/1, (10/1), 20P], COLOSSUS (200P-Flight)
Ceremonial Burial	⇒ Temple (40P/\$1)
Horseback Riding	⇒ Horsemen [2/1/2, (10/1), 20P]
Pottery	⇒ Granary (60P/\$1), HANGING GARDENS (200P-Railroad)
Masonry	⇒ City Walls (80P/\$0), Palace (100P, \$0), PYRAMIDS (200P), GREAT WALL (300P-Metallurgy)
Warrior Code	⇒ Archers [3/2/1, (10/1), 30P]
Code of Laws (Alphabet)	⇒ Courthouse (80P, \$1)
MapMaking (Alphabet)	⇒ Trireme [1/1/3, (10/1), 40P], LIGHTHOUSE (200P-Magnetism)
Writing (Alphabet)	⇒ Diplomat [0/0/2, (10/1), 30P], Library (80P, \$1)
The Wheel (Horseback Riding)	⇒ Chariot [3/1/2, (10/1), 30P]

Mysticism (Ceremonial Burial)	⇒	ORACLE (300P-Theology) <эффект Temples × 2>
Currency (Bronze Working)	⇒	Marketplace (80P, \$1)
Mathematics (Alphabet, Masonry)	⇒	Catapult [6/1/1, (10/1), 40P]
Iron Working (Bronze Working, Warrior Code)	⇒	Legion [4/2/1, (10/1), 40P]
Polytheism (Ceremonial Burial, Horseback Riding)	⇒	Elephants [4/1/2, (10/1), 40P]

Construction (Currency, Masonry)	⇒	Aqueduct (80P, \$2), Colosseum (100P, \$4)
Literacy (Code of Laws, Writing)	⇒	GREAT LIBRARY (300P-Electricity)
Astronomy (Mathematics, Mysticism)	⇒	COPERNICUS' OBSERVATORY (300P)
Trade (Code of Laws, Currency)	⇒	Caravan [0/1/1, (10/1), 50P], MARCO POLO'S EMBASSY (200P-Communism)
Seafaring (MapMaking, Pottery)	⇒	Explorer [0/1/1, (10/1), 30P], Harbor (60P, \$1)
Monarchy (Ceremonial Burial, Code of Laws)		

Philosophy (Mysticism, Literacy)	⇒	<+1 наука (первому)>
Republic (Code of Laws, Literacy)		
Engineering (The Wheel, Construction)	⇒	KING RICHARD'S CRUSADE (300P-Industrialization)
Navigation (Astronomy, Seafaring)	⇒	Caravel [2/1/3, (10/1), 40P], MAGELLAN'S EXPEDITION (400P)
Feudalism (Monarchy, Warrior Code)	⇒	Pikemen [1/2/1, (10/1), 20P] * SUN TZU'S WAR ACADEMY (300P-Mobile Warfare)
Bridge Building (Construction, Iron Working)		

The University (Mathematics, Philosophy)	⇒	University (160P, \$3)
Medicine (Philosophy, Trade)	⇒	SHAKESPEARE'S THEATRE (300P)
Physics (Literacy, Navigation)		
Invention (Engineering, Literacy)	⇒	LEONARDO'S WORKSHOP (400P-Automobile)
Monotheism (Philosophy, Polytheism)	⇒	Crusaders [5/1/2, (10/1), 40P], Cathedral (120P, \$3), MICHELANGELO'S CHAPEL (400P)
Banking (Republic, Trade)	⇒	Bank (120P, \$3)
Chivalry (Feudalism, Horseback Riding)	⇒	Knights [4/2/2, (10/1), 40P]

Gunpowder (Invention, Iron Working)	⇒	Musketeers [3/3/1, (20/1), 30P]
Magnetism (Iron Working, Physics)	⇒	Frigate [4/2/4, (20/1), 50P], Galleon [0/2/4, (20/1), 40P]
Theology (Monotheism, Feudalism)	⇒	J. S. BACH'S CATHEDRAL (400P), <Cathedrals +1>
Theory of Gravity (Astronomy, The University)	⇒	ISAAC NEWTON'S COLLEGE (400P)
Chemistry (Medicine, The University)		
Democracy (Banking, Invention)	⇒	STATUE OF LIBERTY (400P)
Steam Engine (Invention, Physics)	⇒	Ironclad [4/4/4, (30/1), 60P], EIFFEL'S TOWER (300P)
Sanitation (Engineering, Medicine)	⇒	Sewer System (120P, \$2)

Economics (Banking, The University) ⇒ Stock Exchange (160P, \$4),
ADAM SMITH'S TRADING CO (400P)

Leadership (Chivalry, Gunpowder) ⇒ Dragoons [5/2/2, (20/1), 50P]

Metallurgy (Gunpowder, The University) ⇒ Cannon [8/1/1, (20/1), 40P],
Coastal Fortress (80P, \$1)

Railroad (Bridge Building, Steam Engine) ⇒ DARWIN'S VOYAGE (400P)
<+2 науки>

Explosives (Chemistry, Gunpowder) ⇒ Engineer [0/2/2, (20/1), 40P]

Atomic Theory (Physics, Theory of Gravity)

Electricity (Magnetism, Metallurgy) ⇒ Destroyer [4/4/6, (30/1), 60P]

Conscription (Democracy, Metallurgy) ⇒ Riflemen [5/4/1, (20/1), 40P]

Industrialization (Banking, Railroad) ⇒ Transport [0/3/5, (30/1), 50P],
Factory (200P, \$4),
WOMEN'S SUFFRAGE (600P)

Tactics (Conscription, Leadership) ⇒ Alpine Troops [5/5/1, (20/1), 50P],
Cavalry [8/3/2, (20/1), 60P]

Corporation (Economics, Industrialization) ⇒ Freight [0/1/2, (10/1), 50P],
Capitalization (P ⇒ \$)

Steel (Electricity, Industrialization) ⇒ Cruiser [6/6/5, (30/2), 80P]

Communism (Industrialization, Philosophy) ⇒ Police Station (60P, \$2),
UNITED NATIONS (600P)

Refrigeration (Electricity, Sanitation) ⇒ Supermarket (80P, \$3)

Fundamentalism (Conscription, Monotheism) ⇒ Fanatics [4/4/1, (20/1), 20P]

Machine Tools (Steel, Tactics) ⇒ Artillery [10/1/1, (20/2), 50P]

Electronics (Corporation) ⇒ Hydro Plant (240P, \$4),
HOOVER DAM (600P)

Genetic Engineering (Corporation, Medicine)

Refining (Chemistry, Corporation) ⇒ Power Plant (160P, \$4)

Espionage (Communism, Democracy) ⇒ Spy [0/0/3, (10/1), 30P]

Guerilla Warfare (Communism, Tactics) ⇒ Partisans [4/4/1, (20/1), 50P]

Amphibious Warfare (Navigation, Tactics) ⇒ Marines [8/5/1, (20/1), 60P] *,
Port (80P, \$3)

Mass Production (Automobile, Corporation) ⇒ Mass Transit (160P, \$4)

Combustion (Explosives, Refining) ⇒ Submarine [10/2/3, (30/2), 60P]

Miniaturization (Machine Tools, Electronics) ⇒ Offshore Platform (160P, \$3)

Automobile (Combustion, Steel) ⇒ Battleship [12/12/4, (40/2), 160P],
Superhighways (200P, \$5)

Recycling (Democracy, Mass Production) ⇒ Recycling Center (200P, \$2)

Labor Union (Guerilla Warfare, Mass Production) ⇒ Mech Infantry [6/6/3, (30/1), 50P]

Flight (Combustion, Theory of Gravity) ⇒ Fighter [4/2/10, (20/2), 60P]

Computers (Miniaturization, Mass Production) ⇒ Research Lab (160P, \$3),
SETI PROGRAM (600P)

Nuclear Fission (Atomic Theory, Mass Production)⇒	MANHATTAN PROJECT (600P)
Mobile Warfare (Automobile, Tactics)	⇒ Armor [10/5/3, (30/1), 80P]
Radio (Electricity, Flight)	⇒ Airport (160P, \$3), [можно строить Airbases]
Nuclear Power (Electronics, Nuclear Fission)	⇒ Nuclear Plant (160P, \$2)
The Laser (Mass Production, Nuclear Power)	⇒ SDI Defense (200P, \$4)
Advanced Flight (Machine Tools, Radio)	⇒ Bomber [12/1/8, (20/2), 120P], Carrier [1/9/5, (40/2), 160P]
Robotics (Computers, Mobile Warfare)	⇒ Howitzer [12/2/2, (30/2), 70P], MFG Plant (320P, \$6)
Combined Arms (Adv.Flight, Mobile Warfare)	⇒ Helicopter [10/3/6, (20/2), 100P], Paratroopers [6/4/1, (20/1), 60P]
Rocketry (Advanced Flight, Electronics)	⇒ Cruise Missile [20/0/12, (10/3), 60P], Nuclear Missile [99/0/16, (10/1), 160P], AEGIS Cruiser [8/8/5, (30/2), 100P], SAM Missile Battery (100P, \$2)
Space Flight (Computers, Rocketry)	⇒ SS Structural (80P, \$0), APOLLO PROGRAM (600P)
Plastics (Refining, Space Flight)	⇒ SS Component (160P, \$0)
Environmentalism (Recycling, Space Flight)	⇒ Solar Plant (320P, \$4)
Superconductor (Plastics, The Laser)	⇒ SS Module (320P, \$0)
Stealth (Superconductor, Robotics)	⇒ Stealth Fighter [8/3/14, (20/2), 80P], Stealth Bomber [14/3/12, (20/2), 160P]
Fusion Power (Nuclear Power, Superconductor)	⇒ <скорость космического корабля +25%, атомные станции не взрываются>
Future Technology (Fusion Power, Recycling)	

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ

Все боевые единицы в Цивилизации 2 разделены на сухопутные, морские и воздушные. Корабли могут передвигаться только по воде (Ocean), сухопутные армии — по любому ландшафту, кроме воды, а летающие — везде. Наземные армии можно перевозить через моря на кораблях. Некоторые боевые единицы передвигаются *по любому ландшафту, как по дороге* (в результате они за один ход проходят в 3 раза дальше). Кроме этого, многие специальные единицы (например, дипломаты и караваны) способны проходить мимо чужих войск. Такая способность называется *«игнорированием зон контроля»*. Все морские и воздушные армии игнорируют вражеские зоны контроля (на море и в воздухе нет «линии фронта»).

Alpine Troops (Егеря)	[Tactics]	5/5/1	20HP	1dmg	50P
Ходят по любой суше, как по дороге					
Archers (Лучники)	[Warrior Code]	3/2/1	10HP	1dmg	30P

Armor (Танк)	[Mobile Warfare]	10/5/3	30HP	1dmg	80P
Artillery (Артиллерия)	[Machine Tools]	10/1/1	20HP	2dmg	50P
Cannon (Пушка)	[Metallurgy]	8/1/1	20HP	1dmg	40P
Caravan (Караван)	[Trade]	0/1/1	10HP	1dmg	50P
Игнорирует зоны контроля. Устанавливает торговые пути					
Catapult (Катапульта)	[Mathematics]	6/1/1	10HP	1dmg	40P
Cavalry (Кавалерия)	[Tactics]	8/3/2	20HP	1dmg	60P
Chariot (Колесница)	[Wheel]	3/1/2	10HP	1dmg	30P
Crusaders (Крестоносцы)	[Monotheism]	5/1/2	10HP	1dmg	40P
Diplomat (Дипломат)	[Writing]	0/0/2	10HP	1dmg	30P
Игнорирует зоны контроля. Обеспечивает переговоры и шпионаж					
Dragoons (Драгуны)	[Leadership]	5/2/2	20HP	1dmg	50P
Elephants (Слоны)	[Polytheism]	4/1/2	10HP	1dmg	40P
Engineers (Инженеры)	[Explosives]	0/2/2	20HP	1dmg	40P
Заменяют Settler'ов. Могут строить города и изменять землю					
Explorer (Путешественник)	[Seafaring]	0/1/	10HP	1dmg	30P
Ходит по любой суше, как по дороге, игнорирует зоны контроля					
Fanatics (Фанатики)	[Fundamentalism]	4/4/1	20HP	1dmg	20P
Можно производить только при фундаменталистском правительстве, при этом правительстве не требуют поддержки. Игнорируют зоны контроля					
Freight (Фургон)	[Corporation]	0/1/2	10HP	1dmg	50P
Заменяет Караваны. Игнорирует зоны контроля					
Horsemen (Всадники)	[Horseback Riding]	2/1/2	10HP	1dmg	20P
Howitzer (Гаубица)	[Robotics]	12/2/2	30HP	2dmg	70P
Игнорирует стены городов					
Ironclad (Броненосец)	[Steam Engine]	4/4/4	30HP	1dmg	60P
Knights (Рыцари)	[Chivalry]	4/2/2	10HP	1dmg	40P
Legion (Легион)	[Iron Working]	4/2/1	10HP	1dmg	40P
Marines (Морская пехота)	[Amphibious Warfare]	8/5/1	20HP	1dmg	60P
Может атаковать прямо с транспорта (без высадки на сушу)					
Mech. Infantry (Мотопехота)	[Labor Union]	6/6/3	30HP	1dmg	50P
Musketeers (Мушкетеры)	[Gunpowder]	3/3/1	20HP	1dmg	30P
Paratroopers (Десантники)	[Combined Arms]	6/4/1	20HP	1dmg	60P
Могут «прыгать» с аэропорта или авиабазы (на расстояние до 10 клеток)					
Partisans (Партизаны)	[Guerilla Warfare]	4/4/1	20HP	1dmg	50P
Ходят по любой суше, как по дороге, игнорируют зоны контроля					
Phalanx (Фаланга)	[Bronze Working]	1/2/1	10HP	1dmg	20P
Pikemen (Копейщики)	[Feudalism]	1/2/1	10HP	1dmg	20P
Против конных армий и слонов защита × 2					
Riflemen (Стрелки)	[Conscription]	5/4/1	20HP	1dmg	40P
Settlers (Строители)		0/1/1	20HP	1dmg	40P
Строят города, шахты, ирригации, дороги и т. д.					
Spy (Шпион)	[Espionage]	0/0/3	10HP	1dmg	30P
Заменяют Дипломатов. Игнорирует зоны контроля.					
Warriors (Ополчение)		1/1/1	10HP	1dmg	40P

AEGIS Cruiser (Ракетный крейсер)	[Rocketry]	8/8/5	30HP	2dmg	100P
Защита против самолетов и ракет × 2, замечает соседние подводные лодки					

Battleship (<i>Линкор</i>)	[Automobile]	12/12/4	40HP	2dmg	160P
Caravel (<i>Каравелла</i>)	[Navigation]	2/1/3	10HP	1dmg	40P
Перевозит до 3 наземных армий					
Carrier (<i>Авианосец</i>)	[Advanced Flight]	1/9/5	40HP	2dmg	160P
Перевозит до 8 самолетов или ракет					
Cruiser (<i>Крейсер</i>)	[Steel]	6/6/5	30HP	2dmg	80P
Destroyer (<i>Эсминец</i>)	[Electricity]	4/4/6	30HP	1dmg	60P
Замечает соседние подводные лодки					
Frigate (<i>Фрегат</i>)	[Magnetism]	4/2/4	20HP	1dmg	50P
Перевозит до 4 наземных армий					
Galleon (<i>Галион</i>)	[Magnetism]	0/2/4	20HP	1dmg	40P
Перевозит до 6 (?) наземных армий					
Ironclad (<i>Броненосец</i>)	[Steam Engine]	4/4/4	20HP	1dmg	60P
Submarine (<i>Подводная лодка</i>)	[Combustion]	10/2/3	30HP	2dmg	60P
Невидима для большинства вражеских кораблей					
Transport (<i>Транспорт</i>)	[Industrialization]	0/3/5	30HP	1dmg	50P
Перевозит до 8 наземных армий					
Trireme (<i>Трирема</i>)	[Map Making]	1/1/3	10HP	1dmg	40P
Перевозит до 2 наземных армий. Может пропасть в море, если в конце хода трирема не вблизи берега					
Bomber (<i>Бомбардировщик</i>)	[Advanced Flight]	12/1/8	20HP	2dmg	120P
Игнорирует зоны контроля и стены городов. Через 2 хода после вылета должен вернуться на базу для дозаправки, иначе разобьется					
Cruise Missile (<i>Ракета</i>)	[Rocketry]	20/0/12	10HP	3dmg	60P
Игнорирует зоны контроля и стены городов					
Fighter (<i>Истребитель</i>)	[Flight]	4/2/10	20HP	2dmg	60P
Игнорирует зоны контроля и стены городов. Может атаковать воздушные армии. Должен возвращаться на базу в конце каждого хода					
Helicopter (<i>Вертолет</i>)	[Combined Arms]	10/3/6	20HP	2dmg	100P
Игнорирует зоны контроля и стены городов. Замечает соседние подводные лодки					
Nuclear Missile (<i>Ядерная Ракета</i>)	[Rocketry]	99/0/16	10HP	1dmg	160P
Можно строить только после появления MANHATTAN PROJECT. Игнорирует зоны контроля. После взрыва остается много загрязнений					
Stealth Bomber (<i>Стелс-бомбардировщик</i>)	[Stealth]	14/3/12	20HP	2dmg	160P
Steath Fighter (<i>Стелс-истребитель</i>)	[Stealth]	8/3/14	20HP	2dmg	80P

ГОРОДСКИЕ ЗДАНИЯ

Для зданий приводится стоимость их постройки, требуемое для поддержки количество денег на каждом ходу, технология, требуемая для постройки каждого здания, и краткое описание функционирования.

Airport (<i>Аэропорт</i>)	160P, \$3	[Radio]
Все воздушные единицы, произведенные в городе с аэропортом, ветераны. Поврежденные летающие армии полностью чинятся, проведя 1 ход в городе с аэропортом. Если в двух городах есть аэропорты, можно переправлять наземные войска между ними по воздуху (airlift)		
Aqueduct (<i>Аквадук</i>)	80P \$2	[Construction]
Позволяет городу расти сверх 8 жителей		

Bank (<i>Банк</i>)	120P	\$3	[Banking]
Налоги +50% (сверх Marketplace)			
Barracks (<i>Казармы</i>)	40P	\$1	
Все наземные армии, построенные в этом городе, ветераны. Поврежденные наземные армии полностью чинятся, проведя 1 ход в городе с казармами			
Capitalization (<i>Товары</i>)	600P		[Corporation]
Каждая единица продукции переводится в 1 монету			
Cathedral (<i>Собор</i>)	120P	\$3	[Monotheism]
Успокаивает трех несчастных (после Communism'a — всего двух, но если есть Theology, то +1)			
City Walls (<i>Городские стены</i>)	80P	\$0	[Masonry]
Прочность защиты армий в городе × 3 (только от наземных врагов), армии защищаются по очереди			
Coastal Fortress (<i>Береговая крепость</i>)	80P	\$1	[Metallurgy]
Защита от кораблей × 2			
Colosseum (<i>Колизей/Стадион</i>)	100P	\$4	[Construction]
Успокаивает 3 несчастных (после Electronics — 4)			
Courthouse (<i>Дворец правосудия</i>)	80P	\$1	[Code of Laws]
Уменьшает коррупцию вдвое. Город труднее подкупить вражеским дипломатами или шпионами. При демократии успокаивает 1 несчастного			
Factory (<i>Фабрика</i>)	200P	\$4	[Industrialization]
Продукция в городе +50%			
Granary (<i>Зернохранилище</i>)	60P	\$1	[Pottery]
На увеличение размера города тратится только половина накопленной еды			
Harbor (<i>Гавань</i>)	60P	\$1	[Seafaring]
Все клетки Ocean в этом городе дают +1 еду.			
Hydro Plant (<i>ГЭС</i>)	240P	\$4	[Electronics]
Производительность фабрик +50%, количество промышленных загрязнений 50%			
Library (<i>Библиотека</i>)	80P	\$1	[Writing]
Научная продукция +50%			
MFG Plant (<i>Завод</i>)	320P	\$6	[Robotics]
Количество щитов +50%, сверх Factory			
Marketplace (<i>Рынок</i>)	80P	\$1	[Currency]
Доход +50%			
Mass Transit (<i>Общий транспорт</i>)	160P	\$4	[Mass Production]
Уничтожает загрязнения, генерируемые населением			
Nuclear Plant (<i>АЭС</i>)	160P	\$2	[Nuclear Power]
Производительность фабрик +50%, загрязнение от щитов 50%, до изобретения Fusion Power — риск утечки радиации			
Offshore Platform (<i>Платформа</i>)	160P	\$3	[Miniaturization]
Все клетки Ocean в этом городе дают +1 щит			
Palace (<i>Дворец</i>)	160P	\$0	[Masonry]
Может быть только в одном городе. Отмечает столицу (в этом городе нет коррупции и разгильдяйства, Waste). Чем дальше города от столицы, тем больше того и другого			
Police Station (<i>Полицейский участок</i>)	60P	\$2	[Communism]
Количество несчастных из-за отсутствующих единиц — 1 на каждую единицу			
Port Facility (<i>Морской Порт</i>)	80P	\$3	[Amphibious Warfare]
Город производит ветеранские корабли. Поврежденные корабли полностью чинятся за один ход			
Power Plant (<i>Тепловая электростанция</i>)	160P	\$4	[Refining]
Производительность фабрик +50%			

Recycling Center (<i>Переработка вторсырья</i>)	200P	\$2	[Recycling]
Уменьшает промышленные загрязнения на 2/3			
Research Lab (<i>Научная лаборатория</i>)	160P	\$3	[Computers]
Научная продукция +50% (кроме Library и University)			
SAM Missile Battery (<i>Зенитная установка</i>)	100P	\$2	[Rocketry]
Защита армий × 2 против самолетов и неядерных ракет			
SDI Defense (<i>СОИ</i>)	200P	\$4	[The Laser]
Защищает все в радиусе 3 клеток от города от ядерного оружия			
Sewer System (<i>Канализация</i>)	120P	\$2	[Sanitation]
Позволяет городу иметь размер свыше 12			
Solar Plant	320P	\$4	[Environmentalism]
Производительность фабрик +50%, уничтожает промышленные загрязнения			
SS Component (<i>Компонент корабля</i>)	160P	\$0	[Plastics]
Thrust: увеличивает мощность двигателей корабля на 25%. Fuel — топливо для него			
SS Module (<i>Корабельный модуль</i>)	320P	\$0	[Superconductor]
Population: 10 000 колонистов, Life Support или Solar Panel SS Structural (Структура корабля)			
Stock Exchange (<i>Биржа</i>)	160P	\$4	[Economics]
Налоги и роскошь в городе +50%			
Superhighways (<i>Магистралы</i>)	200P	\$5	[Automobile]
Торговые пути дают на 50% больше торговли			
Supermarket (<i>Супермаркет</i>)	80P	\$3	[Refrigeration]
Позволяет строить «двойную ирригацию» (Farmland)			
Temple (<i>Храм</i>)	40P	\$1	[Ceremonial Burial]
University (<i>Университет</i>)	160P	\$3	[The University]
Увеличивает науку в городе +50% (кроме Library)			

ЧУДЕСА СВЕТА

Для чудес света приводится количество продукции, необходимое для их постройки, технология, при которой они становятся доступными, а также технология, после изобретения которой их эффект больше не действует (если она есть).

Adam Smith's Trading Co (<i>Торговая компания Адама Смита</i>)	400P	[Economics]
Все здания, которые требуют \$1 в ход на поддержку, становятся бесплатными		
Apollo Program (<i>Проект «Аполло»</i>)	600P	[Space Flight]
Позволяет ВСЕМ игрокам строить космические корабли. Открывает всю игровую карту		
Colossus (<i>Колосс</i>)	200P	[Bronze Working]—[Flight]
В городе с колоссом +1 Trade со всех клеток, в которых есть Trade		
Copernicus' Observatory (<i>Обсерватория Коперника</i>)	300P	[Astronomy]
В городе с обсерваторией Science+50%		
Cure for Cancer (<i>Лекарство от рака</i>)	600P	[Genetic Engineering]
В каждом городе 1 спокойный становится счастливым		
Darwin's Voyage (<i>Путешествие Дарвина</i>)	400P	[Railroad]
Дает 2 науки сразу после постройки		
Eiffel's Tower (<i>Эйфелева башня</i>)	300P	[Steam Engine]
Как только Эйфелева башня построена или захвачена, отношения со всеми цивилизациями +25% и постепенно улучшаются. Соперники быстрее забывают «предательства»		
Great Library (<i>Великая библиотека</i>)	300P	[Literacy]—[Electricity]
Получает любую науку, известную хотя бы 2 другим цивилизациям		

Great Wall (<i>Великая стена</i>)	300P	[Masonry]—[Metallurgy]
Работает как бесплатные City Walls (городские стены) в каждом Вашем городе, сила атаки против Barbarian'ов × 2, противники всегда предлагают Вам мир при переговорах		
Hanging Gardens (<i>Висячие сады</i>)	200P	[Pottery]—[Railroad]
В городе с садами 3 спокойных становятся счастливыми, во всех остальных — 1		
Hoover Dam (<i>Гувер-Дэм</i>)	600P	[Electronics]
Работает как Hydro Plant в каждом городе		
Isaac Newton's College (<i>Колледж Ньютона</i>)	400P	[Theory of Gravity]
В городе с колледжем Science × 2		
J. S. Bach's Cathedral (<i>Собор Баха</i>)	400P	[Theology]
В каждом городе на этом континенте количество несчастных 2		
King Richard's Crusade (<i>Крестовый поход короля Ричарда</i>)	300P	[Engineering]—[Industrialization]
Во всех обрабатываемых клетках города с Крестовым походом +1 щит		
Leonardo's Workshop (<i>Мастерская Леонардо</i>)	400P	[Invention]—[Automobile]
Устаревшие типы армий автоматически заменяются на новые (существуют несколько цепочек «замен», например Фаланга может преобразоваться в Мушкетеров).		
Lighthouse (<i>Фаросский маяк</i>)	200P	[MapMaking]—[Magnetism]
Триремы могут отходить от берега. Скорость движения всех кораблей +1. Все новые корабли ветеранские		
Magellan's Expedition (<i>Экспедиция Магеллана</i>)	400P	[Navigation]
Скорость всех Ваших кораблей +2		
Manhattan Project (<i>Проект «Манхэттен»</i>)	600P	[Nuclear Fission]
ВСЕ цивилизации могут строить ядерное оружие		
Marco Polo's Embassy (<i>Посольство Марко Поло</i>)	200P	[Trade]—[Communism]
Устанавливает посольство у всех цивилизаций		
Michelangelo's Chapel (<i>Капелла Микеланджело</i>)	400P	[Monotheism]
Устанавливает бесплатный Cathedral во всех Ваших городах		
Oracle (<i>Оракул</i>)	300P	[Mysticism]—[Theology]
Удваивает эффект церквей		
Pyramids (<i>Пирамиды</i>)	200P	[Masonry]
Дает Granary в каждом Вашем городе		
SETI Program (<i>Программа поиска внеземного разума</i>)	600P	[Computers]
Дает Research Lab в каждом Вашем городе		
Shakespeare's Theatre (<i>Театр Шекспира</i>)	300P	[Medicine]
В городе с театром Шекспира нет несчастных		
Statue of Liberty (<i>Статуя Свободы</i>)	400P	[Democracy]
Уничтожает период анархии при смене правительства. Можно выбирать любые типы правительства		
Sun Tzu's War Academy (<i>Военная академия Сунь Цзы</i>)	300P	[Feudalism]—[Mobile Warfare]
Все Ваши наземные войска ветераны		
United Nations (<i>ООН</i>)	600P	[Communism]
Устанавливает посольство у всех цивилизаций. При демократии Сенат не позволяет Вам атаковать всего лишь с вероятностью 50%		
Women's Suffrage (<i>Равноправие женщин</i>)	600P	[Industrialization]
Дает Police Station во всех городах (при республике/демократии количество недовольных из-за отсутствующих армий уменьшается на 1 за каждую армию)		

Конечно, я не рассчитываю, что, дочитав до этого места, Вы уже наизусть знаете все науки, армии, здания и чудеса света. Тем не менее, если по ходу дальнейшего изложения Вам понадобится вспомнить какие-либо параметры, Вы знаете, где их искать. А теперь перейдем к описанию конкретных стратегий игры.

Как и прежде, перед игрой Вы должны определить параметры планеты, на которой собираетесь играть. Кроме относительного количества земли и суши, влажности и возраста планеты, появились несколько новых параметров. Например, можно не выбирать Вашу цивилизацию из списка, а задать ее название самому (например, если Вы желаете сыграть за японцев или итальянцев).

В *Цивилизации 2* Вы можете задать точные размеры игровой карты. Существуют три заранее созданных размера: *большая карта* (75×120), *средняя* (50×80) и *маленькая* (40×50). Кроме того, Вы можете определить любой другой размер карты (Custom). В сочетании с заданием количества цивилизаций это позволяет Вам задать плотность заселения игрового мира, что имеет огромное влияние на игру (например, если Вы желаете играть с большим количеством противников, но предпочитаете спокойное развитие, можно увеличить размеры карты).

Еще один сюрприз ожидает старых фанатов Цивилизации при выборе уровня сложности игры. В Цивилизации 2 появился «сверхсложный» уровень **Deity** (*Божество*), на котором только первый колонист в каждом городе будет спокойным, а остальные станут бунтовать, требуя роскоши. Очевидно, это является ответом на жалобы суперстратегов, которым уровень Emperor показался слишком простым.

Наконец, теперь Вы можете установить «уровень активности варваров». Не одна империя пала под неожиданными ударами Barbarian'ов, но теперь Вы можете просто «выключить» их. За такую «трусость» придется отдать 25 или 50 очков итогового счета (в зависимости от того, насколько Вы понизили активность варваров), но игра становится гораздо более спокойной. Если Вы уверены в себе и желаете получать бонусы за поимку

варварских вождей, можете не «выключать» их, либо даже увеличить частоту появления.

Стратегия в начале игры не очень отличается от прежней (потому что новые технологии и новые типы армий еще недоступны). Вы должны как можно быстрее строить города и исследовать землю. Кроме этого, нужно обязательно построить несколько армий для защиты. Любители старой Цивилизации будут чувствовать себя как дома — пока не встретятся с какой-нибудь цивилизацией противника.

Выбирая место постройки своих городов, Вы, как и прежде, должны стремиться к получению максимального количества еды. Каждый горожанин по-прежнему требует 2 единицы еды, а получить такое количество можно далеко не с каждой клетки. Кроме этого, в Цивилизации 2 намного выгоднее использовать Settler'ов, так как они работают быстрее. Следовательно, Вам потребуется больше еды, поскольку она нужна для поддержки Settler'ов.

Вероятно, в первой Цивилизации Вы применяли (или хотя бы планировали) раннюю войну, чтобы заставить врасплох начинающие соседние цивилизации, уничтожить их и захватить для себя больше жизненного пространства. В Цивилизации 2 ранняя война чаще всего ведет к поражению. Из-за новых правил боя Вам не удастся захватить все города противника одной колесницей за 5—6 ходов (да и вообще колесницы стали гораздо слабее). Если Вы захотите с самого начала игры построить несколько армий, то враги легко защитятся от них (не забывайте, их армии находятся в городах и могут быстро ремонтироваться, а Ваши — нет). Поэтому лучше подождать с войной, пока Вы не получите определенного количественного или технологического преимущества.

Вообще для успешной войны Ваша цивилизация должна опережать жертву и по технологии, и по промышленности. В первой Цивилизации все хорошие армии древнего мира можно было строить довольно рано, а вот что-нибудь лучшее появлялось только с изобретением пороха. Это позволяло выиграть войну, даже значительно отставая по технологии. В

Цивилизации 2 это не сработает, поскольку «дыра» между древними и средневековыми армиями заделана новыми типами армий (кроме того, параметры некоторых старых армий улучшились, и они также имеют значение). Другими словами, если Ваши противники опережают Вас по технологии, можете ожидать того же и от их армий.

Тип ВАШЕГО ПРАВИТЕЛЬСТВА в Цивилизации 2 ИМЕЕТ ОГРОМНОЕ ЗНАЧЕНИЕ. Похоже, что в первой Цивилизации типы правительства были задуманы как примерно равноценные — каждый из них имел свои достоинства и недостатки. Поэтому довольно часто цивилизация вообще ни разу не меняла тип правительства и могла выиграть, сохранив у себя деспотизм (хотя в фирменной документации рекомендовалось переходить на монархию, как только города достигнут размера 6—8 жителей). В Цивилизации 2 различия между правительствами просто разительны, и они совсем не равноценны. Можно утверждать, что *лучшим правительством всегда является демократия*, независимо от обстановки.

Важность правильного выбора правительства подчеркивается еще и намного возросшим значением коррупции. Основные принципы расчета коррупции остались неизменными: размеры коррупции зависят от типа правительства и от удаленности города от столицы. Однако, во-первых, теперь существует не только коррупция (уменьшение торговли), но и Waste (разгильдяйство — потеря продукции); а во-вторых, размеры того и другого при начальном правительстве (деспотизме) просто ужасающие. Если Ваш второй город расположен в 8—10 клетках от столицы, в нем уже будет примерно 20% коррупции и разгильдяйства. Прежде в столь близких к столице городах коррупции вообще не было! Это, несомненно, заставит Вас подумать о переходе к какому-нибудь более совершенному правительству и изучению соответствующих технологий.

Деспотизм — самый примитивный тип правительства и самый невыгодный (если, конечно, не считать анархии). Основным преимуществом деспотизма является практиче-

ски полное отсутствие поддержки армий. Это правительство имеет следующие характеристики:

а) Каждый город может содержать несколько армий (не больше размера города), при этом армиям не требуется продукции для поддержки. Если к одному городу приписано больше войск, чем его размер, «лишние» армии, как и при остальных типах правительств, требуют по 1 щиту поддержки на каждом ходу.

б) Settler'ы требуют 1 единицы еды за ход (при республике и демократии они требуют уже 2 единиц).

в) Вы можете использовать наземные войска для умирения недовольных жителей городов (вводить военное положение), но не более 3 армий, каждая из которых успокаивает по одному жителю.

г) Высокий уровень коррупции и разгильдяйства (практически во всех городах, кроме столицы, есть коррупция, а в удаленных она может съесть большую часть дохода).

д) Вы можете выделять не более 60% торговли на науку, финансы и роскошь.

е) Если клетка производит 3 единицы еды или более, продукции или торговли, при деспотизме это количество уменьшается на 1.

Монархия обычно сменяет деспотизм. Этот тип правительства значительно уменьшает коррупцию и обеспечивает более эффективные средства управления торговлей. Расплатой за это служит увеличение поддержки армий.

а) При монархии все армии, зарегистрированные в этом городе, кроме ТРЕХ первых, требуют по 1 щиту на поддержку.

б) Как и при деспотизме, Settler'ы требуют по 1 единице еды за ход.

в) Вы можете использовать военное положение, как и при деспотизме (не более 3 армий на город).

г) Уровень коррупции и разгильдяйства уменьшен до среднего.

д) Вы получаете больший контроль над торговлей и можете выделить на науку, финансы или роскошь до 70% торговли.

Республика в Цивилизации 2 потеряла свое основное преимущество — увеличенное количество торговли. Очевидно, теперь под «республикой» понимаются только древние республики, которые редко оказывались долговечными. Тем не менее, республика может оказаться неплохой альтернативой монархии.

а) При республике ВСЕ армии требуют поддержки — 1 щит за ход.

б) Для поддержки Settler'ов требуется 2 единицы еды на каждом ходу.

в) Каждая боевая единица, КРОМЕ ПЕРВОЙ, находящейся не в одном из своих городов или не в одной из крепостей, расположенной не далее 3 клеток от одного из своих городов, увеличивает количество несчастных в родном городе на 1.

г) Низкий уровень коррупции и разгильдяйства.

д) Вы можете выделить на науку/финансы/роскошь до 80% торговли.

е) Сенат может помешать Вам напасть на другую цивилизацию или заставить подписать перемирие/мирный договор.

Коммунизм в Цивилизации 2 отличается устойчивостью и эффективностью (особенно при ведении войны). Очевидно, только коммунизм может составлять какую-либо конкуренцию демократии.

а) В каждом городе, как и при монархии, первые три армии не требуют поддержки, и только начиная с четвертой приходится тратить по 1 щиту за ход для каждой «лишней» армии.

б) Settler'ы потребляют по 1 единице еды за ход.

в) Внутренние войска (НКВД) при коммунизме невероятно эффективны. Вы можете держать в каждом городе до 3 армий для усмирения недовольных, причем каждая из них «успокаивает» не одного бунтовщика, а двух!

г) При коммунизме СОВСЕМ НЕТ коррупции и разгильдяйства (плохо они нас знают!).

д) Вы можете выделить на науку/финансы/роскошь до 80% торговли.

е) Все шпионы (Spy), построенные при коммунизме, ветераны (признание професси-

онализма НКВД/КГБ/ГРУ). Это имеет огромное значение в игре!

Фундаментализм — это «крайний» тип правительства. Его преимуществами являются полное отсутствие недовольных и увеличенное количество денег, однако это вряд ли окупает замедленные исследования.

а) При фундаментализме каждый город может содержать целых ДЕСЯТЬ армий, не требующих поддержки, и только начиная с 11-й придется платить поддержку (по 1 щиту за ход).

б) При фундаментализме нет несчастных жителей. Здания, которые должны успокаивать несчастных, вместо этого дают деньги (по \$1 за каждого) и не требуют финансовой поддержки.

в) Уровень коррупции очень низкий.

г) Вы можете выделить на науку/финансы/роскошь до 80% торговли, однако количество научной продукции при фундаментализме уменьшается вдвое!

д) При фундаментализме можно строить специальные боевые единицы (Fanatics), которые легко проникают сквозь пограничные заставы противника. Фанатики никогда не требуют поддержки, независимо от их количества.

е) Ухудшение отношений из-за Ваших террористических действий при фундаментализме не так велико, как при правительствах других типов.

Демократия в Цивилизации 2 практически всегда представляет собой лучший тип правительства, поскольку только при ней достигается увеличение торговли. Тем не менее демократия довольно хрупка, и поддерживать ее непросто.

а) Как и при республике, каждая армия требует поддержки (1 щит за ход).

б) Каждый Settler требует 2 единицы еды за ход.

в) КАЖДАЯ армия, находящаяся не в одном из своих городов и не в одной из крепостей, расположенных на расстоянии до 3 клеток от своих городов, увеличивает количество несчастных в родном городе на 2.

г) При демократии нет коррупции или разгильдяйства.

д) Вы можете распределять торговлю как угодно (например, выделить все 100% торговли на развитие науки).

е) Любая клетка, дающая хотя бы 1 торговлю, дает +1 торговлю.

ж) Демократические армии и города совершенно невозможно подкупить.

з) Сенат может помешать Вам напасть на другую цивилизацию или заставить подписать перемирие/мирный договор.

В НАЧАЛЕ ИГРЫ ПЕРЕД ВАМИ СТОЯТ СЛЕДУЮЩИЕ ПЕРВООЧЕРЕДНЫЕ ЗАДАЧИ:

1. Обеспечить быстрый рост населения, а также построить как можно больше городов.

2. Разведать как можно большую область карты и сделать это быстрее, чем противники, чтобы присоединить мелкие племена («собрать домики»).

3. Построить несколько приличных армий для защиты городов (возможно, построить крепости для преграждения доступа врагам).

4. Иметь не менее 1—2 Settler'ов для обработки Вашей территории. В первую очередь необходимо построить дороги между Вашими городами, которые позволят быстро подбрасывать подкрепления к месту вражеской атаки, а также увеличат количество торговли.

Как и в первой Цивилизации, одной из лучших клеток для постройки города является река. Равнинная река, например, даст Вам достаточно еды и торговли для роста города и развития науки. Кроме этого, река позволит получить защитникам Вашего города дополнительный бонус +50% Defense, чего трудно добиться от обычных плодородных земель.

Вы должны строить первые города так, чтобы они давали как можно больше еды. Новый город (с одним жителем) обрабатывает всего 2 клетки: клетку самого города и еще одну. На поддержку одного жителя требуется

2 единицы еды за ход. Если Вы сумеете построить город так, чтобы он давал 4 единицы, он быстро вырастет либо сможет безостановочно производить новых Settler'ов. В отличие от первой Цивилизации, здесь Вам не придется задумываться о том, каким будет этот город в конце игры (может быть, Вам не хватит еды для содержания большого населения?). Вы всегда сможете терраформировать ненужные земли до требуемого состояния.

Конечно, лучше всего использовать клетки, содержащие разнообразные бонусы. Например, *фрукты (Fruits)* или *специи (Spice)* будут давать много еды даже при деспотизме, *фазаны (Pheasants)* дают еду и продукцию, а *киты (Whales)* и *шелк (Silk)* позволяют получить приличное количество еды, продукции и торговли сразу.

Одним из важнейших нововведений Цивилизации 2 является возможность начать игру не с одним Settler'ом, а с двумя. Второй Settler позволяет Вам либо быстро построить несколько дорог вокруг столицы (чтобы ускорить исследование новых технологий), либо основать второй город. Очевидно, вероятность его появления зависит от уровня сложности игры (некоторые утверждают, что получить второго Settler'a можно только на уровнях Emperor и Deity).

В НАЧАЛЕ ИГРЫ ВЫ НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕ ДОЛЖНЫ ПОЗВОЛЯТЬ ГОРОДАМ РАСТИ СЛИШКОМ БЫСТРО, ОСОБЕННО НА ВЫСОКОМ УРОВНЕ СЛОЖНОСТИ. Например, на уровне Emperor появление третьего жителя приводит к Civil Disorder (а на уровне Deity — уже второго). Конечно, можно «успокоить» недовольных с помощью солдат, но в этом случае Ваши солдаты не смогут выйти из города. Самый лучший способ справиться с недовольными — отправить их на «общественно полезный труд» (то есть построить в городе Settler'ов, чтобы его размер уменьшился). Таким образом, Вы получите несколько маленьких городов, которые довольно быстро растут.

РАЗВЕДКА ИМЕЕТ БОЛЬШОЕ ЗНАЧЕНИЕ хотя бы потому, что Вы должны знать, где будете строить новые города. Кроме этого, требуется заранее определить границу первоначальной

сферы Ваших территориальных притязаний (одной из наиболее грубых ошибок в игре является стремление захватить все хорошие земли, не заботясь о защите). Ну и, конечно, важнейшей задачей разведчиков является присоединение мелких племен («домиков»).

В каждом «домике», как и прежде, может быть один из случайных бонусов (Вы получите несколько бесплатных армий, новую науку, еще один город, определенную сумму денег — либо нарветесь на орду варваров). В Цивилизации 2 в «домике» может оказаться даже лишний Settler! Найденные армии имеют огромное преимущество перед построенными, поскольку они не приписаны ни к какому городу и не требуют поддержки. Особенно ценны «дикие» Settler'ы. Берегите их и ни в коем случае не стройте им города!

Чтобы проводить разведку, требуется скоростная армия, либо армия, игнорирующая вражеские зоны контроля (это уже скорее для военной разведки), либо какие-нибудь «вездеходы». Непревзойденный разведчик — это Explorer, однако он появляется нескоро. В самом начале игры сгодятся любые армии со скоростью 2 (например, Horsemen). Если Вы получите 1—2 скоростные армии в «домиках», можете считать, что Вам повезло.

В этой игре разведка производится «волнами», в зависимости от имеющихся у Вас разведчиков. Первая волна разведчиков (легкая конница) пригодна только для разведки равнин, степей и пустынь — на пересеченной местности они теряют свое превосходство в скорости. Вторая волна — это разведка побережий с помощью трирем. Это очень полезно, даже если большая часть карты занята суши. Третья волна разведки — Explorer'ы, которые при поддержке трирем могут полностью разведать карту. После этого первооткрыватели заменяются дипломатами/шпионами, которые получают полезные сведения о городах противника. В Цивилизации 2 дипломаты не исчезают при выполнении миссии Investigate City, то есть Вы можете оценить состояние обороны всех вражеских городов с помощью одного шпиона.

ЗАЩИТА ГОРОДОВ в начале игры, как и рань-

ше, в основном возлагается на фаланги (Phalanx, 1/2/1). Кроме этого, Вы можете использовать лучников (Archers, 3/2/1), если у Вас есть Warrior Code. Лучники позволяют не только защищаться, но и атаковать, однако они стоят в полтора раза дороже. Вообще на этом этапе в Цивилизации 2 выбор армий намного больше, чем в первой Цивилизации. Самые дешевые армии (Phalanx и Horsemen) очень быстро заменяются на Archers (3/2/1) / Chariot (3/1/2), а чуть позже в игру вступают слоны (Elephants, 4/1/2) и легионы (4/2/1). Особняком располагается Катапульта (6/1/1), которая более всего пригодна не для осады городов и крепостей (легко уничтожается на марше вражеской кавалерией), а для их обороны.

Возможно, в первой Цивилизации Вы нечасто использовали крепости — в основном из-за долгой постройки. Но в Цивилизации 2 крепости практически всегда необходимы. Крепость строится всего лишь за 5 ходов (кстати, в начале игры это соответствует целому веку!) и вполне надежно перекрывает врагам путь. Если Вы обнаружили противника, а не наоборот, то Вы имеете преимущество: в отличие от него Вы знаете, где расположены вражеские города. Получение своевременной информации может дать Вам шанс успеть построить крепость и поместить в ней гарнизон.

Чтобы быстрее построить крепость, можно поручить это сразу нескольким Settler'ам. В Цивилизации 2 Settler'ы могут помогать друг другу не только строить крепости, но и копать шахты, проводить ирригацию, и т. д. Как правило, все эти работы не очень срочные, так что данная возможность используется сравнительно редко (вместо того чтобы заставлять 2 Settler'ов ирригировать одну клетку, можно выделить каждому из них по своей клетке). Однако крепости обычно требуется строить очень быстро, пока не подошли враги, поэтому здесь выгодно использовать сразу несколько Settler'ов. Нужно обязательно защищать работающих Settler'ов, иначе враги могут уничтожить их всех одним ударом.

Альтернативой крепости является City Walls. Microprose наконец-то ликвидировала

необходимость финансовой поддержки стен, и теперь их постройка имеет смысл. Выбор между крепостями и городскими стенами зависит от расположения Ваших городов. Крепости обходятся дороже, поскольку для надежной защиты потребуется построить 3—4 крепости. Зато правильно расставленные крепости защищают не только города, но и земли.

В Цивилизации 2 армии получают статус ветеранов совсем не так просто, как раньше. Чтобы стать ветераном, нужно победить кого-нибудь в бою, однако по новым правилам *армия становится ветеранской только в половине случаев*. На практике это означает, что Вы должны иметь хотя бы один город с хорошим промышленным потенциалом; в этом городе требуется построить казармы, чтобы новые армии сразу становились ветеранами.

Может быть, я повторяю прописные истины, но все же запомните: хорошая защита в Цивилизации должна *не только защищать Ваши города, но и не пропускать супостата на Вашу территорию*. Если армия противника стоит на Вашей земле, эту землю нельзя обрабатывать. Кроме этого, чужие отряды (даже дружественные!) имеют свои зоны контроля и мешают Вашим армиям передвигаться по собственной территории. Требуется обязательно расставить «пограничников», которые будут преграждать путь врагам. Для этого можно использовать даже самые слабые отряды (Warriors), потому что основная их цель — вовремя заметить врага и предупредить Вас о его намерениях.

Вы можете заметить, что в Цивилизации 2 армии древнего мира делятся на пешие и конные (mounted). При этом конные армии двигаются быстрее и имеют неплохую силу атаки, но слабую защиту. Это означает, что в бою, в котором участвуют конные армии, побеждает тот, кто ударит первым. Если у Вас нет конников, то конница противника будет громить Ваших солдат (если она сможет полностью использовать свою скорость). Следовательно, для защиты на открытом месте (степь, равнина, пустыня) Вы должны строить крепости или хотя бы держать ударную кавале-

рию за пехотой в качестве «оружия возмездия». В горах, в лесу или на холмах вполне достаточно одной фортифицированной фаланги. Однако гораздо выгоднее вместо этого установить катапульту либо легион, поскольку они смогут уничтожить всех, кто к ним приблизится.

Как только Вы увидите хотя бы одну армию или хотя бы один город другой цивилизации, произойдет встреча между Вами и ее лидером. Дипломатия в Цивилизации 2 полностью переделана и отлично продумана. Первое отличие, бросающееся в глаза: если разведчик другой цивилизации обнаружит Ваш незащищенный город, он не будет немедленно его захватывать, как было в первой Цивилизации, а сначала проведет переговоры (возможно, потребует дань или какую-нибудь науку) и нападет только в том случае, если Вы не подписали мирный договор.

ДИПЛОМАТИЧЕСКАЯ МОДЕЛЬ в Цивилизации 2 заимствует лучшие идеи из Master of Orion, Master of Magic и первой Цивилизации. Кроме того, некоторые возможности совершенно оригинальны. Прежде всего, здесь существуют «отношения» между любыми двумя цивилизациями (как и в МОО/МОМ). Это означает, что Вам придется немало потрудиться, чтобы добиться хороших отношений с теми цивилизациями, с которыми Вы хотите дружить, а Ваши враги надолго Вас не забудут. Кроме отношений, есть также «сила» и «репутация» Вашей цивилизации.

Сила — это обобщенный рейтинг Вашей цивилизации. Если у Вас много городов и много армий, то Ваша цивилизация считается сильной. Очевидно, что соперники вынуждены считаться с Вашей силой при дипломатических переговорах. Если, например, Вы потребуете дань, то можете получить ее только в том случае, когда Ваша цивилизация сильнее чужой. Даже если другая цивилизация сочтет себя достаточно сильной, чтобы отвергнуть Ваши требования, она вряд ли объявит Вам войну (хотя отношения, конечно, могут испортиться).

Репутация Вашей цивилизации основана на Вашей честности. Если Вы потребовали у

слабой цивилизации дань, получили ее, а потом немедленно напали, то Ваша репутация ухудшится. Плохая репутация — вещь довольно неприятная, поскольку Вам просто никто не будет верить, и Вы не сможете заключить не только союз, но даже договор о прекращении огня (Cease Fire). Цивилизация 2 учитывает различные причины для объявления войны, и если у Вас есть серьезный повод (например, противник украл Вашу науку либо перекупил Ваш город), то Ваша репутация не ухудшится.

Первое преимущество дипломатии — возможность обмена науками. В первой Цивилизации обмен науками был практически невозможен, поскольку противник при этом мог выбрать любую Вашу науку. Эта ошибка исправлена в Цивилизации 2. Теперь при обмене науками (независимо от того, кто предложил меняться) другая цивилизация объявляет, какую науку она имеет и какую из Ваших желает получить взамен. Если Вы не хотите отдавать запрашиваемую технологию, можно предложить взамен другую. Если партнер согласился меняться, то Вы можете выбрать любую из его технологий, которых у Вас еще нет. В общем, такой интерфейс «нечестный» по отношению к компьютерным игрокам, но, так как они «жульничают» во многих других местах, это не имеет большого значения.

Каждые переговоры всегда заканчиваются подписанием каких-либо документов или объявлением войны. Как и прежде, чаще всего заключается обычный «мирный договор», который примерно эквивалентен Non-Aggression Pact'у в МОО/МОМ. «Нейтрального» состояния, при котором между цивилизациями нет ни войны ни мира, не существует. Если Вы отказываетесь подписать мирный договор — значит, объявляете войну. Если между двумя цивилизациями идет война, то из этого состояния нереально сразу перейти к «мирному сосуществованию». Сначала одна из воюющих сторон должна предложить другой перемирие (Cease Fire), и только после прекращения огня и улучшения отношений можно говорить о мире.

Соглашение о прекращении огня действует на протяжении 16 ходов. Оно, конечно, может

быть нарушено любой стороной, однако нарушение договора без причины приведет к падению репутации. Если Вы знаете, что у вражеской цивилизации есть Сенат (то есть там республика или демократия), то для прекращения войны достаточно добиться встречи с ее лидером. Как правило, компьютерные игроки не воюют с Сенатом, а если их атакуют, меняют тип правительства.

Обратите внимание, что в Цивилизации 2 Сенат уже *не всегда* мешает Вам воевать. Очевидно, вероятность вмешательства Сената зависит от репутации той цивилизации, с которой Вы собираетесь воевать. Это довольно реалистично: например, Гитлер заработал себе такую репутацию, что никакая демократия не постыдилась бы напасть на него. Кроме того, если Вам удалось построить или захватить Организацию Объединенных Наций, то Вы можете напасть от ее имени (при этом Сенат с вероятностью 50% одобряет Вашу «акцию умиротворения»).

В Цивилизации 2, подобно МОМ, введение войск на территорию, обрабатываемую чужими городами, считается враждебным актом. При подписании мирного договора обе стороны обязуются немедленно вывести свои армии с чужой территории. Если Ваша армия будет мешать чужим городам, Вы получите дипломатическую ноту с требованием отвести ее. Повторная нота будет уже ультиматумом, в котором предлагается либо немедленно отвести ВСЕ армии с чужой территории в ближайшие города, либо разорвать мирный договор. Иногда этим пользуются для того, чтобы быстро передвинуть армии в ближайший город. Тем не менее при этом наверняка портятся дипломатические отношения.

Если у Вас очень хорошие отношения с какой-нибудь цивилизацией, можно заключить с ней союз (Alliance). При этом оба союзника обязуются защищать друг друга во всех возможных конфликтах. Если Ваш союзник вступил в войну, Вы можете либо поддержать его, либо разорвать союз (очевидно, в последнем случае Ваша репутация пострадает). Союзы — отличный способ преодоления запретов Сената на военные действия при

республике и демократии. Конечно, Сенат не может заставить Вас разорвать союз. Кроме этого, Ваша репутация несколько не пострадает, если Вы вступитесь за союзника (может быть, даже упрочится). Если Ваши противники в союзе друг с другом, то Сенат также мало что может поделать. Как только ему удалось заставить Вас подписать мир с одним противником, как его союзник тут же принуждает его снова объявить Вам войну. Очевидно, в Цивилизации 2 существует немало способов обойти Сенат, если Вы действительно готовы повоевать.

Для того чтобы иметь возможность обращаться к лидеру другой цивилизации в любое удобное Вам время, необходимо построить посольство. Для этого нужно привести дипломата или шпиона к одному из городов нужной цивилизации и выбрать опцию «Establish Embassy» (при этом дипломат исчезает — наверное, становится послом). Иметь посольство очень выгодно уже потому, что Вы сможете получать информацию о научном развитии конкурентов. Ваше посольство немедленно сообщит о появлении у этой цивилизации любой новой науки, и Вы всегда сможете посмотреть список их достижений. Кроме этого, Вы будете осведомлены о состоянии дипломатических отношений данной цивилизации со всеми остальными и о типе ее правительства.

Посольства в каждой цивилизации устанавливаются только один раз и не теряются даже во время войны. Если Вы имеете посольство, то можете обратиться к лидеру данной цивилизации в любое время (другое дело, захочет ли он с Вами разговаривать, а это зависит от отношения данной цивилизации к Вашей). Таким образом, если Вам срочно понадобилась какая-нибудь наука, можно просто запросить в своих посольствах, у какой цивилизации она есть, и выменять ее. Точно так же можно использовать посольства для передачи предложения о прекращении огня либо требования о выведении войск с Вашей территории.

Кроме обмена технологиями, в Цивилизации 2 существует также обмен картами (то есть разведанной информацией). Такая возможность очень интересна и оригинальна. Да-

же если Вы уже разведали всю территорию, обмен картами может оказаться полезным, поскольку в Цивилизации 2 состояние земли постоянно изменяется (увеличивается размер городов, строятся дороги, шахты и ирригации). Если Вам удалось обменяться картами, то Вы получите полную информацию о той цивилизации, с которой менялись, а она — о Вашей. Конечно, ту же информацию можно получить с помощью шпионов или Explorer'ов, однако они вскоре будут замечены и высланы.

Наиболее сильная сторона дипломатии в Цивилизации 2 — это подарки. Одна цивилизация может подарить другой не только деньги или технологию, но и конкретные боевые единицы! Это позволяет игрокам оказывать реальную военную помощь друг другу. Даже если Вы играете против компьютеров, можно поддержать дружественную цивилизацию, не ввязываясь в войну. Очевидно, Сенаты не имеют ничего против поставок военной техники, так что агрессор может быстро проиграть, натолкнувшись на танки и бомбардировщики у отсталой цивилизации.

В Цивилизации 2 нет бесполезных чудес света, как в первой. Конечно, некоторые из них более важны, чем остальные, но практически все окупают стоимость постройки. Кроме того, их количество увеличилось, так что Ваша цивилизация обязательно получит хотя бы одно-два чуда, если вступит в «гонку за чудесами». Возможно, Вы начнете строить одно чудо, но противники Вас обойдут — тогда можно переключиться на другое. При переключении на другую продукцию того же типа Вы ничего не теряете, а если типы не совпадают, теряете половину накопленной продукции. Существует три «типа продукции»: боевые единицы, здания и чудеса света.

Итак, «гонка за чудесами» — дело беспроигрышное, однако все-таки гораздо выгоднее строить именно то, что для Вас нужнее всего, опережая противников. Для этого желательно иметь хотя бы один город с мощной промышленностью. Особенно хорошо, если это Ваша столица, поскольку при деспотизме в остальных городах часть щитов будет утрачена из-

за разгильдяйства. Конечно, столицу можно перенести в другой город (построив Palace), но он сам по себе стоит почти как Чудо Света — 160 цитов. Сейчас мы попытаемся разобраться в преимуществах каждого Чуда, чтобы выделить из них самые ценные.

COLOSSUS — чрезвычайно ценное Чудо, поскольку он увеличивает торговлю с каждой клетки, в которой есть торговля. Как правило, **COLOSSUS** используется в сочетании с **COPERNICUS' OBSERVATORY** (а впоследствии **ISAAC NEWTON'S COLLEGE**), чтобы получить «научный город». В таком городе нужно построить все здания, ускоряющие научное развитие (Library, University и т. д.). В результате один город может вырабатывать более 3/4 всей Вашей научной продукции. В Цивилизации 2 Колосс намного ценнее, чем прежде, поскольку его эффект исчезает только после изобретения полета (Flight).

HANGING GARDENS не так важны, как многие другие чудеса света. Они успокаивают 3 несчастных в своем городе и по 1 во всех остальных. Несомненно, при игре на очень сложном уровне такой эффект может быть просто бесценным (на Deity это позволит иметь 4 спокойных жителей в городе с **HANGING GARDENS** и по 2 в остальных городах, что уже дает возможность построить церкви и развиваться дальше).

PYRAMIDS помещают в каждом Вашем городе бесплатное зернохранилище. На высоких уровнях сложности игроки просто не могут позволить себе строить Granary, потому что нет денег для их поддержки. Кроме этого, маленькие города просто не имеют времени на строительство хранилищ — это займет десятки ходов. Пирамиды способны резко увеличить скорость роста всех Ваших городов, не требуя ни одной монеты. В общем, это Чудо лучше всего построить как можно быстрее.

GREAT WALL позволит Вашей цивилизации избежать ранних войн (если Вы не желаете их вести). Даже Великая стена не спасет Вас от неожиданных атак противников (Sneak Attack), однако, заключить мир будет гораздо проще. Основной эффект стены — дипломатический: Вы сможете спокойно отвечать от-

казом на все требования дани и наук. С другой стороны, Вы сами сможете требовать дань у других цивилизаций. Даже если Вы и разозлите соперников, они не смогут объявить войну.

LIGHTHOUSE не представляет большой ценности; кроме того, его действие быстро кончается. Если Ваши триремы смогут отходить от берега — это небольшое преимущество, поскольку вскоре у всех появятся океанские корабли. Несомненно, **LIGHTHOUSE** позволит Вам быстрее разведать побережья и, возможно, колонизировать далекие острова, но для этого надо иметь Settler'ов и армии для их защиты.

ORACLE, как и прежде, представляет собой «бомбу замедленного действия». Он облегчит Вам борьбу «за счастье народа» в начале игры, однако появление теологии может привести к тому, что сразу во всех Ваших городах начнутся беспорядки. Кроме того, оракул довольно дорого стоит.

GREAT LIBRARY — самое ценное чудо света в Цивилизации 2. Теперь наук стало гораздо больше, чем прежде, и среди них практически нет «бесполезных». Каждая цивилизация может сама выбрать свою стратегию научного развития (однажды я играл против 7 противников, и Pottery впервые была исследована только в XIX веке!). Это означает, что практически всегда любые две цивилизации смогут обменяться науками. Как только обмен произойдет, владелец **GREAT LIBRARY** немедленно получит обе науки, если их у него еще не было, поскольку после обмена обе цивилизации будут их знать. На практике постройка этого чуда в Цивилизации 2 дает не менее 15—20 «бесплатных» наук. Кроме того, теперь эффект библиотеки длится гораздо дольше.

COPERNICUS' OBSERVATORY увеличивает научную продукцию города на 50% и не устаревает. Вообще говоря, успех в Цивилизации 2 почти всегда выражается в виде технологического преимущества над противниками, так что нельзя упускать ни одного шанса ускорить свою научную программу. Обсерватория Коперника является важной частью

проекта «научного города». Лучше всего сделать таким городом столицу, чтобы избежать коррупции и разгильдяйства.

MARCO POLO'S EMBASSY — новое чудо света, обеспечивающее мгновенное строительство посольств при всех других цивилизациях. Если Вы играете против 7 противников, то без этого чуда для достижения такого же эффекта придется построить 7 дипломатов (которые уже сами по себе обойдутся дорожке) и добраться до всех цивилизаций, а это может быть очень затруднительно, особенно на большой карте. Тем не менее, без этого Чуда вполне можно обойтись, тем более что оно устаревает и Вам все равно впоследствии придется основывать посольства.

KING RICHARD'S CRUSADE позволяет резко увеличить промышленную продукцию своего города. Излишне и говорить, что это имеет огромное значение — например, это поможет построить в этом городе еще несколько Чудес. Опять же, весьма желательно чудо строить в столице, чтобы избежать потерь, связанных с разгильдяйством. (Впрочем, имея **CRUSADE**, обычно несложно построить новый **Palace** в этом городе). Это чудо чрезвычайно эффективно используется для быстрого строительства армий и разгрома противников (в этом случае не забудьте построить **Barracks**).

MAGELLAN'S EXPEDITION практически не изменилась. Возможно, на момент выбора чуда у Вас и нет никаких кораблей, однако они наверняка появятся впоследствии (особенно **Transport**'ы, перевозящие множество армий или караванов с большой скоростью). Если у Вас есть экспедиция Магеллана, Ваши корабли передвигаются быстрее на 2 клетки за ход. Конечно, это особенно важно для медленных кораблей (в частности, подводные лодки становятся невероятно опасными).

SUN TSU'S WAR ACADEMY — еще одно нововведение, примерно эквивалентное казармам (**Barracks**) во всех Ваших городах. В отличие от казарм, военная академия не исчезает при переходе к новому оснащению (например, при изобретении пороха). Уже одна экономия на поддержке казарм окупает военную академию, а ведь их еще надо построить!

SHAKESPEARE'S THEATRE успокаивает **ВСЕХ** несчастных в своем городе и никогда не устаревает. Это широко используется в стратегиях «одного города» — например, если Вы не в силах справиться с недовольными во всех городах, можно просто уменьшать их население за счет постройки **Settler**'ов, которых использовать для улучшения земель. И только один «научный» город, в котором стоит театр Шекспира, можно увеличивать до любого размера. Как правило, этот город является столицей Вашей цивилизации.

LEONARDO'S WORKSHOP — чрезвычайно интересное и важное чудо света. Мастерская Леонардо автоматически «обновляет» Ваши боевые единицы, как только Вы изучите соответствующую технологию. Существуют следующие цепочки замены армий (это наверняка далеко не полный список):

Phalanx → Pikemen → Musketeers → Riflemen
Horsemen → Knights → Dragoons → Cavalry
Caravel → Galleon → Transport
Catapult → Cannon → Artillery
Caravan → Freight
Settlers → Engineers

Очевидно, что **LEONARDO'S WORKSHOP** порождает совершенно особую стратегию игры. Вы не должны пытаться в начале игры захватить жизненное пространство за счет уничтожения других цивилизаций — для этого у Вас просто не хватит сил, и Ваша цивилизация, истощенная войной, сильно отстанет в развитии. Вместо этого нужно построить несколько армий для защиты и усмирения населения, а все силы бросить на исследование новых технологий. Как только Ваши армии заменятся, Вы можете начинать войну, поскольку ни у одного из соперников не будет такого количества современных армий.

MICHELANGELO'S CHAPEL ставит бесплатным **Cathedral** во всех Ваших городах. Это чудо просто бесценно: на одну поддержку нормальных **Cathedral**'ов уходит несметное количество денег; кроме того, они требуют очень много продукции — мелкие города просто не могут позволить себе постройку **Cathedral**'ов. Вы непременно должны построить это чудо, не считаясь с потерями.

J. S. BACH'S CATHEDRAL уменьшает количество недовольных на 2 во всех городах на этом континенте. В Цивилизации 2 собор Баха уступает Michelangelo's Chapel по количеству успокаиваемых, зато Вы сможете самостоятельно построить Cathedral'ы и добиться большего эффекта. Если Вы сумеете получить оба эти чуда, то сможете поддерживать демократию в городах по 9—10 жителей, не тратя торговлю на роскошь.

EIFFEL TOWER обеспечивает уникальную возможность улучшения отношений с другими цивилизациями. В Цивилизации 2 добиться улучшения отношений совсем не так просто, как в Master of Orion (предложить деньги можно, но у Вас просто не будет достаточной суммы для серьезного изменения отношений). Эйфелева башня улучшает отношения сразу и постоянно продолжает улучшать. Например, Вы можете захотеть отнять у другой цивилизации важный город, а потом помириться с ней. Без Эйфелевой башни это тоже может получиться, но после захвата отношения, конечно, будут весьма прохладными. В общем, если Вы собираетесь использовать демократию, Эйфелева башня может позволить избежать ненужных и опасных конфликтов.

ISAAC NEWTON'S COLLEGE удваивает научную продукцию в своем городе. Как и все Чудеса, способные ускорить научное развитие, колледж Ньютона очень полезен. Особенно хорошо, если Вы сможете построить его в одном городе с COPERNICUS' OBSERVATORY или SETI PROGRAM (концепция «научного города»).

STATUE OF LIBERTY делает то же, что прежде делали пирамиды: уничтожает период анархии при смене правительства и позволяет Вам выбирать любой тип правительства. Поскольку в Цивилизации 2 тип правительства гораздо важнее, чем в первой, дизайнеры игры просто не могли позволить устанавливать демократию в самом начале игры. Статуя Свободы не очень полезна — разве что Вы желаете установить у себя коммунизм или фундаментализм, технологии которых еще недоступны.

ADAM SMITH'S TRADING CO автоматиче-

ски выплачивает поддержку за все городские здания, если она равна \$1 за ход. Поскольку таких зданий очень много, компания Адама Смита может сэкономить Вам по 30—60 монет и более на каждом ходу. Это, несомненно, позволит выделить большую долю торговли на науку или роскошь.

DARWIN'S VOYAGE — Вы получаете 2 новые науки сразу после постройки. Если Вы строите это чудо, желательно заранее спланировать, какие науки Вы хотите получить (конечно, программа не обязательно позволит Вам выбрать именно эти науки, но все же). Например, Вы можете рассчитывать на получение Industrialization и Communism, чтобы сразу же начать строить UNITED NATIONS. Ценность DARWIN'S VOYAGE, конечно, зависит от Вашей собственной скорости исследований. Если Вы изучаете одну науку за 8 ходов, то можете обойтись без него, а если за 30 ходов, это чудо может просто спасти игру.

WOMEN'S SUFFRAGE совершенно необходимо, если Вы собираетесь использовать Демократию (которая очень выгодна). Конечно, ценность этого чуда намного понизилась по сравнению с первой Цивилизацией, поскольку, во-первых, теперь Вы можете свободно размещать защитников в крепостях, а во-вторых, можно просто построить в нужных городах Police Station (хотя их придется поддерживать). Если Вы предпочитаете коммунизм или фундаментализм, равноправие женщин совершенно бесполезно.

UNITED NATIONS — более современная версия Великой стены. Это чудо света не только позволяет Вам избегать затяжных войн и наглых требований противников, но и обходить Сенат, если Вы сами решили что-нибудь завоевать. Рекомендуются построить ООН, особенно если Вы собираетесь установить демократию. В любом случае война в конце игры очень неприятна, поскольку Вы лишаетесь всех рейтинговых очков за всеобщий мир.

HOOVER DAM, несомненно, очень полезное Чудо. Вы получаете бесплатный Hydro Plant во всех городах, тогда как два Hydro Plant'a стоят немногим дешевле, чем HOOVER DAM (а на их поддержке можно просто

разориться). Построив это чудо, Вы сможете резко обойти соперников по промышленной продукции, поскольку Hydro Plant'ы не только увеличивают продукцию, но и уменьшают загрязнения. Следовательно, Вы сможете построить во всех городах заводы и фабрики, не отвлекаясь на экологию.

SETI PROGRAM резко увеличивает научную продукцию Ваших городов, однако это чудо света всего лишь дает бесплатный Research Lab в каждом Вашем городе, а не увеличивает всю научную продукцию, как прежде. Если Вы используете стратегию «научного города», то можете просто построить Research Lab только в этом городе. В таком случае эффект от SETI PROGRAM будет не очень большим. Впрочем, он зависит от количества Ваших городов: если их много (15—20 и более), то SETI PROGRAM, несомненно, окупится.

MANHATTAN PROJECT позволяет всем цивилизациям строить атомное оружие. Он практически бесполезен, поскольку не дает Вам никаких преимуществ над соперниками (кроме того, Вы вряд ли будете использовать ядерное оружие в широких масштабах). Это чудо обычно строится только для того, чтобы заработать несколько дополнительных очков рейтинга.

APOLLO PROGRAM также не очень полезен. Постройка этого чуда открывает «космическую гонку» между цивилизациями. Постройка может быть выгодна, если основные Ваши соперники связаны войной и не могут выделить продукцию своих городов для строительства космического корабля. Это даст Вам определенную фору в «космической гонке». Кроме того, Вы сможете видеть из космоса всю землю (при этом игроки часто натываются на неожиданные сюрпризы). В общем, без APOLLO PROGRAM можно обойтись, но обычно ее строят, потому что к этому времени все остальные чудеса света уже находятся в игре.

Строительство чудес света осуществляется точно так же, как и в первой Цивилизации: Вы можете «докупить» продукцию, если она почти закончена, и у Вас хватает денег. Кроме этого, караваны (и Freight'ы) по-прежнему могут «помогать строить чудо», приезжая в

строющийся город. Наконец, в Цивилизации 2 есть возможность распустить (disband) любую боевую единицу, и при этом ее родной город получит половину стоимости этой единицы.

Независимо от наличия посольств, Вы всегда получаете информацию не только о том, что чужая цивилизация построила такое-то чудо (после этого Вы уже мало что можете сделать), но и о том, кто начал строить новое чудо, кто бросил строительство, кто сменил строительство одного чуда на строительство другого. Наконец, если другая цивилизация уже почти построила чудо, Вы получите сообщение и об этом («Кто-то» nearly completed the «Название чуда»). После этого у Вас остается буквально один шанс перехватить это чудо — для этого надо выкупить всю недостающую продукцию или восполнить ее с помощью караванов.

Торговля была и остается важнейшим элементом игры во всех версиях Цивилизации. Она дает деньги, науку и роскошь. Чтобы получать больше торговли, следует строить как можно больше дорог возле своих городов, а также основывать торговые пути между городами.

Правила, касающиеся торговых путей, изменились ненамного. Караван или Freight, проходящий в любой город, кроме своего, могут основать торговый путь, если расстояние между городами составляет как минимум 10 клеток.

Размер торгового пути зависит от размеров обоих городов, которые он соединяет, и расстояния между ними (чем больше, тем лучше). Выгода от торгового пути увеличивается, если два города принадлежат разным цивилизациям или расположены на разных континентах.

Кроме этого, в Цивилизации 2 появилось понятие «торговых товаров». Каждый город может производить три типа товаров и нуждается в трех других типах. После завершения постройки Вы должны выбрать, чем нагрузить данный караван. После этого достаточно с помощью Trade Advisor'a найти города, которым требуются Ваши товары, и направить туда караван. С ростом городов торговля между ними также будет расти.

УПРАВЛЕНИЕ НАСТРОЕНИЕМ НАСЕЛЕНИЯ В ЦИВИЛИЗАЦИИ 2 более четко документировано, чем в первой. Например, исходное количество довольных и недовольных в каждом городе в основном определяется уровнем сложности игры (например, на уровне Emperor только первых 2 жителя каждого города спокойны, а все остальные недовольны). Кроме этого, если Ваша цивилизация имеет большое население, но не имеет никакой роскоши, то количество недовольных может еще увеличиться.

Возможно, Вы обратили внимание, что некоторые здания и чудеса света успокаивают жителей (то есть превращают несчастных в спокойных), а другие — спокойных в счастливых. Несмотря на то что это редко меняет общий баланс настроения в городах, нельзя забывать о том, что успокаивание и создание счастливых жителей — это разные вещи. Наиболее важный пример — это праздник «Мы любим короля/президента!», для которого нужно, чтобы в городе совсем не было несчастных, а количество счастливых было не меньше, чем спокойных. Этого нельзя добиться только с помощью зданий, успокаивающих население, потому что они не могут сделать счастливым ни одного жителя.

ПРИ РАСЧЕТЕ «БАЛАНСА СПОКОЙСТВИЯ» ЦИВИЛИЗАЦИЯ 2 ИСПОЛЬЗУЕТ ЧЕТКО ОПРЕДЕЛЕННЫЙ АЛГОРИТМ:

1. Сначала все жители города несчастны, кроме нескольких спокойных (их количество определяется уровнем сложности игры). Если у Вас много людей и нет роскоши, количество несчастных может быть даже большим, чем обычно.

2. После этого учитывается влияние роскоши (она может и успокаивать людей, и делать их счастливыми, если все и так спокойны).

3. Затем рассчитываются эффекты зданий и чудес света, если они есть.

4. И наконец, на последнем этапе рассчитывается влияние боевых единиц на настроение населения. Если Ваш тип правительства допускает введение военного положения (martial law), то армии, расположенные в городе, будут успокаивать бунтовщиков (но, конечно, не сделают их счастливыми). Если же

у Вас республика или демократия, то на этом этапе учитывается ухудшение настроения из-за армий, приписанных к данному городу и не стоящих в крепостях.

Внимательный анализ приведенных данных позволит ответить на многие возникающие у игроков вопросы. Например, можно ли использовать SHAKESPEARE'S THEATRE для того, чтобы при демократии этот город мог строить полчища армий и бросать их в бой, не боясь падения настроения? Это не сработает, поскольку армии принимаются в расчет только ПОСЛЕ учета всех зданий и чудес света.

Если Вы играете на высоком уровне сложности, то рекомендуется использовать следующую научную стратегию: сначала изучить Bronze Working, чтобы можно было строить защитные фаланги и Colossus, затем Ceremonial Burial и Mysticism (чтобы можно было успокаивать население в церквях), а потом Alphabet, Writing и Literacy. Цель — построить Great Library, которая предоставит Вам большое количество бесплатных наук. После этого требуется как можно быстрее получить Monarchy (можно выменять), чтобы установить более эффективное правительство. После этого все игроки неизбежно втягиваются в «гонку за чудесами света», предварительно расставив пограничников, построив в нужных местах крепости и имея несколько Settler'ов для улучшения территории.

Все наземные армии древнего мира имеют 10 HP, а мощность их удара равна 1. Поэтому игроки, привыкшие к первой Цивилизации, могут безошибочно оценивать боевые единицы по традиционным трем параметрам: силе атаки, прочности защиты и скорости. Ситуация начинает меняться только с изобретением пороха.

При первом взгляде на мушкетеров (3/3/1) может показаться, что они превосходят армии древнего мира разве что по прочности защиты. Однако мушкетеры имеют 20 HP, то есть они и в атаке способны победить практически любую старую армию. Это же относится к большинству остальных ар-

мий средних веков (например, Dragoons, Cannon) — все они имеют по 20 НР. Конечно, это еще не значит, что Вы сможете одной новой армией уничтожить все старые. Революция в вооружении совершится немного позднее.

А вот революция на море происходит довольно скоро. Фрегаты и галионы быстро вытесняют неуклюжие и неповоротливые триремы и каравеллы. Однако сами фрегаты вскорости заменяются броненосцами (Ironclad), которые не только лучше защищены, но и имеют больше НР. Эффективная защита городов от кораблей (Coastal Fortress) появляется несколько позже, и ветеранские броненосцы вполне могут расстреливать все, что появляется на вражеском побережье.

Наступление индустриального века сопровождается не только повышенной производительностью городов (получаемой посредством фабрик), но и появлением более сильных армий на суше и на море. Все существовавшие до этого наземные армии можно заменять на стрелков (Riflemen 5/4/1), которые прекрасно справляются и с наступлением, и с защитой. На море появляются эсминцы (Destroyers), которые очень похожи на броненосцы, но плавают гораздо быстрее и не оставляют парусным флотам отсталых цивилизаций никаких шансов на прорыв. Появление транспортов позволяет очень быстро привозить наземные армии на фронт и не менее быстро увозить раненые армии для починки. В мирное время транспорты используются для развозки караванов/Freight'ов, дипломатов/шпионов и Settler'ов/инженеров в нужные места.

Но все же реальная революция в военном деле наступает только после появления армий с мощностью атаки 2. Все прежние армии имели мощность атаки 1, то есть за один удар могли снимать не более 1 НР. Новые армии уничтожают врагов вдвое быстрее, и жертвы нередко вообще не успевают сделать ни одного выстрела в ответ. Из наземных армий такой мощностью обладают только пушки (Artillery и Howitzer), зато на море — почти все крупные корабли и подводные лодки. Самолеты и вертолеты также имеют мощность атаки 2.

Фактически в Цивилизации 2 только тактические ракеты (Cruise Missile) имеют мощность удара 3.

Если Вы желаете добиться технологического превосходства над противником, а потом отнять у него несколько городов либо полностью разгромить (стандартная стратегия в Цивилизации 2), надо четко знать, в какой момент начинать строить войска для атаки. Очевидно, минимальным уровнем технологии для быстрого достижения Ваших целей является знание тактики (Tactics). Если Вы действительно опережаете противника по технологии (сведения можно получить в посольстве), то, скорее всего, у него еще не будет Rifleman'ов, а всех остальных Ваша кавалерия и егеря (Alpine Troops) уничтожат довольно легко. Если у Вас еще есть время, может быть выгоднее получить технологии Steel и Machine Tools, чтобы иметь артиллерийскую поддержку на море и на суше.

Как правило, современные боевые действия представляют собой кошмарную «мясорубку». Вы собираетесь захватить какой-либо город, но сделать это внезапно получается далеко не всегда (особенно если Вы и до этого были в состоянии войны с данной цивилизацией). Защитники города имеют преимущество — они могут чинить свои раненые армии и строить новые, что они и делают.

В более позднем периоде игры Вам придется в полной мере использовать взаимодействие между различными родами войск. Корабли имеют гораздо больше НР, чем наземные армии, а также более мощные орудия. Самолеты, вертолеты и ракеты летают очень быстро и игнорируют стены вражеских городов. Однако занимать города могут только наземные армии. Кроме этого, совершенно необходимо использовать и «четвертый род войск» — шпионов.

Военное применение шпионов дает Вам несколько бесценных преимуществ. Прежде всего, шпионы могут свободно разведывать содержимое вражеских городов (Investigate City). Если вся вражеская территория покрыта железными дорогами (обычная ситуация, поскольку они намного повышают торговлю),

то один Ваш шпион за один ход сможет разведать положение дел в 3—4 городах. Иногда Вы можете заметить, что защитников города осталось совсем мало, и обрушить на них все имеющиеся силы. С другой стороны, нередко информация, полученная шпионом, приводит к отказу от операции и спасению большого количества армий.

Конечно, шпионы умеют воровать технологии (Steal Technology), причем из каждого города по-прежнему можно украсть не более одной. Кража наук вряд ли имеет серьезное военное значение, однако война — это продолжение политики другими средствами. Например, во время войны Вы можете свободно воровать технологии у врагов, не опасаясь ухудшения отношений — их просто некуда ухудшать! С другой стороны, Вы можете использовать кражу технологий для того, чтобы заставить вражескую цивилизацию объявить Вам войну (это позволяет обойти Сенат и заодно дает Вам бесплатную науку).

Основной способ военного использования шпионов — уничтожение вражеских зданий либо вражеской продукции (Sabotage). При этом уничтожается *не случайно выбранное здание, а то, которое Вы укажете*. Например, Вы можете уничтожить вражеские казармы, после этого город будет производить обычные армии для защиты (а не ветеранские), и Ваши ударные части легко расправятся с ними. Шпионы могут даже уничтожить вражеские городские стены, после чего город можно захватить даже устаревшими армиями. Тем не менее при уничтожении стен вероятность неудачи очень высока, и рассчитывать на это не стоит.

Как и в первой Цивилизации, шпионы могут подкупать вражеские города и армии, причем требуемая на подкуп города сумма резко уменьшается, если в этом городе Civil Disorder. Таким образом, Ваш шпион может сначала уничтожить вражеский Cathedral, выждать появления беспорядков и немедленно подкупить город. Это будет стоить намного дешевле, чем производство большого количества армий, требуемого для штурма большого города.

Кроме этого, шпионы могут выполнять весьма грязные миссии, например отравить источники городской воды (Poison Water Supply) или даже подложить во вражеский город атомную бомбу (Plant Nuclear Device — только после изобретения атомных бомб). То и другое сократит население города примерно вдвое, однако атомная бомба, кроме этого, нанесет мощный удар по всем защитникам города и большую часть перебьет. Вместе с тем атомное оружие производит загрязнения во всех клетках, соседних с городом.

Успех всех шпионских операций зависит от того, являются ли Ваши шпионы ветеранами или нет. Шпионы становятся ветеранами так же, как и обыкновенные армии, — при выполнении шпионских операций, просто многие из них не доживают до статуса ветерана. Коммунизм имеет очень ценное преимущество: при этом правительстве все шпионы — ветераны. Если шпиона ловят при выполнении его миссии, он немедленно погибает. Если миссия прошла успешно, шпион возвращается в Ваш ближайший город.

При продумывании стратегии ведения высокотехнологичной войны Вы должны учитывать особенности ландшафта. В конце игры вся суша делится на *хорошо обработанную* (как правило, содержащую железные дороги), *обработанную кое-как* (обычные дороги или вообще без дорог) и *совсем не обработанную*. Практически всегда крупные города (за которые чаще всего и ведутся боевые действия) полностью окружены железными дорогами, поскольку это дает гораздо больше торговли. Вместе с тем это позволяет атакующей стороне быстро и неожиданно напасть на этот город, а также вывезти раненые армии в город с казармами для лечения. Кроме того, нередко компьютерные игроки строят между городами большое количество крепостей, которые превращают войну в позиционную, — требуется постепенно захватывать крепости одну за другой.

Если Вы желаете построить эффективную систему защиты на поздний период игры, для этого не потребуются большого количества крепостей. Необходимо соблюдать следующие правила. Во-первых, не следует застраивать

железными дорогами всю свою территорию, а только землю, используемую Вашими городами (вдоль всех Ваших границ должна располагаться «полоса отчуждения», на которой можно строить только необходимые для передвижения дороги; все они должны прикрываться крепостями). Во-вторых, ни в коем случае нельзя строить крепости по соседству с Вашими городами — такие крепости являются превосходными базами для атакующих врагов. Кроме этого, Вы должны наладить оборону на море и в воздухе, если Ваши противники имеют мощные корабли и самолеты. Рекомендуется строить Coastal Fortress во всех прибрежных городах.

Многие армии последнего периода игры имеют свои особенности, которые требуется знать и использовать. Например, Alpine Troops и Partisans могут передвигаться по любому ландшафту, как по дороге. Конечно, это не имеет никакого значения, если есть много железных дорог, но даже в конце игры на карте еще достаточно глухих уголков. Вездеходные армии отлично подходят для такого ландшафта. Возможно, они не очень сильны, но так как чаще всего их применяют для захвата провинциальных мелких городков, они вполне соответствуют своим задачам.

Развитие новых технологий в конце игры приводит к появлению нескольких новых способов транспортировки войск. Прежде всего, Вы можете перебрасывать наземные войска из одного города в другой на транспортных самолетах (airlift), если в обоих городах есть аэродромы. Это чаще всего используется для быстрой переброски армий через небольшие моря. Кроме того, Вы можете специально не строить в приграничной зоне железные дороги, чтобы не облегчать путь возможным агрессорам, а свои войска перебрасывать по воздуху.

Десантников (Paratroopers) можно транспортировать не только в свой город с аэропортом, но и в любую другую клетку в радиусе 10 клеток от базы. Нередко десантники используются вместо Alpine Troops для захвата «медвежьих углов», но им можно поручить и гораздо более важные задачи. Самая распространен-

ная цель для десантников — пустые крепости противника. Как уже говорилось, компьютерные игроки строят большое количество крепостей, и у них не всегда хватает войск для их заселения. Если пустой крепости нет, можно уничтожить защитников какой-нибудь из них бомбардировщиками, а затем выбросить десант.

Если Вы имеете полное превосходство на море и в воздухе, но не на суше, может быть выгодно использовать морскую пехоту (Marines), которая способна захватывать вражеские города прямо с транспортов. Возможно, Вы еще в первой Цивилизации мечтали о том, чтобы после полного уничтожения защитников города линкорами можно было на этом же ходу захватить город — Marines предоставляют Вам такую возможность. Желательно создать флот из 3—4 линкоров или крейсеров, чтобы поврежденные корабли могли сразу же плыть в порт для починки. Не стоит пытаться выбрасывать морскую пехоту без уничтожения защитников города, поскольку в этом случае защитникам будет помогать Coastal Fortress.

Если дело происходит после появления бомбардировщиков, то Вам может потребоваться авианосец для отражения вражеских воздушных атак и подавления обороны городов; довольно часто при этом можно обойтись без тяжелых линейных кораблей. Однако в Цивилизации 2 авианосцы используются очень редко — с изобретением радио Settler'ы получают возможность строить авиабазы (Airbase), которые обходятся гораздо дешевле и не так уязвимы.

Для воздушных и морских сил в Цивилизации 2 введены дополнительные правила, чтобы игра была более реалистичной. Например, вертолет имеет очень мало шансов избежать атаки истребителей, при этом его огневая мощь снижается до 1, а защита вдвое. А вот ракетный крейсер, напротив, очень хорошо защищен от самолетов и ракет: его защита при этом увеличивается в 3 раза против самолетов и в 5 раз от ракет.

Некоторые правила описывают поведение кораблей и самолетов в городах. Для защиты

от атак с моря и с воздуха в городах можно построить специальные здания (Coastal Fortress и SAM Missile Battery). Если корабль защищается в городе, его огневая мощь снижается до 1, а у атакующих повышается вдвое (очевидно, Вы должны прикрывать корабли в городах наземными войсками). Истребители в городах, напротив, очень полезны, поскольку они автоматически перехватывают любые вражеские самолеты, пытающиеся атаковать город (однако при этом SAM Missile Battery не действует).

Как правило, каждая военная операция должна быть заранее спланирована. Вы должны определить, что является основной целью Вашей операции (например, захват города, разорение вражеской территории и т. д.). После этого необходимо установить, какие войска Вы можете привлечь для данной операции. В Цивилизации 2 Вы вряд ли сумеете построить огромное количество армий, поэтому все боевые операции имеют локальный характер. Наступающая сторона, как правило, несет гораздо большие потери, чем обороняющаяся, поэтому если Вы попытаетесь атаковать сразу несколько городов небольшими силами, то вообще ничего не добьетесь.

Наступающие войска часто повреждаются. Вы должны стремиться к тому, чтобы все поврежденные армии чинились, а не бросались в бой снова (тем не менее, если вражеская защита уже почти уничтожена, иногда стоит бросать в бой даже поврежденные армии). Вы должны заранее наметить, в каких городах будете чиниться. Для быстрой починки сухопутных армий в городе должны быть казармы, для морских — порт, а для воздушных — аэропорт.

Вы должны использовать шпионов для оценки прочности обороны противника как перед началом операции, так и во время ее проведения. Вообще следует считать шпионов, приданных боевым частям, военными разведчиками и использовать их в основном для сбора сведений (Investigate City). Кроме этого, Вам могут понадобиться военные инженеры для прокладки железных дорог и постройки крепостей. Очень не помешает также

близко расположенная авиабаза, чтобы Ваши самолеты тратили меньше времени на заправку.

Не думайте, что Вам удастся захватить крупный город за один ход — за его стенами может скрываться 10 и более защитников. Предположим, что Ваша армия атаковала город и уничтожила одного защитника — но на следующем ходу на нее обрушится удар всех остальных защитников. Это означает, что Вы должны позаботиться о местах сосредоточения войск. Лучше всего для этой цели подходят крепости, к которым подведены железные дороги (если их нет, то Вам придется их построить). Вы должны осадить город, чтобы враг не смог перебрасывать туда подкрепления.

Конечно, Вам не удастся построить крепость у самых городских стен. Чтобы защитить свои атакующие армии, Вы должны поддерживать их хорошими защитными частями. В основном используется следующая тактика: сначала защитные подразделения окружают город с нескольких сторон (по одному на клетку) и начинают рыть осадные окопы (фортифицироваться). Если враг атакует эти армии, то защитники города потеряют фортификацию, и Вы сможете легче их перебить. Если же хотя бы некоторым Вашим защитникам удалось фортифицироваться, их клетки представляют собой хорошие плацдармы для атаки.

Желательно по возможности шире использовать взаимодействие между наземными частями, авиацией и флотом. Например, линкор или бомбардировщик могут уничтожать по одному защитнику за ход (особенно раненых после боев с Вашими наземными силами). Атакуемый город в любом случае не сможет производить более одной армии за ход, и если Вы будете уничтожать их быстрее, то рано или поздно победите.

Чем ближе конец игры, тем чаще игроки задумываются о своем *игровом рейтинге*. Система подсчета очков в Цивилизации 2 практически не изменилась. Поэтому опытные игроки предпочитают побеждать не разгромом

всех прочих цивилизаций, а постройкой космического корабля. В Цивилизации 2 космическая гонка стала гораздо более интересной, поскольку корабль, запущенный после изобретения Fusion Power, летит гораздо быстрее. Кроме того, очки, которые Вы получаете за колонизацию Альфы Центавра, прямо пропорциональны вероятности успешного перелета. Иногда выгоднее отправить маленький корабль (по одному модулю каждого типа), чем строить лишние модули без достаточной поддержки.

Кроме обычной «большой игры», в Цивилизации 2 также есть возможность использовать сценарии. *Сценарий* — это игровая карта с расставленными на ней городами и армиями. Как правило, сценарии моделируют какую-нибудь историческую ситуацию, но не обязательно. Каждый сценарий содержит несколько цивилизаций, и Вы можете играть за любую из них. Целью игры является захват наиболее важных городов (Objectives). Побеждает тот, кто будет владеть большей частью Objectives через определенное количество ходов.

К сожалению, я должен отметить, что попытка сделать из Цивилизации военную игру (Wargame) полностью провалилась. Сценарии Цивилизации 2 не требуют от игрока развития каких-либо технологий или постройки чудес света — на это просто нет времени (на самом деле многие из чудес уже «поделены» между цивилизациями). Фактически сценарий представляет собой обычную мясорубку. Разница только в том, что в сценариях полностью поддерживается дипломатия, и это предоставляет игрокам хоть какие-то возможности для маневра.

Оценка: 12 («То, что надо!»).

Комментарий

Цивилизация 2 превосходит первую Цивилизацию по многим параметрам и не уступает ей буквально ни в чем. Очевидно, дизайнеры MicroProse на протяжении долгого времени прислушивались к пожеланиям игроков и наконец реализовали многие из них. В общем, эта игра меньше зависит от случайности, более реалистична и занимательна, чем Цивилизация. Многие элементы игры (в частности, дипломатия) просто переписаны заново.

Конечно, кое-какие старые недостатки в Цивилизации 2 остались. Особенно хочется выделить то, что самолеты и корабли способны успокаивать недовольных (бомбардировкой, что ли?). Кроме того, на фоне серии MOO, MOM и MOO2 начинает раздражать полное отсутствие каких-либо специальных отличий между цивилизациями. Например, монголы должны были бы быстрее строить армии, но хуже обрабатывать землю (они кочевники).

Цивилизация 2 содержит полностью измененную модель боя. Несомненно, боевые параметры армий здесь гораздо лучше, чем в первой Цивилизации, но, опять же, армиям Цивилизации 2 еще очень далеко до MOO или MOM. Дизайнер Цивилизации 2 в интервью признал, что первоначально планировалось сделать специальный режим боя (как в MOM), чтобы бой проходил не «армия против армии», как теперь, а «группа против группы». Однако этот проект пришлось оставить — вероятно, из-за нехватки времени и средств. Дождемся Цивилизации 3?

WARLORDS I И II

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: фирма *STRATEGIC STUDIOS GROUP*.

ЖАНР: военная игра.

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: компьютер *IBM PC/AT* с адаптером не ниже *EGA*, около 1 Мбайта на жестком диске для *Warlords I*, 5,6 Мбайта на жестком диске для *Warlords II*, крайне желательно наличие мыши.

Эти две игры описываются вместе, так как они очень похожи друг на друга (имеются в виду их правила, а не внешнее оформление). Поскольку игра *Warlords II* имеет гораздо более красивую графику, лучше продуманное управление и более понятные правила, описываться будет главным образом она (вряд ли найдутся фанаты игры *Warlords I*, предпочитающие ее *Warlords II*).

Обе игры *Warlords* реализуют «средневековую войну». В войне участвуют до восьми лордов, каждый из которых имеет собственный цвет. За любого лорда может играть человек либо компьютер, причем можно выбрать силу игры компьютера. Это означает, что в *Warlords*, как и в *Империю*, можно играть с друзьями, когда правила игры будут достаточно освоены и разгром компьютеров надоеет.

В начале игры каждый лорд имеет всего один город (в *Warlords II* есть опция, при включении которой все города сначала делятся поровну между лордами, но она используется редко). Все остальные города считаются свободными (нейтральными) и защищаются небольшими отрядами.

Армии можно производить только в городах. Каждый город имеет возможность производить до 4 видов армий, а всего этих видов около 20 в *Warlords I* и 27 в *Warlords II*. Каждая армия имеет две основные характеристики: силу и скорость передвижения. В отличие от *Империи*, в этой игре армии можно объединять в группы (до 8 единиц в группе).

Когда одна группа армий вступает в бой с другой, основное значение имеет сила боевых единиц. Сражение в *Warlords* реализовано достаточно примитивно: между собой сражаются самые слабые армии обеих групп. На место погибшей армии становится следующая по «слабости», и так далее, пока одна из групп не будет полностью уничтожена. Когда одна армия сражается с другой, результат боя зависит от их силы и от случайности. Такая система боя проста и позволяет обойтись только силой армий, но не учитывает преимущества численности. Например, один дракон наверняка победит даже 8 пехотинцев.

Вместе с тем в игре *Warlords II* есть возможность изменить порядок вступления различных типов армий в битву. Это обычно используется, чтобы защитить более слабые армии, которые придают группе какой-либо особый бонус (например, катапульты).

Скорость передвижения также имеет большое значение. Тот, кто первый доберется до города, сможет захватить и укрепить его. Скоростные защитные отряды имеют возможность перехватывать медленно наступающего врага, тем самым не подвергая риску свои города. Кроме того, некоторые типы армий могут летать (то есть преодолевать моря, горы и леса с большой скоростью). Некоторые наземные армии способны быстро передвигаться по лесам и/или горам. Все нелетающие армии могут переправляться по морю только на корабле.

Каждый тип армий также требует определенного количества ходов на постройку одной армии этого типа. Кроме этого, армиям надо платить каждый ход, и величина этой платы также различна для каждого типа армий. Деньги собираются с городов, каждый город платит определенную сумму за ход.

Существуют стандартные значения силы, скорости, времени производства и платы за ход для каждого типа армий. Однако некоторые города строят армии с нестандартными характеристиками. Например, могут быть города, строящие более сильную кавалерию, а возможно — более дешевую или быстро производимую. Иногда характеристики хуже

стандартных, а иногда в чем-то хуже, а в чем-то лучше.

Ценность каждого города в основном определяется набором производимых армий. Далеко не каждый город может производить 4 вида армий, чаще их всего 2—3, а иногда и вообще 1. В связи с описанной системой боя желательно иметь как можно более сильные армии. Для быстрого захвата слабых и нейтральных городов (особенно на начальном этапе игры) нужны высококомобильные соединения. Обычно игроки строят в каждом городе самый сильный вид армий, а если и он слишком слаб, — не строят ничего. Наиболее ценны города, которые производят самые сильные (или самые быстрые) армии.

Как уже говорилось, *в группе армий может быть до 8 боевых единиц*. В городе иногда находится до 4 таких групп. Это позволяет защищать города крупными силами. Кроме того, каждый город имеет свой защитный бонус (обычно 1 или 2) — число, которое прибавляется к силе всех находящихся в нем армий. Доход, приносимый городом, тоже имеет большое значение.

Карта в игре Warlords состоит из дорог, обычной земли, лесов, холмов, гор и воды (в Warlords II есть еще и болота). Передвижение по дороге наиболее быстрое. *Скорость армий* измеряется в единицах движения (MP), как в Цивилизации и многих других играх. За одну клетку движения по дороге тратится всего 1 MP, по земле — 2 MP, по остальным типам поверхности — от 4 до 6 MP, если этот тип армий не имеет способности быстро передвигаться по ним. Через горы могут двигаться только летающие армии, а по воде и наземные, но на кораблях.

В игре Warlords I корабли требуется строить, как и прочие армии, и они способны грузить и высаживать армии на любом участке суши (возможно, за исключением гор). В Warlords II каждая группа армий находит корабль в любом порту. Портом является каждый город; кроме этого, на карте есть еще несколько гаваней, отмеченных якорем. Армии можно грузить и высаживать только в портах. При этом возможно нападение на город

прямо с корабля, однако сила всех армий на корабле не может превышать силы корабля (всего 4 единицы). Очевидно, это изменение было введено, чтобы облегчить программирование компьютерных игроков, так как в Warlords I они практически никогда не использовали корабли.

Наиболее интересная черта игр Warlords, отличающая их от многих других военных игр, — это наличие героев. В начале игры каждая из воюющих сторон получает одного героя. Если у игрока достаточно денег в казне, то в начале каждого хода к нему на службу может попроситься дополнительный герой (за это они обычно требуют от 1000 до 2000 монет). Warlords II позволяет каждому игроку иметь до 6 героев одновременно.

Герой не является самой сильной армией в игре (особенно сначала). Его особенность заключается в том, что он способен обучаться и постепенно повышать свою силу и скорость (в Warlords II; в первой игре информация о героях недоступна, поэтому все сведения о них относятся только к Warlords II). Каждый герой имеет боевой опыт, который повышается с каждой битвой. Когда опыт достигает нужного значения, герой переходит на новый уровень.

Кроме первоначального состояния, существуют еще три уровня, характеристики которых приведены ниже:

Сначала	Сила	5	14 MP
Experience 15	Сила	6	16 MP
Experience 30	Сила	7	18 MP
Experience 60	Сила	8	20 MP

Основное преимущество героев перед всеми остальными типами армий состоит в том, что только они могут выполнять специальные миссии. Кроме городов, на карте также есть некоторое количество *руин* (порядка 20—30) и *церквей* (около 5). Когда герой добирается до руин, он может исследовать их. Иногда в руинах находятся магические предметы или деньги, часто требуется сразиться с монстром для того, чтобы забрать их. Это сражение «нестандартное», и победы с некоторыми по-

терями быть не может: — либо армия героя побеждает, либо полностью погибает.

Кроме того, в некоторых руинах можно найти 1—3 армии союзников, которые присоединяются к герою. Это обычно очень хорошие армии, так что армия героя должна иметь несколько свободных мест при разведке руин.

Наконец, в руинах может быть хижина отшельника (Sage). Отшельник может либо дать герою деньги (весьма странно для отшельника!), либо сообщить ему, в каких руинах лежат интересующие его вещи. В Warlords I отшельников нет, а вещи находятся случайным образом, причем их характеристики не описаны в игре.

Для того чтобы получить что-то из руин, требуется исследовать их первым. После того как руины исследованы, из них уже невозможно ничего получить, поэтому принципиально важно разведывать руины как можно быстрее, до того, как до них доберутся герои противников. Чтобы сделать «погоню за руинами» более интересной, они часто располагаются в труднодоступных местах и поэтому могут оставаться неисследованными довольно долго. В Warlords II есть очень удобная функция просмотра всех руин и церквей, которая показывает, какие руины уже исследованы, а какие нет. В старой версии приходилось запоминать это по перемещениям вражеских героев.

Магические вещи, находящиеся в руинах, очень ценны. Они могут относиться к одному из следующих пяти классов:

1) **+in battle**. Каждый герой имеет характеристику in battle, которая прибавляется к его силе в бою. Эта характеристика позволяет героям обходить в силе даже драконов.

2) **+to command**. Характеристика to command также имеется у каждого героя. Это число прибавляется не только к силе героя, но и к силе всех армий в его группе.

3) **Позволяет герою и всей его армии летать**. Это может иметь большое значение, особенно если на карте много гор и воды.

4) **Удвоение скорости**. Герой, имеющий такую вещь, а также вся его армия передвига-

ются вдвое быстрее. Это имеет огромное значение, так как такая армия может за один ход неожиданно захватить сразу несколько городов один за другим.

5) **+to gold**. Эти вещи дают дополнительно по несколько монет за ход с каждого города. Несмотря на то что это не влияет на боевые возможности героя, такой бонус тоже очень важен.

Кроме вещей в руинах, в игре есть еще *знамена (standards)*. Каждая сторона имеет свое знамя, которое дается ее первому герою. Оно прибавляет +1 to command, однако, возможно, выполняет и некоторые дополнительные функции. Как и любую другую вещь, знамя можно передавать другим героям.

Если героя убивают, все его вещи остаются лежать там, где его убили.

Это сильно оживляет битвы героев между собой, так как каждая сторона надеется захватить вещи противника. Если герой был убит армией, в которой не было героя, либо он погиб при исследовании руин, вещи остаются лежать, и за ними обычно организуется гонка нескольких героев. Опоздавшие всегда имеют шанс убить победителя и отнять все его вещи.

Далее приводится сводная таблица характеристик различных армий в Warlords II. Значения времени производства и стоимости армий за ход стандартные (в некоторых городах они могут отличаться). Буква w означает, что данная армия перемещается по лесу с такой же скоростью, как и по обычной земле (2 МР). Буква h означает то же самое в отношении холмов (hills). Наконец, буква f означает, что армия летающая (то есть способна пролетать над горами и водой и везде перемещается со скоростью не ниже 2 МР).

	Сила	Движение	Бонус	Время	Плата	Цена
Scouts	1	16wh	—	1	2	
Light Infantry	2	12	—	1	3	
Orcish Mob	2	12wh	—	2	4	
Heavy Infantry	3	8	—	2	5	
Pikemen	4	8	+1 в поле	3	5	
Archers	3	12w	+1 в лесу	2	7	
Dwarves	3	8h	+1 на холмах	2	7	

Minotaurs	5	12	+1 в городе	2	10	
Giants	5	16h	—	2	10	
Spiders	5	12	+2 в городе	2	12	
Light Cavalry	2	20	+1 в поле	2	6	
Wolfriders	4	16	+1 ко всему отряду на холмах	2	8	
Heavy Cavalry	4	16	+2 в поле	3	8	
Catapults	2	16	Отмена бонуса города	4	16	
Elephants	8	16	-1 у враж. отряда	4	16	1500
Giant Bats	1	16f	—	1	5	50
Pegasi	5	20f	+1 ко всему отряду	3	12	1000
Griffins	6	20f	+2 в городе	3	15	1500
Giant Worms	7	12	+1 special	4	15	
Ghosts	7	16	+1 special	4	15	
Wizards	6	50	+1 special	4	15	
Unicorns	7	16	+1 ко всему отряду	4	15	1500
Elementals	8	12	+1 special	4	15	
Devils	8	16	+1 special, отмена всех, кроме героя	4	15	
Demons	7	20	+1 special	4	15	
Archons	8	16f	+1 special, отмена героя	4	15	
Dragons	9	22f	+2 special	4	20	

Надо сказать, что, не имея документации, трудно точно описать все бонусы разных видов армий. Бонус «+1 ко всему отряду» (+1 to stack), очевидно, означает, что сила всех армий в одной группе с данной увеличивается на 1, включая и ее саму. Однако сила может быть увеличена не более чем на 1, даже если таких армий в группе несколько. Поэтому выгоднее создать восемь армий послабее и поставить во главе каждой, допустим, единорога (Unicorn), чем одну армию из единорогов и семь без них. Если армия имеет и единорога, и слона, который снимает силу у вражеского отряда, ее преимущество становится еще больше.

Наибольшее количество вопросов вызывают бонусы Special, отмена героя (cancel hero) и отмена всех, кроме героя (cancel non-hero). Бонус Special включает в себя увеличение силы всего отряда (To Stack). Однако его функция этим не ограничивается, поскольку все армии, которые его имеют, называются союзниками героев (Allies). Многие герои приводят

с собой несколько таких союзников, когда поступают на службу. Как видно из таблицы, большинство союзников очень ценны как по силе, так и по скорости передвижения. Однако гигантские черви, например, уступают единорогам. Моя гипотеза состоит в том, что союзники, в отличие от остальных типов армий, помогают героям сражаться в руинах.

Бонусы «Отмена героя» и «Отмена всех, кроме героя», очевидно, относятся к бонусам вражеских армий. Архонты отменяют тот бонус, который придают своему отряду вражеские герои, а дьяволы — бонусы всех остальных вражеских армий. Поэтому при охоте за вражескими героями желательно иметь в отряде архонта, а дьяволы полезны практически в любом бою, так как почти все типы армий имеют бонусы. Очевидно, однако, что дьяволы не отменяют защитного бонуса городов, так как для этого есть катапульты.

Внимательное изучение списка армий позволяет обнаружить, что нет как явно предпочтительных, так и явно нежелательных типов армий. Если один тип армий слабее другого, то он быстрее строится, быстрее передвигается или дешевле обходится. Конечно, следует стремиться создавать наиболее сильные армии, насколько это возможно.

При захвате вражеского или нейтрального города (уничтожении всех находившихся в нем армий) победитель может *оккупировать его*, чтобы в дальнейшем производить там свои армии (наиболее частый вариант); *разграбить* (при этом он получает небольшую сумму денег, однако город теряет возможность производить один из типов армий); *разорить дотла* (сумма денег при этом больше, но в городе теряется возможность производства 2—3 типов армий) либо *полностью уничтожить*. Уничтожение и разграбление обычно производятся, если город нельзя защитить, чтобы он не достался врагу. Каждый свой город можно разрушить (но не разграбить) в любой момент.

Церкви, в отличие от руин, доступны всегда, до самого конца игры.

Когда герой заходит в церковь, он может получить либо благословение для всего своего

отряда, либо задание (quest). Благословение представляет собой большую ценность, так как оно увеличивает на 1 силу всех армий отряда (если она не больше 8), а также to-command героя. Задание может быть разным (например, захватить конкретный город или несколько городов, награть во вражеских городах определенную сумму и т. д.). После выполнения задания часто дают союзников.

Герой не может дважды получить благословение в одной и той же церкви. Однако поскольку их несколько, можно значительно увеличить силу отряда, не прибегая к магическим вещам. Посещение церкви не грозит герою гибелью, поэтому туда могут ходить даже самые слабые герои в начале игры. Кроме того, за посещение церкви герою также дают опыт.

Фундаментальным отличием игры Warlords II от прежней версии является возможность «покупки производства» новых типов армий. В любом собственном городе можно купить производство любых типов армий, кроме союзников. Если в городе уже можно производить 4 типа армий, то новый тип заменит один из старых, однако это происходит редко. Города, способные производить 1—2 типа слабых армий, встречаются часто, и выгоднее включить и их в «гонку вооружений», а не нарушать уже налаженное производство.

При покупке новых типов армий время производства и плата за ход всегда устанавливаются стандартными (см. таблицу типов армий). Цена колеблется от 50 монет за летучих мышей до 1500 за слонов, единорогов и грифонов. Чаще всего игроки покупают именно один из этих трех видов армий, так как они сильнее остальных и имеют ценные бонусы. Грифоны особенно ценны на начальной стадии игры, так как они быстро летают и способны захватить ценные города, пока они не достались противнику. Их бонус (+2 в городе) не позволяет врагам отбить занятые города.

Собственно игра, как и в Империи, осуществляется по принципу: «Каждый по очереди получает ход». За ход одна сторона может захватить несколько городов другой, а та своим следующим ходом отбить их. Поскольку все

денежные расчеты совершаются в начале хода, города, постоянно переходящие из рук в руки, не приносят дохода никому. Переход героев на новый уровень и прибытие новых героев также происходят в начале хода.

Игра Warlords II имеет большое количество опций, позволяющих пользователю настроить игру. Прежде всего, можно выбрать карту игры. В отличие от Warlords I, где карта была жестко зафиксирована и приходилось использовать написанные хакерами ненадежные редакторы для ее изменения, Warlords II имеет 5 встроенных карт (сценариев), а также позволяет генерацию случайных карт по желанию игрока. К сожалению, полноценного редактора карт нет и в этой версии. Очевидно, дизайнеры игры не смогли создать стратегию для компьютера, позволяющую играть в любой ситуации.

В число встроенных карт входит обучающая игра (Tutorial), выдающая экраны с подсказкой по мере необходимости; битва четырех магических школ, где можно потренироваться; Battle of Five Dragonlords, которая уже довольно трудна, и две «полные» карты с большим количеством городов — Erythea и Hadesha. Все эти карты очень полезны, однако вскоре они все же надоедают.

При создании случайной карты можно указать желаемое количество воды (от 5 до 17%), холмов (от 5 до 17%), городов (от 70 до 100) и леса (от 9 до 21%). Любой из этих параметров можно не устанавливать, а оставить на усмотрение компьютера. Однако легко заметить, что установленные рамки слишком жесткие, особенно в отношении количества городов. Ни одна случайная карта не может содержать менее 70 городов, а ведь первые три встроенные карты не имеют этого количества (кроме того, на некоторых из них более 17% воды и т. д.). Это свидетельствует о том, что сама фирма SSG явно имеет редактор карт, но почему-то не продает его вместе с игрой.

Кроме этих параметров, можно также определить, могут ли города производить армии союзников. Если разрешить это, то города, где производятся такие армии, становятся самы-

ми ценными, и за них идут бои. Запрещение приводит к тому, что союзников могут только приводить с собой или находить герои, то есть игра становится более случайной.

После того как карта игры создана, можно играть на ней несколько раз, за разные стороны и с различными игровыми параметрами. Этих параметров немало, и они сильно влияют на характер игры.

Параметр Neutral Cities может принимать одно из значений **Average, Strong** или **Active**. Он устанавливает силу нейтральных городов. При **Average** захватить город довольно легко, так как в нем всегда находится одна армия. При **Strong** этих армий может быть несколько, что делает захват городов затруднительным. Наконец, при **Active** все нейтральные города постоянно производят наиболее сильные из своих армий для защиты. Если в городе можно производить драконов, то его чрезвычайно трудно захватить, так как к моменту первой атаки в нем уже есть 2—3 дракона, а пока захватчик накапливает силы, драконы тоже размножаются. Конечно, при **Active** игра наиболее интересна.

Параметр Diplomacy определяет, будет ли в игре дипломатия или нет. Поскольку это чисто военная игра, дипломатия имеет ограниченное значение. У каждого лорда с каждым устанавливается мир, враждебные отношения либо война. Объявить войну или предложить мир можно в любой момент, однако текущее состояние может измениться только на следующем ходу. Можно напасть и на того противника, которому не объявлена война, но это будет враждебно воспринято остальными.

Параметр Hidden Map чрезвычайно важен. Если карта скрыта, то каждому игроку приходится разведывать местоположение городов, руин, церквей, мостов и врагов. Обычно разведка ведется летучими мышами, так как они быстро производятся, дешево стоят и летают с неплохой скоростью. Играть на скрытой карте гораздо сложнее, так как видны только те перемещения вражеских армий, которые происходят на разведанной территории.

Параметр Quests позволяет включать и отключать задания, которые даются в церквях.

Параметр View Enemies управляет возможностью смотреть состав вражеских отрядов, а **View Production** — вражеских и нейтральных городов. Разумеется, если карта скрыта, то просматривать можно только те города и армии, которые находятся на разведанной территории.

Все описанные параметры относятся к группе **Affecting Difficulty** (влияющие на сложность игры). Кроме этого, есть несколько параметров, не влияющих на нее. Это, в частности, **Intense Combat** (если включен, то многочисленные отряды получают некоторое преимущество, то есть 8 пехотинцев будут иметь больше шансов против дракона) и **Quick Start**, при котором все города на карте поровну делятся между воюющими сторонами с самого начала игры.

Как уже говорилось, количество воюющих сторон колеблется от 2 до 8. Любую из 8 сторон можно отключить, за нее может также играть человек либо компьютер. *Уровень игры* компьютера изменяется (**Knight, Lord** и **Warlord**, в **Warlords I** был еще **Baron**, шедший после **Knight'a**). Более того, в **Warlords II** можно даже назначить одного из «встроженных» лордов играть за любую сторону. Есть фиксированный список лордов, каждый из которых имеет свои характеристики. Они во многом определяют стратегию данного лорда. Например, есть один лорд, который любит лошадей, — значит, будет производить много кавалерии.

Дипломатия каждого лорда тоже сильно зависит от его особенностей.

Чтобы не заставлять игрока каждый раз редактировать эти опции, в **Warlords II** есть три кнопки — **Beginner, Intermediate** и **Advanced**, позволяющие задать уровень игры. Каждому уровню соответствует фиксированное значение всех опций, которое устанавливается автоматически. Есть еще один переключатель «**I am the Greatest**», предназначенный, видимо, для тех, кому стало скучно выигрывать на уровне **Advanced**. Од-

нако этот переключатель не влияет на уровень, и можно, например, включить его на уровне Beginner. Могут лично засвидетельствовать, что игра на уровне Advanced при включенном переключателе «I am the Greatest» достаточно сложна.

Игра может быть выиграна двумя путями. Если игрок захватил достаточное количество городов (порядка двух третей), то все остальные лорды соглашаются ему подчиняться и просят о помиловании. Если игрок согласен, то игра уже считается выигранной. В противном случае она продолжается, пока все враги не будут полностью истреблены.

СТРАТЕГИЯ ИГРЫ, конечно, сильно зависит от установленных параметров. Если города могут производить союзников и можно смотреть продукцию в незанятых городах, то следует быстрее захватить самые ценные. Для этого необходимо строить больше сильных летающих армий, таких, как пегасы и грифоны. Если все города уже разделены, то особое значение приобретает защита, так что следует ориентироваться на пауков, минотавров и грифонов. Если дорог недостаточно, то выгоднее производить летающие армии, в противном случае — кавалерию. Впрочем, прежде всего, конечно, надо использовать то, что можно построить в захваченных городах, и, только если город совсем не способен производить ничего стоящего, в нем следует строить производство.

В начале игры надо быстрее захватывать города, не обращая особого внимания на их производство, чтобы накопить денег. Следует сразу же создать сильный отряд для героя, чтобы он мог захватывать города и накапливать опыт. Часто для этого используется тяжелая кавалерия, так как она имеет бонус +2 на открытом месте, то есть при атаке большинства городов ее сила составляет 6 единиц.

Деньги можно либо тратить на постройку новых типов армий, либо ждать, пока придет герой. Лучше всего постоянно держать в казне не менее 1500 монет, а все деньги свыше этой суммы тратить на производство. В этом случае игрок не упустит героя и сможет построить лучшие армии.

Одна из нескольких интересных стратегий состоит в создании «суперотрядов» из наиболее сильных армий и героев. Например, если есть вещь, дающая двойную скорость, и вещь, позволяющая летать, их надо отдать самому сильному герою, а также попытаться собрать в его отряде архонта, дьявола и катапульта (на остальные места можно набрать кого угодно, посильнее). Такой отряд может уничтожать вражеских героев и тараном пробивать оборону врага. Добытые в этих боях вещи распределяются между остальными героями, и вскоре «суперотрядов» становится уже несколько.

В Warlords II есть еще один интересный аспект, поддерживающий стратегию «суперотрядов». Если одна армия в бою разбила много армий врага, то она может получить награду, которая повышает ее силу на 1. Армия не может получить более 4 таких наград: Star of Battle, Warriors Cross, Shield of Courage и Heart of Virtue. Ясно, что армия, входящая в «суперотряд» с сильным героем, имеет гораздо большую силу и поэтому легче побеждает.

В общем, игра Warlords II сделана довольно добротно и способна доставить немало удовольствия. Особенно хорошо реализован пользовательский интерфейс. Все команды легко отдаются с помощью мыши, однако есть и дублирование этих же функций клавиатурой. Группу армий можно легко разгруппировать, выделить из нее другую группу, и т. д. Всегда можно узнать, сколько МР имеет группа, может ли она летать, быстро ходить по лесу и холмам. Можно узнать, какую силу имеет каждая армия группы, с учетом типа клетки, в которой она находится. Продукцию городов можно перенаправлять в другие города, что избавляет от необходимости тащить их вручную. Впрочем, тащить все равно не пришлось бы, так как достаточно указать пункт назначения, и отряд пойдет в автоматическом режиме.

В любой момент игры можно узнать статистику: количество городов, армий и денег у каждой из сторон. После победы можно проследить за основными событиями игры, в том

числе за теми, которые были скрыты от игрока: кто из вражеских героев какие вещи нашел и т. д.

Оценка: 9 («Очень хорошая игра»).

Авторы игры Warlords II очень хорошо потрудились, чтобы игра была простой и удобной для пользователя, но очень скоро она становится слишком простой. Эта игра практически не предоставляет серьезной возможности для исследования, ее правила просты до примитивности. И все это упирается, конечно, в устаревшую систему боя.

Практически в бою имеет значение только один параметр — сила армии. Это обезличивает типы армий и не придает интереса игре. Например, духи отличаются от гигантских червей только скоростью передвижения — 16 против 12. Это различие не так велико. А ведь это должны были быть совершенно разные типы армий! Демоны же передвигаются со скоростью 20, в остальном тоже не отличаются от духов и червей.

Еще более такое обезличивание проявляется среди более слабых армий. Минотавры отличаются от пауков только в городе, гномы от тяжелой пехоты только на холмах. Все это происходит только из-за плохой системы боя.

Разумеется, в военную игру нельзя вста-

вить очень сложную систему боя, подобную тем, которые приняты в лучших ролевых играх. Однако вполне можно было бы битву проводить на небольшой квадратной карте в автоматическом режиме. Тогда, кроме силы, имела бы значение и скорость, и дальность армий (лучники, драконы и некоторые другие могли бы атаковать издалека). Кроме того, можно было бы создать таблицу, показывающую, как разные типы армий выдерживают атаку разных армий врага (например, пикинеры хорошо сопротивляются кавалерии, а катапульты лучникам). Даже без этого можно было бы реализовать разные эффекты (например, пауки своей паутиной запутывают врагов, дьяволы ослабляют, демоны замедляют и т. д.). Все это реализуется довольно просто и сделало бы игру намного интереснее. Если же игрок не хочет смотреть сражение, то надо дать ему возможность увидеть только результат.

Также заслуживает внимания пример игры King's Bounty, в которой приходится следить, чтобы настроение армий не было низким из-за того, что им приходится воевать вместе с исконными врагами. Единороги, архонты, пегасы, слоны, лучники (эльфы) могут представлять силы добра; дьяволы, демоны, духи, пауки, минотавры — силы зла и т. д. В общем, настало время слегка усложнить Warlords — эта игра стала слишком простой.

WIZARDRY 7 (CRUSADERS OF THE DARK SAVANT)

Производитель: фирма *SIR-TECH*.

Дизайнер: Дэвид Брэдли (*David W. Bradley*).

Жанр: приключенческая ролевая игра.

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: компьютер IBM PC/AT с адаптером не ниже EGA, желательно наличие мыши, около 6 Мбайт на жестком диске.

Серия игр Wizardry широко известна среди любителей ролевых игр если не в нашей стране, то за рубежом. В ней были как более, так и менее удачные игры, но все они высоко ценятся многими поклонниками, с нетерпением ожидающими новых игр этой серии.

Основным отличием игр серии Wizardry от большинства остальных ролевых игр является великолепно проработанная игровая схема. Ее автор, Дэвид Брэдли (*David W. Bradley*), получил благодаря этой схеме заслуженную известность среди игроков. Ему удалось создать более глубоко проработанные, более сложные и близкие к реальности правила игры, которые значительно увеличивают ее интересность, лишь незначительно усложняя управление.

Вместе с тем Wizardry 7, как и все остальные игры этой серии, является чисто приключенческой игрой. Это означает, что игрок должен ее «пройти», то есть решить большинство предложенных загадок, перебить стоящих на пути врагов и избежать расставленных ловушек. Эта игра чисто одноразовая, то есть после выигрыша второй раз в нее играть уже неинтересно. Показательно, что дизайнер игры довольно легко мог бы ввести небольшие изменения, которые позволили бы ослабить «одноразовость» или вообще свести ее на нет, но не сделал этого. Тем, кто сумел выиграть в Wizardry 7 (а это весьма непросто), остается только ждать появления Wizardry 8. Видимо, в этом и состоял замысел дизайнера.

Игровой мир в Wizardry 7 интересен, хотя его взаимосвязи и непонятны для того, кто не играл в предыдущие игры этой серии. В заставке объясняется, что на планете Guardia спрятан артефакт неизмеримой силы Astral Dominae, который стремится заполучить Dark Savant. От игрока требуется помешать ему. Вероятно, существовала какая-то книга, описывающая данный фантастический мир, но я не только не читал ее, но и не слышал о ней.

В начале игры требуется создать команду из шести персонажей. Каждый персонаж создается отдельно, можно также использовать персонажи, оставшиеся после игры в Wizardry 6 (*Bane of the Cosmic Forge*). Здесь мы впервые знакомимся с уникальной игровой схемой Wizardry.

Основных характеристик у персонажа не 6, как в играх *Dungeons & Dragons*, а целых 8 (возможно, авторские права на игру *Dungeons & Dragons*, принадлежащие фирме TSR Inc., побудили другие фирмы разработать новые игровые схемы, и некоторые из них оказались настолько хорошими, что также были защищены авторским правом, как схема Wizardry). Это **STR**ength, **INT**elligence, **PIE**ty (аналогично **WIS**dom), **VIT**ality (аналогично **CON**stitution), **DEX**terity, **SPD** (Speed) — скорость, **PER**sonality (вместо **CHA**risma) и **KAR**ma — удачливость. Значение каждой из этих характеристик может находиться в пределах от 3 до 18, кроме кармы, которая может достигать до 0.

При создании нового персонажа надо прежде всего выбрать его расу. Wizardry 7 предлагает широкий выбор из 11 рас. Некоторые из рас легко узнаваемы по многим другим играм (люди, гномы, эльфы, хоббиты), об особенностях других можно судить по названию расы (например, драконы), а третьи, такие как **MOOK**, **FELPURR** и **RAWULF**, совершенно непонятны без документации.

Каждая раса имеет свои минимальные значения семи основных характеристик. Карма рассчитывается случайным образом в последнюю очередь. Ниже приведена таблица минимальных значений для всех 11 рас.

	STR	INT	PIE	VIT	DEX	SPD	PER
Human	9	8	8	9	9	8	8
Hobbit	8	7	6	9	10	7	13
Felpurr	7	10	7	7	10	12	10
Elf	7	10	10	7	9	9	8
Faerie	5	11	6	6	10	14	12
Rawulf	6	6	12	10	8	8	10
Dwarf	11	6	10	12	7	7	7
Lizardman	12	5	5	14	8	10	3
Mook	10	10	6	10	7	7	9
Gnome	10	7	13	10	8	6	6
Dracon	10	7	6	12	10	8	6

После выбора расы требуется выбрать *пол персонажа* — *мужской или женский* (примечательно, что при всем многообразии рас в различных ролевых играх мне ни разу не пришлось встречать расу с другим составом полов либо вообще бесполоую). В отличие от Ангбанда, здесь пол персонажа играет значительную роль. Женщины имеют на 2 единицы меньшую силу, но зато получают +1 в PERsonality и KARma (хотя последняя в этот момент еще и не рассчитана).

После этого персонажу случайным образом назначается *бонус* — некоторое количество очков, которое игрок может сам распределить для увеличения нужных ему характеристик. Значение этого бонуса чаще всего лежит в промежутке от 9 до 14 очков, хотя зарегистрированы значения в 20 и более очков. Конечно, чем больше бонуса получит персонаж, тем лучше. Однако перед распределением бонуса сначала надо выбрать профессию.

Количество профессий в Wizardry очень велико — целых 14. Чтобы персонаж мог выбрать ту или иную профессию, его основные характеристики должны быть не меньше тех значений, которые требует данная профессия. Если некоторые из них меньше, то полученного персонажем бонуса должно хватать на то, чтобы дополнить все недостающие характеристики до требуемых значений. Если это так, то после выбора профессии компьютер сам дополняет характеристики из бонуса, а оставшимся бонусом игрок может распорядиться по своему усмотрению. Если бонуса не хватает для дополнения, то данная профессия недоступна для этого персонажа. Кроме того, валькириями, ес-

тественно, могут быть только женщины. Ниже приводится список профессий с минимальными значениями требуемых характеристик.

	STR	INT	PIE	VIT	DEX	SPD	PER
Fighter	12	5	5	6	7	6	3
Thief	5	5	5	6	12	8	3
Ranger	10	8	8	11	10	8	8
Bard	5	10	5	6	12	8	12
Mage	5	12	5	6	7	6	3
Priest	5	5	12	6	7	6	8
Alchemist	5	13	5	6	13	6	3
Psionic	10	14	5	14	7	6	10
Bishop	5	15	15	6	7	6	8
Monk	13	8	13	9	10	13	8
Samurai	12	11	5	9	12	14	8
Ninja	12	10	10	12	12	12	3
Valkyrie	10	5	11	11	10	11	8
Lord	12	9	12	12	9	9	14

Некоторые из приведенных значений могут оказаться ошибочными, так как получить эту информацию не так легко, как сведения о расах. Однако общий принцип достаточно понятен: чтобы приобрести определенную профессию, надо набрать соответствующие характеристики с помощью бонуса. Как легко видно из таблицы, различные профессии намного отличаются по своим требованиям, в отличие от возможностей рас. Например, стать Fighter'ом (бойцом) или Thief'ом (вором) может практически любой персонаж независимо от его бонуса. Чтобы стать епископом (Bishop) либо псиоником, требуется уже приличное значение бонуса (12—15), поэтому приходится подбирать расу, наиболее подходящую для такой профессии. Лорд должен иметь бонус не менее 17, причем представители некоторых рас вообще не могут стать лордом в начале игры. Мы поговорим о выборе партии позже, так как многие факторы, влияющие на этот выбор, еще не освещены, а пока приведем удобную таблицу, показывающую, какое значение бонуса требуется для различных комбинаций расы, пола и профессии. Обычно значение бонуса составляет 8—12, но можно добиться значений 15—18, если иметь терпение. Зарегистрированы случаи выпадения 20 и 21 очка.

===== Мужчины =====													
	FIGH	THIE	RANG	BARD	MAGE	PRIE	ALCH	PSIO	BISH	MONK	SAMU	NINJ	LORD
HUMAN	3	3	4	9	4	4	9	14	14	15	15	17	18
HOBBIT	4	3	8	6	5	6	9	14	17	19	17	21	18
FELPUR	5	2	8	4	2	5	6	14	13	15	12	15	19
ELF	5	3	8	7	2	2	7	16	10	16	16	16	18
FAERIE	7	2	12	2	1	6	5	16	13	18	12	19	21
RAWULF	6	4	9	10	6	0	12	16	12	17	21	20	17
DWARF	1	6	7	15	6	3	13	13	15	17	19	15	17
LIZARD	0	4	13	18	7	12	13	16	25	22	19	16	23
MOOK	2	6	7	9	2	6	9	9	14	19	15	18	19
GNOME	2	6	8	15	5	2	11	15	12	15	20	17	18
DRACON	2	2	5	11	5	8	9	13	19	18	16	15	19

===== Женщины =====														
	FIGH	THIE	RANG	BARD	MAGE	PRIE	ALCH	PSIO	BISH	MONK	SAMU	NINJ	VALK	LORD
HUMAN	5	3	6	8	4	4	9	15	14	17	17	19	12	19
HOBBIT	6	3	10	6	5	6	9	16	17	21	19	23	15	19
FELPUR	7	2	10	3	2	5	6	16	13	17	14	17	13	20
ELF	7	3	10	6	2	2	7	17	10	18	18	18	13	19
FAERIE	9	4	14	4	3	8	7	18	15	20	14	21	17	22
RAWULF	8	5	11	10	7	1	13	18	13	19	23	22	12	18
DWARF	3	6	7	14	6	2	13	13	14	18	20	17	9	18
LIZARD	2	4	12	17	7	11	13	15	24	23	20	18	13	24
MOOK	4	6	9	8	2	6	9	10	14	21	17	20	15	20
GNOME	4	6	9	14	5	1	11	16	11	16	21	19	11	19
DRACON	4	2	6	10	5	7	9	14	18	19	17	17	11	20

После выбора профессии и распределения остатка бонуса персонажу назначается *бонус по способностям (Skill Bonus)*. Wizardry имеет большой набор различных способностей, которые оказывают самое разнообразное влияние на процесс игры. Способности разделены на группы, и для каждой группы дается отдельный бонус по способностям, который следует употребить на увеличение нужных способностей из данной группы. Значение способности может быть от 0 до 100. Не все способности доступны для представителей всех профессий при создании персонажа, а некоторые способности, требуемые для данной профессии, получают небольшое значение автоматически.

При создании персонажа существует *три группы способностей*: **Weaponry** — способности владения разнообразным оружием,

Physical — разнообразные способности и **Academy** — магические и научные способности. Ниже приведен список различных способностей, входящих в эти группы.

Weaponry (владение оружием)

WAND & DAGGER	Метательные жезлы и кинжалы
SWORD	Мечи
AXE	Топоры
MACE & FLAIL	Дубины и цепи
POLE & STAFF	Длинное оружие
THROWING	Метательное оружие (дротики и т. п.)
SLING	Праца
BOWS	Стрельба из луков, арбалетов и т. д.
SHIELD	Владение щитом
HANDS & FEET	Бой без оружия

	Physical
SWIMMING	Умение плавать
CLIMBING	Умение взбираться по горам
SCOUTING	Разведка (способность видеть секретные двери)
ORATORY	Умение читать заклинания (?)
MUSIC	Игра на музыкальных инструментах
LEGERDEMAIN	Воровство, ловкость рук
SKULDUGGERY	Взлом замков
NINJUTSU	Ниндзюцу (способность драться незаметно)
	Academy
ARTIFACTS	Артефакты (распознавание предметов)
MYTHOLOGY	Мифология
MAPPING	Умение рисовать карту
SCRIBE	Способность переписывать свитки
THEOLOGY	Магическая дисциплина
THEOSOPHY	Магическая дисциплина
THAUMATURGY	Магическая дисциплина
ALCHEMY	Магическая дисциплина
DIPLOMACY	Дипломатия (умение налаживать отношения)
KIRIJITSU	Умение наносить смертельные удары

Есть и четвертая группа способностей, **PERSONAL**, в которую входят редко используемые способности. Их можно получить только в особых местах либо с помощью специальных вещей. Требуются они также только для прохода особых мест игры, так что эти способности можно считать особым видом вещей (вроде ключей).

После распределения бонуса по способностям персонаж может выбрать 2 заклинания, если, конечно, его профессия допускает использование заклинаний. В Wizardry 7 все заклинания разделены на 6 сфер: **Fire, Water, Air, Earth, Mental** и **Divine**. Каждый персонаж имеет магические пункты (MP) отдельно для каждой из этих сфер. В каждой сфере свой список заклинаний. Если персонаж выучил заклинание, он

может вызвать его с разной силой, от 1 до 7, и пропорционально увеличивается затрачиваемое количество MP из сферы этого заклинания.

Если заклинание требует 6 пунктов маны на единицу силы, а персонаж имеет 20 пунктов маны в данной сфере, то он может вызвать это заклинание с силой, не большей 3. Кроме того, для этого персонаж должен иметь уровень не менее 3 (в начале игры все персонажи имеют 1 уровень, то есть могут произносить заклинания только с силой 1). Для более сильных заклинаний действуют более жесткие ограничения, то есть сила 7 становится доступна не с 7 уровня, а с 12—13.

В Wizardry 7 есть 4 магические дисциплины (в отличие от большинства ролевых игр, где их только две — магия и религия). Это **THEOLOGY** для священников, **THEOSOPHY** для псиоников, **THAUMATURGY** для магов и **ALCHEMY** для алхимиков. Однако не только представители этих профессий могут использовать заклинания. Это могут делать практически все, кроме бойцов и воров. Барды и самураи используют **THAUMATURGY**, ниндзя и рейнджер — **ALCHEMY**, валькирия и лорд — **THEOLOGY**, а монахи — **THEOSOPHY**. Особняком стоят епископы, которые имеют сразу 2 магические дисциплины — **THEOLOGY** и **THAUMATURGY**.

В самом конце создания персонажа ему назначается карма (случайным образом). После этого персонаж можно сохранить и впоследствии включить в партию (как уже говорилось, состоящую из 6 персонажей).

Во время игры каждый персонаж имеет несколько характеристик, о которых мы еще не говорили. Прежде всего это количество HP, которое назначается при создании персонажа исходя из его расы и Vitality. Уровень персонажа параметризует силу его ударов и заклинаний, повышает сопротивляемость вражеской магии и т. д. Как и во многих других играх, для получения нового уровня надо набрать определенное количество опыта (experience), который увеличивается после победы над врагом, открытия некоторых сундуков и прочих аналогичных достижений. Чем выше текущий уровень персонажа, тем больше

опыта ему требуется для получения следующего. Это количество также зависит от профессии персонажа: например, ниндзя требуется намного больше опыта, чем священнику. Обычно более «редкие» профессии требуют больше опыта для набора уровней.

В WIZARDRY 7 ПРИМЕНЕНА УНИКАЛЬНАЯ КОНЦЕПЦИЯ ДЕЙСТВИЯ ПРЕДМЕТОВ ЗАЩИТНОГО СНАРЯЖЕНИЯ. Каждый персонаж имеет собственный **Armor Class (AC)**, в начале игры равный +10. Этот AC устанавливается для всех частей его тела: груди, головы, рук, ног и т. д. Защитное снаряжение снижает только AC соответствующей части тела (в этой игре, чем меньше AC, тем лучше). Когда враг наносит удар, сначала вычисляется, в какую часть тела он нанесен, а затем уже в расчет принимается AC этой части тела. Можно надеть собственно броню, поножи, сапоги, шлем и рукавицы. Щит уменьшает AC для всех частей тела, но занимает одну руку, в которую можно было бы взять оружие.

Параметр **СС** определяет, какую массу несет персонаж и сколько он вообще может унести. Если переносимая масса слишком велика, то AC персонажа увеличивается для всех частей тела, причем это происходит до достижения предельной нагрузки персонажа. Естественно, этого требуется избегать, по возможности передавая лишние вещи другим персонажам. Этот параметр зависит только от силы персонажа и его уровня.

Параметр **Stamina (STM)** определяет «степень усталости» персонажа. Он уменьшается при любых действиях персонажа, а на отдыхе быстро восстанавливается. Если Stamina достигла 0, то данный персонаж не может ничего делать, пока не отдохнет.

При получении каждого нового уровня персонаж также улучшает большинство своих характеристик. Каждая из его основных характеристик может увеличиться (или не увеличиться) на 1 случайным образом. Также случайным образом растет количество HP и STM. Если увеличилась сила персонажа, то соответственно повышается и СС. Персонаж получает бонус по способностям (как и при создании персонажа, отдельно для каждой группы способностей) и может выучить новое за-

кливание (только одно). После этого у него увеличивается количество MP во всех сферах, в которых он имеет хотя бы одно заклинание.

При выборе новых заклинаний большое значение имеют магические способности персонажа. Каждое заклинание имеет неявные минимальные значения всех четырех магических способностей, и для его изучения требуется, чтобы профессиональная магическая способность персонажа достигла соответствующего минимума. Как видно, для епископов достаточно достижения хотя бы по одной из их способностей. Например, лорды в начале игры имеют THEOLOGY 0, и, пока это значение не будет увеличено, лорд не может выучить ни одного заклинания. Псионники могут получить многие заклинания ментальной сферы намного раньше остальных (то есть эти заклинания требуют меньшего значения THEOSOPHY, чем прочих магических способностей). Не все заклинания могут быть доступны для всех типов волшебников.

Ниже приводится *ПОЛНЫЙ СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ* в WIZARDRY 7, с указанием количества MP, требуемого на это заклинание силы 1 (для большей силы надо умножить это количество на требуемую силу). В скобках приведены комментарии, описывающие данное заклинание. Первый символ описывает род заклинания: **W** — атакующее, **A** — защитное, **H** — лекарство, **S** — специальное. Второй символ указывает, на сколько врагов (или своих персонажей) действует заклинание: **1** — на одного/двух, **G** — на группу, ***** — на всех. Наконец, третий символ сообщает время действия заклинания: **0** — действует одномоментно, **N** — продолжительный эффект.

	F (Fire)		
ENERGY BLAST	(W10)	[2]	
BLINDING FLASH	(W?0)	[3]	Ослепляет
PSIONIC FIRES	(WG0)	[4]	
FIREBALL	(WG0)	[6]	
FIRE SHIELD	(AGN)	[8]	
DAZZLING LIGHTS	(W?0)	[6]	Психический эффект
FIRE BOMB	(WG?)	[8]	
LIGHTNING	(W??)	[8]	

PRISMIC MISSILE	(WG0)	[9]	LEVITATE	(S*N)	[12] Защищает при падениях
FIRESTORM	(WGN)	[12]	TOXIC VAPORS	(W??)	[8] Делает врагов Nauseous
NUCLEAR BLAST	(W*0)	[16]	NOXIOUS FUMES	(WG?)	[10]
W (Water)			ASPHYXIATION	(W*0)	[12] Задушивает
CHILLING TOUCH	(W10)	[2]	DEADLY AIR	(WGN)	[16]
STAMINA	(H10)	[2]	DEATH CLOUD	(W*N)	[20]
TERROR	(WGN)	[3]	E (Earth)		
WEAKEN	(WGN)	[4]	ACID SPLASH	(W10)	[2]
SLOW	(WGN)	[4]	ITCHING SKIN	(W10)	[2] Напускает чесотку
HASTE	(SGN)	[5]	ARMOR SHIELD	(A1N)	[2]
CURE PARALYSIS	(H10)	[6]	DIRECTION	(S*N)	[3] Компас
ICE SHIELD	(AGN)	[8]	KNOCK-KNOCK	(S10)	[6] Открывает двери
RESTFULL	(HG0)	[8]	BLADES	(WG0)	[6]
ICE BALL	(WG0)	[8]	ARMORPLATE	(A*N)	[6] Ставит магическую броню
PARALYZE	(W??)	[5]	WEB	(W1N)	[7] Паутина
SUPERMAN	(S1N)	[7]	WHIPPING ROCKS	(WG0)	[6] Швыряет камни
DEEP FREEZE	(WG0)	[6]	ACID BOMB	(WGN)	[8]
DRAINING CLOUD	(WG0)	[8]	ARMORMELT	(W??)	[8] Расплавляет броню врагов
CURE DISEASE	(H10)	[12]	CRUSH	(W10)	[9]
POISON	(W10)	[2]	CREATE LIFE	(WSN)	[10] Создает союзников
MISSILE SHIELD	(AGN)	[5]	CURE STONE	(H10)	[18] Лечит окаменение
SHRILL SOUND	(WG?)	[3]	M (Mental)		
STINK BOMB	(WG?)	[4]	MENTAL ATTACK	(W10)	[3] Бьет, может оконфузить
AIR POCKET	(AGN)	[8]	SLEEP	(WGN)	[3] Усыпляет
SILENCE	(WGN)	[4]	BLESS	(SGN)	[4] Благословляет
POISON GAS	(WGN)	[7]	CHARM	(WGN)	[5]
CURE POISON	(H10)	[8]	CURE LESSER CND	(H10)	[4] Лечит чесотку, усыпление и т. п.
WHIRLWIND	(WG0)	[8]	DIVINE TRAP	(S10)	[4] Распознает ловушки у сундуков
PURIFY AIR	(SG0)	[10]	DETECT SECRET	(S*N)	[5] Распознает секретные двери/кнопки
DEADLY POISON	(WGN)	[8]	IDENTIFY	(S10)	[8] Идентификация объекта
			CONFUSION	(WGN)	[6] Конфузит врагов

WATCHBELLS	(SGN)	[5]	Будильник, чтобы враги не застали врасплох	LIFESTEAL	(WG0)	[12]	Бьет врагов + лечит своих
HOLD MONSTERS	(WGN)	[6]		ASTRAL GATE	(W?0)	[8]	Удаляет врагов
MINDREAD	(S10)	[8]	Читает мысли при разговорах	ZAP UNDEAD	(WG0)	[15]	
SANE MIND	(H10)	[10]	Лечит сумасшествие	RECHARGE	(S10)	[12]	Перезаряжает предметы
PSIONIC BLAST	(W??)	[8]		WORD OF DEATH	(W??)	[18]	
ILLUSION	(SSN)	[10]	Создает союзников	RESURRECTION	(H10)	[20]	Оживление
WIZARD EYE	(S10)	[10]	Карта, 1—4 — только где были, 5—7 — везде	DEATH WISH	(W?0)	[20]	Убивает почти всех
SPOOKS	(WG0)	[7]	Пугает и обезвреживает				
DEATH	(WG0)	[10]	Убивает				
LOCATE OBJECT	(S??)	[8]	Карта с объектами				
MIND FLAY	(W*0)	[18]	Забивает врагу мозги				
LOCATE PERSON	(SG0)	[16]	Разыскивает персонажи				

D (Divine — божественная магия)

HEAL WOUNDS	(H10)	[4]	Лечит одного
MAKE WOUNDS	(WG0)	[3]	
MAGIC MISSILE	(WG0)	[4]	
DISPEL UNDEAD	(WG0)	[7]	Уничтожает мертвецов
ENCHANTED BLADE	(S*N)	[4]	Увеличивает силу оружия
BLINK	(S1N)	[7]	Субъект начинает «мерцать», и враги промахиваются
MAGIC SCREEN	(A*N)	[8]	Уменьшает действие вражьей магии
CONJURATION	(SSN)	[10]	Создает союзников
ANTI-MAGIC	(A??)	[7]	Снимает у врагов магические пункты
REMOVE CURSE	(S10)	[10]	Снимает проклятие с вещей
HEALTHFULL	(HG0)	[12]	Лечит всех

Как видно, количество заклинаний довольно велико. Оно само по себе намного превосходит количество заклинаний в большинстве прочих ролевых игр, но ведь каждое заклинание можно произносить с разной силой, что во многих играх считается уже другим заклинанием (например, лечебные заклинания Cure Light/Medium/Serious/Critical Wounds из Ангбанда вполне заменяются в Wizardry одним заклинанием HEAL WOUNDS).

Большинство заклинаний доступно представителям всех четырех магических профессий, хотя некоторые заклинания получаются определенными магами гораздо раньше, чем прочими. Однако самые сильные заклинания разделены по профессиям, так что стоит иметь в команде магов разных специальностей. Очевидно, что священники получают преимущество в божественной магии (Divine), псионики — в ментальной, хотя для них есть и несколько неплохих огненных заклинаний, алхимики в основном будут пользоваться водой и воздухом. Магам остаются самые сильные заклинания из разных сфер, особенно огня и земли.

При чтении заклинания, оно не обязательно сработает. Прежде всего, оно может просто *не получиться* (**FIZZLE**). Очевидно, для чтения самых сильных заклинаний требуется большое умение ORATORY, а также высокий уровень. Если даже заклинание прочитано, оно может не подействовать на врага либо подействовать недостаточно сильно. Каждый персонаж в Wizardry имеет свойственную ему защиту от магии каждой сферы. Для персонажей игроков это, очевидно, входит в способно-

сти различных рас. Ввиду отсутствия документации получить точные сведения по этому поводу невозможно.

Несмотря на широкий выбор заклинаний, основным средством уничтожения врагов, как и во многих других играх, остается ручное оружие. Сейчас мы перейдем к подробному описанию принятой в Wizardry 7 схеме боя.

Оружие может быть одноручным либо двуручным. Большинство видов короткого оружия одноручные, а длинное оружие, как правило, занимает обе руки. Если вторая рука свободна, то в нее можно взять щит, который может сильно понизить АС всех частей тела, либо еще одно, дополнительное (secondary) оружие. Во вторую руку берут только легкое оружие, специально предназначенное для этого, например кинжал. Таким образом, оружие делится на *двуручное, тяжелое одноручное и одноручное легкое*, которое можно взять во вторую руку.

Метательное оружие делится на то, которое *метается с помощью лука, арбалета, пращи и т. д., и самостоятельное* (дротики, некоторые магические предметы). Чтобы использовать лук, надо взять его в одну руку, а во вторую — колчан со стрелами. Таким образом, обе руки персонажа оказываются занятыми. Дротики можно бросать второй рукой и даже вообще не держать их в руках, а бросать командой Use.

В любом бою враждующие войска строятся в шеренги. Из-за недостатка места большое количество нападающих не может скопом навалиться на игрока, и это дает шанс на выигрыш подобных баталий. Персонажи игрока всегда построены в две шеренги по три персонажа в каждой (хотя их расположение на экране скорее напоминает три шеренги по два персонажа). Враги могут образовывать до 6 шеренг, и в каждой из них до 5 персонажей.

Все оружие делится по дальности на короткое, длинное и метательное. Короткое оружие — самый многочисленный класс, к нему относятся многие отличные клинки. Чаще всего короткое оружие одноручное, но есть и тяжелые двуручные мечи. Коротким оружием можно атаковать только врагов,

стоящих в первых двух шеренгах, и делать это могут только персонажи первой шеренги. Длинное оружие позволяет вступить в бой и второй шеренге персонажей игрока, а метательное оружие и заклинания могут направиться на любую вражескую шеренгу (некоторые заклинания даже действуют на несколько шеренг).

Каждое оружие имеет один или несколько способов атаки врага. Мечи могут как *рубить (SWING)*, так и *колоть (THRUST)*. Длинным посохом можно *ткнуть врага (THRUST)* либо *огреть его (BASH)*. Кнут может *ударить врага (LASH)*. Луки и мушкеты обычно *стреляют (SHOOT)*, а кинжал можно *бросать (THROW)*. Кроме того, некоторые самые мощные виды оружия позволяют наносить чрезвычайно сильные удары *сплеча (MELEE)*.

В игре используется чрезвычайно подробно разработанная схема определения попадания и повреждения ударом. На каждом ходу боя игрок должен сделать одно действие каждым из своих персонажей. Персонаж может драться, использовать заклинание, парировать вражеские удары, *переодеваться (EQUIP)*, использовать какую-либо вещь, попытаться убежать, *прятаться (HIDE)* либо стрелять кислотой (на это способны только драконы, и это отнимает много Stamin'ы). Если он сражается или применяет какую-либо вещь или заклинание, то следует выбрать шеренгу врага, против которой эти действия производятся. Заклинания могут действовать на одного врага, на несколько врагов, расположенных в одной шеренге, или даже на все шеренги врага.

Когда один персонаж игры наносит другому удар, прежде всего определяется, попал ли он. Точность попадания зависит от навыка владения данным оружием, уровня атакующего персонажа и типа врага (например, попасть в птиц гораздо труднее, чем в насекомых). Вероятно, на точность попадания также влияет карма атакующего. Некоторые виды оружия увеличивают точность попадания на несколько единиц.

Если удар попадает, определяется, сумел ли атакующий пробить защиту врага. На этом

этапе определяется, в какую часть тела цели попал удар. АС этой части тела и характеристики оружия и персонажа, наносящего удар, определяют, пробил ли этот удар броню цели.

Наконец, на последнем этапе, если удар поразил врага, определяется *величина наносимого повреждения (Damage)*. Каждое оружие имеет свою *характеристику распределения повреждения*, такую же, как в Ангбанде (**MdN+K**). Однако реальное повреждение часто больше этого значения; очевидно, на это влияют навыки владения оружием, уровень атакующего и его сила.

Каждый персонаж игрока может нести до 20 различных предметов. Многие предметы (стрелы, снадобья, ключи и т. д.) могут храниться по несколько штук в одной «упаковке», что позволяет сэкономить место. Все надетые предметы также входят в число этих 20, так что реально места всегда не хватает. Как уже говорилось, персонаж может надеть броню, поножи (Leggings), шапку или шлем, сапоги и рукавицы. В две руки он может взять одно двуручное оружие, одноручное оружие и щит либо два одноручных оружия (второе из них должно быть вспомогательным). Наконец, есть еще одно место для всех остальных предметов: амулетов, колец, плащей, крестов и т. д.

В Wizardry 7 нет такого большого разнообразия предметов, как в Ангбанде. В этой игре предметы не могут иметь дополнительных бонусов и магических способностей, которые не предусмотрены в их базовом классе. Например, можно найти Walriblade, но не существует Walriblade of Flame и пр. Некоторые виды оружия предусматривают магическую атаку при каждом ударе (например, Shock Rod), но их немного.

Вместе с тем многие виды оружия могут иметь специальные эффекты, которые сказываются в бою. Например, если оружие имеет эффект KIA, то им можно нанести критический удар, который сразу убьет врага независимо от нанесенного повреждения. Вероятность такого удара определяется навыком KIRIJUTSU. Есть и другие эффекты (напри-

мер, КО — им часто обладает тупое оружие), о которых я ничего сказать не могу по причине отсутствия документации.

Дальнобойное оружие делится на луки, арбалеты, мушкеты и разнообразные метательные снаряды, для которых не требуется метательное оружие. Луки, арбалеты и т. д. практически не оказывают влияния на наносимое врагу повреждение, хотя смогут влиять на точность попадания. Зато в этой игре есть большой выбор стрел, причем некоторые из них по силе удара превосходят самое сильное ручное оружие. Но, для того чтобы их использовать, надо взять в одну руку лук, а в другую — колчан со стрелами, что сильно их обесценивает.

Метать в Wizardry 7 можно самые разнообразные предметы. Прежде всего это различные *магические порошки (Dust)* и *вредные снадобья* (например, POISON BOMB). Их действие обычно эквивалентно одному из заклинаний с заранее заданной силой, но магические пункты, естественно, не тратятся. Кроме того, большинство оружия из раздела WAND & DAGGER можно применять как в ближнем бою, так и бросать во врага.

Наконец, в бою могут использоваться предметы со встроенными в них заклинаниями (посохи, книги, свитки, кольца, амулеты и т. д.). Свиток, как и во многих других играх, можно применить только один раз. Каждая книга, амулет или кольцо содержит только одно заклинание, но его можно вызывать несколько раз. Если все «заряды» израсходованы, предмет исчезает.

Заклинание RECHARGE позволяет «перезарядить» предмет, но оно доступно только на высоких уровнях. Посохи отличаются от этих предметов только тем, что являются одновременно и оружием. Особняком стоят музыкальные инструменты бардов — они, естественно, не могут исчерпаться. Лютня, например, навевает сон (эквивалентно заклинанию SLEEP).

Не все персонажи могут использовать любое оружие и снаряжение. Каждый предмет имеет ограничения на расу и профессию того, кто может его применить. Например, раса Faerie резко выделяется среди остальных по

типам используемых вещей. Многие предметы может утилизировать только эта раса, но есть также и предметы, доступные всем, кроме нее.

Ограничение на профессию намного более жесткое, чем на расу. Особенно это касается одежды. Например, митру могут носить только священник и епископ. Использовать нунчаку могут только ниндзя. Самураи вообще имеют три предмета только для них — HI-KANE-DO (броня и ножи) и KABUTO (рогатый шлем). Такая схема не позволяет использовать предметы, не характерные для данной профессии (многие игры не позволяют магам надевать такую же броню, как и воинам). Вместе с тем для некоторых профессий довольно трудно подобрать хорошее (а часто и вообще какое-либо) снаряжение. Во всей игре существует не более 10 различных типов шапок, рукавиц и сапог.

Магические предметы (кольца, амулеты, кресты, реагенты и т. д.) встречаются в игре довольно часто. Каждый персонаж может надеть не более одного такого предмета. Их действие проявляется одним из трех способов. Во-первых, такой предмет может содержать одно из заклинаний (ограниченное количество зарядов, но можно перезаряжать). Во-вторых, многие предметы повышают одну или несколько характеристик персонажа. Кроме того, они могут повысить защищенность персонажа от магии нескольких разделов (малопонятное слово Lifeforce наверное, соответствует защите от магии раздела Divine). Наконец, некоторые предметы обладают специальной способностью навсегда повышать какую-либо характеристику персонажа. При этом сам предмет пропадает. Поэтому прежде чем его активизировать (INVOKE), надо подумать: возможно, данный предмет лучше послужит как амулет.

Теперь можно немного обсудить *РАЗЛИЧНЫЕ ВИДЫ НАВЫКОВ, ИХ ЗНАЧЕНИЕ И СЛОЖНОСТЬ ПОЛУЧЕНИЯ*. Навыки группы PERSONAL рассматриваться не будут, как труднодоступные и не оказывающие особого влияния на игру, кроме нескольких ключевых моментов.

Навыки владения различными видами

оружия увеличивают как шанс персонажа попасть, так и наносимое повреждение. Поскольку большинство видов оружия относится либо к мечам, либо к POLE & STAFF, эти два навыка важнее всего. Впрочем, получить эти навыки достаточно просто: надо только взять в руки соответствующее оружие — и навык будет увеличиваться после каждой битвы. Пожалуй, увеличить эти навыки даже слишком просто, поэтому они достигают максимального значения (100) задолго до конца игры. Для магов, с другой стороны, полезно также научиться бросать POWDER'ы и POTION'ы (навык THROWING).

Навыки группы PHYSICAL очень разные и должны рассматриваться по отдельности. Плавание (SWIMMING) определяет, сколько времени персонаж может продержаться на воде. В некоторых местах игры приходится плыть, чтобы добраться до ключевых областей карты. Каждый ход плавания резко снижает Stamina'у, причем степень этого снижения зависит от умения персонажа плавать. Если Stamina кончится в воде, персонаж утонет. Практика показала, что значения SWIMMING 10 достаточно для того, чтобы шагнуть в воду и выйти назад, не утонув. При плавании этот навык растет довольно быстро, так что можно набирать его на практике.

Лазанье по скалам (CLIMBING) очень похоже на плавание, разве что при подъеме нет риска для жизни: если навык недостаточен хотя бы у одного члена команды, ей просто не удастся влезть на гору. Как и плавание, скалолазание развивается на практике.

Значение навыка SCOUTING (*разведка*) недостаточно ясно, как и многих других навыков. Возможно, этот навык влияет на способность персонажа в процессе боя прятаться (HIDE), чтобы потом нанести неожиданный удар, гораздо более сильный. Вполне может оказаться, что от него зависит способность находить секретные двери и кнопки, что очень важно.

Навык ORATORY (*ораторское искусство*), скорее всего, уменьшает вероятность неудачи при чтении заклинаний. Эта вероятность тем больше, чем сильнее заклинание и

меньше уровень вызывающего. **ORATORY** увеличивается при чтении любых заклинаний и довольно быстро доходит до максимума, так что на этот навык не стоит тратить бонус.

Умение играть на музыкальных инструментах требуется только для бардов. Для них этот навык, естественно, имеет большое значение. Он также увеличивается автоматически при игре на каком-либо инструменте.

Следующие два навыка, **SKULDUGGERY** и **LEGERDEMAIN**, являются основными умениями воров (**THIEF**). **SKULDUGGERY** — это способность взламывать сундуки и дверные замки. Они в *Wizardry 7* практически всегда снабжены опасными ловушками, причем, для того чтобы избежать ловушки, надо распознать и точно нажать нужную последовательность кнопок. **LEGERDEMAIN** переводится как «ловкость рук». При встрече с большинством именных персонажей игры можно поговорить с ними, поторговаться и т. д. Но можно и попытаться украсть что-либо. Навык **LEGERDEMAIN** как раз определяет вероятность удачи такой кражи. Ниндзя также обладает обоими этими навыками.

Навык **NINJUTSU** пока недостаточно ясен. Некоторые игроки считают, что от него зависит снижение АС персонажа при переходе с уровня на уровень. Только две профессии из 14 (**NINJA** и **MONK**) обладают такой способностью, которая позволяет им понизить свой АС до -20 и ниже.

Группа навыков **ACADEMY** имеет основополагающее значение, так как эти навыки, с одной стороны, чрезвычайно важны, а с другой — при переходе на новый уровень персонаж получает очень маленький бонус на эту группу, и почти все ее навыки не растут автоматически. Как мы видели, уровень владения своей магической дисциплиной определяет то, какие заклинания может выучить персонаж при переходе на новый уровень. Более сильные заклинания действуют намного сильнее, чем самое лучшее оружие, ведь эта игра не зря называется *Wizardry* (колдовство)!

Очень большое значение имеет умение рисовать карты (**MAPPING**). Для рисования карты надо найти **MAPPING KIT**, который

лежит в сундуке около самого начала игры. Навык определяет, какие детали будут видны на этой карте. Если он меньше 10, видны только те квадраты, по которым проходил отряд. Этого явно недостаточно, так как непонятно, можно ли пройти на «невидимый» квадрат. После достижения навыка 10 видны стены, лес и прочие препятствия, но такие важные элементы карты, как двери, видны только после достижения уровня 30.

Навык **SCRIBE** влияет на успех изучения заклинаний из книг. Это позволяет изучать новые заклинания чаще, чем при получении новых уровней, а заклинаний в *Wizardry* очень много. Чем сильнее заклинание, тем больший навык **SCRIBE** требуется для его запоминания.

DIPLOMACY влияет на успешные переговоры с различными персонажами игры. Это также может быть очень важно. Если персонаж плохо относится к игроку, то с ним нельзя торговать. Однако можно расположить его к себе (**TRUCE**). Скорее всего, вероятность этого зависит от дипломатии. Следует отметить, что данный навык получают только лорды, епископы и священники.

Значительно труднее определить значимость основных характеристик персонажей (силы, ловкости и пр.). От силы зависит максимальная переносимая персонажем масса, а от скорости — количество ударов, наносимых за один ход. По идее, от **VIT** должно зависеть количество **HP** и **Stamina**. Значение остальных параметров остается неясным, особенно **INT** и **PIE**. По-видимому, **PIE** управляет двумя магическими дисциплинами (**THEOLOGY** и **THEOSOPHY**), а **INTelligence** оставшимися.

НАБОР МОНСТРОВ В WIZARDRY довольно богат. Каждый тип монстров имеет свое изображение, причем изображению практически всегда соответствует несколько разновидностей монстров этого типа. Например, тип **GORN**'ов включает в себя следующие разновидности: **GORN PIKEMAN**, **GORN LANCER**, **GORN RANGER**, **GORN SHAMAN**, **GORN LEADER** и **GORN ASHIGARU**. Из них только шаман имеет собственную картинку.

То, что игрок не может точно классифицировать монстра по его виду, использовано в игре с умом. Часто в начале боя сообщается только тип врага (например, GORN), а точная классификация появляется несколько позже, когда недооценка опасного врага может уже дорого обойтись игроку.

Навык **MYTHOLOGY** (*мифология*) помогает персонажам игрока правильно распознать встретившихся противников. Чем сильнее враг, тем реже он встречается и тем лучшее знание мифологии необходимо для его точной идентификации.

При всем разнообразии монстров их можно разделить по тактике боя на *обычных воинов* (только в ближнем бою), *стрелков* (метателей камней, стрел и пр.) и *магов*, которые могут использовать мощные заклинания. Вообще многие монстры способны использовать заклинания или их эквиваленты типа отравления, усыпления, чесотки и т. д., причем эти заклинания могут использовать и стрелки (рейнджеры).

В любом бою прежде всего необходимо подавить вражеских магов, не давая им использовать заклинания. Для этого можно использовать заклинание SILENCE, попытаться наслать конфузию или, если маги достаточно слабы, просто попытаться перебить как можно быстрее. Если не избавиться от вражеских магов за первый ход боя, они смогут использовать заклинания и нанести значительный вред игроку.

Вражеские стрелки также очень опасны, в первую очередь потому, что они часто попадают в более слабых магов игрока, стоящих во второй шеренге. Для магов трудно найти хорошую броню, так что для них стрелы могут быть достаточно опасны.

В Wizardry 7 монстры не являются безликим воплощением Зла, как во многих других ролевых играх. Можно выделить *несколько разумных рас*, каждая из которых выделяется своими особенностями:

Rattkin'ы. Очень похожи на крыс и ведут себя соответственно. Организуют огромные банды воров и грабителей. Часто бросаются камнями и стрелами. Живут в руинах.

Gorn'ы. Зеленого цвета, не очень сильные. В бою часто используют длинное оружие. Живут в подземной крепости, спрятанной в лесу.

Savant'ы. Это роботы, похожие на игрушечных солдат в очень высоких шапках. Они практически всегда вооружены магическими копьями, которые имеют различный эффект. Обычно играют роль стражников.

Munk'и. Это монахи, очень похожие на людей. Сражаются, используя посохи, а также ногами. Некоторые могут применять заклинания. Живут в своем городе (MUNKHARAMA).

Umpani. Похожи на смесь человека с носорогом. Чрезвычайно милитаризованы, ведут войну с T'Rang'ами (см. ниже). Заклинаний не используют, предпочитают ближний бой (бьют довольно неплохо), а также стреляют из мушкетов. Живут в своем городе (UKPYR).

T'Rang'и. Напоминают людей-пауков, со странными улыбками на лицах. В бою практически всегда используют магию, причем довольно сильную. Даже их оружие, Shock Rod и Stun Rod, имеет магический эффект. Живут в отдельном городе (NYCTALINTH).

Dane. Это наиболее опасные маги из всех рас. Они обычно ходят в голубых одеждах и размахивают руками. Живут в башне.

Helazoid'ы. Они летают на небольших самолетах и сражаются ракетами. Живут в «Небесном городе» (City of Sky).

Чтобы выиграть в Wizardry 7, надо решить большое количество загадок и побывать практически во всех местах игры. Эта игра для тех, кто любит исследовать неразведанные места, несмотря на все опасности. Авторы игры не поскупились на сложные головоломки. Без преувеличения можно утверждать, что никому еще не удавалось пройти эту игру одному, без какой-либо помощи со стороны друзей или знакомых. Огромное количество вопросов и криков о помощи, появляющихся в различных информационных сетях, свидетельствует о том, что эта игра стала «всеобщей головоломкой» там, где таких сетей достаточно.

Для того чтобы сделать игру интереснее, авторы сами ввели в нее несколько подсказок по поводу того, что в каком месте надо сделать, и реализовали эти подсказки в виде «карт». Это своеобразные свитки, в которых содержатся подсказки, написанные в «древних» и непонятных выражениях. Но их совершенно недостаточно для прохождения игры.

Кроме обычных монстров, с которыми можно только сражаться, в игре есть несколько именных (Persons), и с ними почти всегда связаны какие-либо действия, которые должен выполнить игрок. Это — еще одна оригинальная находка создателей игры, значительно повышающая ее реалистичность и интересность.

Прежде всего, с персонами можно разговаривать. Конечно, они не понимают всего того, что им можно было бы сказать на английском языке. Каждый персонаж реагирует всего на несколько ключевых слов. Можно просто вводить разные слова и наблюдать за реакцией собеседника. Иногда одни персонажи советуют, о чем спросить у других, или передают им сообщения.

Если именной персонаж неплохо относится к отряду игрока, то с ним можно вести торговлю (как покупать, так и продавать), а также воровать у него различные вещи (если получится). Кроме того, следует использовать особое заклинание MindRead, которое позволяет узнать, о чем этот персонаж думает, без его ведома. Полученные слова можно попробовать ввести в разговор.

Кроме того, неплохо «сплетничать» (LORE). При этом персонаж может сообщить, какие персоны имеют карты с подсказками и где их видели в последний раз. Именные персонажи могут добраться до карт раньше игрока; в таком случае надо найти того, у кого сейчас эта карта, и купить ее за 10 000 монет. К концу игры большинство именных персонажей погибает, так что почти все карты сосредотачиваются в руках нескольких персон.

Поскольку Wizardry 7 является одноразовой игрой, я не могу привести здесь какие-либо инструкции по ее прохождению. Старайтесь исследовать всю карту. Сохраняйтесь

как можно чаще, причем держите большое количество файлов сохранения, чтобы в любом случае не пришлось начинать игру сначала. Помните, что в этой игре день постепенно сменяет ночь, и время дня может оказаться важным в отдельных ситуациях. Подбирайте все предметы, назначение которых непонятно, так как они могут оказаться важны.

Попробуйте продать непонятные предметы: если игра сообщит, что они понадобятся в дальнейшем, то продать их невозможно. Помните, что предмет, найденный в одном месте, может использоваться в другом. При возникновении трудностей попробуйте использовать все имеющиеся предметы в наиболее характерных местах. Наконец, обратитесь за помощью к друзьям.

Наиболее интересным нововведением Wizardry (по сравнению с остальными ролевыми играми) является возможность в любой момент изменить профессию любого персонажа. При выборе новой профессии доступны лишь те, необходимые характеристики которых не превышают основных характеристик персонажа. Например, если игрок хочет превратить самурая в епископа, то этот персонаж должен набрать не менее 15 INT и WIS, что довольно трудно (характеристики повышаются только при получении нового уровня или INVOKE специальных предметов).

При смене профессии персонаж сохраняет все свои навыки, заклинания и магические пункты. Его уровень падает до 1 в новой профессии, то и основные характеристики также снижаются до минимума, допустимого новой профессией (однако они не могут снижаться меньше, чем базовые характеристики расы персонажа). Такая схема делает смену профессий чрезвычайно выгодной, несмотря на то что персонаж способен вызывать заклинания с силой, не превышающей его текущий уровень.

Многие игры дают игроку возможность создать персонаж, имеющий сразу несколько профессий (например, Fighter/Mage), однако такой персонаж, естественно, будет слабее обычного Fighter'a и не так силен в магии, как «чистый» маг. Смена профессий во многих играх присутствует как способ исправить ошиб-

ку при создании отряда или получить возможность использовать высококлассные предметы, предназначенные для представителей новой профессии, но практически всегда персонаж больше теряет при смене профессии, чем приобретает.

Wizardry отличается тем, что в ней *менять профессии персонажей намного выгоднее, чем не менять*. Дело в том, что количество опыта (EXPerience), которое нужно набрать для достижения нового уровня, растет с увеличением уровня очень быстро. За то количество опыта, которое требуется персонажу 10 уровня для перехода на 11, персонаж 1 уровня может добраться до 9—10. При этом он 8—9 раз получит бонус для навыков и сможет выучить 8—9 новых заклинаний. Особенно ценен бонус по группе навыков ACADEMY, так как они не увеличиваются автоматически. Как мы видели, высокий уровень освоения своей магической специальности позволяет персонажу изучать более сильные и ценные заклинания. Несмотря на то что выгодность смены профессий неестественна, она делает игру более стратегической, так как игрок должен заранее рассчитывать, какую профессию будет получать каждый из его персонажей.

В отношении стратегии в этой игре требуется принимать следующие решения: оптимальный выбор команды (с учетом последующей смены профессий), выбор изучаемых заклинаний и порядок посещения различных игровых городов и подземелий. Последнее решение проще всего — эту игру следует проходить методом «поиска в глубину», то есть игрок должен стремиться полностью изучить те места, в которых он оказывается. Если его посылают куда-то или сообщают пароль для прохода, то туда можно идти. Если отряд игрока не может одержать победу в одном из ключевых мест игры, то надо отойти назад и набрать несколько новых уровней.

Выбор изучаемых заклинаний имеет большое значение. Прежде всего следует

стремиться получить такие «общеупотребительные» заклинания, как IDENTIFY, KNOCK-KNOCK, DIVINE TRAP, SILENCE, HASTE, ENCHANTED BLADE, ARMORPLATE, HEAL WOUNDS, MINDREAD, WIZARD EYE. Большинство этих заклинаний помогают не столько победить врага, сколько выполнить действия, необходимые по игре. В отдельных ситуациях могут также оказаться полезны LEVITATE и DIRECTION. Лечебные заклинания нужны с самого начала игры. Особенно это касается заклинаний HEAL WOUNDS, STAMINA и CURE LESSER CND. Эти заклинания должны быть у 2—3 членов отряда практически с самого начала игры. CURE LESSER CND позволяет одному персонажу избавить другого от сна, чесотки и пр., которые могут насыпаться очень многими врагами. Естественно, сам уснувший не может себя разбудить.

Большинство остальных заклинаний либо боевые, либо защитные. Защита от магии различных разделов необходима на поздних стадиях игры, а вот боевая магия нужна в самом начале. Чаще всего используется FIREBALL, также очень полезна CONFUSION. В общем, следует изучать наиболее сильные из доступных боевых заклинаний.

Самым интересным и вызывающим наибольшее количество споров является вопрос об оптимальном выборе отряда в начале игры. Дело в том, что игроку, который ничего об игре не знает, очень трудно набрать хотя бы хорошую команду, не говоря уже об оптимальной. А в тот момент, когда он осознает свою ошибку, переигрывать уже поздно. Особенно внимательно следует подходить к выбору рас, так как их, в отличие от профессий, изменить нельзя. *ПРИ ВЫБОРЕ КОМАНДЫ СЛЕДУЕТ УЧИТЫВАТЬ СЛЕДУЮЩЕЕ:*

1. Желательно, чтобы команда смогла использовать все вещи, которые могут ей достаться в процессе игры. Это требует, чтобы в команде были Faerie (многие вещи предназначены только для них) и представители других рас. Желательно наличие эльфов, чтобы использовать ELVEN BOW (эльфийский лук),

который стреляет очень метко и помогает восстанавливать НР.

2. Как оказалось, некоторые расы при отдыхе быстрее восстанавливают магические пункты, чем прочие. Это Faerie, Elf, Gnome, Mook и Rawulf. Так как это имеет большое значение, следует выбирать эти расы. Dragon'ы и Lizardman'ы, наоборот, восстанавливают магию медленнее, так что их брать не стоит.

3. Каждая раса имеет свои уникальные способности. При отсутствии документации выявить их точно нельзя, так что следует стремиться к разнообразию рас в команде (в пределах вышеуказанных пяти, конечно).

4. Так как наиболее важным при получении новых уровней является изучение новых заклинаний, не стоит использовать профессии, представители которых не получают заклинаний, — FIGHTER'ов и THIEF'ов.

5. Несмотря на то что профессию можно сменить, начальный выбор ее также имеет большое значение. Дело в том, что многие персонажи получают в начале игры некоторые навыки, соответствующие их профессии. Например, маги получают несколько очков THAUMATURGY, священники — THEOLOGY и т. д. При этом нельзя забывать, что только четыре «чистых» волшебника различных специальностей и епископы получают по два заклинания в самом начале игры.

Кроме того, каждый персонаж получает полный набор одежды и вооружения, соответствующих его начальной профессии. Перед тем как сменить профессию персонажа, игрок должен позаботиться о подборе для него новой одежды и вооружения. Но до смены профессии персонажам надо набрать еще около 10 уровней, а в начале игры хорошие предметы попадают нечасто (да и деньги являются проблемой).

В частности, все «чистые» волшебники получают короткое оружие, не позволяющее им атаковать врагов из второй колонны. Лучше всех вооружен самурай — он получает оба традиционных японских меча (катану и вакидзашу). С другой стороны, ниндзя неплохо сражается руками и ногами, а также может заменить вора при взламывании сундуков и

дверных замков. Его стоит включить в начальную команду.

6. В начале игры должны быть как минимум три бойца, так как маги еще не имеют сильных заклинаний и слабо защищены. С другой стороны, рекомендуется включать в команду мага и священника, так как им требуется немного опыта для набора новых уровней и они быстро получают хорошие заклинания.

7. Вместо мага можно включить в команду барда, который имеет ту же магическую дисциплину. Преимущество барда перед остальными профессиями заключается в том, что только он может использовать магию практически бесконечно, не тратя магических пунктов и зарядов в магических предметах. Бард вызывает магию, играя на своих музыкальных инструментах, причем сила заклинания зависит от его умения играть (MUSIC). Тип заклинания определяется используемым инструментом. Всего в игре 10 типов инструментов, и самые мощные из них позволяют вызывать CONJURATION и HEALTHFULL (на каждом ходу!).

Конечно, можно сделать какого-нибудь персонажа бардом только после нахождения ценного инструмента, однако стоит все же включить барда в начальную команду, потому что ему дается лютия, насылающая на врагов сон.

СТРАТЕГИЯ СМЕНЫ ПРОФЕССИЙ ОКАЗЫВАЕТ РЕШАЮЩЕЕ ЗНАЧЕНИЕ НА ВЫБОР ПРОФЕССИИ В НАЧАЛЕ ИГРЫ. Лучше всего еще при выборе команды определить, какую профессию получит каждый персонаж при первой смене, и соответствующим образом распределить бонус по основным характеристикам, чтобы облегчить этот переход. Дальнейшая стратегия смены профессий зависит от многих факторов:

1. Надо стараться, чтобы не все персонажи одновременно меняли профессию. Тогда «новички» могут быть защищены более сильными персонажами, пока не наберут первые три—четыре уровня.

2. Лучше всего, если два персонажа «меня-

ются профессиями». Тогда они могут также обменяться своим вооружением и снаряжением, что избавляет от необходимости таскать «будущие» вещи с собой. Места и так не хватает. С этой точки зрения особое значение имеют вещи, которые могут использовать практически все профессии, в частности хорошие мантии (Robe) и посохи.

3. Несмотря на то что большинство заклинаний доступно волшебникам всех четырех специальностей, наиболее мощные из них могут использовать только «свои» маги. Это приводит к необходимости набрать максимальное количество очков во всех четырех дисциплинах (разными персонажами, конечно).

4. Не все навыки доступны представителям всех специальностей. Например, чтобы получить SKULDUGGERY и LEGERDEMAIN, надо стать ниндзя или бардом (если уж мы решили игнорировать воров). Аналогично, чтобы получить THEOSOPHY, надо стать псиоником или монахом.

5. В Wizardry есть несколько отличных видов оружия, предназначенных для определенных профессий. Это, например, CANE of CORPUS (только Faerie/Ninja), MURAMASA BLADE (только самурай) и т. д. Разумеется, нахождение такого предмета стимулирует смену профессии, чтобы его можно было использовать. Это также не позволяет сделать всех персонажей ниндзя и монахами, которые снижают свой АС при получении новых уровней.

Существует стратегия смены профессий, основанная на том, чтобы как можно быстрее получить наиболее сильные заклинания в нескольких магических дисциплинах. Для этого надо менять профессию на такую, которая использует *ту же магическую дисциплину*. В этом случае можно будет пропустить слабые заклинания и получить вместо них сильные, так как уровень собственной магической дисциплины будет достаточно высок. Иначе придется начинать с нуля, что приведет к необходимости изучать слабые заклинания, пока уровень магической дисциплины не будет повышен.

Такая стратегия позволяет набрать мак-

симальный уровень в своей дисциплине за 2—3 смены профессии. После этого можно переключаться на другую дисциплину, причем маги и священники могут временно стать епископами, чтобы не приходилось изучать слабые заклинания. С другой стороны, профессии с одинаковыми магическими дисциплинами могут требовать совершенно различных характеристик, и это приведет к затруднениям при наборе нужных для смены профессии значений.

Приняв в расчет все эти соображения, я могу предложить такую начальную команду: Gnome Ninja <-> Faerie Alchemist, Rawulf Valkyrie (F) <-> Rawulf Priest (F), Elf Bard (Samurai), Mook Monk (Psionic). Символ <-> означает, что эти два персонажа будут меняться профессиями и вещами. Профессия в скобках отмечает следующую профессию данного персонажа. Наконец, символ (F) обозначает женский пол, все остальные персонажи — мужчины.

В этой команде есть три бойца — ниндзя, монах и валькирия. Кроме того, монах и валькирия имеют длинное оружие, которым достают до врага даже из второй шеренги, то есть пять из шести персонажей смогут использовать свое оружие с самого начала игры. В процессе смены профессий первая пара персонажей будет быстро набирать ALCHEMY, вторая — THEOLOGY, а остальным двум персонажам останется THAUMATURGY и THEOSOPHY. Единственная сложность в отношении вещей заключается в нахождении оружия для будущего самурая.

Тем не менее эта команда, конечно, не является идеальной. Собственно, идеального отряда и не существует. Если Вам, положим, нравится применение ментальных заклинаний (например, CONFUSION), то можно включить в команду псионика. Епископа обычно не включают, так как он медленно набирает уровни, однако ему дают намного больше очков ACADEMY (один из персонажей должен потратить 30 очков на MAPPING как можно быстрее, тогда карта становится полезной и играть намного легче). Наконец, чистый маг набирает уровни быст-

рее барда и получает 2 заклинания с самого начала игры.

Принципиально иная стратегия основана на выборе для каждого персонажа двух профессий таким образом, чтобы для смены профессии требовалось как можно меньше времени. Некоторые комбинации расы и двух профессий персонажа намного более удачны, чем остальные, поскольку *врожденные минимальные характеристики расы не дают нужным впоследствии характеристикам снижаться при смене профессии.*

Ниже приводится таблица всех комбинаций расы, пола и двух профессий, которым для смены профессии требуется набрать не более 2 единиц по каждой характеристике (FIGHTER'ы и THIEF'ы из таблицы исключены как бесперспективные).

===== Мужчины =====

=====RANGER/BARD=====

HOBBIT	2	-2	2	2	-2	0	0
--------	---	----	---	---	----	---	---

=====RANGER/PRIEST=====

GNOME	0	1	0	1	2	2	0
-------	---	---	---	---	---	---	---

=====RANGER/SAMURAI=====

FELPURR	-2	-1	1	2	-2	-2	0
---------	----	----	---	---	----	----	---

FAERIE	-2	0	2	2	-2	0	0
--------	----	---	---	---	----	---	---

=====RANGER/NINJA=====

FELPURR	-2	0	-2	-1	-2	0	0
---------	----	---	----	----	----	---	---

FAERIE	-2	0	-2	-1	-2	0	0
--------	----	---	----	----	----	---	---

=====BARD/MAGE=====

HOBBIT	0	-2	0	0	2	1	0
--------	---	----	---	---	---	---	---

FELPURR	0	-2	0	0	2	0	2
---------	---	----	---	---	---	---	---

FAERIE	0	-1	0	0	2	0	0
--------	---	----	---	---	---	---	---

=====BARD/ALCHEMIST=====

FAERIE	0	-2	0	0	-1	0	0
--------	---	----	---	---	----	---	---

=====MAGE/PRIEST=====

ELF	0	2	-2	0	0	0	0
-----	---	---	----	---	---	---	---

=====MONK/NINJA=====

RAWULF	1	-2	1	-2	-2	1	0
--------	---	----	---	----	----	---	---

GNOME	1	-2	0	-2	-2	1	2
-------	---	----	---	----	----	---	---

=====SAMURAI/NINJA=====

RAWULF	0	1	0	-2	0	2	0
--------	---	---	---	----	---	---	---

DWARF	0	1	0	0	0	2	1
-------	---	---	---	---	---	---	---

GNOME	0	1	0	-2	0	2	2
-------	---	---	---	----	---	---	---

=====NINJA/LORD=====

FAERIE	0	0	-2	0	2	0	-2
--------	---	---	----	---	---	---	----

===== Женщины =====

=====RANGER/BARD=====

MOOK	2	0	2	1	-2	0	-2
------	---	---	---	---	----	---	----

=====RANGER/PRIEST=====

GNOME	2	1	0	1	2	2	0
-------	---	---	---	---	---	---	---

=====RANGER/SAMURAI=====

FELPURR	-2	-1	1	2	-2	-2	0
---------	----	----	---	---	----	----	---

FAERIE	-2	0	2	2	-2	0	0
--------	----	---	---	---	----	---	---

=====RANGER/NINJA=====

FELPURR	-2	0	-2	-1	-2	0	0
---------	----	---	----	----	----	---	---

FAERIE	-2	0	-2	-1	-2	0	0
--------	----	---	----	----	----	---	---

=====RANGER/VALKYRIE=====

ELF	0	0	-1	0	0	-2	0
-----	---	---	----	---	---	----	---

=====BARD/MAGE=====

HOBBIT	0	-2	0	0	2	1	0
--------	---	----	---	---	---	---	---

FELPURR	0	-2	0	0	2	0	1
---------	---	----	---	---	---	---	---

FAERIE	0	-1	0	0	2	0	0
--------	---	----	---	---	---	---	---

=====BARD/ALCHEMIST=====

FAERIE	0	-2	0	0	-1	0	0
--------	---	----	---	---	----	---	---

=====MAGE/PRIEST=====

ELF	0	2	-2	0	0	0	0
-----	---	---	----	---	---	---	---

=====MAGE/PSIONIC=====

DWARF	-1	-2	0	-2	0	0	-2
-------	----	----	---	----	---	---	----

=====PRIEST/VALKYRIE=====

LIZARDMAN	0	0	1	0	-2	-1	0
-----------	---	---	---	---	----	----	---

=====MONK/NINJA=====

RAWULF	1	-2	1	-2	-2	1	0
--------	---	----	---	----	----	---	---

GNOME	1	-2	0	-2	-2	1	1
-------	---	----	---	----	----	---	---

=====SAMURAI/NINJA=====

RAWULF	0	1	0	-2	0	2	0
--------	---	---	---	----	---	---	---

DWARF	0	1	0	0	0	2	0
-------	---	---	---	---	---	---	---

GNOME	0	1	0	-2	0	2	1
-------	---	---	---	----	---	---	---

=====NINJA/VALKYRIE=====

HUMAN	2	2	-1	1	2	1	0
-------	---	---	----	---	---	---	---

FELPURR	2	0	-1	1	2	0	0
---------	---	---	----	---	---	---	---

ELF	2	0	-1	1	2	1	0
-----	---	---	----	---	---	---	---

FAERIE	2	0	-1	1	2	0	0
--------	---	---	----	---	---	---	---

MOOK	2	0	-1	1	2	1	0
------	---	---	----	---	---	---	---

=====NINJA/LORD=====

FAERIE	0	0	-2	0	2	0	-1
--------	---	---	----	---	---	---	----

=====VALKYRIE/LORD=====

HOBBIT	-2	-2	-1	-1	0	2	0
--------	----	----	----	----	---	---	---

FAERIE	-2	0	-1	-1	0	0	-1
--------	----	---	----	----	---	---	----

Для каждой комбинации в этой таблице приводится разница между первой и второй профессиями по каждой из характеристик. Заметим, что поставленные нами ограничения

(разница не более 2) довольно жесткие, так как полученных комбинаций совсем немного (легко видеть, что комбинаций, для которых разница не более 1, не существует). Почему эти комбинации намного лучше остальных? Потому что при получении нового уровня персонаж повышает несколько характеристик на 1 (случайным образом). Если разница между профессиями хотя бы по одной характеристике составляет 4—5 единиц, то для ее покрытия может не хватить даже 10—12 уровней, тогда как разница в 2 единицы покрывается за 6—8 уровней практически всегда.

Важность быстрой смены профессии (особенно в начале игры) не нуждается в комментариях. Если профессия меняется вдвое быстрее, то персонаж может получить самые сильные заклинания уже на средней стадии игры, а также поднять все важные навыки. После этого можно выбрать «последнюю» профессию для каждого персонажа и больше не менять ее, набирая уровни.

Эта стратегия привела меня к следующей партии: ELF SAMURAI/NINJA, FELPURR NINJA/MONK, GNOME MONK/SAMURAI (эти три персонажа меняются предметами «по кругу»), HOBBIT VALKYRIE/LORD (она имеет одинаковые вещи и магию в обеих профессиях), FAERIE ALCHEMIST/BARD и GNOME BISHOP/MAGE. Первый персонаж является эльфом, а не RAWULF'ом, поскольку последнему требуется бонус 21, чтобы стать самураем, а такое значение выпадает раз в месяц. Все приведенные персонажи имеют максимальную разницу между профессиями не более 3 единиц (и то, как правило, 3 единицы требуются только по одной характеристике). BISHOP выбран потому, что он получает больше очков в ACADEMY и может набрать MAPPING 10 буквально за два уровня, а при меньших значениях карта практически бесполезна. Он также имеет лучшее по сравнению с «чистыми» магами снаряжение (в частности, митру и длинный посох, которым можно сражаться из второй шеренги).

Эта партия имеет целых 4 бойца (валькирия со своим длинным копьём стоит во вто-

рой шеренге) и поэтому очень легко побеждает в самом начале игры (если взять менее 3 бойцов, партия может погибнуть, так как маги еще не имеют сильных заклинаний и достаточного количества магических пунктов). Оба волшебника имеют заклинание HEAL WOUNDS и активно применяют его. В дальнейшем их догоняет валькирия, имеющая одну магическую дисциплину и быстро набирающая уровни.

Рекомендуется взять как можно больше женщин, поскольку валькирия — отличная профессия, не предъявляющая слишком больших требований и допускающая использование разнообразного оружия и снаряжения. Как бы хорошо ни была спланирована партия, характеристики персонажей увеличиваются случайным образом, и всегда неплохо иметь лишнюю возможность для переключения.

При выборе партии требуется также учитывать навыки, которыми обладает каждая профессия. Некоторые профессии имеют слишком мало навыков, и приходится выбирать новую профессию так, чтобы получить нужные навыки.

Оценка: 11 («Лучшая игра среди одноразовых ролевых»).

Комментарий

При всем богатстве разнообразных предметов, монстров, заклинаний и характеристик Wizardry 7 остается одноразовой игрой. Никакие заклинания и никакое вооружение не помогут игроку пройти там, где требуется решить какую-нибудь головоломку из категории «можно догадаться». Хорошо, если есть файл с подсказкой или знакомый, уже выигравший эту игру. Иначе придется бросать игру, возможно, перед самой победой.

Поражает не сама одноразовость игры, а то, что авторы намеренно упустили все шансы ее уменьшить. Например, если бы не было возможности менять профессии персонажей, то у игрока могло бы возникнуть же-

вание сыграть еще раз с другим составом команды.

Несмотря на то что содержимое большинства сундуков определяется случайно, наиболее ценные предметы всегда лежат в одном и том же месте. Если бы они раскладывались заново в начале каждой игры, это также позволило бы играть во второй раз. Не помешало бы также изменять параметры предметов.

Самым лучшим путем избежать одноразовости, конечно, был бы генератор случайных подземелий и башен. В Wizardry 7, очевидно, используются трехмерные координаты, причем третья координата соответствует высоте. Большинство таких «подуровней» имеет всего один—два выхода на обычную землю, расположение которых можно оставить постоянным. В остальном ничто не мешает генерировать такие лабиринты каждый раз заново.

MASTER OF ORION (ВЛАСТЕЛИН ОРИОНА)

Производитель: фирма MICROPROSE.

Разработчик: Sim Tex.

Жанр: стратегическая игра.

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: процессор 80386 или выше, 12 Мбайт памяти на жестком диске, обязательно наличие мыши. Графический адаптер не ниже VGA.

Master of Orion — отлично сбалансированная и очень интересная игра. В ней игрок управляет целой галактической расой, и его очевидная цель состоит в подчинении либо уничтожении всех противников.

Начиная новую игру, надо задать три параметра: уровень сложности (**Simple** — примитивный, **Easy** — простой, **Average** — средний, **Hard** — сложный или **Impossible** — «выиграть невозможно»), размер галактики (точнее, количество звезд, **Small/Medium/Large/Huge**) и количество противников (от одного до пяти).

Игровая Галактика состоит из нескольких звезд, каждая из которых может иметь или не иметь пригодную для жизни планету (только одну). Количество звезд и расстояния между ними зависят от размера Галактики. Если звезда имеет планету, то на ней можно основать колонию. Так как звезды не могут иметь больше одной планеты, а на планете не может быть больше одной колонии, то в этой игре термины «звезда», «планета» и «колония» часто означают одно и то же. У каждой звезды может быть или не быть хозяин — та раса, которая имеет на ней колонию. Если хозяин есть, то эта звезда обозначается на галактической карте флажком соответствующего цвета.

Каждая планета может прокормить не более определенного количества населения (в миллионах). Это количество во многом зависит от типа планеты. Планета может иметь

враждебную экологическую среду (**HOSTILE**), стандартную, плодородную (**FERTILE**) или даже сверхплодородную (**GAIA**). От типа планеты зависит не только максимальное количество населения, но и скорость его размножения. Враждебные планеты вдвое снижают скорость роста населения по сравнению со стандартными, плодородные повышают на 50%, а GAIA — вдвое. Кроме того, **FERTILE** означает, что эта планета сможет прокормить на 25% больше населения, а GAIA — на 50%.

Враждебные и невраждебные планеты также делятся на классы. От класса планеты зависит максимальное количество ее населения, а также картинка, показываемая при колонизации планеты. Враждебные планеты могут принадлежать к одному из следующих классов: **BARREN**, **TUNDRA**, **DEAD**, **INFERNO**, **TOXIC** и **RADIATED** (каждый следующий класс хуже предыдущего). Планеты класса **BARREN** могут содержать до 70 миллионов населения, тогда как **RADIATED**, как правило, не более 30—40 миллионов. Нормальные планеты делятся на **MINIMAL** (очень маленькие, обычно не более 10 миллионов населения), **DESERT** (пустыня, 20—40 миллионов), **STEPPE** (степь, 30—50 миллионов), **ARID** (сухие, 40—70 миллионов), **OCEAN** (океанические, 60—80 миллионов), **JUNGLE** (джунгли, 70—90 миллионов) и **TERRAN** (земноподобные, 90—120 миллионов).

После развития технологии терраформирования максимальное количество населения на каждой планете может быть увеличено. Например, **Improved Terraforming +40** позволяет увеличить это количество на 40 миллионов. Самая лучшая подобная технология, **Complete Terraforming**, увеличивает максимальное население на целых 120 миллионов. Кроме того, есть технологии для преобразования враждебных планет в нормальные (**Atmospheric Terraforming**), нормальных в плодородные (**Soil Enrichment**) и плодородных в GAIA (**Advanced Soil Enrichment**). Конечно, эти технологии недоступны в начале игры.

Кроме населения, каждая планета может иметь несколько фабрик, а также силовой щит и ракетные базы для защиты от косми-

ческих пришельцев. Чем больше на планете фабрик, тем больше совокупная продукция планеты. В игре Master of Orion только одна *денежная единица, она же единица продукции*. Она называется **BC**. Основная характеристика планеты — количество **BC**, которое она производит за ход. *Технологическая продукция* измеряется в **RP (research points)**.

Количество фабрик, которое может быть построено на планете, зависит от количества ее населения и уровня развития робототехнологии. В начале игры можно построить не более 2 фабрик на 1 миллион человек. Появление технологии Improved Robotic Controls III позволяет построить по 3 фабрики на 1 миллион. Самая лучшая подобная технология позволяет построить по 7 фабрик на 1 миллион человек.

Вся продукция каждой планеты может быть в произвольной пропорции разделена между постройкой кораблей (Ship), установкой силового щита или ракетных баз (Def), постройкой новых фабрик, чтобы увеличить планетную продукцию (Ind), обработкой промышленных отходов и прочей экологией (Eco) и развитием науки (Tech). Кроме того, некоторая часть продукции расходуется на поддержание флота, на торговлю (которая может и приносить доход) и на шпионаж.

Управление распределением продукции организовано просто и наглядно. Если на постройку кораблей выделяется какая-то продукция, то следует выбрать нужный тип корабля, нажимая клавишу Ships в нижней части панели.

При этом будет показано, сколько таких кораблей будет построено за ход либо, если корабль большой, сколько ходов потребуется для его постройки. При выделении продукции на защиту в первую очередь будет строиться силовой щит, если его технология разработана, а после этого ракетные базы. При постройке фабрик показывается, на сколько увеличится планетная продукция за следующий ход и т. д.

В большинстве случаев все фабрики равноценны, то есть производят одинаковое ко-

личество **BC**. Однако есть особые планеты, на которых продукция фабрик увеличивается или уменьшается. Это свойство можно назвать *бонусом*. Планета может быть **RICH** (*богата минералами*), и тогда все фабрики выпускают вдвое больше продукции, **ULTRA RICH** (*втрое больше*), **ARTIFACTS** (*технологическая продукция удваивается, и некоторые технологии даются тому, кто первый разведает планету*), **POOR** (*бедна минералами, вдвое меньше продукции*) и **ULTRA POOR** (*очень бедна минералами, втрое меньше продукции*). Большинство богатых минералами планет враждебны. Поскольку бонус записывается на место типа (например, **RICH** вместо **HOSTILE**), тип планеты определяется по ее классу. Планета, имеющая бонус, не может быть плодородной, пока не будет преобразована.

Существует и еще одна планета, **ORION**, которая невероятно ценна, поскольку хранит бесчисленные секреты Старой империи. На ней технологическая продукция увеличивается вчетверо, и четыре первоклассные технологии даются тому, кто сумеет приблизиться к ней. Но сделать это нелегко, поскольку планету охраняет легендарный автоматический корабль-стражник, **Guardian**, которого надо уничтожить, чтобы занять Orion.

СОЗДАНИЕ КОСМИЧЕСКИХ КОРАБЛЕЙ И ТРЕБУЕМЫЕ ДЛЯ ЭТОГО ТЕХНОЛОГИИ СОСТАВЛЯЮТ НАИБОЛЕЕ ИНТЕРЕСНУЮ И РАЗРАБОТАННУЮ ЧАСТЬ ИГРЫ. В любой момент у каждой стороны может быть не более 6 различных типов кораблей. В начале игры создаются 6 первоначальных типов кораблей: разведчик, истребитель, бомбардировщик, корабль-колония и т. д. С развитием новых технологий игрок может в любой момент вывести из состава своего флота устаревшие корабли и *создать новые конструкции (Design)*.

На каждом корабле должны быть двигатели (в том числе маневровые) и броня. Чем лучше двигатель корабля, тем с большей скоростью он будет перелетать между звездами. В игре существуют двигатели со скоростями до 9 парсеков в ход, но для их установки надо разработать соответствующие

технологии. В начале игры доступны только RETRO ENGINES, с которыми корабль проползает по 1 парсеку за ход. *Класс маневра корабля* не может быть выше скорости его двигателя. От него зависит очень важный параметр — боевая скорость корабля, которая вычисляется так: класс маневра / (2+1).

Все остальные компоненты корабля, кроме брони, имеют свою *цену (cost)*, *размер (size)* и требуют определенного *количества энергии (power)*. Энергию дают двигатели — каждый двигатель обеспечивает количество единиц энергии, вдесятеро большее его скорости. Каждый компонент, таким образом, требует некоторого (возможно, дробного) количества двигателей для обеспечения энергией. Двигатели тоже имеют свою цену и размер (которые не зависят от размера корабля), и эти параметры умножаются на требуемое количество двигателей, а результаты включаются в параметры cost и space выбранного компонента.

МОЖНО СТРОИТЬ КОРАБЛИ ЧЕТЫРЕХ ТИПОРАЗМЕРОВ: маленькие (Small), средние (Medium), большие (Large) и огромные (Huge). Чем больше размер корабля, тем больше в нем свободного места для установки различных предметов оборудования, но цена и размеры многих компонентов оборудования также растут. Особенно заметно увеличение размеров брони и энергопотребления маневровых двигателей и компьютеров.

Броня определяет количество HP корабля. В начале игры доступна только титаниевая броня, по мере развития технологий она заменяется более совершенной. При титаниевой броне маленькие корабли имеют 3 HP, средние 18 HP, большие 100 HP, а огромные 600 HP. Эти цифры нужны, так как количество HP при остальных типах брони рассчитывается из них (например, нейтрониевая броня дает бонус +300%, то есть маленький корабль будет иметь 12 HP). Можно также выбрать усиленную броню из каждого металла. Усиленная броня дает в полтора раза больше HP, но ее цена и размеры превышают обычные более чем вдвое.

Каждый корабль имеет *защиту* от ракет и

от лучевых видов оружия. Она равна классу маневренности корабля плюс особый бонус за размер. Для маленьких кораблей он равен 2, для средних 1, для больших 0, а для огромных -1. Для увеличения защиты существуют специальные установки, описываемые далее.

Боевой компьютер корабля определяет точность, с которой наносятся удары его оружия. Более точно эту формулу мы рассмотрим после описания различных типов оружия. В игре есть компьютеры до 11 класса точности, но сначала доступен только 1 класс, остальные должны быть исследованы.

Система ЕСМ придает кораблю дополнительную защиту от вражеских ракет. Если она установлена, то класс системы прибавляется к защите корабля от ракет. Многие высокотехнологичные ракеты имеют отличное самонаведение, и их очень нелегко сбить с курса.

ОСНОВНЫЕ КОМПОНЕНТЫ КОРАБЛЯ — ЕГО ОРУЖИЕ И СПЕЦИАЛЬНЫЕ УСТАНОВКИ. В этой игре можно установить до 4 типов оружия (причем количество оружия каждого типа может быть произвольным — до 99 единиц, лишь бы хватало места) и до 3 специальных устройств в каждый корабль. Цена, размеры и энергопотребление любого оружия не зависят от размера корабля, а так как от него не зависят и двигатели, то и общий размер оружия (space) постоянен для данного уровня технологии.

ВСЕ ТИПЫ ОРУЖИЯ МОЖНО РАЗДЕЛИТЬ НА 5 КЛАССОВ: лучевое оружие, наиболее распространенное; *ракеты*, которые могут поражать дальше и часто эффективнее, чем лучи, но быстро кончаются; *торпеды*, которыми можно стрелять только раз в два хода; *бомбы*, которые можно применять только против вражеских планет, и *биологическое оружие*, убивающее население вражеских планет целыми миллионами и разрушающее экологию. Оружие последнего класса считается запрещенным, его применение способно привести к тяжелым дипломатическим последствиям.

Специальные установки могут как зависеть, так и не зависеть от размера корабля. Многие специальные устройства настолько тяжелы, что могут быть установлены только

на большие и огромные корабли. В начале игры можно использовать следующие специальные устройства: **Battle Scanner**, позволяющий определять параметры вражеских кораблей в бою, **Reserve Fuel Tanks**, увеличивающие дальность корабля на 3 парсека, и **Standard Colony Base**, превращающая корабль в корабль-колонию.

К сожалению, я не могу привести конкретные числовые значения вместимости различных типоразмеров кораблей и характеристик различных компонент корабля, так как они непостоянны. С развитием технологии увеличиваются объемы всех типов кораблей, цены и размеры многих компонентов уменьшаются. Чтобы проверить, возможно ли создание конкретной конструкции корабля, надо просто попробовать. Часто бывает, что данный корабль возможен, но только на последней стадии игры.

ТЕХНОЛОГИИ В ИГРЕ MASTER OF ORION РАЗДЕЛЕНЫ НА 6 ОБЛАСТЕЙ: **Computers** (компьютерные технологии), **Construction** (броня, индустрия), **Force Fields** (силовые поля), **Planetology** (планетология), **Propulsion** (двигатели) и **Weapons** (вооружение). В каждой области есть список технологий, которые будут описаны чуть позже. Наиболее интересно то, что в каждой новой игре некоторые из технологий недоступны. Это не дает возможности игроку постоянно пользоваться отработанной стратегией, рассчитанной на применение того или иного оружия, а также стимулирует технологический обмен между расами.

Технологическая продукция со всех планет аккумулируется и используется для развития новых технологий. Игрок может распределить всю продукцию, отведенную на развитие технологий, между 6 технологическими областями, подобно тому как раньше она распределялась для каждой планеты. Для каждой из 6 областей есть текущий *уровень исследования* в данной области, зависящий от общего количества RP, вложенного на эти разработки с начала игры. Чем больше этот уровень, тем более совершенные технологии данной отрасли можно разрабатывать. Поэтому игрок мо-

жет временно бросить все силы на одну отрасль и быстро добиться в ней превосходства над соперниками (за счет отставания в других отраслях).

Каждая технология требует определенного количества RP на разработку, которое зависит от уровня технологии, расы и уровня сложности игры. Самые дорогие технологии на уровне Impossible требуют 100 000 RP. Первые технологии во много раз дешевле, порядка 200—400 RP. После того как исследования по данной технологии полностью проведены, появляется вероятность ее изобретения, которая быстро растет, пока технология не будет изобретена.

КАЖДАЯ ЦИВИЛИЗАЦИЯ ИМЕЕТ НЕСКОЛЬКО ПАРАМЕТРОВ, определяемых имеющимися у нее технологиями в различных областях.

В *ОБЛАСТИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ* это **Scanner Range** (максимальное расстояние от планет, на котором обнаруживаются вражеские корабли) и **Robot Controls** (максимальное количество фабрик на 1 миллион населения).

В *ОБЛАСТИ CONSTRUCTION* это **Factory Waste** — процент загрязнения, вырабатываемый фабриками. Чем больше фабрик и чем больше процент их загрязнения, тем большая доля планетной продукции должна выделяться на экологию (**Eco**), чтобы поддерживать экологическую чистоту (**Clean**).

В *ОБЛАСТИ ПЛАНЕТОЛОГИИ* это уже знакомый нам *уровень терраформирования* и **Waste Elimination** — *уровень технологии экологической очистки*. В начале игры за 1 BC уничтожается 2 единицы промышленных отходов, но с помощью технологии это число можно довести до 20.

Наконец, в *ОБЛАСТИ ДВИГАТЕЛЕЙ* основным параметром является *максимальная удаленность кораблей от своих баз*. В игре считается, что корабли должны заправляться на одной из своих планет, следовательно, они могут отлетать от баз не дальше, чем то позволяет емкость их топливных баков. На самом деле корабли не должны лететь на планеты для заправки, топливные баки не являются компонентами кораблей, и, как только будут

изобретены более совершенные баки, все корабли мгновенно оснащаются ими бесплатно. Суть состоит просто в том, что корабль не может удаляться от своих баз дальше 3 парсеков, пока цивилизация не разработает соответствующие технологии.

В НАЧАЛЕ ИГРЫ ДАЕТСЯ ОДНА ПЛАНЕТА (TERRAN, максимальное количество населения 100 миллионов), два корабля-разведчика и один корабль-колония. Корабль-разведчик маленького размера и совсем не имеет оружия. Так как на нем стоят Reserve Fuel Tanks, он способен лететь на планеты, отстоящие на 6 парсеков от ближайшей колонии, а обычные корабли — только на 3 парсека.

Корабль-колония имеет Standard Colony Base. Это означает, что он способен построить колонию на невраждебной планете. Этот корабль не имеет резервных баков и летит не далее 3 парсеков от «родной» планеты. Разведчики должны найти пригодную для колонизации планету, расположенную не далее 3 парсеков. (Если такой планеты нет, придется либо ускоренными темпами развивать Propulsion, чтобы увеличить расстояние полета, либо построить корабль-колонию с резервными баками.)

Слово «Standard» означает, что на враждебной планете колонию строить нельзя. Если найдена планета класса BARREN, то на ней можно построить колонию с помощью корабля, оснащенного Barren Colony Base, которая станет доступной после разработки технологии Controlled Barren Environment из раздела планетологии. Для того чтобы игроку не приходилось создавать новый тип корабля для каждого типа враждебной планеты, введена «иерархия враждебности». Она выглядит так: BARREN, TUNDRA, DEAD, INFERNO, TOXIC, RADIATED. Корабль с Dead Colony Base может колонизировать также планеты BARREN и TUNDRA, а Radiated Colony Base позволяет колонизировать любую планету.

На вновь построенной колонии живет всего 1 миллион человек и практически нет фабрик. Чтобы она развивалась быстрее, на новую колонию следует перебросить население с одной из уже развитых планет (кнопка

TRANS). Переброска населения осуществляется на транспортах, которые не надо конструировать и строить. Они создаются автоматически, причем снабжаются самой лучшей доступной броней и самыми быстрыми двигателями. После переброски обе планеты постепенно достигают максимального количества населения. Очевидно, что скорость экспансии ограничена нехваткой колонистов, поэтому скорость роста населения является важным параметром в игре.

Вражеские планеты захватываются с помощью тех же транспортов. Если транспорты посылаются на свою колонию, они просто перевозят определенное количество населения (не более половины всего населения той планеты, с которой отправлены). Если же они посланы на вражескую, то считаются десантными войсками, и солдаты автоматически снабжаются самым совершенным разработанным вооружением для наземного боя. При захвате планеты посланные войска сражаются с защитниками планеты, пока одна сторона не будет уничтожена. На результат боя влияет численность войск обеих сторон и их технологии наземного боя.

СУЩЕСТВУЮТ ЧЕТЫРЕ ТИПА ТЕХНОЛОГИЙ НАЗЕМНОГО БОЯ: прежде всего, это специальное оружие (раздел Weapons), затем тип металла брони (применяются те же металлы, что и для брони кораблей, транспортов и ракетных баз), конструкция брони (раздел Construction) и тип силового щита (раздел Force Fields, но это не те же технологии, которые описывают щиты космических кораблей). Самая лучшая технология в каждой из этих областей дает +30 условных очков при наземном бое. В начале игры никаких очков нет. Таким образом, уровень оснащенности наземных войск изменяется от 0 до 120. Если уровень наземного боя захватчиков планеты намного выше уровня ее защитников, то численность захватчиков не имеет большого значения, так как они практически не несут потерь.

Как только планета успешно захвачена, атакующие войска превращаются в колонистов, и все построенные вражеские фабрики

переходят к захватчикам. Чем больше фабрик захвачено, тем больше шанс получить и вражеские технологии. Количество получаемых технологий напрямую зависит от количества захваченных фабрик.

На каждой звезде одновременно могут находиться только флоты союзников. Космический бой ведется только на звездах, и посылка флота на вражескую звезду означает атаку этой колонии. Любая колония может контролироваться каким-то флотом и собственными ракетными базами. Если планета контролируется собственными силами, то они будут перехватывать некоторую часть посылаемых вражеских транспортов. На самом деле космического сражения не происходит, и конвоировать транспорты нельзя — они являются чисто абстрактным средством переброски населения. Если флот и ракетные базы, контролирующие свою звезду, достаточно многочисленны и оснащены, ни один вражеский транспорт не доберется до поверхности этой планеты. В противном случае будет уничтожена некоторая часть транспортов, пропорциональная силе флота и баз, а остальные вступят в бой. Поэтому колонии всегда должны охра-

няться флотом или ракетными базами, даже если технология наземного боя превосходит вражескую, так как потери населения в бою невыгодны.

Ниже приводится СПИСОК ВСЕХ ТЕХНОЛОГИЙ ДЛЯ КАЖДОГО РАЗДЕЛА. Я не могу указать уровень, при котором можно разрабатывать каждую конкретную технологию, так как в игре он часто изменяется скачками. Количество RP, необходимое для разработки технологий, также не приводится, поскольку оно различно для разных уровней сложности игры. Технологии, которым соответствуют специальные устройства для кораблей, помечены звездочкой.

Основное значение имеет порядок расположения технологий в каждом разделе, который позволяет разработать научную стратегию. Однако нельзя забывать, что не все приведенные технологии будут доступны в каждой конкретной игре. С другой стороны, программа старается дать хотя бы по одной технологии из каждой группы, например хотя бы один двигатель, броню, терраформирование и т. д. Недостающие технологии можно выменивать у других рас либо захватывать на их планетах вместе с фабриками.

COMPUTERS

*Battle Scanner

Доступен с самого начала игры. Если в эскадре есть хотя бы один корабль со сканером, то можно посмотреть характеристики вражеских кораблей, в том числе их оружие, количество HP и т. д.

ECM Jammer Mark I

Увеличивает защиту корабля от ракет на 1

Deep Space Scanner

Космический сканер. Обнаруживает вражеские корабли на расстоянии до 5 парсеков от колоний и до 1 парсека от кораблей (не строится, просто технология)

Battle Computer Mark II

Компьютер 2 класса. Компьютер 1 класса доступен с самого начала игры (остальные компьютеры аналогичны)

ECM Jammer Mark II

Увеличивает защиту корабля от ракет на 2 (остальные системы ECM аналогичны)

Improved Robotic Controls III

Увеличивает максимальное количество фабрик до 3 на каждый миллион населения (в начале игры не более двух). Стоимость постройки дополнительных фабрик равна 1/2 обычной стоимости фабрик

Battle Computer Mark III

ECM Jammer Mark III

Improved Space Scanner

Обнаруживает вражеские корабли на расстоянии до 7 парсеков от колоний и до 2 парсеков от кораблей. При этом сообщается пункт назначения и время прибытия врага

Battle Computer Mark IV

ECM Jammer Mark IV

Improved Robotic Controls IV

Увеличивает максимальное количество фабрик до 4 на 1 миллион населения, стоимость постройки дополнительных фабрик стандартная

Battle Computer Mark V

ECM Jammer Mark V

Advanced Space Scanner

Обнаруживает вражеские корабли на расстоянии до 9 парсеков от колоний и до 3 парсеков от кораблей. Кроме того, исследуются все планеты, находящиеся не далее 9 парсеков от колоний (тип планеты, количество населения и ракетных баз)

Battle Computer Mark VI

ECM Jammer Mark VI

Improved Robotic Controls V

Увеличивает максимальное к-во фабрик до 5 на 1 миллион населения, стоимость дополнительных фабрик 1,5 стандартной стоимости фабрики

Battle Computer Mark VII

ECM Jammer Mark VII

Hyperspace Communications

Позволяет изменять направление кораблей, находящихся в Космосе (обычно этого делать нельзя, пока корабли не придут в планетную систему)

Battle Computer Mark VIII

ECM Jammer Mark VIII

Improved Robotic Controls VI

Увеличивает максимальное к-во фабрик до 6 на 1 миллион населения, стоимость дополнительных фабрик вдвое больше стандартной стоимости фабрики

Battle Computer Mark IX

ECM Jammer Mark IX

Battle Computer Mark X

***Oracle Interface**

Координирует огонь всего лучевого оружия. При стрельбе любым лучевым оружием вражеский щит действует только наполовину

ECM Jammer Mark X

Improved Robotic Controls VII

Увеличивает максимальное к-во фабрик до 7 на 1 миллион населения, стоимость дополнительных фабрик в 2,5 раза больше стандартной стоимости фабрики

***Technology Nullifier**

Сокращает уровень вражеских компьютеров на 2—6 классов за каждый выстрел. Дальность действия до 4 клеток

Battle Computer Mark XI

CONSTRUCTION

***Reserve Fuel Tanks**

Увеличивают максимальную дальность отлета кораблей от своих колоний на 3 парсека. Доступны в начале игры

Improved Industrial Tech 9

Сокращает стоимость постройки фабрик до 9 ВС за каждую (в начале игры — 10 ВС)

Reduced Industrial Waste 80%	Сокращает количество промышленных отходов до 80% от начального
Improved Industrial Tech 8 Duralloy Armor	Сокращает стоимость постройки фабрик до 8 ВС. Увеличивает HP кораблей, транспортов и ракетных баз на 50% по сравнению с первоначальной (титаниевой) броней. Наземные силы +5 единиц
Battle Suits	Боевые костюмы, увеличивающие уровень наземных сил на 10 единиц
Improved Industrial Tech 7 *Automated Repair System	Сокращает стоимость постройки фабрик до 7 ВС. Корабль способен чинить по 15% своих текущих HP за каждый раунд боя.
Reduced Industrial Waste 60%	Сокращает количество промышленных отходов до 60% от начального
Zortium Armor	HP кораблей, транспортов и баз +100%, наземные войска +10 единиц
Improved Industrial Tech 6	Сокращает стоимость постройки фабрик до 6 ВС
Improved Industrial Tech 5	Сокращает стоимость постройки фабрик до 5 ВС
Armored Exoskeleton	Боевой экзоскелетон. Наземные силы +20 единиц
Reduced Industrial Waste 40%	Сокращает количество промышленных отходов до 40% от начального
Andrium Armor	HP кораблей, транспортов и баз +150%, наземные войска +15 единиц
Improved Industrial Tech 4	Сокращает стоимость постройки фабрик до 4 ВС
Improved Industrial Tech 3	Сокращает стоимость постройки фабрик до 3 ВС.
Tritanium Armor	HP кораблей, транспортов и баз +200%, наземные войска +20 единиц
Reduced Industrial Waste 20%	Сокращает количество промышленных отходов до 20% от начального
*Advanced Damage Control	Корабль способен чинить по 30% своих текущих HP каждый раунд боя
Improved Industrial Tech 2	Сокращает стоимость постройки фабрик до 2 ВС
Powered Armor	Наиболее совершенный боевой костюм. Наземные силы +30
Adamantium Armor	HP кораблей, транспортов и баз +250%, наземные войска +25 единиц
Industrial Waste Elimination	Полное отсутствие промышленных отходов
Neutronium Armor	HP кораблей, транспортов и баз +300%, наземные войска +30 единиц

FORCE FIELDS

Class I Deflector Shield	Доступен в начале игры. Абсорбирует 1 HP от всех атак против корабля
Class II Deflector Shield	Абсорбирует 2 HP от всех атак против корабля (остальные Deflector Shields аналогичны)
Personal Deflector Shield	Персональные щиты для наземных войск (+10 единиц)
Class III Deflector Shield	
Class V Planetary Shield	Абсорбирует 5 HP от всех атак против планеты. Также защищает ракетные базы (как и все остальные планетные щиты)

Class IV Deflector Shield	
*Repulsor Beam	Отталкивает вражеские корабли, пытающиеся подлететь вплотную, на 1 клетку назад
Class V Deflector Shield	
Personal Absorbtion Shield	Улучшенный щит для наземных войск (+20 единиц)
Class X Planetary Shield	Абсорбирует 10 HP от всех атак против планеты и ракетных баз
Class VI Deflector Shield	
*Cloaking Device	Делает корабль почти невидимым, пока он не откроет огонь Прибавляет +5 к защите от лучей и от ракет
Class VII Deflector Shield	
*Zyro Shield	Уничтожает 75% ракет, выпущенных по кораблю -1% × технологический уровень ракет
Class XV Planetary Shield	Абсорбирует 15 HP от всех атак против планеты и ракетных баз
Class IX Deflector Shield	
*Stasis Field	«Замораживает» соседнюю группу вражеских кораблей на 1 ход. Замороженные корабли не могут атаковать или быть атакованы Практически непробиваемый щит для наземных войск. Прибавляет +30 единиц к наземному бою
Personal Barrier Shield	
Class XI Deflector Shield	
Class XX Planetary Shield	Абсорбирует 20 HP от всех атак против планеты и ракетных баз
*Black Hole Generator	Генератор «черных дыр», уничтожающий от 25 до 100% кораблей из соседней вражеской группы -2% × класса щита этих кораблей
Class XIII Deflector Shield	
*Lightning Shield	Уничтожает 100% ракет, выпущенных по кораблю -1% × технологический уровень ракет
Class XV Deflector Shield	

PLANETOLOGY

Ecological Restoration	Доступно в начале игры. За 1 ВС уничтожаются 2 единицы промышленных отходов
Improved Terraforming +10	Позволяет увеличить максимальное население планет на 10 миллионов. Стоимость роста дополнительного населения 5 ВС за миллион
*Controlled Barren Environment	Позволяет колонизировать планеты класса BARREN
Improved Eco Restoration	За 1 ВС уничтожаются 3 единицы промышленных отходов
*Controlled Tundra Environment	Позволяет колонизировать планеты класса TUNDRA (и BARREN)
Improved Terraforming +20	Позволяет увеличить максимальное население планет на 20 миллионов. Стоимость роста дополнительного населения 5 ВС за миллион
*Controlled Dead Environment	Позволяет колонизировать планеты класса DEAD (и всех предыдущих)
Death Spores	Биологическое оружие, сокращающее максимальное количество населения на планете на 1 миллион за атаку
*Controlled Inferno Environment	Позволяет колонизировать планеты класса INFERNO (и всех предыдущих)
Enhanced Eco Restoration	За 1 ВС уничтожаются 5 единиц промышленных отходов

Improved Terraforming +30	Позволяет увеличить максимальное население планет на 30 миллионов. Стоимость роста дополнительного населения 4 ВС за миллион
*Controlled Toxic Environment	Позволяет колонизировать планеты класса TOXIC (и всех предыдущих)
Soil Enrichment	Позволяет преобразовывать стандартные планеты в плодородные (FERTILE) за 150 ВС. При этом максимальное количество населения увеличивается на 25%, а скорость его роста на 50%
Bio Toxin Antidote	Сокращает эффект воздействия биологического оружия на 1 миллион за атаку
*Controlled Radiated Environment	Позволяет колонизировать планеты класса RADIATED (и вообще любые планеты)
Improved Terraforming +40	Позволяет увеличить максимальное население планет на 40 миллионов. Стоимость роста дополнительного населения 4 ВС за миллион
Cloning	Скорость роста населения 1 миллион за 10 ВС
Atmospheric Terraforming	Позволяет преобразовывать враждебные планеты в стандартные за 200 ВС. При этом устанавливается нормальная скорость роста населения
Advanced Eco Restoration	За 1 ВС уничтожаются 10 единиц промышленных отходов
Improved Terraforming +50	Позволяет увеличить максимальное население планет на 50 миллионов. Стоимость роста дополнительного населения 3 ВС за миллион
Doom Virus	Биологическое оружие, сокращающее максимальное количество населения на планете на 2 миллиона за атаку
Advanced Soil Enrichment	Позволяет преобразовывать стандартные и плодородные планеты в сверхплодородные (GAIA) за 300 ВС. При этом максимальное количество населения увеличивается на 50%, а скорость его роста — вдвое
Improved Terraforming +60	Позволяет увеличить максимальное население планет на 60 миллионов. Стоимость роста дополнительного населения 3 ВС за миллион
Complete Eco Restoration	За 1 ВС уничтожаются 20 единиц промышленных отходов
Universal Antidote	Сокращает эффект действия биологического оружия на 2 миллиона за атаку
Improved Terraforming +80	Позволяет увеличить максимальное население планет на 80 миллионов. Стоимость роста дополнительного населения 2 ВС за миллион
Bio Terminator	Самое страшное биологическое оружие, так как от него не существует полной защиты. Сокращает максимальное количество населения на планете на 3 миллиона за атаку
Advanced Cloning	Скорость роста населения 1 миллион за 5 ВС
Improved Terraforming +100	Позволяет увеличить максимальное население планет на 100 миллионов. Стоимость роста дополнительного населения 2 ВС за миллион
Complete Terraforming	Позволяет увеличить максимальное население планет на 120 миллионов. Стоимость роста дополнительного населения 2 ВС за миллион

PROPULSION

Retro Engines	Скорость перелета и маневр 1
Hydrogen Fuel Cells	Позволяет отлетать на 4 парсека от колоний
Deuterium Fuel Cells	Позволяет отлетать на 5 парсеков от колоний
Nuclear Engines	Скорость перелета и маневр 2
Iridium Fuel Cells	Позволяет отлетать на 6 парсеков от колоний
*Inertial Stabilizer	Увеличивает маневр корабля на 2 единицы (чему соответствует увеличение на 2 защиты корабля от лучей и ракет и увеличение боевой скорости на 1)
Sub-Light Drives	Скорость перелета и маневр 3
Dotomite Crystals	Позволяет отлетать на 7 парсеков от колоний
*Energy Pulsar	Наносит всем соседним кораблям (включая свои) по 1—5 НР + $1/2$ НР × количество стреляющих кораблей
Fusion Drives	Скорость перелета и маневр 4
Uridium Fuel Cells	Позволяет отлетать на 8 парсеков от колоний
*Warp Dissipator	Сокращает скорость вражеских кораблей на 0—1 единицу при каждом выстреле. Дальность боя 3 клетки
Reajax II Fuel Cells	Позволяет отлетать на 9 парсеков от колоний
Impulse Drives	Скорость перелета и маневр 5
Intergalactic Star Gates	Технология «космических ворот», которые могут быть построены на планетах так же, как корабли за 3000 ВС. Если на двух планетах есть ворота, то перемещение кораблей между ними осуществляется за 1 ход независимо от расстояния
Trilithium Crystals	Позволяет отлетать на 10 парсеков от колоний
Ion Drives	Скорость перелета и маневр 6
*High Energy Focus	Увеличивает дальность боя всего энергетического оружия на 3 клетки
Anti-Matter Drives	Скорость перелета и маневр 7
*Sub Space Teleporter	Позволяет кораблю мгновенно телепортироваться в бою и первым наносить удар
*Ionic Pulsar	Наносит всем соседним кораблям (включая свои) по 2—10 НР + 1 НР × количество стреляющих кораблей
Thorium Cells	Позволяет отлетать на неограниченное расстояние от колоний
Inter-Phased Drives	Скорость перелета и маневр 8
Sub Space Interdictor	Автоматически устанавливается на всех планетах и не дает вражеским кораблям телепортироваться (телепортация к планете для атаки не позволяет защитникам перехватить атакующие корабли)
Combat Transporters	Все военные транспорты получают 50% шанс проскочить на поверхность планеты мимо защищающего ее флота и ракетных баз
*Inertial Nullifier	Увеличивает маневр корабля на 4 единицы (чему соответствует увеличение на 4 защиты корабля от лучей и ракет и увеличение боевой скорости на 2)
Hyper Drives	Скорость перелета и маневр 9
*Displacement Device	Временно перемещает корабль в подпространство в процессе боя, в результате чего $1/3$ всех вражеских лучевых и ракетных атак проходит мимо

WEAPONS

Lasers	Легкие лазеры дают 1—4 НР, тяжелые 1—7 НР и стреляют на 2 клетки. Даются в начале игры вместе с атомными бомбами и ракетами, которые почему-то не входят в список технологий
Hand Lasers	Ручные лазеры. Дают +5 к силе наземных войск
Hyper-V Rockets	Наносят по 6 НР, скорость полета 2,5 (клеток/ход)
Gatling Laser	Стреляет 4 раза за ход, по 1—4 НР каждый раз
*Anti-Missile Rockets	Уничтожает 40% всех ракет -1% × технологический уровень ракеты
Neutron Pellet Gun	Наносит 2—5 НР, причем вражеский щит действует лишь наполовину
Hyper-X Rockets	Наносят по 8 НР, скорость полета 2,5, уровень компьютера +1
Fusion Bomb	Только по планетам, наносит 5—20 НР
Ion Cannon	Наносит 3—8 НР. Тяжелые 3—15 НР и бьют на 2 клетки
Scatter Pack V Rockets	Ракеты, состоящие из 5 боеголовок, каждая из которых эквивалентна Hyper-V Rocket
Ion Rifle	Ионная винтовка. Наземные силы +10 единиц
Mass Driver	Наносит 5—8 НР, причем вражеский щит действует наполовину
Merculite Missiles	Наносят по 10 НР, скорость полета 3, уровень компьютера +2
Neutron Blaster	Наносит 3—12 НР, тяжелые 3—24 НР и бьют на 2 клетки
Anti-Matter Bomb	Только по планетам, наносит 10—40 НР
Graviton Beam	Наносит 1—15 НР, причем «лишние» НР переносятся на следующие корабли (Streaming Effect)
Stinger Missiles	Наносят по 15 НР, скорость полета 3,5, уровень компьютера +3
Hard Beam	Наносит 8—12 НР, вражеский щит действует наполовину
Fusion Beam	Наносит 4—16 НР, тяжелый 4—30 НР и бьет на 2 клетки
*Ion-Stream Projector	Сокращает количество НР у группы вражеских кораблей на 20% от текущего количества +1% × количество стреляющих кораблей / 2. Дальность боя 2 клетки. Вражеский щит действует полностью
Omega-V Bomb	Только по планетам, наносит 20—50 НР
Anti-Matter Torpedoes	Наносят по 30 НР, стрелять можно только каждый второй ход, уровень компьютера +4
Fusion Rifle	Термоядерная винтовка. Наземные силы +20
Megabolt Cannon	Наносит 2—20 НР, уровень компьютера +3
Phasor	Наносит 5—20 НР. Тяжелый 5—40 НР и бьет на 2 клетки
Scatter Pack VII Missiles	Ракеты, состоящие из 7 боеголовок, каждая из которых наносит по 10 НР, имеет скорость полета 3 клетки/ход и уровень компьютера +2
Auto Blaster	Стреляет до 3 раз в ход, по 4—16 НР за удар
Pulson Missiles	Наносят 20 НР, скорость полета 4, уровень компьютера +4
Tachyon Beam	Наносит 1—25 НР, с переносом «лишних» НР на следующие корабли (Streaming Effect).
Hand Phasor	Ручной фазор. Наземные силы +25 единиц
Gauss Autocannon	Стреляет 4 раза в ход, каждый по 7—10 НР, вражеский щит действует наполовину
Particle Beam	Наносит 10—20 НР, бьет на 2 клетки, вражеский щит действует наполовину

Hercular Missiles	Наносят 25 НР, скорость 4,5, уровень компьютера +5
Plasma Cannon	Наносит 6—30 НР
Death Ray	Снимает 200—1000 НР. Технология дается тому, кто уничтожит Guardian'a. Обычным путем получить невозможно
Disruptor	Наносит 10—40 НР, бьет на 2 клетки
Pulse Phasor	Стреляет 3 раза в ход, каждый по 5—20 НР
Neutronium Bomb	Только по наземным целям, наносит 40—70 НР
Hellfire Torpedoes	Наносит повреждение 4 раза по 25 НР, стрелять можно только каждый второй ход
Zeon Missiles	Наносят 30 НР, скорость полета 5, уровень компьютера +6
Plasma Rifle	Плазменная винтовка. Наземные силы +30
Proton Torpedoes	Наносят 60 НР, стрелять можно только каждый второй ход. Уровень компьютера +6
Scatter Pack X Missiles	Ракеты из 10 боеголовок, каждая наносит 15 НР, скорость полета 3,5, уровень компьютера +3
Tri-Focus Plasma Cannon	Стреляет 3 раза в ход, каждый по 20—50 НР
Stellar Converter	Стреляет 4 раза в ход, каждый по 10—35 НР, дальность боя 3 клетки
*Neutron Stream Projector	Сокращает количество НР у группы вражеских кораблей на 40% от текущего количества +1% × количество стреляющих кораблей. Дальность боя 2 клетки. Вражеский щит действует полностью
Mauler Device	Наносит 20—100 НР
Plasma Torpedoes	Наносят 150 НР -15 НР × количество пройденных клеток. Стрелять можно только каждый второй ход, уровень компьютера +7

Теперь мы можем более подробно описать *ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА КОСМИЧЕСКОГО БОЯ*, которые позволят игрокам проектировать корабли, наиболее подходящие для поставленных перед ними задач. Прежде всего, бой всегда происходит в какой-либо звездной системе. Так как у каждой стороны может быть не более 6 различных типов кораблей, в бою участвуют не более 6 корабельных групп с каждой стороны. Количество кораблей в каждой группе может быть произвольным (особенно маленьких, их количество нередко достигает нескольких тысяч). Однотипные корабли обязательно объединяются в одну группу, поэтому иногда бывает выгодно создать несколько типов кораблей, одинаковых по своим характеристикам, чтобы они могли действовать по отдельности.

Поле боя имеет размеры примерно 10×10 клеток, и каждая группа кораблей на нем за-

нимает одну клетку. Кроме кораблей, на поле может быть планета, если она принадлежит одной из сражающихся сторон, но ее участие в бою мы рассмотрим чуть позже. Некоторые клетки поля могут быть заняты метеоритами, и пролет через них может привести к потере части кораблей.

Когда одна группа кораблей наносит удар по другой, компьютер рассчитывает результат этого удара, последовательно используя результат для каждого оружия каждого корабля. Таким образом, надо рассмотреть, какие формулы применяются для случая одного оружия.

Основным параметром, используемым в расчетах наносимого повреждения, является уровень компьютера атакующего корабля минус уровень защиты атакуемого от примененного типа оружия (лучевого либо ракетного). Этот параметр будем называть *точностью попадания*.

Если применено лучевое оружие, оно обязательно имеет некоторый интервал наносимого повреждения (лазеры от 1 до 4 НР, Graviton Beam от 1 до 15 НР и т. д., в соответствии со списком технологий). Можно считать, что реальное значение является нормально распределенным случайным числом. Нас интересует только среднее (и наиболее частое) значение этого распределения, прямо зависящее от точности попадания. Если считать, что при точности попадания 0 среднее значение лежит точно посередине интервала (то есть составляет 2,5 НР для лазеров и 8 НР для Graviton Beam), то при большей точности попадания оно также становится большим. Те, кто не знаком с теорией вероятностей, могут не огорчаться, так как точные формулы все равно недоступны. Основной вывод таков: *чем больше точность попадания, тем большее (в среднем) повреждение из своего интервала будет наносить оружие.*

Для ракет и торпед наносимое повреждение всегда постоянно, а точность попадания соответствует точности наведения. Ракета либо попадает (и наносит свое повреждение), либо не попадает, причем процент попаданий тем выше, чем больше точность попадания. Бомбы, как и лучевое оружие, имеют свой интервал повреждения, и к ним, очевидно, должны применяться те же формулы. Биологическое оружие попадает всегда (но не действует, если та цивилизация, против чьей планеты оно применено, имеет равный или более высокий уровень биологического антидота).

После определения количества наносимых НР оно не сразу вычитается из НР вражеского корабля. Как известно, Deflector Shield кораблей *абсорбирует количество НР, равное своему классу* (если примененное оружие не предусматривает, что он не действует либо действует наполовину). Причем это абсорбирование действует для каждой атаки, а не только один раз в ход. Вражеские щиты обязательно надо учитывать при проектировании кораблей. Если перед игроком стоит выбор: установить в корабль 2 Gatling Laser'а или Neutron Pellet Gun (предположим даже, что

уровень компьютера очень высок), то он должен отдавать себе отчет, что вражеский корабль, имеющий Deflector Shield IV, не получит НИКАКОГО повреждения от огня даже тысячи кораблей, вооруженных Gatling Laser'ом, так как его щит абсорбирует все удары. Атака же каждого Neutron Pellet Gun'а будет наносить 0—3 НР, так как при нем вражеский щит действует наполовину.

Повреждение, оставшееся после абсорбирования (если оно есть), вычитается из всех НР корабля. Если оно больше, чем НР одного корабля, то один корабль погибает, а «излишек повреждения» пропадает. Поэтому, в частности, применение даже такого мощного оружия, как Death Ray, против группы маленьких кораблей будет стрельбой из пушек по воробьям, так как он будет уничтожать только один корабль за выстрел. «Лишние» НР не пропадают, если оружие корабля имеет Streaming Effect (тогда они переносятся на следующие корабли, и одним выстрелом можно уничтожить большое количество врагов). Если нанесенных НР недостаточно для уничтожения одного корабля, то все последующие атаки направляются на него, пока он не будет уничтожен.

Специальные виды оружия (Pulsar'ы, Projector'ы, Warp Dissipator, Stasis Field, Black Hole Generator и Technology Nullifier) действуют сразу *на всю группу вражеских кораблей*, независимо от ее размера. Это широко используется для борьбы с большими группами маленьких кораблей и ракетных баз противника.

Необходимо отметить специфику применения расходимого оружия (бомб и ракет). Если в конструкции корабля указана одна бомба, то группа из таких кораблей сможет сбросить бомбы только один раз в бою. Если этого окажется недостаточно, чтобы подавить оборону врага, им останется только отступить. То же касается ракет, так что стоит подумать об установке хотя бы небольшого орудия для защиты корабля. В начале каждого нового боя все выжившие корабли считаются полностью заправленными, и все последствия вражеских ударов (в том числе повреждения) чинятся.

Для стрельбы ракетами можно устанавливать на корабль пусковые устройства соответствующего типа, рассчитанные либо на 2, либо на 5 зарядов (shots). Если одна группа кораблей выпускает ракеты по другой, то каждая пусковая установка выпускает одну ракету. После этого вся армада ракет (иногда более 1000 штук) самонаводится на врага. Они могут попасть только через несколько ходов, если расстояние велико, но никогда не сбиваются с курса, даже если цель телепортировалась.

Торпеды отличаются от ракет большим временем перезарядки (стрелять ими можно только раз в два хода), зато наносят большее повреждение. Торпеды устанавливаются на корабль не с пусковыми установками, как ракеты, а по одной штуке, как и любое другое оружие. Они также не имеют такого самонаведения, как ракеты, поэтому вражеские корабли иногда могут уйти от направленного на них залпа. Зато торпеды очень удобно использовать для подавления вражеских ракетных баз (особенно Proton Torpedoes).

После того как ракеты или торпеды достигнут врага, для определения попадания используются приведенные выше формулы. Отметим, что ракеты часто увеличивают уровень своего компьютера, но зато враг может использовать систему ЕСМ, то есть «спор снаряда и брони» ведется еще по одному параметру.

Если на планете есть ракетные базы, то они участвуют в бою как неподвижная группа кораблей, каждый из которых имеет одну пусковую установку с неограниченным боезапасом. Но, в отличие от обычных кораблей, все параметры ракетных баз определяются наилучшими из разработанных технологий, и при получении новой технологии не надо тратить продукцию на обновление баз — оно происходит автоматически (кроме постройки планетных щитов и изобретения новых типов ракет — после этого также надо обновить ракетные базы (Upgrade), что обходится довольно дешево).

Броня ракетных баз делается из самого лучшего металла, который только изобретен.

В начале игры ракетные базы имеют 50 НР (титаниевая броня), максимальное значение составляет 200 НР (нейтрониевая). Компьютер берется даже на единицу лучший, чем наилучший возможный для кораблей (очевидно, на земле места гораздо больше). Защита от лучевого и ракетного оружия в начале игры равна 1, но так как система ЕСМ тоже берется самая лучшая, защита от ракет постепенно возрастает.

Наибольшую важность имеет силовой щит ракетных баз, который может быть гораздо больше, чем силовой щит кораблей, так как нет нужды экономить место. Фактически каждая ракетная база автоматически оснащается лучшим исследованным Deflector Shield'ом (кроме планетного щита). Поэтому после постройки на планете Class XX Planetary Shield'a щит ракетных баз может абсорбировать более 35 НР, что вынудит врага использовать бомбардировщики, которые будут уступать защитному флоту из-за более слабого вооружения.

Оружие ракетных баз также очень важно. По-видимому, здесь также применяются наиболее совершенные разработанные ракеты (но не торпеды, так как ракетные базы не могут стрелять раз в два хода, иначе враг легко выведет свои бомбардировщики к планете). Если разработаны как обычные ракеты, так и ракеты с разделяющимися боеголовками, то игрок может выбрать, какими ракетами он желает стрелять (конечно, обычные ракеты лучше подходят для стрельбы по большим кораблям, а Scatter Pack — по малым).

В отношении планет есть еще одно правило, которое необходимо знать: все лучевые типы оружия могут быть использованы против ракетных баз *только с расстояния в 1 клетку*, независимо от их обычной дальности боя. Это заставляет атакующего прорываться к поверхности планеты, а защитник должен не допустить этого. Ракеты можно применять с любого расстояния, но их количество ограничено. Игроку следует не допускать наличия у врагов ракет, которые смогли бы пробить щиты его ракетных баз. Если это все же произошло, то надо разработать более совершенные щиты и ракеты, а также увеличить коли-

чество баз, чтобы вынудить врагов отступить после первого залпа.

На флот в игре MASTER OF ORION возлагаются следующие боевые задачи:

1. *Разведка планет и вражеских флотов.* Особенно важна на начальной стадии игры, когда решается вопрос о направлении экспансии и оптимальном распределении имеющихся ресурсов. Как только корабль подходит к планете, он определяет ее тип, класс, наличие бонусов и максимальное количество населения. Если на планете есть чужая колония, то определяется также количество населения и ракетных баз (впрочем, чтобы подойти к вражеской планете, надо сначала разгромить ее защитный флот и ракетные базы). Поэтому после «раздела мира» большее значение приобретает разведка вражеских флотов.

Для разведки должны применяться небольшие быстрые корабли, снабженные резервными топливными баками (если технология Thorium Cells еще не разработана). Разведка вражеских флотов разделяется на *пассивную* и *активную*. Пассивная разведка требует наличия технологии Advanced (или Improved) Space Scanner и своей либо союзной колонии, путь к которой проходит через вражескую территорию. Игрок будет определять состав всех флотов, стоящих не дальше 3 парсеков (2 для Improved Space Scanner'a) от пути его корабля.

Активная разведка — это «разведка боем». Для нее необходим корабль, оснащенный Battle Scanner'ом. Прибыв на вражескую планету, он определяет все характеристики находящегося там флота и быстро отступает. Конечно, такая разведка может использоваться только против врагов, так как она считается нападением и обязательно приведет к войне, если только война уже не ведется. Часто активная разведка объединяется с бомбардировкой, если на вражеской планете не окажется флота и большого числа ракетных баз. Для таких целей, конечно, используется корабль большого размера, оснащенный Advanced Damage Control либо хотя бы Automated Repair System.

2. *Удержание контроля над планетами.* На начальном этапе игры каждая сторона разведывает планеты быстрее, чем может их заселить (из-за большой стоимости и недостаточной дальности кораблей-колоний, а также неразвитой технологии освоения враждебных планет). Поэтому задача удержания контроля над разведанными планетами имеет огромное значение.

На первом этапе игры следует строить небольшие истребители, оснащенные лазерами, и посылать их для удержания планет. Враги обычно также используют разведчики и истребители маленького размера. Не следует слишком надеяться на силы удержания, так как их можно легко перебить. Но враг не сможет захватить планету с первого налета, а за выигранное время можно успеть построить колонию.

На более позднем этапе игры могут удерживаться планеты с уничтоженными колониями (до подхода корабля-колонии) либо вражеские колонии с разгромленной защитой (до прибытия оккупационных войск). В последнем случае контролирующей планету флот может каждый ход бомбардировать вражескую колонию, разрушая фабрики и убивая население, что может быть необходимо, если наземные войска уступают вражеским. Количество разрушенных фабрик и убитого населения зависит от количества кораблей и их вооружения. Если флот слишком силен, он может уничтожить колонию за один ход, что практически всегда нежелательно. Разрушение вражеских фабрик также уменьшает шансы на захват вражеской технологии, поэтому бомбардировка используется нечасто.

3. *Захват контроля над вражескими планетами (завоевание).* Эта задача наиболее сложна, так как атакующий флот должен быть достаточно силен для уничтожения вражеских ракетных баз, количество и характеристики которых часто неизвестны. Определить размеры флота защитников практически невозможно, так как он может измениться, пока ударный флот долетит до цели.

Основная задача ударного флота — выведение бомбардировщиков на исходные пози-

ции и уничтожение ракетных баз врага. Если вражеский флот слишком силен, то можно совершать опустошающие налеты на планеты, где флот отсутствует, и уничтожать колонии бомбардировкой. Для таких целей используется большое количество быстроходных маленьких бомбардировщиков, оснащенных обычными бомбами либо биологическим оружием. Есть также «бомбардировочно-разведочный» вариант, когда корабли оснащаются мощными торпедами, выстреливают их и быстро отступают. Достаточно большое количество таких кораблей может полностью уничтожить ракетные базы врага. Маленькие бомбардировщики плохо подходят для *захвата* вражеских планет, так как даже их действия в бою могут полностью уничтожить колонию; в то же время они не имеют оружия для уничтожения вражеских кораблей.

Как правило, атакующий флот имеет технологическое преимущество над защищающимся, и тогда ставится задача захватить планету, не уничтожая население и фабрики. Кроме того, один и тот же ударный флот обычно используется для захвата многих планет, поэтому нежелательно, чтобы он нес большие потери. По этим причинам ударный флот обычно составляется из кораблей огромного размера, снабженных Advanced Damage Control. Максимально возможное количество HP для такого корабля составляет 3600. Уничтожить его очень трудно, особенно если установлен щит высокого класса. Если поставить хороший компьютер и Black Hole Generator, то такой корабль будет уничтожать маленькие корабли и ракетные базы очень быстро.

Вместе с тем нетрудно подсчитать, что достаточно 150 кораблей, оснащенных Tri-Focus Plasma Cannon, чтобы уничтожить даже такой корабль одним залпом. Кроме того, если хотя бы на одном вражеском корабле будет Neutron-Stream Projector, то корабль скорее всего будет уничтожен через несколько ходов. Однако непобедимых кораблей не бывает, и следует тщательно изучить достижения противника, чтобы нейтрализовать его флот.

4. *Защита собственных планет* — жизненно важная задача, стоящая с самого начала

игры. Прежде всего следует отметить, что выгоднее строить ракетные базы, чем корабли: ведь корабли устареют и будут отданы на слом, а ракетные базы модернизируются практически бесплатно с использованием самой лучшей доступной технологией. Однако все же защитный флот тоже должен быть, так как враги могут пустить в атаку до 6 групп кораблей, а ракетные базы — стрелять только по одной цели. Задача флота — не подпустить к планете врага.

Защитный флот не может быть очень большим, так как имеется на большинстве колоний игрока (хорошо, если такой флот имеет преимущество в скорости и может своевременно прибыть на атакуемую планету, но на это нельзя полагаться, так как враг способен атаковать несколько планет сразу). Кроме того, желательно, чтобы враг отражался без существенных потерь, иначе флот придется постоянно отстраивать. Наконец, хотелось бы, чтобы враг нес потери при каждой атаке: это заставило бы его быстро подписать мирный договор.

Всем этим требованиям лучше всего отвечают корабли, оснащенные Warp Dissipator'ом и Repulsor Beam'ом. Враги обычно развивают свое оружие, а не двигатели, так что их боевая скорость редко превосходит 2 клетки за ход. Требуется с помощью Warp Dissipator'a полностью обездвигить бомбардировщики врага. Если это удастся, то бомбардировщики не могут даже отступить и легко уничтожаются ракетными базами. Даже если остальной вражеский флот добьется уничтожения защитного флота, без бомбардировщиков ему придется отступить, и игрок сможет построить новый флот для защиты. Repulsor Beam не позволяет врагу использовать маленькие корабли, чаще всего вооруженные недалнобойным оружием. Кораблям защитного флота не нужен Battle Scanner, так как он автоматически устанавливается на планетах, если на них есть хотя бы одна база.

Ввиду специфичности боевой задачи защитные корабли должны иметь высокую скорость и дальнобойность. Если корабли могут телепортироваться, то бомбардировщики

можно уничтожать практически любым оружием. На последней стадии игры, когда враг начал применять тяжелые торпеды, единственным средством защиты может оказаться Technology Nullifier, способный разрушить вражеский компьютер за 2—3 хода с дистанции 4 клетки. После этого торпеды начнут очень часто промахиваться.

Неплохо также срабатывает Stasis Field, «замораживающее» группу вражеских кораблей на 1 ход. Можно «заморозить» бомбардировщики, пока ракетные базы расправятся с их охранением, либо, наоборот, «заморозить» охранение, чтобы защитный флот без помех уничтожил бомбардировщики. High Energy Focus увеличивает дальность боя на целых 3 клетки. Но все же наилучшей защитой планет является увеличение количества ракетных баз и улучшение их характеристик.

5. *Захват Orion'a.* Напомним, что Orion — это тронная планета Древних, которая хранит их секреты (в частности, Death Ray) и дает технологическую продукцию вчетверо больше обычной. Максимальное население Ориона — 120 миллионов — с помощью различного терраформирования можно довести до 300 миллионов. После освоения планеты она будет давать столько же технологической продукции, сколько 5—6 первоклассных обычных планет. Неудивительно, что все цивилизации стараются захватить Орион как можно быстрее.

Захват Ориона препятствует Guardian, легендарный страж Ориона. Этот корабль имеет следующие характеристики: защиту от ракет и от лучевого оружия 1, компьютер 10 класса, скорость 2 клетки/ход, класс щита увеличивается на 1 с каждым уровнем сложности игры (для Impossible — 5), количество HP увеличивается на 2000 с каждым уровнем сложности (для Impossible — 10 000), оружие (для Impossible) 5 Scatter pack X (5), 1 Death ray, 5 Stellar Converter, 10 Plasma Torpedoes. Специальные устройства: High Energy Focus, Advanced Damage Control и Lightning Shield.

Разберем сначала, какое повреждение требуется за каждый ход наносить кораблю, име-

ющему Advanced Damage Control, чтобы уничтожить его. Это пригодится нам позже для успешной борьбы с подобными кораблями врага. Предположим, что ему нанесено $X\%$ от всех его HP. Тогда его HP на следующем ходу (в процентах от первоначального) будет равно $(100-X) \times 1,3 = (130-X) \times 1,3$. Чтобы корабль получил хоть какое-то повреждение, это число должно быть меньше 100%. Отсюда $X = (30\% / 1,3) = 23\%$, то есть, чтобы уничтожить такой корабль, надо наносить ему не меньше 23% его текущих HP за каждый ход. Разумеется, чем больше этот процент, тем быстрее корабль будет уничтожен. Читатель при необходимости может подсчитать, какой требуется процент для уничтожения врага за 10 ходов, за 5 ходов и т. д. Пока же отметим, что для корабля с Automated Repair System аналогичные вычисления дают минимальный процент в 13%, так что и этой системой не стоит пренебрегать.

Итак, требуется наносить Guardian'у не менее 23% HP за ход, что для уровня Impossible составляет 2300 HP. Ясно, что флот, способный на это, должен быть достаточно большим.

По поводу оптимального размера кораблей этого флота не может быть никаких сомнений: его основную боевую силу должны составлять маленькие корабли. Дело в том, что такое тяжелое оружие, как Death Ray и Plasma Torpedoes, уничтожит даже огромный корабль за пару ходов. Однако это оружие не имеет Streaming Effect'a, поэтому оно способно уничтожить не более одного корабля за ход. 5 пусковых установок Scatter Pack X хорошо справляются с маленькими кораблями, но боеголовок всего 250, причем они попадают не все, а за ход можно выпустить всего 50. Каждый Stellar Converter уничтожает не более 4 кораблей, а все они — не более 20. Таким образом, Guardian не может уничтожить более 72 кораблей за ход.

При проектировании маленьких кораблей основное внимание уделяется их оружию и компьютерам. Так как Орион желательно захватить как можно быстрее, игроки не могут ждать, пока развитие технологии даст им

возможность построить «идеальные» корабли. Надо изобрести более-менее приличное оружие, которое можно будет установить в каждый корабль. Годятся Mass Driver и Neutron Blaster. Использовать ракеты бессмысленно, так как Lightning Shield уничтожит почти все. В зависимости от установленного оружия и компьютеров для захвата Ориона может требоваться до 1000 и более маленьких кораблей.

Теперь мы можем поговорить о ПРОТИВОПОЛОЖНЫХ РАСАХ И ГАЛАКТИЧЕСКОЙ ДИПЛОМАТИИ — ДВУХ ЧРЕЗВЫЧАЙНО ВАЖНЫХ ЭЛЕМЕНТАХ ИГРЫ. Всего существует 10 возможных рас, и в начале игры предлагается выбрать ту, за которую будет выступать игрок. Каждая раса имеет свой тип поведения (как в Цивилизации) и свои особенности (чего в Цивилизации нет).

Human	Отличные дипломаты и торговцы
Mrrshah	Отличные стрелки
Silicoid	Могут жить на враждебных планетах
Sakkra	Быстро размножаются
Psilon	Великолепные ученые
Alkari	Отличные пилоты
Klackon	Увеличенная промышленная продукция
Bulrathi	Ужасные наземные бойцы
Meklar	Больше фабрик на 1 миллион населения
Darlok	Отличные шпионы

Тип поведения цивилизации делится на степень агрессивности и сферу приложения основных усилий. Существует 6 степеней агрессивности: **Xenophobic, Ruthless, Aggressive, Erratic, Honorable, Pacifistic** (расположены по убыванию агрессивности) и 6 сфер: **Diplomat, Militarist, Expansionist, Technologist, Industrialist** и **Ecologist**. Причем никакой расе не приписывается фиксированных признаков, как в Цивилизации, а в каждой новой игре комбинация подбирается заново.

Совершенно очевидно, что стратегия игры за разные расы будет различаться. Более то-

го, даже если все время играть за одну и ту же расу, то состав врагов и тип их поведения будет каждый раз другой, что тоже повлияет на стратегию. Это делает честь фирме Sim Tesc и обеспечивает длительный интерес к игре.

Основное значение при выборе расы имеет бонус на разработку технологий из различных разделов. Каждая раса одни технологии разрабатывает лучше, а другие — хуже. Ниже приводится таблица бонусов стоимости технологий различных разделов для каждой расы. Отрицательные числа означают уменьшенную стоимость, положительные — увеличенную.

	COMPUTERS	CONST. RUCT.	FOR. CE F.	PLANE- TOLOGY	PROPULSION	WEAPONS
HUMAN	0	0	-40%	-20%	-20%	0
ALKARI	0	0	+25%	0	-40%	0
PSILON	-20%	-20%	-20%	-20%	-20%	-20%
MRRSHAN	0	+25%	0	0	0	-40%
SILICOID	-20%	+25%	+25%	+25%	+25%	+25%
SAKKRA	0	0	0	-40%	0	0
KLACKON	0	-40%	0	0	+25%	0
BULRATHI	+25%	-20%	0	0	0	-20%
MEKLAR	-40%	0	0	+25%	0	0
DARLOK	-20%	0	0	0	0	0

Если раса имеет, допустим, бонус -40% на стоимость исследования некоторой технологии, то, кроме того, ей будет доступно для исследования большее количество технологий. Можно считать, что при бонусе -40% раса получает практически все технологии из этого раздела. Это имеет даже большее значение, чем их стоимость, поскольку дает возможность заранее планировать стратегию, основываясь на том, что конкретные технологии будут доступны.

Кроме бонусов на технологию, каждая раса имеет и другой бонус, который совершенно уникален. Люди, будучи хорошими торговцами, станут получать больший доход от торговли. Преимущество в дипломатии означает, что остальные расы будут лучше относиться к людям, что имеет большое значение. Особенность Mrrshah'ов, «отличные стрелки», ви-

димо, означает, что их оружие имеет увеличенную точность (как если бы стоял лучший компьютер). Silicoid'ы имеют большое преимущество на начальной стадии игры, особенно в больших галактиках, так как могут заселять любые планеты. Кроме того, им не приходится тратить ресурсы на разработку соответствующих технологий.

Преимущество Sakkra также проявляется в основном в начале игры. Они развивают свои колонии быстрее всех и могут первыми захватить невраждебные планеты. Планеты Psilon'ов дают на 50% больше научной продукции, чем остальные, вдобавок к их бонусам на все технологии, поэтому если они получают спокойное время и достаточное количество планет, то смогут обогнать всех остальных. Alkarı — хорошие пилоты. Это, скорее всего, проявляется в преимуществе по маневренности, которая повышает защиту от вражеского оружия, по аналогии с Mrrshan'ами.

Klaskon'ы имеют увеличенную продукцию от населения (обычно 1 миллион населения производит 0,5 ВС, а у них — 0,75 ВС). Это может не иметь большого значения в конце игры, поскольку фабрики производят гораздо больше, но очень важно — в начале. Meklar'ы же могут строить больше фабрик (практически +1 Robotic Controls). Это преимущество также сказывается в начале игры.

Особенности Vulrathi (уровень наземного боя) и Darlok'ов (шпионаж) не являются такими же ценными, как особенности остальных рас. Чтобы использовать их, приходится воевать, а постоянные войны не способствуют освоению технологий. Как и во всех стратегических играх, шпионаж не может быть так же надежен, как самостоятельная разработка технологий.

Цивилизация игрока *поддерживает контакт* с инопланетной расой, если корабли одной из этих рас могут долетать до планет другой. Таким образом, контакт обычно устанавливается после изобретения одной из сторон технологии усовершенствованных топливных баков либо после основания колонии, служащей заправочной базой. Как только контакт устанавливается, обе цивилизации посылают друг к другу дипломатов.

При установленном контакте игрок в любой момент может видеть отношение к нему данной расы. Оно может изменяться от крайней ненависти до полного единства и солидарности. Отношение расы к цивилизации игрока полностью определяет успех или неудачу разнообразных дипломатических миссий.

Кроме отношения, для каждой расы есть еще два параметра: *тип договора между этими расами* и *уровень торговли* (в ВС). Сразу после контакта *никакого договора между расами нет (No Treaty)*. Это означает, что корабли одной расы могут атаковать корабли и планеты другой. Это шаткое состояние часто приводит к *войне (War)*, после чего всякая торговля прекращается, а отношение данной расы падает до ненависти (независимо от предыдущего состояния). Если *отношения между расами неплохие (RELAXED* или еще лучше), то игрок может предлагать подписать *договор о ненападении (Non-Aggression Pact)*. Такой договор лишает обе расы возможности напасть друг на друга, пока пакт не будет разорван одной из сторон. Это позволяет сократить расходы на вооружение и заняться технологией.

Наконец, между расами может существовать *союз (Alliance)*. Для его заключения необходим довольно *высокий уровень отношений (AFFABLE* или еще лучше). Союзные корабли не атакуют друг друга, так что есть возможность исследовать планеты союзника. Союз позволяет на долгое время обезопасить себя от нападения данной расы, но при этом обе расы должны выполнять союзные обязательства. Это означает, что один союзник может пригласить другого помочь в войне с третьей стороной. Отказ будет означать разрыв союза. Кроме того, расы, воюющие с одним из союзников, плохо относятся к другому и часто ставят разрыв этого союза основным условием развития отношений.

Одним из неоспоримых преимуществ союза является *возможность заправки кораблей на союзных планетах*. Это означает, что после заключения союза корабли обеих сторон могут летать гораздо дальше. Так как союз-

ные корабли не атакуют друг друга, корабли одного союзника могут защищать планеты другого. К сожалению, заключение союза никак не влияет на обмен технологиями (компьютерные игроки, как всегда, не предлагают свои самые лучшие технологии).

Если император другой расы разорвал заключенный договор, но отношение этой расы не сильно изменилось, то можно немедленно *перезаключить договор снова* (пункт **Propose Treaty**). В этом же подменю можно предложить подписать мирный договор, если идет война, а также предложить вместе напасть на третью расу (причем это не означает союза) или разорвать союз с третьей расой. Согласие или отказ зависит только от текущего отношения расы к цивилизации игрока. В зависимости от текущих дипломатических отношений некоторые договоры нельзя даже предложить. Например, во время войны можно только предложить мирный договор.

Торговля между цивилизациями служит для улучшения отношений между ними, даже если она приносит убыток. Чем больше размер торгового соглашения с какой-то расой, тем больше шансов на улучшение или хотя бы стабилизацию ее отношения. Изменение отношения также зависит от уровня агрессивности расы. Чем она выше, тем труднее поддерживать отношение на необходимом уровне. Кроме того, агрессивные расы могут объявлять войну в любой момент, даже находясь в союзе с игроком, хотя это и происходит реже.

Любой договор может быть в любой момент разорван каждой из сторон, в том числе и торговое соглашение. Обычно игрок чаще заключает договоры, а остальные расы чаще разрывают их, однако и игрок может разорвать любой договор и даже в любой момент объявить войну. С другой стороны, остальные расы тоже иногда предлагают заключить мир либо увеличить размер торгового соглашения.

Подменю **Offer Tribute** позволяет игроку в любой момент передать другой расе определенное количество продукции (в ВС) либо технологию. Это может значительно улучшить отношения между расами, что позволит

подписать нужный договор. Другой причиной для безвозмездных подарков может быть желание поддержать данную расу против другой. Передаваемая продукция берется из *планетарного резерва*, куда собираются все «остатки» после строительства фабрик и кораблей. Четверть стоимости уничтожаемых устаревших кораблей также передается в резерв. При необходимости можно создать резерв любого размера, выделяя продукцию на Industry, когда максимальное количество фабрик уже построено.

Пункт **Exchange Technology** (обмениваться технологиями) используется наиболее часто. Другая раса не станет меняться, если у нее нечего предложить либо у игрока нет ничего того, что ее интересует (примечательно, что в обоих случаях дипломаты отвечают, что их технология намного выше). Если это не так, то игроку будет предложен небольшой список, из которого он должен выбрать интересующую его технологию. После этого партнер выбирает несколько нужных ему технологий и предлагает игроку отдать одну из них взамен выбранной. Чаще всего игрок отказывается, так как обычно требуемые технологии ценнее предлагаемых, но все же иногда обмен является разумным. (Поневоле приходит на ум Цивилизация, где партнер сам выбирает любую технологию игрока и даже нет возможности отказаться от обмена.)

Если с расой установлен контакт, то, кроме непосредственного общения с ее посланцами, есть возможность увидеть на карте все занимаемые ею планеты. Кроме того, информация об этой расе включается в панель статуса. Это такие важные сведения, как сила флота, уровень технологии, уровень продукции, количество населения и количество планет (с продукцией не менее 100). Игрок должен время от времени проверять эту информацию. Совершенно недопустимым является только отставание в области технологии, все остальное можно наверстать за ее счет. Показываемая сила космических флотов может совсем не отражать их реальную боеспособность, но учитывается разными расами при выработке дипломатии.

Шпионаж делится на 2 стадии. Прежде всего надо выделить ресурсы на шпионаж за какой-либо расой (до 10% всей планетарной продукции). Чем больше продукции выделено, тем большее количество шпионов будет внедряться на каждом ходу. Каждая раса, включая цивилизацию игрока, может выделить некоторое количество продукции на контрразведку (до 26% всей планетарной продукции). Чем сильнее контрразведка, тем больше шанс на поимку вражеских шпионов. Уровень вражеской контрразведки неизвестен.

Если удалось *заслатъ (Hide)* хотя бы одного шпиона, то игрок может посмотреть *отчет (Report)* по данной расе. В нем сообщается, с кем данная раса вступила в союз, с кем воюет, а также какие технологии имеет (почему-то показано не более 8 технологий по каждому разделу). Получение такого отчета вполне окупает затраты на поддержание небольшого количества шпионов.

Если засылать шпионов быстрее, чем враги успевают их ловить, то через несколько ходов может собраться 8—12 шпионов, которых можно использовать для *кражи технологий (Espionage)* либо для *разрушения вражеских фабрик и ракетных баз (Sabotage)*. Если удалось украсть технологию, то предлагается выбрать одну из 6 отраслей, а потом украденная технология определяется случайным образом из списка тех, которых нет у шпионящей расы. Перед тем как тратить ресурсы на кражу технологий, надо изучить, какие технологии есть у жертвы, и попробовать выменять нужную. Если это не проходит, то надо выменять либо разработать большинство прочих технологий из этой сферы, которые есть у жертвы, но отсутствуют у игрока. Тогда вероятность получить то, что нужно, станет больше.

Саботаж совершенно не окупает затрачиваемых ресурсов, так как разрушаемые фабрики и базы могут быть легко отстроены. Следует также иметь в виду, что любой шпионаж может ухудшить отношения между расами, в зависимости от агрессивности той расы, за которой шпионят. Это может послужить поводом для войны.

Стоит еще раз отметить, что дипломатия, шпионаж, получение информации и обмен технологиями возможны *только с теми расами, с которыми установлен контакт.* Изоляция грозит отрывом от галактических событий и лишает каких-либо средств контроля ситуации. Поэтому следует увеличивать дальность своих кораблей и с самого начала игры стремиться занять хотя бы одну планету в центре карты. На более поздних стадиях игры может быть полезно изолировать врага, чтобы он не смог вести дипломатию.

Некоторые действия игрока могут быть настолько варварскими, что все остальные расы начнут относиться к нему хуже. Прежде всего, это применение биологического оружия. Стоит отметить, что, если игрок сильнее врага, у него нет необходимости использовать биологическое оружие, так как захватить планету десантом гораздо выгоднее (и больше шансы на захват вражеской технологии). Биологическое оружие полезно только для слабых рас, но и они не могут часто им пользоваться, так как постоянное снижение отношения остальных рас приведет к политической изоляции.

Также считается недостойным уничтожать или захватывать последнюю планету какой-либо расы. Это осуждается как геноцид. Однако агрессивные расы часто могут как применять биологическое оружие, так и полностью уничтожать другие расы, и игрок должен быть готов к этому.

Наиболее интересной находкой игры, резко повышающей важность дипломатии, является *Высший совет (High Council)*. Целью этого органа является выбор единого императора Галактики. Если императором выберут игрока, это считается выигрышем. Он может либо просто выйти из игры, либо продолжать ее, но уже против всех остальных рас. Если императором выберут кого-нибудь другого, то это почти всегда проигрыш, если игрок не может справиться со всеми остальными расами. Разумеется, полное уничтожение всех остальных рас является выигрышем, хотя и счита-

ется слишком жестоким. Master of Orion не ведет таблицы рекордов, в которой это могло бы наказываться.

Высший совет первый раз собирается, как только будут заселены 2/3 планет Галактики. Сначала выбираются два кандидата на императорский трон. Принцип их выбора мне непонятен, однако обычно это императоры двух очень сильных цивилизаций. После этого начинается голосование. Количество голосов у каждой расы пропорционально ее населению. Можно либо проголосовать за одного из кандидатов, либо воздержаться. Если один из кандидатов получит не менее 2/3 всех голосов, он выбирается императором. Если никто не получит такого количества, совет будет собираться через определенный срок, пока кого-нибудь не выберут. Если осталось только две цивилизации, совет не собирается, так как не имеет смысла, и битва идет до полного уничтожения одной из сторон.

Голосование оказывает огромное влияние на всю дипломатию. Если проголосовать за одну сторону, то ее отношение заметно улучшится, а отношение другой стороны — ухудшится. Если воздержаться, немного ухудшится отношение обеих сторон. На ранней стадии игры этим можно воспользоваться для умиротворения сильного соседа. Игрок имеет большое преимущество, так как всегда голосует последним и может точно рассчитать свои действия.

Естественно, игрок должен сам стремиться стать императором. Очевидно, что, как только у него будет больше 1/3 всего населения Галактики (то есть всех голосов), он может не опасаться, что выберут другого, так как у всех остальных не хватит для этого голосов. Тогда он может постепенно захватывать планеты, пока не получит 2/3 населения, и «выбрать себя сам», если его не изберут до этого.

На начальной стадии игры надо внимательно следить, кто за кого проголосовал и сколько голосов у него было. Если какой-либо кандидат (кроме самого игрока) почти наберет нужное количество, следует немедленно позаботиться о расколе его партии. Для этого надо поднять отношение нужных сторон и на-

травить одних на других. Следует стремиться к тому, чтобы все прочие расы воевали и чтобы количество населения у обеих сторон было примерно равным. В таком случае император не будет выбран (хотя правила, по которым инопланетные расы отдают голоса, и неизвестны, но каждая из них голосует за себя, и никто не голосует за своего врага).

После того как игрок получит с помощью захватов и планетологии значительное количество голосов, ему стоит заключить союз и позаботиться о том, чтобы этот союз был сильнее по технологии и обладал немного большим населением, чем враги. Захват вражеских планет обеспечит требуемую 1/3 голосов, если игрока не выберут императором до этого.

Вражескую дипломатию тоже следует принимать в расчет. Надо добиваться, чтобы все союзники вели войны, выгодные игроку. Если одна сторона станет слишком теснить другую, можно укрепить слабые расы, передав им несколько технологий. Как видно, дипломатия в этой игре невероятно близка к реальности.

Теперь можно привести *НЕКОТОРЫЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ОТНОСИТЕЛЬНО СТРАТЕГИИ НА НАЧАЛЬНОЙ СТАДИИ ИГРЫ*. По умолчанию ресурсы на все 6 отраслей технологии выделяются почти поровну, но WEAPONS и PROPULSION имеют некоторое преимущество за счет FORCE FIELDS и PLANETOLOGY. Такое распределение почти наверняка ошибочно, так как в начале игры основной целью является захват как можно большего количества планет. Для этого требуется повысить дальность кораблей и освоить технологию постройки колоний на враждебных планетах. То есть основными являются отрасли PLANETOLOGY и PROPULSION (для Silicoid'ов — только PROPULSION).

С другой стороны, поскольку много времени тратится на постройку фабрик, может быть выгодно получить **Improved Industrial Tech 9**, которая позволит сэкономить несколько ходов. Очень ценной является **Improved Eco Restoration**, так как на поддержа-

ние экологии в начале игры может тратиться около 1/3 всей продукции, а эта технология уменьшает затраты на экологию в полтора раза. **Improved Terraforming +10** обходится очень дешево и окупается даже для одной планеты. Наконец, более скоростные двигатели позволяют быстрее перебрасывать колонистов и тем самым быстрее отстраивать каждую колонию. Они также пригодятся и для разведки, и для боевых кораблей.

Начальный этап игры продолжается, пока в пределах досягаемости игрока остаются пригодные для колонизации планеты. На этом этапе нужно захватывать планеты как можно быстрее, обращая внимание не столько на их бонусы, сколько на стратегическое положение. Следует стремиться к центру Галактики, чтобы вступить в контакт с большинством рас. Тогда Вы не окажетесь в изоляции и сможете выгодно обмениваться технологиями.

В статье Кена Фишкина (Ken Fiskin) из электронного журнала Game Bytes приводятся много полезных рекомендаций по стратегии начального периода игры. Он предлагает не бросать всю продукцию на строительство новых фабрик, а ограничиться строительством 3,5 фабрик за ход. Остальные ресурсы следует пускать на строительство кораблей-колоний либо на развитие технологий, описанных выше. Это позволит занять больше планет, а отстроить их можно и после того, как свободных планет не останется.

Некоторые цифры позволяют оценить правильность выбранной стратегии. Каждый миллион населения производит 0,5 ВС за ход (Класкоп'ы больше). Каждая фабрика в начале игры стоит 10 ВС и производит 1 ВС за ход (кроме планет RICH). Кроме того, она производит 1 единицу загрязнения (Waste), на очистку которого в начале игры уходит 0,5 ВС. Таким образом, фабрика окупается только за 20 ходов! Легко подсчитать, что на родной планете, обладающей 100 миллионами населения, можно построить 200 фабрик. Это потребует 2000 ВС и 20—30 ходов.

Чисто с математической точки зрения выгоднее строить фабрики позже, когда будут получены Improved Industrial Tech 9, Impro-

ved Eco Restoration и Reduced Industrial Waste 80%. Можно подсчитать, что, имея хотя бы 7—8 планет, выгоднее сначала получить эти технологии, прежде чем вообще строить что-либо. Фабрика окупается уже не за 20, а за 11 ходов. Кроме того, при этом повышается уровень технологии и есть возможность обмениваться с другими расами.

Игровые интересы тем не менее требуют как можно более быстрого захвата планет, поскольку каждая следующая планета дает возможность захватить что-либо еще или вступить в контакт. Однако корабль-колония стоит в начале игры 570 ВС, то есть эквивалентен 57 фабрикам. Могут возникнуть сомнения, стоит ли тратить такие ресурсы, например, на раннюю колонизацию планеты Minimal с максимальным населением 10 миллионов? Без всякого сомнения, стоит, так как в дальнейшем эту планету можно терраформировать. Кроме того, она может предоставить доступ к более богатым планетам.

В самом начале игры дается 2 корабля-разведчика. Надо немедленно построить еще 2—5 таких кораблей, в зависимости от размера Галактики и расположения родной планеты. Эти корабли очень дешевые, способны летать на 6 парсеков в начале игры и могут некоторое время прогонять невооруженные корабли врага от ценных планет. Чтобы удерживать планеты, которые будут недоступны для колонизации длительное время (например, далеко расположенных или RADIATED), недостаточно разведчиков. Я обычно строю более крупные (Medium) истребители-разведчики с двумя лазерами и Reserved Fuel Tanks. Такой корабль стоит порядка 85 ВС и может впоследствии использоваться при неожиданном нападении врага. Если RADIATED-планета расположена достаточно близко, то для ее удержания довольно маленьких истребителей.

С точки зрения технологии, разумеется, в первую очередь должна исследоваться **Hydrogen Fuel Cells (Range 4)**, если она есть. Бывают случаи, когда все ближайшие планеты расположены на расстоянии не меньше 5, но это встречается довольно редко. В самом

начале игры рекомендуется уравнивать все технологии и выделить около 20 RP только на один ход, чтобы посмотреть, какие технологии доступны в каждом разделе. Также очень важны **Nuclear Engines**, поскольку скорость кораблей увеличивается вдвое, но они обходятся дороже.

Рост населения — еще один параметр, который обязательно должен приниматься во внимание. Если выделить много ресурсов на экологию, можно размножаться быстрее, но население растет, даже если не выделено ничего. Это очень важно, так как население тоже дает продукцию (из предыдущих расчетов видно, что 1 миллион колонистов дает столько же продукции, сколько фабрика в начале игры). Фишкин считает, что естественный рост населения максимален, когда оно достигает примерно половины возможного населения для планеты. Поэтому надо перебрасывать население с более заселенных планет на менее заселенные.

В общем, рекомендации Кена Фишкина по поводу строительства 3,5 фабрики за ход верны, за исключением планет RICH и особенно ULTRA RICH. На планете RICH фабрика дает 2 BC за ход, а не один, и количество Waste по-прежнему остается равным 1, то есть каждая фабрика производит 1,5 BC за ход и окупается быстрее чем за 7 ходов. Для планеты ULTRA RICH фабрика окупается за 4 хода. Если перебросить на такие планеты максимум населения, то можно отстроить все фабрики за 10—15 ходов, после чего строить корабли-колонии.

Кроме того, нельзя забывать бонусы, присущие различным расам. Klackon'ы могут бросить все силы на Construction и получить Reduced Waste 80% и Improved Industrial Tech 9 (или даже 8) для ускорения строительства, а потом продолжать развивать Construction, пока не станет возможным корабль-колония размера Large с Reserved Fuel Tanks (Construction увеличивает размеры кораблей). Это поможет наверстать упущенное время, а также выменять некоторые технологии у других. Разумеется, при этом надо удерживать как можно больше планет. Alkari,

наоборот, могут получить Range 6, а также Nuclear Engines, что позволит им разведывать планеты быстрее и дальше прочих. Sakkra могут разработать Controlled Dead Environment, и т. д.

Наиболее существенно то, что во многих разделах есть технологии, наличие которых позволяет начать наступательные действия в самом начале игры. Для Klackon'ов, например, это Automated Repair System + Zortium Armor (Huge-корабли практически неуязвимы на этом этапе), для Alkari — Energy Pulsar, для Sakkra — Death Spores, для Mrrshan'ов — бомбы. Если повезет, то можно захватить колонии и фабрики соседей, не тратя времени на постройку кораблей-колоний и фабрик, а также сохранив неплохой боевой флот.

После того как контакт с другими расами обозначит пределы экспансии игрока (впрочем, если он сильнее соседей, то может начать войну), он должен попытаться удержать за собой как можно больше враждебных планет, контролируемых его флотом. Надо усилить контролирующие флоты и бросить все силы на планетологию, чтобы получить требуемую технологию быстрее противника. При первом же контакте желательно заключить договор о ненападении — это может помочь выиграть время. Особенно хорошо людям, так как они могут заключать договор практически после первого же контакта. Однако после заключения договора Ваши истребители, контролирующие планеты, предназначенные для колонизации, не смогут помешать новым «друзьям» построить там колонии. Если Вы уже заняли достаточное количество планет, то можете заключить пакт о ненападении, иначе лучше усилить флоты, охраняющие планеты, и как можно быстрее заселить их. В любом случае подпишите торговое соглашение, оно будет постепенно улучшать отношения между расами.

После занятия всех планет и постройки колоний следует развивать все отрасли технологии примерно одинаково, но при этом временно переключать все силы на те отрасли, в которых разрабатывается самое ценное.

Наиболее ценны технологии терраформирования и **Improved Robotic Controls**, так как они увеличивают производственные мощности. Иногда бывает остро необходимо какое-нибудь специальное устройство.

При проектировании кораблей прежде всего следует решить, какие основные требования к ним предъявляются. Это может быть маленький истребитель, в который требуется втиснуть оружие получше, а оставшееся место отдать под двигатели и компьютер. Это может быть особый корабль со специфическим вооружением, диктующим размер и прочие параметры конструкции. Это может быть бомбардировщик, истребитель, перехватчик, торпедоносец и т. д.

Выигрывает тот, кто не тратит ресурсы на проигрышные конструкции, а развивает технологии, пока не сможет поместить в корабль запланированные предметы. Если оружие «чуть-чуть не влезает» в корабль, не стоит переходить к большему размеру. Надо определить «узкое место» и развивать соответствующую технологию. На размеры кораблей влияет CONSTRUCTION. Чем выше ее уровень, тем больше места в кораблях всех типов. Кроме того, она, скорее всего, влияет на цену и размеры брони. PROPULSION действует на цену и размеры двигателей (как мы видели выше, любое оружие и специальное устройство требуют энергии, которая выражается в дополнительном количестве двигателей). Чаще всего развитие одной из этих технологий позволяет «втиснуть» оружие в корабль.

Кроме этого, очевидно, COMPUTERS определяет цену и размеры компьютеров и систем ECM, FORCE FIELDS — силовых щитов, а WEAPONS-оружия. Неизвестно, влияет ли на что-нибудь в корабле планетология, но даже без этого она достаточно ценна.

Сейчас мы более подробно опишем некоторые специальные устройства и тактику применения некоторых видов оружия. В игре нет практически ни одного явно ненужного оборудования. Более слабое оружие имеет хотя бы то преимущество, что оно дешевле и занимает меньше места.

Два специальных устройства — **Inertial Stabilizer** и **Inertial Nullifier** — предназначены для повышения маневренности корабля. Повышение маневренности влечет за собой усиление защиты от лучей и ракет, а также увеличивает боевую скорость. **Inertial Stabilizer** увеличивает маневр на 2 класса (соответственно, на 2 защиту и на 1 боевую скорость), а **Inertial Nullifier** — на 4 класса (на 4 защиту и на 2 боевую скорость). Нелишне будет напомнить, что максимальная достижимая боевая скорость без этих устройств равна 5, но она получается только при использовании самых быстрых двигателей. Так что **Inertial Nullifier** позволяет добиться скорости 7, что дает возможность, например, бомбардировщикам использовать свое оружие уже на первом ходу.

Размер и цена этих устройств сильно зависят от размера корабля. Для маленьких кораблей они довольно дешевы (на высоком уровне технологии), зато для больших вместо них лучше поставить что-нибудь более эффективное. Оба устройства вместе поставить нельзя.

Cloaking Device делает корабль «невидимым», пока он не откроет огонь. На практике это означает +5 к лучевой и ракетной защите. Наиболее полезно это устройство при атаке вражеских планет, так как кораблям приходится преодолевать расстояние до планеты, не открывая огня. Размер и цена этого устройства также сильно зависят от размера корабля, и вполне реально построить маленький корабль с **Cloaking Device** и **Inertial Nullifier**'ом, который будет защищен очень сильно. Если еще поставить хорошую ECM и щит, то можно получить корабль, по которому будут промахиваться как вражеские корабли, так и их ракетные базы.

Два ремонтных устройства — **Automated Repair System** и **Advanced Damage Control** — жизненно необходимы для кораблей значительного размера. Без них строительство больших кораблей было бы невыгодно, так как один такой корабль стоит примерно столько же, сколько 200—400 маленьких. Он может нести больше оружия, однако, как мы

видели на примере Guardian'a, когда враг стреляет по маленьким кораблям, большая часть удара у него пропадает зря, а вот крупногабаритные корабли будут уничтожаться очень быстро. Ремонтные устройства чинят часть корабельных HP и тем самым делают этот корабль «бессмертным» для относительно слабого вражеского флота. Такие корабли часто могут бомбардировать ракетные базы, не обращая внимания на их огонь.

Automated Repair System восстанавливает до 15% текущих HP корабля, а Advanced Damage Control — до 30%. Как следует из приведенных выше расчетов, враг должен наносить таким кораблям не менее 13 или 23% их текущих HP, чтобы иметь хоть какую-то надежду на их уничтожение. Если изобретена нейтрониевая броня, то максимальное количество HP огромного корабля составляет 3600. Если поставить Advanced Damage Control, то врагу потребуется за первый ход нанести не менее 870 HP. Для этого необходим довольно сильный флот, тем более что подобных дреднотов можно отправить несколько.

Специально для защиты от ракет предназначены три следующие устройства: **Anti-Missile Rockets**, **Zyro Shield** и **Lightning Shield**. Они отличаются размерами, ценой и максимальным процентом уничтожаемых ракет 40, 75 и 100% минус 1% × технологический уровень ракеты. Разумеется, применение подобных устройств целесообразно только для больших кораблей, так как для уничтожения маленького корабля может быть достаточно даже одной ракеты. Маленькие корабли берут количеством, а не защитой. Вообще в маленьких кораблях параметр *эффективность огня / стоимость* намного выше, чем в больших, так как меньше накладные расходы на двигатели, броню и т. д. А вот большие корабли нуждаются в защите.

В формулу количества уничтожаемых ракет для этих устройств входит технологический уровень ракеты. Очевидно, это тот уровень WEAPONS, который необходим для разработки данных ракет. Максимальный уровень каждого раздела технологии (при котором все технологии из списка уже разрабо-

таны) составляет около 60. (После этого начинается разработка Advanced Weapon Technology I и пр. — только для повышения уровня.) Отсюда следует, что даже Lightning Shield будет отражать всего лишь около половины выпущенных Zeon Missiles. Однако более старые ракеты, которыми часто оснащают свои корабли противники, будут отражаться лучше. Такие устройства обычно ставят на огромные бомбардировщики, которые должны уничтожить ракетные базы раньше, чем будут уничтожены сами.

Stasis Field позволяет «заморозить» вражескую группу на 1 ход, но при этом атаковать «замороженные» корабли нельзя. Это устройство позволяет одной группе кораблей атаковать сразу две — одна «замораживается», а вторая атакуется. Поэтому подобное устройство очень полезно там, где корабль должен сражаться с несколькими группами врагов. Если вражеская планета имеет слабые базы, но сильный флот, есть смысл послать несколько больших кораблей, которые будут «держат» вражеский флот во время бомбардировки. Но лучше всего применять это устройство для защиты.

Warp Dissipator — еще одно чисто защитное устройство. Оно снижает скорость вражеских кораблей на 0—1 за ход. Очевидно, это означает, что для нормальной работы этому устройству требуется хороший компьютер. Его лучше ставить на большие корабли, которые смогут выдержать вражеский огонь, пока враг не будет полностью остановлен. Большое значение имеет и то, что это устройство бьет на 3 клетки. Если корабль-жертва не имеет дальнобойного оружия, он будет полностью остановлен и расстрелян издалека без малейших потерь.

Третьим типично защитным устройством является **Technology Nullifier** снижающий класс вражеского компьютера на 2—6 единиц за выстрел. Совершенно очевидно, что этим можно полностью разнести вражеские компьютеры еще до того, как враги подойдут на расстояние атаки (дальность действия составляет целых 4 клетки). Однако это устройство отлично подходит и для атаки, и для бомбар-

дировки, так как действует и на компьютеры ракетных баз. Пара выстрелов практически обезвреживает базы, и остальные корабли могут бомбить спокойно.

Displacement Device требует очень высокого уровня технологии, но само по себе это устройство не очень полезно. Оно позволяет кораблю перемещаться в подпространство и обратно, избегая 1/3 всех неприятельских атак. Дело в том, что если враг представляет опасность, то и остальные 2/3 атак наверняка уничтожат корабль. С другой стороны, такое устройство защищает от ракет не хуже, чем Zyro Shield (если у врага хорошие ракеты), но не только от ракет. Это устройство хорошо работает на огромном корабле вместе с Advanced Damage Control. Оно позволяет кораблю спокойно лечиться в среднем каждый третий ход.

Sub Space Teleporter чрезвычайно полезен. Это устройство позволяет кораблю на каждом ходу телепортироваться в произвольное место на экране и первым нанести удар. Конечно, это находит применение практически в любом бою. Бомбардировщики могут бомбить на первом же ходу, защитники — атаковать врага еще на подступах к планете и т. д. Особенно полезна телепортация для огромных кораблей с Advanced Damage Control. Если игрок видит, что вражеский флот через пару ходов все же уничтожит его корабль, то можно «убежать» и несколько ходов чиниться. Телепортирующиеся корабли могут даже некоторое время бегать от ракет!

Телепортер позволяет сэкономить на маневренности корабля. Можно поставить маневр 1, так как в бою корабль все равно будет телепортироваться и его боевая скорость не имеет значения. Однако не стоит забывать и о том, что есть технология запрета телепортации возле своих планет, Sub Space Interdictor. Стоит врагам разработать ее — и кораблям игрока придется под огнем ползти к планете, а на модернизацию флота уйдет много времени и денег. Так что лучше все же не экономить на маневренности, тем более что она увеличивает защиту корабля. Сам игрок должен получить Sub Space Interdictor, если его

враг имеет телепортацию или близок к этому, иначе защищать планеты будет очень трудно.

Oracle Interface обеспечивает более эффективное пробивание вражеских щитов. Это не очень полезно для уничтожения вражеских кораблей (поскольку максимальный класс корабельного щита равен всего 15), зато позволяет легче уничтожать вражеские ракетные базы (щит может достигать класса 25 и более). Огромный корабль-бомбардировщик с этим устройством должен использовать тяжелое лучевое вооружение (Tri-Focus Plasma Cannon или Mauler Device) в больших количествах. Его же можно использовать против вражеских кораблей больших размеров.

Black Hole Generator — наиболее совершенное, «абсолютное» оружие. Его размер довольно велик, поэтому его можно ставить только на огромные корабли (на большие только в конце игры). Достаточно поставить такой генератор на корабль, и он сможет воевать совсем без оружия. Генератор уничтожает от 25 до 100% вражеских кораблей или ракетных баз из соседней группы минус 2% × класс их щита. Размеры и количество HP кораблей не имеют никакого значения. Однако требуется самый лучший компьютер: если уничтожать 25% минус 2% × класс щита, то многие типы кораблей вообще будут неуязвимы. Если в среднем получается около 70%, то какой бы щит ни стоял на кораблях врага, генератор будет уничтожать в среднем не менее 40% этих кораблей за каждый ход.

Ракетные базы имеют более прочные щиты, но и они эффективно уничтожаются генератором черных дыр. Он может разрушать в среднем по 10—20% баз за каждый ход (так как они имеют слабую защиту), и этого будет достаточно для овладения планетой. Единственный недостаток генератора — малая дальность действия. Если враги используют генератор, следует разрушать их корабли дальнобойным оружием.

Следующие два устройства, **Ion Stream Projector** и **Neutron Stream Projector**, являются особыми видами оружия. Первый из них снимает у врага 20% всех его HP +1% × количество стреляющих кораблей / 2, а второй —

вдвое больше, то есть $40\% \text{ HP} + 1\% \times$ количество кораблей. Легко подсчитать, что для полного уничтожения вражеских кораблей (снятия $100\% \text{ HP}$) достаточно 160 кораблей, оснащенных Ion Stream Projector'ом, и всего 60 кораблей с Neutron Stream Projector'ом. Однако этот расчет не учитывает вражеские щиты, а они действуют в полную силу, как и для обычного оружия.

Получается довольно интересная картина: если игрок применяет такое оружие, врагу выгоднее иметь очень мало HP при хорошем щите! Например, маленькие корабли могут иметь всего 3 HP и щит класса 15. То есть им придется наносить 18 HP, что составляет 600% от их полного количества. Для этого понадобилось бы 560 кораблей с нейтронными и целых 1160 с ионными Projector'ами, а эти устройства довольно велики и не вмещаются на маленькие корабли.

С другой стороны, против больших кораблей Projector'ы действуют великолепно. 100—200 кораблей с Projector'ом могут уничтожить любой большой корабль за один выстрел. Даже один корабль с Neutron Stream Projector'ом и каким-нибудь оружием способен уничтожить огромного врага, оснащенного Advanced Damage Control (если, конечно, продержится нужное количество ходов). Ракетные базы тоже довольно легко уничтожаются эскадрой кораблей с Projector'ами, если она сможет добраться на расстояние выстрела. Оба Projector'a стреляют на 2 клетки, что дает преимущество над большинством врагов, которые чаще всего стреляют только по соседним целям.

Energy Pulsar и **Ionic Pulsar**, наоборот, выгоднее применять против маленьких кораблей, чем против больших. Пульсары резко отличаются от всех остальных видов оружия тем, что поражают не просто одну группу вражеских кораблей, а все расположенные по соседству (в том числе и свои). **Energy Pulsar** наносит всем соседним кораблям по $1-5 \text{ HP} + 1 \text{ HP} \times$ количество кораблей / 2, а **Ionic Pulsar** — вдвое больше, то есть $2-10 \text{ HP} + 1 \text{ HP} \times$ количество кораблей. Так как маленькие корабли не могут иметь больше 18 HP, достаточно всего

50 кораблей с **Energy Pulsar**'ом, чтобы за один ход уничтожить произвольное количество таких кораблей, принимая в расчет их щиты (зарегистрирован случай с 32 000 кораблей). 500 кораблей с **Ionic Pulsar**'ом могут за ход уничтожить все вражеские корабли, кроме огромных. Такая армада может за ход уничтожить и все ракетные базы на планете, независимо от их количества.

Пульсары занимают несколько меньше места, чем Projector'ы, и в конце игры становится возможен средний корабль с **Ionic Pulsar**'ом. Хорошо развитая планета способна построить более 20 таких кораблей за ход, и появляется вероятность создания устрашающего флота в 500—1000 кораблей. Хотя **Energy Pulsar** вдвое слабее, чем **Ionic**, он занимает в три раза меньше места, поэтому его можно поставить даже в маленький корабль (только при очень высоком уровне CONSTRUCTION и PROPULSION). Таких кораблей можно построить очень много, хотя 8000 будет достаточно для мгновенного уничтожения любого врага.

При использовании пульсаров надо следить, чтобы они не уничтожили собственные корабли. В автоматическом режиме пульсары никогда не применяются, если рядом есть свои корабли. Но иногда это может быть выгодно, особенно если свои корабли огромного размера и оснащены Advanced Damage Control, то есть могут восстанавливать потери. Корабли с пульсарами являются отличными защитниками, но надо быть внимательным, иначе можно уничтожить собственные ракетные базы.

Чтобы пульсары били наиболее эффективно, их надо применять в соответствующем месте, чтобы по соседству было как можно больше кораблей врага. Если враг получит время, то сможет нанести кораблям с пульсарами вред, особенно дальнобойным оружием. Поэтому корабли с пульсарами чаще всего оснащаются Sub Space Teleporter'ом, чтобы первым же ударом уничтожить мелкие корабли врага.

Следующее устройство, **Repulsor Beam**, является совершенно особым. Оно не наносит врагу никакого вреда, но не дает ему подойти

вплотную к кораблю. Стоит врагу попытаться подойти, как Repulsor Beam отталкивает его назад еще до того, как он успеет применить свое оружие. Это устройство *полностью изменяет стандартные правила конструирования кораблей*. Следует всегда учитывать его, если оно есть у врага. Технология Repulsor Beam доступна очень рано, так что даже слабые враги могут ее иметь.

Предположим, игрок создает огромный корабль с Black Hole Generator'ом, Death Ray и т. д., для уничтожения вражеских ракетных баз. Этот дредноут не сможет даже приблизиться к среднему кораблю, имеющему Repulsor Beam, так как все его оружие ближнего действия. Если защитный флот врага включает несколько таких кораблей, они могут не подпустить бомбардировщик к планете. В любом случае ему придется огибать такие корабли под огнем ракетных баз. Кроме того, отталкивание корабля завершает его ход, так что высокая скорость не поможет. Все это очень неприятно.

Чтобы избежать бессилия перед Repulsor Beam, надо поставить на корабль дальнобойное оружие (стреляющее не менее чем на 2 клетки). Тогда он сможет просто уничтожить врага и пройти к планете. Если оружие имеет очень большую дальность (например, Stellar Converter — 3 клетки), то Repulsor Beam полностью теряет свое значение. Кроме того, он не может оттолкнуть телепортирующийся корабль, и это можно использовать.

Разумеется, корабли игрока также могут применить Repulsor Beam. Это устройство отлично защищает от большинства вражеских кораблей, которые обычно создаются по принципу максимизации огневой мощи, невзирая на дальность боя. В корабли с Repulsor Beam'ом можно ставить только дальнобойное оружие, чтобы расстреливать отталкиваемого врага. Если корабль проектируется как бомбардировщик, можно также взять специальное оружие против ракетных баз (как уже говорилось, лучевое оружие против планеты находит применение только с близкого расстояния). Так как оно будет редко использо-

ваться против кораблей врага, стоит взять бомбы как самые эффективные при наименьших затратах.

Repulsor Beam является почти постоянным компонентом защитных кораблей. Защитники по определению слабее нападающих, но Repulsor Beam не дает реализовать это преимущество. Он также не подпускает бомбардировщики врага к поверхности планеты. Если кроме него поставить еще и Warp Dissipator, имеющий дальность 3 клетки, то можно отразить даже самые серьезные атаки на планету (кроме торпедных атак). Любое дальнобойное оружие или устройство (например, Projector'ы, Technology Nullifier) органично сочетается с Repulsor Beam'ом.

Вследствие небольшого размера Repulsor Beam можно устанавливать на любые корабли, даже маленькие. Обычно большие корабли имеют ремонтные устройства, а маленькие лишены защиты, так как небольшие потери легко компенсировать. Repulsor Beam одинаково защищает корабли любого размера. Даже в начале игры средний корабль с Heavy Ion Cannon и Repulsor Beam'ом может заставить отступить сильного врага. Это используется на протяжении всей игры.

Наконец, последнее специальное устройство часто используется вместе с Repulsor Beam'ом, так как оно увеличивает дальность всего лучевого оружия на целые 3 клетки. Это **High Energy Focus**. Оно дает кораблю возможность расстреливать врагов издали. Очень хорошая конфигурация получается, если поставить еще и Sub Space Teleporter, так как тогда корабль сможет на каждом ходу уходить от врагов и вести огонь. Защитные корабли получают еще один шанс расстрелять нападающих и не дать им уйти.

Особенно полезен High Energy Focus для обстрела вражеских планет, так как он позволяет не подходить к планете вплотную. Высокоскоростные корабли с этим устройством могут обстреливать планету на первом ходу боя, не имея Sub Space Teleporter'а. Если враг обладает High Energy Focus и мощным лучевым оружием, то единственный способ защитит

свои ракетные базы — это быстро уничтожить вражеские корабли. Если корабль имеет High Energy Focus и какое-нибудь устройство ближнего действия (например, Black Hole Generator), то за один ход он может атаковать сразу две группы вражеских кораблей: одну издалека, а вторую вблизи. Это очень желательная возможность.

В процессе игры время от времени возникают *случайные события*, которые придают игре колорит и увеличивают чувство реальности. Некоторые события касаются только одной планеты, другие — всей расы, третьи могут иметь галактическое значение. Случайные события могут происходить как на планетах игрока, так и на чужих. Ниже перечислены типы этих событий и их последствия.

1. На одной из планет может разразиться *чума (PLAGUE)*. При этом на каждом ходу будет погибать несколько миллионов человек, пока ученые не найдут лекарство. Вся научная продукция этой планеты уходит на поиски средства от чумы, пока оно не будет изобретено.

2. Ученые одной из планет узнают, что их звезда через несколько лет превратится в *сверхновую (SUPER NOVA)*. Они должны успеть разработать устройство, не допускающее этого. Как и в случае чумы, вся научная продукция уходит на разработку этого устройства. Люди не погибают, но если они все же не успеют, то вся колония практически уничтожается.

3. *Землетрясение* может уничтожить несколько миллионов человек и несколько фабрик. Обычно эти потери легко восстанавливаются.

4. Может произойти *экологическое бедствие* — в результате аварии планета будет заражена радиацией. При этом надо несколько ходов проводить терраформирование, причем планета может и не достичь своего прежнего максимального количества населения.

5. *Компьютерный вирус* может поразить исследовательские компьютеры, что выразится в потере определенного количества RP. Это

количество может вычитаться из всех 6 технологических отраслей либо только из одной, если вирус испортил именно эти исследования.

6. Торговля какой-либо планеты может подвергнуться нападению *пиратов*, если на ней нет достаточного количества кораблей. Они будут уменьшать размеры торговли, пока хозяин этой планеты не поместит туда достаточно большой флот.

7. Одна из колоний расы может поднять *восстание (REBELLION)*. При этом она не дает никакой продукции, пока не будет покорена имперскими силами. Обычно при восстании население планеты уменьшается, так как бунтовщики убивают лояльных граждан. При восстании сообщается примерное количество войск бунтовщиков. Для умирения надо послать имперские войска (как на захват вражеской колонии), причем их должно быть больше, чем бунтовщиков, так как снаряжение сторон одинаково.

Следствием восстания обычно является сильное уменьшение населения как на восставшей планете, так и на тех, с которых были посланы войска на умирение. Если планета не захватывается достаточно долго, к восстанию могут присоединиться другие колонии, и тогда ликвидировать его станет еще труднее.

8. *Изменение бонуса планеты*. У планеты может сдвинуться ось, в результате чего она станет плодородной (FERTILE). На ней могут быть найдены ценные металлы, после чего она станет RICH. Наконец, имеющиеся металлы могут кончиться, после чего планета превратится в POOR.

9. *Богатые торговцы* иногда предлагают одной из рас добровольное пожертвование в виде некоторого количества продукции. Это количество может даже превосходить годовое производство слабой расы.

10. В одной из рас, управляемых компьютером, может произойти *переворот*, и ее император сменится. Это будет означать для игрока отмену торгового соглашения и установление нейтральных отношений с новой властью.

11. Самым тяжелым по последствиям из случайных событий является *попытка покла одной расы убить императора другой*. Жертва покушения всегда объявляет войну, независимо от предыдущих отношений между расами. Это может разрушить всю внешнюю политику игрока и ввергнуть его в войну без подготовки.

12. Еще три случайных события заключаются в *появлении внегалактических тел*, способных нанести значительный вред. Это *комета (Comet)*, *космический кристалл (Space Crystal)* и *космическая амеба (Space Ameoba)*. Всех их требуется уничтожить до того, как они успеют нанести ущерб. Для этого необходим довольно сильный флот.

Комета летит на определенную планету и уничтожается защитным флотом по частям, без реального космического боя. Время от времени галактические новости сообщают, сколько процентов тела кометы уничтожено. Если комета не будет ликвидирована в нужный срок, она полностью уничтожит колонию.

Космический кристалл и космическая амеба появляются из-за пределов Галактики и летят через нее. Они могут просто пролететь, не напав ни на одну планету, но чаще всего нападают на все колонии на своем пути. Галактические новости, обычно сообщающие о всех случайных событиях, не говорят, к какой планете направляется кристалл или амеба. Их надо найти на карте и проследить путь в течение нескольких ходов.

Если кристалл либо амеба нападает на планету, то происходит реальная битва с ее защитниками. Оба агрессора имеют большое количество НР, но по классу вооружения несколько уступают Guardian'у. Конечно, их «вооружение» абсолютно нестандартно и поэтому не может быть изучено достаточно глубоко. Оно называется Crystal Ray и Amoeba Stream соответственно.

Если защитники проигрывают битву за планету, колония полностью погибает. Только в способе уничтожения космический кристалл значительно отличается от амебы. Он уничтожает все население колонии, оставляя

нетронутыми фабрики (большой соблазн для противников). Космическая амеба полностью уничтожает колонию и превращает планету в RADIATED, разрушая экологию. Такие действия продолжаются, пока внегалактическое тело не покинет Галактику либо будет уничтожено. Космический кристалл и космическая амеба довольно легко уничтожаются в конце игры, но в начале победить их практически невозможно.

Оценка: 11 («Великолепная игра, которую невозможно забыть»).

Комментарий

Невольно сравнивая эту игру с Цивилизацией, нельзя не заметить, насколько Master of Orion проще. Вместе с тем эта игра «более стратегическая», чем Цивилизация, так как случайности (в частности, начальное расположение сторон) оказывают меньшее влияние на стратегию. Обычно, для того чтобы сделать игру более близкой к реальности и, следовательно, более интересной, ее правила усложняются и учитывается большее количество деталей. Master of Orion ясно показал, что даже при очень высоком уровне абстракции игра может быть очень интересной. Надо только детализировать именно то, что приносит удовольствие игрокам, и тогда «центр тяжести» игры будет смещен именно в этом направлении. Разработка технологий, конструирование боевых единиц, собственно бой и дипломатия намного интереснее, чем усмирение недовольных, ирригация и проводка дорог, даже в Цивилизации.

Дизайн игры Master of Orion поистине образцовый. Но нет игры, которую нельзя было бы как-нибудь улучшить. Поэтому я все же приведу несколько пожеланий в уверенности, что они совпадут с пожеланиями многих других и фирма Sim Tex учтет их при создании следующих версий игры.

Прежде всего, в этой игре, как и в Цивилизации, совершенно необходима возможность играть вдвоем или даже с большим ко-

личеством человек, вплоть до 6 игроков. Предпосылки для игры вдвоем самые благоприятные, так как большинство действий каждого игрока в процессе хода заключается в нескольких изменениях распределения ресурсов. Компьютерная анимация и космические бои часто занимают больше времени, чем действия игрока. Можно добавить режим отключения анимации и автоматического проведения боя на своих колониях без его показа (обычно нападающие слабее и легко отражаются в автоматическом режиме). При этом ход игрока занимал бы 1—2 минуты, и игру можно было бы закончить за несколько часов.

Далее, стратегия построения флотов у рас, управляемых компьютером, далека от оптимальной, как и стратегия проведения боя (иногда более сильный флот почему-то отстывает). Специальные устройства применяются без какой-либо системы — очевидно, выбираются случайным образом. Нередки случаи использования Repulsor Beam'a без дальнбойного оружия. Огромные корабли не всегда имеют ремонтные устройства, и т. д. Большинство компьютерных флотов достаточно равномерны, то есть состоят из нескольких сотен (или тысяч) маленьких кораблей, до тысячи средних, 20—100 больших и несколько огромных. Это практически всегда является лишней тратой ресурсов, так как любое оружие игрока при этом может найти оптимальную цель (для пульсаров — маленькие корабли, для Projector'ов — большие и т. д.), и врагу в любом случае будет нанесен большой ущерб.

Особенно глупыми являются попытки атаковать планеты без каких-либо вооружений для этой цели. Если игрок имеет планетный щит класса XX, то уничтожить его ракетные базы можно только с помощью самого тяжелого оружия, бомб, торпед либо специальных устройств. Флот, не имеющий ничего из вышеупомянутого списка, захватить планету не сможет, независимо от его численности. Но компьютер часто посылает такие флоты даже на уровне Impossible.

Вообще в хорошей стратегической игре с

усложнением уровня компьютерные игроки должны не только получать количественную «фору» (например, на уровне Impossible и при размере Галактики Huge они успевают занять по 15—20 систем за то время, которое у игрока уйдет на заселение не более 8—10 при любой стратегии), но и качественно улучшать свою игру. Если в Цивилизации, с ее сложными правилами, это реализуется довольно трудно, то в этой игре ситуация гораздо проще — достаточно «научить» их правильно использовать специальные устройства. Количество этих устройств невелико, и многие удачные и неудачные комбинации можно просто заложить в игру.

Более высокий уровень интеллекта компьютерные игроки могут получить, если будут учитывать примерный состав вражеского флота. Например, если игрок широко использует огромные корабли, враг должен построить корабли с Projector'ами (и стремиться разработать, выменять или украсть соответствующую технологию, если у него ее нет). Против маленьких кораблей аналогично должны применяться пульсары. Если враг потерпел поражение при большей «силе флота» с его стороны, он должен немедленно сменить дизайн своих кораблей.

Было бы проще ввести для компьютерных игроков несколько стандартных функций кораблей. Например, «маленький истребитель» должен быть вооружен самым лучшим оружием и иметь хороший компьютер, остальное вторично. «Торпедоносец» также должен иметь по возможности небольшой размер, достаточный для несения одной торпеды. «Маленький бомбардировщик» должен нести одну бомбу и иметь большую боевую скорость (а лучше — Sub Space Teleporter) и т. д. Функция каждого корабля определяет необходимое количество таких кораблей для операций разного типа, а также его стратегию в бою.

Раса должна обновлять корабли каждого типа по мере разработки технологий. Очевидно, количество типов будет больше 6, так что надо еще выбрать, какие из них наиболее выгодны. Перед объявлением войны компью-

терная раса должна правильнее оценивать свои возможности. Параметр Fleet Strength совсем не учитывает силу ракетных баз. Ну и конечно же, полное уничтожение вражеских колоний не должно происходить так же часто, как это имеет место сейчас. Ведь захватить колонию намного выгоднее.

Несмотря на то что исключение из игры деталей планетного строительства привело к ее упрощению, все же можно кое-что добавить для увеличения реальности и интересности игры. Master of Orion совершенно игнорирует такую важную задачу флота, как конвоирование своих и перехват вражеских транспортов. Введение этих задач в игру не очень усложнило бы ее, но сделало бы гораздо интереснее.

Вообще говоря, кажется странным, что на маленькие истребители приходится тратить ресурсы, а на огромные транспорты, способные перевозить по миллиону человек, нет. Правила наземного боя можно было бы сделать гораздо интереснее, чем простое сравнение уровней технологий. Все это приводит нас к следующим предложениям:

1. Ввести особый тип «оружия» — жилой отсек для людей (допустим, на 100 000 человек, хотя это и нереально). Если надо перевозить больше людей, можно просто поставить много таких отсеков. Эти корабли могут иметь кое-какое оружие для защиты, а в конце игры даже стать серьезными боевыми кораблями. Посылать с планеты можно не больше населения, чем вмещается в транспортные корабли на ее орбите.

2. Такие транспорты должны высаживать десант на вражеские планеты прямо в процессе боя. Тем самым успех десанта прямо зависит от того времени, которое транспорты смогут продержаться у поверхности планеты, если ее защитные силы не уничтожены. Это гораздо реальнее и интереснее, чем просто узнавать, что потеряно столько-то транспортов.

3. Стоит ввести еще один раздел затрат на планетах — производство оружия и снаряжения для наземного боя. Если враг высадился на планету, то защищать ее будет не

все население, а только та его часть, для которой хватит накопленного снаряжения. Если враг одержит победу, то остальное население либо уничтожается, либо становится лояльным, либо берется в плен с дальнейшими дипломатическими последствиями — можно реализовать по-разному. При транспортировке людей для захвата планеты можно включать некоторое количество невооруженных для увеличения населения колонии. Это также позволит считать войска дивизиями (примерно по 10 000 человек), а не миллионами.

4. Наземный бой не должен заканчиваться так быстро. Покорение планеты может потребовать нескольких лет, причем обе стороны имеют возможность подбросить подкрепления (разумеется, для того, чтобы они прорвались, транспорты требуется поддерживать). В каждом году происходит одна битва, в результате которой погибает определенное количество войск каждой стороны. Пока на планете идет наземный бой, можно не считать ее ничьей колонией (точнее, каждая из воюющих сторон должна считать ее своей). Примечательно, что воюющих сторон может быть больше двух, тогда они должны делиться на два лагеря. Воюющая планета не может ничего производить или вести исследования, и ее население также не растет, пока одна из сторон не одержит полную победу. Фабрики также должны понемногу уничтожаться в ходе войны, как и гражданское население.

5. Было бы очень хорошо, если бы космический флот мог принимать участие в наземной войне. Если флот одной из сторон контролирует планету, то он мог бы бомбардировать вражеские войска (что, однако, приводило бы к разрушению большого количества фабрик и гибели гражданского населения). Это должно отражаться на дипломатических отношениях с другими расами.

Корабли, имеющие на борту вооруженный десант, могли бы даже брать вражеские корабли на абордаж (возможно, при наличии специального устройства). Успешный абордаж означал бы шанс на получение вражес-

ких технологий. Конечно, это приводило бы к потерям десантников в бою.

Невозможность боя в космическом пространстве между звездами приводит к потере игроками чувства пространства. Карта кажется игроку просто набором точек. Эту ситуацию можно и нужно исправить. Достаточно разрешить одной эскадре нападать на другую, если они проходят достаточно близко друг от друга. Кроме того, должна быть возможность послать свою эскадру на перехват эскадры противника, если враг виден, известно его направление и время прибытия, и перехватывающая эскадра успеет настичь его раньше, чем он прибудет. Это дает возможность держать сильные флоты на приграничных планетах и с их помощью защищать остальные. Роль скорости двигателей при таких правилах значительно возрастает.

Сравнивая Master of Orion с игрой Star Control II, можно заметить, что в последней корабли имеют гораздо большую ценность. Сравнивая многообразие характеристик космических кораблей в обеих играх, легко видеть, что кораблям в Орионе не хватает защиты. Конечно, есть целых три устройства для защиты от ракет, но ни одного для активной защиты от вражеского лучевого оружия. Можно было бы даже вставить устройство, отражающее вражеские лучи обратно!

В области передвижения кораблей также есть место для фантазии. Сейчас корабли либо просто перемещаются, либо телепортируются в произвольное место. Можно ввести Random Teleporter, который бы телепортировал не всегда туда, куда надо (но близко от этого места). Наконец, можно телепортировать соседнего врага на случайное место (усовершенствование Repulsor Beam'a).

Cloaking Device должно было бы давать реальную невидимость, то есть игрок видел бы корабли с устройством только после их атаки. Кроме того, эти корабли не должны замечаться вражескими сканерами (нечто вроде подводных лодок).

Расы в игре Master of Orion в достаточной

степени отличаются друг от друга (скоростью развития технологий и дополнительными бонусами). А вот набору технологий не хватает разнообразия. Плохо, что список технологий остается практически неизменным в каждой новой игре (возможно, некоторых технологий нет у игрока, но их почти всегда можно выменять, украсть либо захватить вместе с фабриками). Стоило бы ввести большое количество «сверхредких» технологий и вводить в каждую игру 1—2 из них.

Кроме того, игру можно было бы резко оживить, если давать игрокам при старте некоторое количество военных кораблей (действительно, практика показывает, что военные корабли обычно строятся перед кораблями-колониями). Это позволило бы агрессивным расам быстрее начать военные действия.

Кроме кораблей, можно давать игрокам с самого начала игры несколько технологий. Для компьютерных игроков набор этих технологий определялся бы их расой и типом поведения, а человеку можно предоставить выбор. Все это сократило бы начальную стадию игры, когда развитие идет слишком медленно.

Неповторимый колорит игре можно придать с помощью артефактов. Это должны быть чрезвычайно полезные предметы, которые можно находить при разведке планет. Артефакты могут, допустим, увеличивать продукцию планеты, ее размеры, Robotic Controls, технологию и т. д. Они всегда должны находиться на одной из планет, причем враг, захвативший планету, получает и артефакт (если, конечно, колония не была полностью уничтожена). Проще всего сделать так, чтобы артефакты мгновенно перемещались на любую планету по желанию хозяина (таким образом, для захвата артефакта требуется захватить планету неожиданно, и сканеры приобретают большее значение).

Артефакты могут использоваться в дипломатии. Их можно передавать в качестве дани вместо продукции или технологии (конечно, артефакт намного ценнее и больше повышает отношение). Агрессоры могут тре-

бовать артефакты под угрозой войны либо как плату за мир, если война уже идет (и вообще они должны чаще требовать денег — так интереснее).

Неплохо было бы дать каждой расе с самого начала игры по одному артефакту, специфическому для этой расы. Например, Human'ы бы получили Hyper Shield, повышающий планетный щит на 15 единиц, Pylon'ы — Great Library, увеличивающую скорость разработки

технологии на планете, Alkari — Ship Teleporter, который телепортирует за один ход корабли с той планеты, на которой установлен, на любую планету в пределах 10 парсеков. Meklar'ы бы получили Megascomputer, который увеличивает Robotic Controls на 3, Mrrshan'ы — Super Defense, мощную установку для защиты планеты от захватчиков, а Klackon'ы — Auto Constructor, резко ускоряющий строительство фабрик на планете.

MASTER OF MAGIC (MOM)

Производители: фирма *SIMTECH SOFTWARE* и *MICROPROSE*, 1994 г.

Жанр: стратегическая игра.

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: процессор не ниже 80386, мышь, 581 Кбайт нижней памяти, 2,7 Мбайт XMS, 25 Мбайт на жестком диске.

Эта игра была широко известна еще до выхода в продажу — про нее печатались подробные обзоры во многих журналах, и все любители стратегических игр с нетерпением ждали появления Master of Magic. Еще бы ее создала та же команда, что и Master of Orion (MOO), да еще и в союзе с MicroProse! Эта игра должна была объединить в себе все лучшее из двух хитов — MOO и Civilization, и она действительно оправдывает большинство ожиданий.

Как и в Цивилизации, основной задачей игрока является постройка и развитие городов. Каждый город имеет такую же сферу влияния (квадрат 5×5 клеток с вырезанными углами), но MOM не заставляет игрока выбирать обрабатываемые клетки для каждого города — на *продукцию города влияют все клетки из его сферы влияния* независимо от населения. Если одна и та же клетка принадлежит двум городам, они делят ее продукцию пополам. Клетка не может принадлежать более чем двум городам, так как новые города нельзя строить ближе чем на 4 клетки от существующих.

Каждый город имеет население, которое исчисляется в тысячах жителей. Некоторая часть населения может бунтовать, и для ее успокоения можно построить специальные здания. Лояльные жители могут быть либо *фермерами*, либо *рабочими*. Фермеры производят еду и немного продукции, а рабочие — только продукцию. Каждый город обязан сам обеспечивать едой свое население, иначе оно начнет уменьшаться. Для этого требуется не-

сколько фермеров, а остальных можно в любой момент сделать рабочими или фермерами (лишняя еда нужна для поддержки армий).

Продукция необходима для постройки зданий и армий. Как и в Цивилизации, каждое здание и каждая армия требует определенного количества продукции. Чем больше продукция города, тем быстрее он сможет закончить постройку. Кроме того, недоконченное здание или армию можно купить, если есть достаточно денег. Деньги собираются с населения в виде налогов. Налоговые ставки можно изменять, однако установка большего процента налога влечет за собой появление большего количества недовольных жителей.

Большинство типов клеток увеличивает еду, деньги или продукцию своего города не на какое-то определенное значение, а в *процентах*. Это означает, что для маленького города их влияние будет практически незаметным, зато большой получит значительное преимущество. Однако существуют и клетки, дающие фиксированное количество чего-нибудь каждый ход (дичь, золото, серебро и т. д.).

Поскольку игра называется Master of Magic, в ней, естественно, магия имеет огромное значение. В игре существует более 200 различных заклинаний, начиная от простейших вроде Fire Bolt'a и кончая финальным Spell of Mastery, вызов которого приносит немедленный выигрыш. На произнесение каждого заклинания требуется магическая энергия (мана). Если заклинание имеет долговременный эффект, оно часто требует некоторого количества маны за ход на поддержку.

Каждый маг также обладает некоторым *мастерством (skill)*. Эта характеристика определяет, какое количество маны маг может потратить за один ход или за один бой. Если заклинание требует большего количества маны, то в бою его вызвать нельзя, а на вызов небоевого заклинания потребуется несколько ходов игры.

Основная магическая характеристика игрока — это его *магическая сила, генерируемая на каждом ходу (power base)*. Она чем-

то напоминает общую продукцию планеты в МОО, так как может использоваться для выработки маны, увеличения skill'a и изучения новых заклинаний. Игрок может в любой момент изменить распределение power base между этими тремя направлениями. Однако практически всегда требуется как можно больше и маны, и skill'a, и заклинаний, так что power base должна быть как можно больше.

Поскольку МОМ основывается на магии, а не на технологии, в этой игре нет иерархии технологий, столь привычной поклонникам Цивилизации. Вместо нее есть *иерархия зданий*. Это означает, что для постройки большинства зданий требуется сначала возвести одно или два других здания. Для постройки армий также требуется наличие соответствующих зданий. Иерархия зданий действует в каждом городе отдельно, то есть можно отстроить один город за счет остальных, чтобы иметь возможность строить сильные армии.

Концепция армий в МОМ принципиально отличается от всех остальных военно-стратегических игр. Каждая армия представляет собой *группу воинов, обладающих одинаковыми характеристиками*. Например, каждый солдат имеет определенное количество HP (Hit Points). Армия имеет скорость передвижения, причем некоторые армии могут плавать и летать. Существуют стандартные боевые характеристики, общие для всех типов армий, и огромное количество специальных бонусов. Все это мы рассмотрим немного позже.

Наиболее интересным новшеством игры является наличие *опыта (Experience)* у всех типов армий (кроме вызванных с помощью магии). Опыт повышается на 1 за каждый ход даже без участия в боевых действиях — очевидно, вследствие тренировки. Каждая победа также увеличивает опыт армий. Сразу после производства армия состоит из рекрутов, но после набора нужного опыта становится **Regular**, затем **Veteran** и **Elite**. Разумеется, повышение уровня армии сказывается на ее боевых способностях.

Кроме зданий и армий, в городах есть еще два специальных вида продукции. Если тре-

буются деньги, то можно производить в городе *товары на продажу (Trade Goods)*. На практике это значит, что город дает на каждом ходу столько же монет, какова его продукция. Это практически всегда используется, когда все нужные здания в городе уже построены.

Если город еще очень мал, то в нем обычно производится **Housing**. Это особый вид продукции, который увеличивает скорость роста города. В МОМ всегда можно узнать скорость роста населения каждого города за ход. Некоторые здания увеличивают этот прирост. Чтобы иметь предмет для обсуждения, приведем *полный список зданий и их характеристик*.

- 1) **Barracks** (*казармы*). Стоимость 30 единиц продукции, поддержка 0.
- 2) **Smithy** (*кузница*). Стоимость 40 единиц, поддержка 1\$.
- 3) **Ship Wrights Guild** (*причал*). Стоимость 100 единиц, поддержка 1\$. Позволяет строить маленькие корабли (Trireme).
- 4) **Sawmill** (*лесопилка*). Стоимость 100 единиц, поддержка 2\$. Увеличивает продукцию от лесов на 25%.
- 5) **Builders Hall** (*строительный цех*). Стоимость 60 единиц, поддержка 1\$. Позволяет строить инженеров, которые строят дороги.
- 6) **Armory** (*производство брони*). Требуется Smithy и Barracks, стоимость 80, поддержка 2\$.
- 7) **Stables** (*конюшня*). Требуется Barracks, стоимость 80, поддержка 2\$. Позволяет строить кавалерию или других зверей.
- 8) **Marketplace** (*рыночная площадь*). Требуется Smithy, стоимость 100, поддержка 1\$. Количество золота +50%.
- 9) **Ship Yard** (*верфь*). Требуется Ship Whights Guild и Sawmill, стоимость 200, поддержка 2\$. Позволяет строить галеры.
- 10) **Foresters Guild** (*лесничество*). Требуется Sawmill, стоимость 200, поддержка 2\$. Количество еды +2, продукция +25%.
- 11) **Library** (*библиотека*). Требуется Builders Hall, стоимость 60, поддержка 1\$. Увеличивает скорость изучения заклинаний на 2 RP.

- 12) **Shrine** (*храм*). Требуется Builders Hall, стоимость 100, поддержка 1\$. Успокаивает 1 бунтовщика и генерирует 1 power каждый ход.
- 13) **Granary** (*зернохранилище*). Требуется Builders Hall, стоимость 40, поддержка 0. Увеличивает еду на 2, скорость роста населения на 20.
- 14) **Miners Guild** (*шахта*). Требуется Builders Hall, стоимость 300, поддержка 3\$. Увеличивает продукцию на 50%, специальные минеральные бонусы на 50%.
- 15) **City Walls** (*городские стены*). Требуется Builders Hall, стоимость 150, поддержка 2\$. Защищает гарнизон в бою.
- 16) **Fighters Guild** (*гильдия воинов*). Требуется Armory, стоимость 200, поддержка 3\$. Все новые армии сразу Regular.
- 17) **Maritime Guild** (*морская гильдия*). Требуется Armory и Ship Yard, стоимость 400, поддержка 4\$. Позволяет строить боевые корабли.
- 18) **Farmers Market** (*фермерский рынок*). Требуется Granary и Marketplace, стоимость 100, поддержка 2\$. Дает +3 еды и +30 прирост населения.
- 19) **Sages Guild** (*гильдия мудрецов*). Требуется Library, стоимость 120, поддержка 2\$. Увеличивает скорость изучения заклинаний на 3 RP.
- 20) **Temple** (*церковь*). Требуется Shrine, стоимость 200, поддержка 2\$. Уменьшает число бунтовщиков на 1, дает 2 power каждый ход.
- 21) **Armors Guild** (*гильдия оружейников*). Требуется Fighters Guild, стоимость 350, поддержка 4\$.
- 22) **Animist Guild** (*гильдия зоологов*). Требуется Temple и Stables, стоимость 300, поддержка 5\$. Каждый фермер производит на 1 больше еды, количество бунтовщиков -1, скорость лечения раненых армий в городе удваивается.
- 23) **University** (*университет*). Требуется Sages Guild, стоимость 300, поддержка 2\$. Увеличивает скорость изучения заклинаний на 5 RP.
- 24) **Alchemist Guild** (*гильдия алхимиков*). Требуется Sages Guild, стоимость 250, поддержка 3\$. Все новые армии получают улучшенное оружие, генерирует +3 power.
- 25) **Parthenon** (*парфенон*). Требуется Temple, стоимость 400, поддержка 3\$. Уменьшает число бунтовщиков на 1, дает 3 power каждый ход.
- 26) **Fantastic Stable** (*место для фантастических зверей*). Требуется Armors Guild и Animist Guild, стоимость 600, поддержка 6. Позволяет строить армии из фантастических зверей.
- 27) **War College** (*военный колледж*). Требуется Armors Guild и University, стоимость 500, поддержка 5\$. Все новые армии сразу ветераны.
- 28) **Bank** (*банк*). Требуется Marketplace и University, стоимость 250, поддержка 3\$.
- 29) **Wizards Guild** (*гильдия магов*). Требуется Alchemist Guild и University, стоимость 1000, поддержка 5\$ и 3 power. Увеличивает скорость изучения заклинаний на 8 RP.
- 30) **Oracle** (*оракул*). Требуется Parthenon и University, стоимость 500, поддержка 4\$, сокращает количество бунтовщиков на 2, увеличивает радиус обнаружения врагов из города до 4 клеток (обычно 2 клетки).
- 31) **Cathedral** (*собор*). Требуется Parthenon, стоимость 800, поддержка 4\$, Уменьшает число бунтовщиков на 1, дает 4 power каждый ход.
- 32) **Mechanicians Guild** (*гильдия механиков*). Требуется Miners Guild и University, стоимость 600, поддержка 5\$. Увеличивает продукцию города на 50% и позволяет строить катапульты.
- 33) **Merchants Guild** (*торговая гильдия*). Требуется Bank и Ship Yard, стоимость 600, поддержка 5\$. Доход города +100%.

Существует особый тип поверхности — **Nightshade**, который может использоваться некоторыми зданиями для защиты города от вражеской магии. Чем больше в городе зданий, использующих Nightshade, тем сильнее этот город защищен от магии. В число таких зданий входят Shrine, Temple, Animist Guild и некоторые другие.

Мир Master of Magic не является таким же плоским, как в Цивилизации. Он состоит из двух таких плоскостей, расположенных друг под другом. Верхняя плоскость называется Arcanus, а нижняя Muggan. Армии могут переходить с одной плоскости на другую либо в специальных местах (Towers of Wizardry), либо с помощью заклинаний. В любом случае они перемещаются точно в то

же место на другой плоскости, что и на исходной.

Фундаментальным отличием MOM от Цивилизации является наличие рас. Игрок может выбрать одну из 14 рас, за которую он будет играть. Каждый город населяет строго одна раса. Если захватить вражеский или нейтральный город, то можно получить город с другой расой. Различия между расами чрезвычайно важны. Во-первых, многие расы не могут строить те или иные здания (и, разумеется, все те здания, для постройки которых необходимы запрещенные). Во-вторых, каждая раса строит особенные армии (даже если названия армий для разных рас совпадают!) Наконец, некоторые расы имеют дополнительные бонусы и особенности.

Ниже приводится список всех рас и их особенностей. У большинства рас фермеры производят за ход 2 единицы еды и 1/2 единицы продукции, а рабочие — 2 единицы продукции. Отмечаться будут только исключения из этого правила. Первые 9 рас живут в верхней плоскости, а остальные — в нижней. Нижняя плоскость богаче минералами, и ее расы также превосходят верхние, однако, для того чтобы начать игру в Muggan'e, надо пожертвовать некоторой долей доступных заклинаний (впоследствии мы подробно разберем процесс выбора заклинаний и магических способностей игрока).

Barbarian	Скорость роста +20, не могут строить Animist Guild, Cathedral и University
Gnoll	Скорость роста -10, не могут строить Animist Guild, Library и Parthenon
Halfling	Фермеры производят 3 единицы еды +1/2 продукции, не могут строить Armorers Guild, Stables и University
High Elf	Скорость роста -20, генерируют 1/2 power на единицу населения, не могут строить Parthenon
High Men	не могут строить Fantastic Stables

Klackon	Скорость роста -10, рабочие производят 3 единицы продукции, не могут строить Sages Guild, ShipYard, Temple. Если столица населена Klackon'ами, то количество недовольных во всех городах Klackon'ов -2
Lizardman	Скорость роста +10, не могут строить Animist Guild, Armorers Guild, Sages Guild, Parthenon, Wrights Guild
Ship Nomad	Скорость роста -10, +50% доход с дорог, не могут строить Maritime Guild, Wizards Guild
Orc	Могут строить все здания

Myrran

Beastmen	Генерируют 1/2 power на единицу населения, не могут строить Fantastic Stables, ShipYard, War College
Dark Elf	Скорость роста -20, не могут строить Cathedrals
Draconian	Скорость роста -10, генерируют 1/2 power на единицу населения, не могут строить Animist Guild, Miners Guild.
Dwarven	Скорость роста -20, доход × 2, специальные минеральные бонусы × 2, не могут строить Parthenon, ShipYard, Stables, University. Рабочие производят 3 единицы продукции
Troll	Скорость роста -20, не могут строить Fantastic Stables, Miners Guild, Sages Guild, ShipYard

Чтобы обсудить достоинства и недостатки различных рас, нам придется познакомиться с производимыми ими армиями. Поэтому сейчас мы рассмотрим различные боевые характеристики армий и общую модель боя в MOM.

Каждая армия имеет несколько стандартных характеристик. Melee Strength определяет силу удара, Defense — прочность брони, а Resistance — способность противостоять вражеским заклинаниям.

Количество НР у каждого солдата также является стандартной характеристикой. Не менее важно и количество солдат, однако оно не показывается в текстовом виде, так что приходится считать солдат на картинке отряда.

Кроме того, многие типы армий способны поражать врагов на расстоянии стрелами, камнями или заклинаниями. Дальнобойность является значительным преимуществом, однако запасы стрел, камней и т. д. постепенно истощаются. Обычно армии могут стрелять только первые 2—3 хода.

Бой в МОМ проводится в ОТДЕЛЬНОМ РЕЖИМЕ, причем каждая сторона делает ходы по очереди. На каждом ходу игрок может вызвать одно заклинание, но при этом сумма маны на все вызванные за бой заклинания не может превышать его skill'a. Это заставляет тщательно планировать стратегию вызова заклинаний.

Раненые армии после боя постепенно вылечиваются (кроме мертвецов). Скорость заживления ран в городах несколько больше (особенно в тех, в которых построена Animist Guild). Если армия состоит из нескольких солдат, то в бою часть солдат может умереть, но после боя численность армии будет восстановлена.

Когда один солдат атакует другого, то прежде всего определяется, попал ли в цель его удар. Каждая армия имеет свою точность попадания (To-Hit). Чем она больше, тем больше вероятность попадания удара. Нанесенное ударом повреждение зависит от силы удара и брони атакуемого.

Если атака производится не обычным оружием, а магией, то вместо брони атакуемого в расчет принимается его Resistance. Надо отметить, что существуют различные бонусы, прибавляемые к Resistance армий от огненной магии, от ледяной и т. д. Многие армии обладают достаточно высокой защищенностью, и слабые заклинания на них практически не действуют.

Если атакует армия, имеющая несколько солдат, то каждый ее солдат атакует отдельно. Обычно максимальное количество

солдат (8) имеют самые слабые армии, которые малоэффективны без боевого опыта. Однако набрав опыт, такая армия становится довольно серьезной силой, способной конкурировать с одиночными монстрами. Это напоминает схему боя МОО, где один большой корабль часто проигрывает нескольким маленьким.

Правила нанесения удара по группе солдат также совпадают с соответствующими правилами МОО. Все удары, наносимые по группе, действуют только на одного «крайнего» солдата, пока он не будет убит, затем на следующего и т. д. Это, несомненно, делает игру проще, так как каждая армия имеет только 4 параметра: текущее количество солдат, максимальное количество, количество НР у «крайнего» солдата и максимальное для данной армии. В противном случае пришлось бы следить за количеством НР каждого солдата.

И опять же, как и в МОО, существуют атаки, действующие сразу на всю армию независимо от количества ее солдат. К таким атакам относятся практически все вызываемые боевые заклинания. В зависимости от заклинания, атакуемая армия рассматривается как набор отдельных солдат или как единое формирование, обладающее суммой НР всех солдат.

Кроме того, при каждой атаке в Master of Magic атакованные армии имеют возможность *отбиваться*. Это несколько сглаживает преимущество первого хода, которым обычно обладает защищающаяся сторона. За один ход каждая армия может атаковать два раза, но, если слабая армия атакует сильную, она может не выжить для второй атаки.

Скорость передвижения армии имеет огромное значение. В бою быстро передвигающаяся армия может успеть добраться до дальнебойных армий врага и перебить их, тогда как медленные армии погибнут от вражеских снарядов. Кроме того, если бой ведется против игрока, управляемого компьютером, то важно не дать противнику времени на использование заклинаний. На высших уровнях

игры противник чаще всего имеет гораздо более сильные заклинания и больший skill, чем игрок, так что он нередко выигрывает с помощью одних заклинаний.

Также огромное значение имеет способность армии плавать или летать. Если ни одна армия врага не может ни плавать, ни летать, то сильный флот игрока может полностью заблокировать его, какими бы сильными его армии ни были. В морских битвах, естественно, могут принимать участие только плавающие и летающие армии. Существуют заклинания, придающие обычным армиям способность *плавать* или *летать*. Кроме того, в MOM атаковать летающие армии могут только другие летающие армии либо дальнобойные армии. Обычные армии могут только защищаться от атаки летающих армий (что нередко не мешает им выходить победителями).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ АРМИЙ могут быть весьма разнообразны. Это, например, *увеличенная точность удара (+N To-Hit)*, защита от какого-нибудь определенного типа вражеских атак, увеличенный радиус обзора (кстати, обычные армии видят только непосредственных соседей, а летающие в квадрате 2×2 клетки) и т. д. Мы будем описывать различные способности вместе с армиями, которые этими способностями обладают, чтобы читателю было интереснее.

Итак, мы начинаем описание армий, которые могут строить различные расы. Поскольку многие типы армий имеют сходные и лишь немного различающиеся для разных рас характеристики, сначала мы опишем эти общие типы.

Spearmen'ы (копейщики) и **Swordsmen'ы** (меченосцы) — самые слабые, они доступны раньше всех остальных армий. В начале игры дается по одному отряду тех и других. Обычно в отряде много солдат, так что элитные меченосцы — уже совсем неплохая армия. Эти армии очень дешево стоят, однако, как и все остальные армии, потребляют по единице еды за каждый ход. Так что строить большие группы таких армий невыгодно. Зато Spear-men'ы совсем не требуют золота,

что может использоваться в случае крайней нужды. Их можно строить в любом городе, а для Swordsmen'ов нужны Barracks и Smithy. Последние также требуют 1 монету за ход на поддержку, но они гораздо сильнее и имеют специальную способность Large Shield, которая повышает их защиту от атак на расстоянии.

Engineers (инженеры) и **Settler'ы** фактически не являются боевыми армиями, но тоже могут принимать участие в бою. Однако практически всегда инженеров используют для прокладки дорог, а Settler'ов — для постройки городов, так как они приспособлены именно для этих целей. Settler'ы, как и в Цивилизации, уменьшают население построившего их города, но они не могут ни строить дороги, ни очищать территорию. Разумеется, Settler'ы есть у каждой расы, иначе она не могла бы развиваться, а вот инженеры — только у орков, High Men'ов, Klackon'ов, Beastmen'ов, Draconian'ов и Dwarven'ов (то есть менее чем у половины рас). Остальные вынуждены либо захватить город с расой, которая строит инженеров, либо дожидаться, пока появятся инженеры-наемники (время от времени разные армии предлагают свои услуги).

Дороги в MOM не имеют такого значения, как в Цивилизации, поскольку нет даже такого понятия, как Trade, которую они могли бы увеличивать. Дороги немного повышают доход города (у Nomad'ов этот бонус выше), но существенного влияния на игру это не оказывает. Важнее то, что наземные армии передвигаются по дорогам вдвое быстрее. В нижней плоскости дороги магические, то есть наземная армия может за один ход переместиться по такой дороге на любое расстояние. Следует строить дороги с осторожностью, так как по ним могут передвигаться и враги.

Многие расы могут строить **шаманов** (если есть Shrine) или **священников** (если есть Parthenon). Эти два типа армий имеют специальную способность **Purify**, то есть могут восстанавливать производительность тех клеток карты, в которых враг вызвал Corruption. По-

ка такие клетки не будут очищены, они не дают никакой продукции.

Кроме того, шаманы и священники имеют способность **Healer**, то есть вылечивают у всех сгруппированных с ними армий 25% потерянных HP после каждого боя. Наконец, они сами неплохо сражаются — могут атаковать врагов магией, что очень полезно, например, при захвате нейтральных городов. Священники обходятся гораздо дороже и доступны позже, чем шаманы, зато они намного сильнее, и, кроме того, каждый отряд священников может один раз за бой вызвать заклинание **Healing** и вылечить до 5 HP у любой своей армии.

Некоторые расы также могут строить **Halberdies** (если есть **Armory**), **Bowmen**'ов (если есть **Sawmill**) и **Cavalry** (если есть **Stables**). **Halberdies** (алебардщики) несколько сильнее и дороже, чем **Swordsmen**'ы. Их можно оставлять в городах для охраны. Лучники (**Bowmen**'ы) могут уничтожать врага на расстоянии, но против сильных врагов требуется собрать очень много отрядов лучников и дать им набрать боевой опыт. **Cavalry** по боевым возможностям примерно эквивалентна алебардщикам, но передвигается вдвое быстрее и к тому же имеет специальный бонус **First Strike**, то есть всегда атакует врага первой.

Многие расы могут строить катапульты. Эти машины бросают камни с большой силой и на большое расстояние (имеют бонус **Long Range**, то есть сила атаки при стрельбе на большие расстояния уменьшается не более чем на единицу). Катапульты доступны только после **Mechanicians Guild**, то есть не ранее середины игры. Кроме того, в армии только одна катапульта, поэтому она часто уступает большому отряду лучников, шаманов и т. д. Чтобы применять катапульты против опасных врагов, их необходимо развить как можно лучше. Зато катапульты могут стрелять целых 10 раз за каждый бой, тогда как лучники и шаманы — всего 4 раза.

Волшебников (**Magicians**) можно строить только после постройки **Wizards Guild**, которая доступна далеко не всем расам. Эта ар-

мия сильно отличается от остальных. Ее сила в ближнем бою очень маленькая, да и броня оставляет желать лучшего. Волшебники атакуют довольно сильными заклинаниями. Они имеют две специальные способности — **Missiles Immunity**, которая защищает их от вражеских стрел и камней, и **Fireball Spell** (то есть они могут один раз за бой вызвать заклинание **Fireball** на одну из вражеских армий).

О кораблях необходимо поговорить более подробно. Как мы уже упоминали, существуют *три типа кораблей* — **Trireme**, **Galley** и **Warship**. Не все расы могут строить все три типа кораблей, но, по крайней мере, триремы могут строить все, кроме **Lizardman**'ов (они плавают сами). Корабли в основном используются для перевозки армий. Естественно, что надо стремиться построить самые мощные корабли. Во-первых, это дает преимущество на море (враг не сможет затопить перевозимые войска, а корабли врага, наоборот, можно будет затопить), во-вторых, чем больше корабль, тем больше армий он может перевозить. Трирема может перевозить не более 2 армий, **Galley** — до 5, а **Warship** — целых 8 армий. Кроме того, **Warship** оснащен катапультой и может поражать врагов на расстоянии. Экономия на кораблях может легко привести к поражению, если ударные армии будут затоплены.

Теперь мы можем привести *ХАРАКТЕРИСТИКИ ВСЕХ ВЫШЕОПИСАННЫХ АРМИЙ*. Приводятся минимальные характеристики для каждого типа армий (если возможно, для рекрутов, но некоторые армии требуют **Fighters Guild**, то есть всегда как минимум **Regular**. Есть и армии, требующие **War College**, которые всегда как минимум ветераны).

Используются следующие обозначения: **P** — количество продукции, необходимое для производства армии, **M** — сила (*melee strength*), **Ran** — сила атаки на расстоянии стрелами или камнями, **Mag** — сила атаки магией, **A** — броня (*armor*), **R** — магическая защита (*resistance*). В скобках приводится количество солдат в одной армии. Кроме того, для каждой армии указывается необходимая

поддержка в монетах за каждый ход. Для стреляющих армий параметр Quiver означает количество выстрелов за один бой (по 2 выстрела за ход). Все типы армий также потребляют 1 единицу еды за ход.

Spearmen	(—) 10P, 1speed, 0\$, 1M 2A 4R 1 HP (8)
Swordsmen	(Barracks, Smithy) 20P, 1 speed, 1\$, 3M 2A 4R 1HP (8), Large Shield
Engineers	(Builders Hall) 40P, 1speed, 1\$, 1M 1A 4R 1HP (8) Construction, Wall Crusher
Shaman	(Shrine) 50P, 1speed, 2\$, 2M 2Mag 3A 6R 1HP (4) Healer, Purify
Priests	(Parthenon) 100P, 1speed, 2\$, 3M 4Mag 4A 7R 1HP (4) Healer, Purify, Healing Spell
Bowmen	(Sawmill) 30P, 1speed, 1\$, 1M 1Ran 1A 5R 1HP (8)
Halberdies	(Armory) 40P, 1speed, 1\$, 4M 3A 4R 2HP (8)
Cavalry	(Stables) 40P, 2speed, 1\$, 4M 2A 4R 3HP (4) First Strike
Catapult	(Mechanicians Guild) 100P, 1speed, \$2, 0M 10Ran 2A 4R 10HP (1) Quiver 10, Wall Crusher, Long Range
Magicians	(Wizard Guild) 120P, 1speed, \$3, 1M 6Mag 3A 8R 1HP (4) Missiles Immunity, Fireball Spell
Trireme	(Ship Wrights Guild) 60P, 2sail, \$2, 4M 2A 4R 10HP (1)
Galley	(Ship Yard) 100P, 3sail, \$2, 6M 3A 6R 20HP (1)
Warship	(Maritime Guild) 160P, 4sail, \$4, 7M 10Ran 5A 7R 20HP (1) Quiver 99, Long Range

Теперь мы опишем армии, которые могут строить разные расы. Это имеет большое значение при выборе расы, однако не следует забывать и того, что многие расы не могут строить некоторые полезные здания, что сильно уменьшает их ценность. Любые дополнительные бонусы (например, большее количество денег, еды или продукции) также должны приниматься во внимание.

Barbarian'ы могут строить почти все вышеперечисленные армии, кроме тех, для которых требуются недоступные им здания. По этой причине они не могут строить катапульты и **Magicians**. Так как у них есть шаманы, им недоступны также священники (ни одна раса не имеет обоих типов армий). Специальностью этой расы является способность бросать топоры во врагов до непосредственной битвы (на боевом экране топоры не видны, и ими нельзя бросаться на расстоянии). Эта способность называется **Thrown**. Ею обладают все армии **Barbarian**'ов, кроме кораблей и шаманов. Сила ударов топорами повышается с переходом на новый уровень. Кроме того, армии этой расы имеют **Resistance +1** по сравнению со стандартными. Единственный специальный тип армий, который имеют **Barbarian**'ы, — это **Berserker**'ы. Их можно строить, если в городе есть **Armory** (вместо **Halberdies**). Вот их характеристики:

Berserker 80P, 1speed, \$2, 6M 2A 6R 3HP (4).
Thrown 2

Gnoll'ы — самая плохая раса, какую только можно выбрать. Они могут строить все три типа кораблей, а также **Spearmen**'ов, **Swordsmen**'ов, **Halberdies** и **Bowmen**'ов. Отличием этой расы является то, что все ее армии (кроме кораблей) имеют на 2 единицы большую силу (даже **Settler**'ы). Однако это не окупает невозможности строить многие полезные здания, а также отсутствия шаманов и священников. **Gnoll**'ы имеют только одну особую армию:

Wolf Riders (Stables) 100P, 2speed, \$2, 6M 3A
4R 5HP (4)

Halfling'и могут строить ограниченное число армий, однако тем не менее являются одной из лучших в боевом отношении рас. Дело в том, что все их армии (кроме кораблей) имеют специальную способность **Lucky**, которая увеличивает на единицу силу их атаки, броню и **Resistance**. Кроме того, у них есть пращники (**Slingers**), которые бросаются камнями сильнее обычных лучников:

Slingers (Armory) 100P, 1speed, \$2, 1M 2Ran
2A 6R 1HP (8). Lucky

Все армии Halfling'ов имеют Resistance +2. Если учесть еще и бонус Lucky, то очевидно, что эти армии довольно хорошо защищены от магических атак. Поскольку фермеры Halfling'ов производят больше еды, они могут создавать крупные группировки Slinger'ов и шаманов на раннем этапе игры. Развивая эти армии до максимального уровня, игрок может получить сверхмощные группы армий, которым не страшны даже драконы.

High Elf'ы отличаются тем, что умеют быстро ходить по лесу. Они имеют специальный бонус Forester, который позволяет, например, эльфийской кавалерии двигаться по лесам со скоростью 2 клетки за ход (у остальных рас — не более одной клетки за ход). Кроме того, армии эльфов, как и Halfling'и, тоже имеют Resistance +2 по отношению к стандарту. При выборе расы ни в коем случае нельзя забывать, что среди рас верхнего мира только High Elf'ы создают power за счет населения. Это имеет немалое значение на начальном этапе игры.

High Elf'ы могут строить почти все здания и несколько особых армий, отличающихся высокими боевыми характеристиками. Это Longbowmen'ы, Elven Lords и Pegasai. Elven Lords имеют бонус Armor Piercing, который приводит к тому, что вражеская броня защищает только наполовину. Кроме того, их бонус First Strike позволяет им всегда атаковать первыми. Пегасы имеют бонус Scouting II, то есть видят на 2 клетки и могут эффективно использоваться для разведки.

Longbowmen (Sawmill) 80P, 1speed, \$2, 1M 3Ran 2A 6R 1HP (8). Forester
Elven Lords (Armors Guild) 160P, 2speed, \$4, 5M 4A 9R 3HP (4). Forester, Armor Piercing, First Strike
Pegasai (Fantastic Stable) 160P, 3flight, \$4, 5M 3R 4A 8R 5HP (4). Scouting II

High Men'ы — очень хорошая раса. Они также могут строить практически все здания, как и High Elf'ы. Люди могут строить лучшие армии, чем большинство других рас, но для

этих армий требуется наличие зданий, которые обычно строятся не в самом начале игры. Поэтому стратегия игры за эту расу предусматривает полную отстройку одного города за счет остальных, а потом в этом городе могут строиться нужные армии или производиться деньги через Trade Goods.

High Men'ы не имеют никаких характерных бонусов для армий (подобно Forester у эльфов). Зато их набор армий гораздо богаче и покрывает все необходимые потребности. Например, им доступны Engineers (ни одна из описанных выше рас не может их строить). У них нет шаманов, но их с успехом заменяют священники. Наконец, важную роль играют специальные виды армий.

Вместо Halberdies люди могут строить Pikemen'ов, которые, правда, доступны несколько позднее (после Fighters Guild, а не Armory). Зато они и сильнее, как видно из их характеристик, а также имеют два специальных бонуса:

Pikemen 80P, 1speed, \$2, 5M 3A 5R 1HP (8).
 Negate First Strike, Armor Piercing

С бонусом Armor Piercing мы уже встречались, а Negate First Strike просто уничтожает бонус First Strike противника. Однако бонусом First Strike обладают немногие типы армий, так что его отмена не очень полезна.

Основной боевой единицей High Men'ов являются паладины (Paladins). Несмотря на то что их можно строить только при наличии Cathedral и Armors Guild, паладины — очень хорошие войска в силу своих характеристик.

Paladins 200P, 2speed, \$4, 6M 5A 8R 4HP (4).
 Magic Immunity, Holy Bonus, Armor Piercing, First Strike

Наиболее ценным является бонус Magic Immunity. Он дает паладинам практически полную защиту от вражеских магических атак и заклинаний. Holy Bonus уникален и принадлежит только паладинам. Он увеличивает силу всех союзных армий, участвующих в сражении вместе с паладинами.

Характеристики Klackon'ов довольно противоречивы. Увеличенная в полтора раза

продукция, конечно, имеет большое значение, но зато Klackon'ы практически не могут создавать magic power (из зданий, создающих power, они могут строить только Shrine).

Набор стандартных армий, доступных Klackon'ам, ограничивается Spearmen'ами, Swordsmen'ами, Halberdies и инженерами, и все эти армии имеют на 1 большую Resistance, чем стандартные. Из кораблей они могут строить только триремы, так что переправы представляют собой проблему.

Единственной ударной армией Klackon'ов, до некоторой степени искупающей их недостатки, является **Stag Beetle**. Эти огромные жуки, изрыгающие огонь, имеют большую силу и недорого стоят. Их единственное слабое место — это Resistance.

Stag Beetle (Armors Guild) 160P, 2speed, \$4, 15M 7A 6R 20HP (1), Fire Breath 5

Lizardman'ы очень похожи на Klackon'ов, так как они тоже не могут строить многие полезные здания и поэтому вынуждены вести войну с самого начала игры. Армии Lizardman'ов отличаются тем, что умеют плавать (даже Settler'ы). Это дает возможность захватить или заселить большие территории, пока противники будут развивать свои города и строить корабли. Lizardman'ы могут строить Spearmen'ов, Swordsmen'ов, Halberdies и Shaman'ов, которые отличаются от стандарта только тем, что умеют плавать.

Кроме того, Lizardman'ы имеют еще два специальных типа армий:

Javelineers (Fighters Guild) 80P, 1sail, \$2, 4M 3Ran 4A 5R 2HP (4)
Quiver 6, Scouting II

Dragon Turtle (Stables) 100P, 2sail, \$2, 10M 8A 8R 15HP (1) Fire Breath 5

Javelineer'ы являются одной из немногих стреляющих армий, имеющих неплохую силу и способных сражаться в ближнем бою, если кончатся стрелы. Кроме того, они далеко видят (бонус Scouting II) и плавают, так что их с успехом можно использовать для разведки (несмотря на небольшую скорость). Они также очень хорошо защищают города.

Несомненно, **Dragon Turtle** является самой выгодной армией по параметру «сила/стоимость», кроме того, она доступна уже в самом начале игры. Поэтому группы из 3—4 Dragon Turtles способны захватывать целые континенты. Одна такая черепаха наверняка расправится с триремами и Galley'ами в любом количестве, так что играющий за Lizardman'ов имеет возможность устроить морскую блокаду своим противникам.

Nomad'ы (кочевники), как ни странно, довольно цивилизованны. Они могут строить практически все здания. Им также доступны многие стандартные типы армий (к сожалению, очень не хватает Warship'ов). Как и High Men'ы, Nomad'ы имеют Pikemen'ов вместо Halberdies и Priest'ов вместо шаманов. Они не могут строить инженеров.

Nomad'ы имеют три специальные армии:
Horsebowmen (Stables) 80P, 2speed, \$2, 4M 2Ran 2A 4R 2HP (4)

Rangers (Animist Guild) 120P, 2speed, \$3, 4M 3Ran 4A 6R 2HP (4)
Forester, Mountaneer

Griffins (Fantastic Stables) 200P, 2flight, \$4, 9M 5A 7R 10HP (4)
Armor Piercing, First Strike

Конные лучники (**Horsebowmen**) и разведчики (**Rangers**) принадлежат к редким типам стреляющих армий, обладающих высокой скоростью. Бонус **Mountaneer** аналогичен бонусу Forester у эльфов, только действует не для лесов, а для гор и холмов. Один Ranger может с успехом охранять несколько городов, так как он обладает высокой скоростью и проходимость, что позволяет прибыть в атакуемый город раньше врага.

Грифоны (**Griffins**) являются основной боевой силой Nomad'ов. Они могут справиться с абсолютным большинством врагов, однако их недостаточная защита приводит к большим потерям и долгому лечению после боя.

Орки являются стандартной расой. Только они могут строить все здания и все стандартные армии (кроме священников). Их армии не

имеют каких-либо дополнительных бонусов или особенностей. Единственная особая армия, которую могут строить орки, — это **Wyvern Riders** (если есть **Fantastic Stables**). Вот ее характеристики:

Wyvern Riders 200P, 3flight, \$4, 5M 5A 7R 10HP
(4). Poison 6

Beastmen'ы (зверолоуды), естественно, сильнее и крупнее обычных людей. Поэтому все их армии (включая **Settler'ов** и инженеров) имеют на 1 большую силу и **Resistance**, чем стандартные. Кроме того, каждый солдат имеет больше HP, однако количество этих солдат гораздо меньше (так, **Spearman'ы**, **Swordsmen'ы** и **Halberdies** имеют 4 солдата по 2 HP каждый). Кроме того, стоимость постройки этих армий в полтора-два раза выше обычных. **Beastmen'ы** могут строить священников, а не шаманов.

Значительным недостатком **Beastmen'ов** является невозможность постройки крупных кораблей (кроме триремы). Зато они имеют три специальных типа армий:

Centaurs (Stables) 100P, 2speed, \$2, 3M 2Ran 3A 5R 3HP (4)

Minotaurs (Armorers Guild) 200P, 1speed, \$4, 12M 4A 7R 12HP (4)
Large Shield

Manticores (Armorers Guild) 160P, 2flight, \$4, 5M 3A 6R 7HP (4)
Poison 6

Однако нельзя сказать, чтобы эти армии обладали высокими боевыми характеристиками. Манतिकоры слишком слабы, а минотавры медленно передвигаются. Кентавров можно использовать разве что для охраны городов. Самым крупным недостатком всех этих армий является слабая броня.

Dark Elf'ы — самая необычная раса из всех. Все стандартные их армии способны атаковать врага магией на расстоянии (как шаманы и священники) с силой 1 и имеют повышенную **Resistance**. Это относится к **Spearman'ам**, **Swordsmen'ам**, **Halberdies** и **Cavalry**. **Dark Elf'ы** не могут строить инженеров, а также шаманов (зато у них есть священники).

Упомянутые армии стоят в производстве в 2—2,5 раза дороже обычных.

В основном играющие за **Dark Elf'ов** пользуются специальными для них армиями:

Nightblades (Fighters Guild) 120P, 1speed, \$3, 4M 3A 7R 1HP (4) **Invisibility**,
Poison 1

Nightmares (Fantastic Stables) 160P, 3flight, \$4, 7M 5Mag 4A 8R 10HP (4)
Scouting II

Warlocks (Wizards Guild) 240P, 1speed, \$5, 1M 9Mag 4A 9R 1HP (4)
Quiver 4, Missiles Immunity,
Doombolt Spell

Каждый из этих типов армий поистине уникален, но по-своему. **Nightblades** — единственная доступная для постройки невидимая армия. Бонус **Invisibility** означает, что противники не видят эту армию на карте. Кроме того, в бою невидимая армия становится видна только при сближении, по ней нельзя стрелять ни стрелами, ни камнями, ни магией. И даже в ближнем бою попасть в невидимую армию гораздо сложнее (-1 To-Hit).

Nightmares — единственная «фантастическая» армия, способная поражать врагов магией на расстоянии. Кроме того, эта армия обладает неплохой скоростью и видит на 2 клетки, так что вполне может применяться для разведки.

Warlocks — это то, что **Dark Elf'ы** могут строить вместо стандартных **Magicians**. Даже по базовым характеристикам **Warlocks** значительно превосходят аналог (лучше броня, больше **Resistance** и гораздо сильнее магические атаки). Но самое ценное — это **Doombolt Spell**. Обычные **Magicians** могут вызывать **FireBall**, который эквивалентен магической атаке с силой 5 против каждого солдата вражеской армии. **Doombolt** же снимает у вражеской армии 10 HP независимо от ее **Resistance**. Это единственный надежный способ уничтожения на расстоянии наиболее опасных врагов (например, драконов).

Draconian'е отличаются тем, что умеют летать и изрыгать огонь. Их начальные стан-

дартные армии (Spearmen'ы, Swordsmen'ы, инженеры и Halberdies) имеют бонус **Fire Breath 1**, который увеличивается с набором уровней. Кроме того, их Resistance на 2 больше стандартной. Прочие стандартные армии (Bowmen'ы, шаманы и Magicians) также умеют летать и имеют Resistance +2, но не изрыгают огонь. Из-за улучшенных характеристик армии дракониан стоят в 2—2,5 раза дороже стандартных. Кроме того, ни в одной их армии нет более 4 солдат.

Способность летать, конечно, является преимуществом, особенно в начале игры, но она не позволяет армиям дракониан быстро перемещаться по дорогам (вспомним, что в Muggan'е любые наземные армии могут продвинуться по дороге на любое расстояние за один ход). Кроме того, Settler'ы у дракониан не летают, и их приходится перевозить на кораблях. Дракониане могут строить все три типа кораблей.

Основной боевой силой дракониан являются **Doom Drakes**, которые относительно недороги и доступны на раннем этапе игры:

Doom Drakes (Stables) 160P, 3flight, \$4, 8M 3A 9R 10HP (4)
Scouting II, Fire Breath 6

Кроме этого, дракониане могут строить воздушные корабли. Это является большим преимуществом, так как такие корабли быстро передвигаются, способны выбрасывать десанты в глубине территории противника, а также имеют катапульту, хоть и уступающую по силе катапульте Warship'a. Имеет значение и то, что эти корабли доступны раньше Warship'ов.

Air Ship (Ship Yard) 200P, 4flight, \$4, 5M 8Ran 5A 8R 20HP (1)
Scouting II

Dwarven'ы отличаются повышенным производством и большими доходами. Их набор армий, пожалуй, проигрывает в качественном отношении остальным расам нижнего мира, но упомянутые бонусы дают им возможность производить армии в больших количествах. Эта раса совсем не имеет Spearmen'ов и поэтому получает в начале игры две армии Swords-

men'ов, а не Spearmen'ов и Swordsmen'ов, как остальные. Это имеет огромное значение в самом начале игры.

Все наземные армии Dwarven'ов (включая Settler'ов и инженеров) имеют бонус Mountaneer, то есть способны быстро ходить по горам. Однако этот бонус не имеет смысла, если не увеличить скорость армии магическим путем, так как все наземные армии передвигаются со скоростью 1. Как и для Beastmen'ов, в армиях Dwarven'ов не бывает более 4 солдат, зато они имеют больше HP.

Крупным недостатком Dwarven'ов является отсутствие больших кораблей. Они могут строить только триремы, которых явно недостаточно для переброски больших группировок. Зато у них есть два специальных типа армий:

Hammerhands (Fighters Guild) 160P, 1speed, \$4 8M 3A 9R 4HP (4) Mountaneer
Golem (Armors Guild) 200P, 1speed, \$4 12M 8A 15R 20HP (1)
Poison Immunity, Death Immunity

Как легко видеть, **Hammerhands** — явно неудачный тип армий, так как они уступают голему по всем параметрам, стоят практически столько же, а доступны немногим раньше. **Голем** — основная боевая единица Dwarven'ов. Бонусы **Poison Immunity** и **Death Immunity** означают повышенную (но не полную) защиту от яда и смертельных заклинаний.

Тролли (**Trolls**) отличаются невежеством (не могут строить многие полезные здания), но их армии весьма эффективны. Сила каждой их армии на 2 единицы больше стандартной, а Resistance — на 3 единицы. Количество солдат в каждой армии не превышает четырех, зато каждый из них имеет целых 4 HP. Наконец, почти все армии троллей имеют отличный бонус **Regeneration**, то есть они могут залечивать свои раны прямо в бою (по 1 HP за раунд боя), и даже полностью убитые армии оживают, если их сторона одержала победу. Конечно, такие прекрасные армии обходятся недешево — втрое дороже стандартных.

Как и Dwarven'ы, тролли не могут строить

корабли больше триремы. Однако для троллей это имеет гораздо большее значение, так как завоевание обычно является основным элементом их стратегии. Две основные ударные армии троллей имеют следующие характеристики:

War Trolls (Fighters Guild) 160P, 2speed, \$4, 8M 4A 8R 5HP (4) Regeneration

War Mammonths (Stables) 240P, 2speed, \$5, 10M 6A 9R 12HP (2)
Wall Crusher, First Strike

Как видно, несмотря на бонусы, тролли не имеют действительно сильных армий, способных сразиться, например, с драконами.

Кроме армий, которые строятся в городах, можно призвать различные магические создания и бросить их в бой. Существуют два типа призывающих заклинаний: в процессе боя и вне его. Существа, вызываемые в процессе боя, исчезают после его окончания, зато для их вызова требуется относительно немного маны. Если существо вызвано вне боя, то оно будет служить призвавшему, пока его не уничтожат. Такие существа управляются как обычные армии и почти всегда имеют какие-нибудь бонусы (превращают врага в камень, наводят страх, изрыгают огонь и т. д.). Они не имеют опыта и не могут повышать уровень, как обычные армии. Кроме того, им не требуется еда и золото, зато на их поддержку приходится тратить определенное количество маны каждый ход.

Master of Magic имеет много общего с Warlords II. В начале игры по карте разбросаны разнообразные «места подвигов» (башни, стоунхеджи, пещеры и пр.). В каждом из таких мест обитают определенные монстры. Тот, кто уничтожит монстров, получит награду (в зависимости от силы отряда монстров), а также очистит землю для использования городами. Особое значение имеют *магические узлы* (node). Если уничтожить монстров, населяющих узел, то можно вызвать Magic Spirit'a и соединить его с узлом, после чего узел будет давать magic power. Магические узлы надо охранять, так как враги могут послать своего Spirit'a и перехватить узел.

Как и в Warlords, в MOM тоже есть *герои*, и они тоже могут использовать магические предметы (не более трех предметов каждый). Очевидно, что любого героя можно сделать сильнее всех обычных и призванных армий, если дать ему хорошие предметы. Но сначала героя еще надо получить. Всего каждая сторона может иметь до 6 героев.

В отличие от Warlords, где все герои в принципе одинаковы (даже мужчины и женщины отличаются только картинками), MOM содержит около 30 типов героев. Каждый тип героя имеет свою картинку, свои характеристики и бонусы (существует много специальных бонусов, доступных только для героев). Кроме того, герои имеют гораздо больше уровней (и, следовательно, шансов повысить свои характеристики), чем обычные армии. Вот список этих уровней и нужного количества *experience* для их достижения:

Hero	0
Myrmidon	20
Captain	60
Commander	150
Lord	500
Super Hero	1500
Demi-God	5000

Герои могут иметь как обычные бонусы (доступные для всех армий), так и *специальные героические бонусы*. Последние обычно влияют на увеличение характеристик героев при получении нового уровня. Есть и бонусы, влияющие не только на самого героя, но и на все армии, сгруппированные с ним. Вот несколько часто встречающихся бонусов:

Might	Увеличивает силу
Agility	Увеличивает броню
Leadership	Увеличивает силу всей группы армий
Constitution	Увеличивает количество HP
Armsmaster	Увеличивает скорость тренировки группы армий
Prayermaster	Увеличивает Resistance

Вместо обычного бонуса герой может обладать его усиленной версией (например, Super Might, Super Agility и т. д.). Усиленная версия бонуса имеет в полтора раза больший эффект. Она обозначается звездочкой (*).

Особое значение имеют бонусы Sage и Caster. Герой с бонусом Sage помогает своему хозяину исследовать новые заклинания (величина его бонуса прибавляется к RP игрока). Бонус Caster позволяет герою вызывать заклинания в бою, не тратя ману игрока. Величина бонуса определяет количество маны, которое герой может потратить за один бой. Он может вызывать все заклинания, исследованные игроком, а иногда и несколько собственных, недоступных игроку.

Как обычно, в начале игры герои-маги не очень ценны, так как их бонус Caster очень мал, а у игрока нет хороших заклинаний. Зато на последних стадиях игры ввод мага в бой означает, что игрок сможет вызывать по два заклинания за раунд боя, тогда как противник — только одно. Пока маг не повысит уровень и не приобретет несколько вещей, его можно держать в столице, чтобы быстрее вызывать небоевые заклинания. Если герой с бонусом Caster находится в столице, то при вызове небоевых заклинаний *половина величины этого бонуса прибавляется к skill'у игрока*.

Чтобы получать героев и покупать у торговцев хорошие вещи для героев, требуется иметь деньги и славу. Слава (Fame) достается в бою. За победу «важной битвы» (если было уничтожено не менее 5 армий врага) дается +1 Fame. Слава также увеличивается при захвате больших городов (за захват городов размером 17—20 можно получить 3—4 Fame). Очевидно, славу нельзя получить, сидя дома и управляя хозяйством. Таким образом, MOM

стимулирует военные действия на ранних стадиях игры.

Чем больше слава игрока и чем больше у него денег, тем больше шанс, что в начале хода к нему придет наниматься герой, какие-либо другие наемники или торговцы принесут на продажу полезные предметы. Причем, чем больше денег и славы, тем более могучие герои будут к нему наниматься и тем более ценные вещи ему будут предлагать. Обычно программа стремится сгладить случайный характер прихода героев, поэтому хотя бы одного героя часто можно получить без всякой славы, имея всего лишь 100 монет.

Теперь настало время познакомиться с заклинаниями MOM. Магия разделена на 5 сфер: Life (Жизнь), Death (Смерть), Chaos (Хаос), Nature (Природа) и Sorcery (Колдовство). В каждой сфере по 40 заклинаний: 10 обычных (common), 10 необычных (uncommon), 10 редких (rare) и 10 очень редких (very rare). Кроме того, существует несколько *общих заклинаний (arcane)*, которые почти всегда доступны для изучения. Буква **В** означает, что заклинание можно использовать *только в бою*, буква **N** — *только вне боя*. Если приведены две цифры, разделенные косой чертой, то *первая означает стоимость в бою* (при этом заклинание действует только до конца боя), а *вторая — вне боя*. Если заклинание требует *поддержки* каждый ход, то *величина этой поддержки записывается со знаком «-»*. Существуют *долговременные заклинания*, которые держатся, пока есть мана на их поддержку (если не будут уничтожены врагами). Такие заклинания обозначаются как «Overland». Вот список всех заклинаний:

Name	Mana	Target	Comment
ARCANE SPELLS			
MAGIC SPIRIT With	30N-1	—	Призывает Magic Spirit'a, который может Meld Node и переправлять из него power хозяину Эта операция уничтожает Spirit'a

DISPEL MAGIC	(10+)B	Unit	Попытка уничтожить все вражеские заклинания, действующие на армию. Вероятность успеха равна количеству потраченной маны / сумму этого количества и количества маны на вражеское заклинание. Максимальная сила 50
SUMMONING CIRCLE	50N	City	Переносит Summoning Circle в нужный город. Все призываемые армии появляются в Summoning Circle. В начале игры Summoning Circle расположен в столице
DISENCHANT AREA	(50+)N	Square	Попытка снять вражеские заклятия с клетки карты. Вероятность успеха рассчитывается как в Dispel Magic. Максимальная сила 200
RECALL HERO	20B	Hero	Возвращает героя из боя в Summoning Circle
DETECT MAGIC	200N-5	Overland	Определяет, какие заклинания вызывают остальные волшебники
ENCHANT ITEM	?	—	Создает магический предмет для героев. Можно выбирать свойства, каждое стоит определенное количество маны. Это заклинание не дает использовать свойства дороже 200 единиц маны
SUMMON HERO	300N	—	Призывает героя. Тип полученного героя в основном зависит от fame
AWARENESS	500N-3	Overland	Показывает все города на карте
DISJUNCTION	(100+)N	Enemy Spell	Попытка уничтожить вражеское Overland-заклинание. Максимальная сила 500. Вероятность успеха, как в Dispel Magic
CREATE ARTIFACT	?	—	Создает магический предмет для героев. Можно использовать любые свойства
SUMMON CHAMPION	750N	→	Призывает одного из сильнейших героев
SPELL OF MASTERY	5000N	—	Вызов этого заклинания выигрывает игру. На его исследование требуется 60 000 RP
SPELL OF RETURN	1000N	—	Если город с крепостью игрока захвачен врагом, то игрок изгоняется из этого мира. Его армии и города остаются, но не управляются. Чтобы вернуться, он должен прочитать это заклинание. Если оно успешно, то можно выбрать один из оставшихся городов новой столицей. Пока читается это заклинание, маг не получает power. Полностью уничтожить игрока можно только захватом всех его городов

LIFE SPELLS

Common

BLESS	8/40-1	Unit	+3 Resist и Def против Chaos-атак и заклинаний
STAR FIRES	10B	1 enemy	магическая атака силой 15 (только против Chaos и Death-монстров)
ENDURANCE	30N-1	Unit	+1 скорость движения
HOLY WEAPON	15/75-1	Unit	+1 To-Hit, можно атаковать тех, у кого Weapon Immunity

HEALING	15B	Unit	Лечит 5 HP у армии
HOLY ARMOR	18/90-2	Unit	+2 Def
JUST CAUSE	150N-3	Overland	+10 Fame, пока действует заклинание
TRUE LIGHT	20B	All	Все создания Жизни получают +1 Attack, Def и Resistance. Все создания Смерти -1 соответственно. TRUE LIGHT и DARKNESS уничтожают друг друга.
GUARDIAN SPIRIT	80-1	—	Призывает Guardian Spirit'a, он сильнее Magic Spirit'a и может брать node
HEROISM	10/50-2	Unit	Делает unit элитным. Автоматически снимается, если unit сам достиг класса Elite
Uncommon			
TRUE SIGHT	20/100-2	Unit	Дает Illusions Immunity и способность видеть сквозь Wall of Darkness
PLANE SHIFT	40N	Square	Переводит все армии в клетке на другую плоскость (если это возможно)
RESURRECTION	250N	Dead hero	Оживляет мертвого героя, независимо от того, как давно он умер
DISPEL EVIL	25B	Enemy	Каждый солдат вражеской армии должен Resist при -4 или будет уничтожен. Для undead -10. Только по Death/Chaos-монстрам
PLANAR SEAL	500N-15	Overland	Запрещает перемещаться с одной плоскости на другую (любыми способами)
UNICORNS	250N-5	—	Призывает единорогов. Они могут телепортироваться в бою
RAISE DEAD	35B	Dead unit	Оживляет половину мертвой армии. Нельзя оживить фантастические создания
PLANAR TRAVEL	150N-5	Unit	Позволяет армии свободно перемещаться между плоскостями
HEAVENLY LIGHT	150N-2	City	Все битвы в этом городе проходят под заклинанием TRUE LIGHT
PRAYER	30B	All units	Все свои армии +1 Attack, To-Hit, Def и Resistance.
Rare			
LION HEART	40/200-3	Unit	+3 Attack, +3 HP, +3 Resistance
INCARNATION	500N	—	Призывает самого сильного героя (Torin the Chosen).
INVULNERABILITY	40/200-5	Unit	Дает Weapon Immunity, и первые 2 HP от каждой вражеской атаки игнорируются
RIGHTEOUSNESS	40/200-2	Unit	Дает Death Immunity и Chaos Immunity
PROSPERITY	250N-2	City	В городе доход +50%
ALTAR OF BATTLE	300N-5	City	Все армии, построенные в этом городе, сразу Elite.
ANGEL	550N-15	—	Призывает Ангела. Он имеет Holy Bonus и делает Dispel Evil при каждом ударе
STREAM OF LIFE	300N-5	City	Рост населения × 2, нет бунтовщиков, все раненые армии в этом городе полностью лечатся за один ход.
MASS HEALING	30B	All units	Лечит по 5 HP у всех своих армий
HOLY WORD	60B	—	Пытается изгнать все фантастические армии и Undead. Каждый солдат должен resist отдельно при -2, а Undead еще больше.

Very Rare

HIGH PRAYER	60B	All units	+2 Attack, To-Hit, Def, +3 Resist, способность блокировать удар +10%
INSPIRATIONS	350B-2	City	Продукция в городе +50%
ASTRAL GATE	350N-10	City	Из города можно перемещаться на другую плоскость
HOLY ARMS	900N-30	Overland	Все армии получают +1 Attack и могут атаковать врагов с Weapon Immunity
CONSECRATION	400N-8	City	Снимает с города все вражеские проклятия и защищает от новых проклятий (Death & Chaos)
LIFE FORCE	1000N-25	Overland	Любое небоевое заклинание Смерти должно выдержать Dispel силой 500.
TRANQUILITY	1100N-25	Overland	Любое заклинание Хаоса должно выдержать Dispel (Disenchant) силой 500.
CRUSADE	1100N-30	Overland	Увеличивает уровень всех армий на 1 (в том числе Elite ⇒ Ultra Elite)
ARCHANGEL	950N-20	—	Призывает архангела. Он имеет Holy Bonus, Illusions Immunity и может тратить до 40 маны за бой на заклинания Жизни
CHARM OF LIFE	1250N-30	Overland	Добавляет по 25% HP (не менее 1 HP) каждому солдату каждой армии

DEATH SPELLS

Common

SKELETONS	25N-1	—	Призывает скелетов. Они имеют Missiles Immunity
WEAKNESS	5B	Enemy	Снижает у врага melee, ranged str. и thrown на 2 (защиты нет)
DARK RITUALS	30N-1	City	Удваивает power от Shrine, Temple, Parthenon и Cathedral. Но скорость роста -25% и +1 бунтовщик
CLOAK OF FEAR	12/60-1	Unit	Прежде чем враги смогут атаковать или отбиваться в рукопашной, каждый их солдат должен превозмочь страх
BLACK SLEEP	15B	Enemy	Если враг не смог Resist при -2, он засыпает. Любые атаки против спящего наносят максимальное damage
GHOULS	80N-1	—	Призывает Ghoul'ов. Любой враг, убитый ими, после победы становится зомби под управлением победителя
LIFE DRAIN	10B-25B	Enemy	Вытягивает HP у врага и переводит их в caster'у или в ману. Чем больше маны потрачено на заклинание, тем сложнее врагу защититься от него
TERROR	20B	All enemies	Наводит страх на каждого вражеского солдата (+1 Res.). Устрашенные солдаты могут только отбиваться
DARKNESS	25B	All	Полная противоположность TRUE LIGHT (см. Common Life Spells)

MANA LEAK	20B	Wizards	Все вражеские волшебники теряют по 5 маны за ход. Все армии, которые стреляют магией, — по единице силы атаки
Uncommon			
DRAIN POWER	50N	Wizard	Вытягивает 50—150 маны у врага
POSESSION	30N	Enemy	Пытается перехватить контроль над армией до конца боя. Нельзя перехватить фантастические армии и героев
LYCANTHROPY	180N-5	Unit	Превращает армию в оборотней, которые имеют Weapon Immunity и Regeneration
BLACK PRAYER	35B	All enemies	Все враги -1 Attack, Def, -2 Resist
BLACK CHANNELS	100N-1	Unit	Делает армию undead, дает +3 melee, +1 missile str. +1 breath, HP, Resistance & Defense
NIGHT STALKER	250N-1	—	Призывает Night Stalker'a, который невидим, Non-Corporeal и имеет Death Gaze
SUBVERSION	100N	Wizard	Уменьшает отношение всех остальных волшебников к этому на 25 пунктов
WALL OF DARKNESS	40N-5	City	Враги без Illusions Immunity не могут атаковать защитников города на расстоянии
BERSERK	30B	Unit	Melee Str. × 2, Defense = 0
SHADOW DEMONS	325N-7	—	Призывает 4 Shadow Demons. Они могут перемещаться между плоскостями и регенерировать
Rare			
WRAITH FORM	30/150	Unit	Дает Non-Corporeal. Это означает, что армия имеет Weapon Immunity, может проходить сквозь стены и по любой поверхности за 1 movement point
WRACK	40B	All enemies	Каждый вражеский солдат должен Resist или потерять 1 HP
EVIL PRESENCE	100N-4	Enemy city	Если враг не может использовать магию Смерти, то Shrine, Temple, Parthenon и Cathedral не дают power
WRAITHS	500N-5	—	Призывает 4 Wraiths. Они Non-Corporeal и имеют Life Steal при Resist -3
CLOUD OF SHADOW	150N-3	City	Все битвы в городе проходят под заклинанием Darkness
WARP NODE	75N	Node	Вместо того чтобы давать power врагу, node вытягивает у него 5 power за ход
BLACK WIND	200N	Square	Все враги в клетке должны Resist при -1, иначе они будут уничтожены
ZOMBIE MASTERY	1250N-40	Overland	Если тот, кто произнес это заклинание, победил в бою, то все нормальные убитые армии становятся его зомби
FAMINE	200N-5	Enemy city	Производство еды в городе / 2. Если ее не хватит, жители будут вымирать
CURSED LANDS	250N-2	Enemy city	Продукция города / 2
Very Rare			
CRUEL UNMINDING	250N	Wizard	Снимает 1—10% casting skill'a

WORD OF DEATH	40B	Enemy	Каждый солдат армии врага должен Resist при -5, иначе умирает
DEATH KNIGHTS	600N-8	—	Призывает 4 Death Knights, которые имеют +2 To-Hit, First Strike, Armor Piercing и Life Steal -4
DEATH SPELL	50B	All enemies	Все вражеские солдаты должны Resist при -2, иначе будут уничтожены
ANIMATE DEAD	50B	Dead enemy	Оживляет мертвого врага (не защищенного Magic Immunity) и берет его под контроль. Оживленный считается undead. Поддержка фантастических армий на 50% больше
PESTILENCE	350N-5	Enemy city	На каждом ходу население города -1, если оно больше случайного числа от 1 до 10
ETERNAL NIGHT	1000N-40	Overland	Для всех битв действует Darkness, кроме городов с Heavenly Light
EVIL OMENS	1100N-50	Overland	На все заклинания Life и Nature надо на 50% больше маны
DEATH WISH	500N	All	Все нормальные вражеские армии на обеих плоскостях должны Resist, иначе будут уничтожены
DEMON LORD	900N-15	—	Призывает Demon Lord'a. Он может за бой призывать до 3 демонов, имеет Weapon Immunity, Life Steal -1 как в ближнем бою, так и на расстоянии

CHAOS SPELLS

Common

WARP WOOD	10B	Enemy	Не дает врагу стрелять на протяжении всего боя (только против стреляющих стрелами или камнями)
DISRUPT	15B	Wall	Уничтожает кусок стены, чтобы войска могли пройти
FIRE BOLT	(5+)B	Enemy	Дает магическую атаку силой 5 против одного солдата вражеской армии. За каждую лишнюю единицу маны атака +1 (максимальная сила атаки около 20)
HELL HOUNDS	40N	—	Призывает 4 Hell Hound'ов, которые имеют Fire Breath
CORRUPTION	40N	Square	Портист клетку вражеской земли. Она не дает еды и продукции, пока не будет восстановлена через Purify
ELDRITCH WEAPON	15/75-1	Unit	Улучшает оружие. Защита врага -10%, и можно атаковать врагов с Weapon Immunity. Сочетается с Flame Blade
WALL OF FIRE	30/150-2	City	Каждый враг при проходе через огненную стену получает магическую атаку огнем силой 5
SHATTER	15B	Enemy	Если враг не Resist, то его melee, thrown и missile атаки -1 по силе
WARP CREATURE	18B	Enemy	Если враг не Resist при -1, то у него либо сила атак / 2, либо защита / 2, либо нет Resistance
FIRE ELEMENTAL	20B	—	Призывает Fire Elemental'a на протяжении боя. Он имеет Weapon Immunity и Fire Immunity

Uncommon

LIGHTNING BOLT	(10+)B	Enemy	Магическая armor piercing атака силой 5 по вражеской армии, +1 за каждую дополнительную единицу маны (до 25)
FIRE GIANT	150N-3	—	Призывает Fire Giant'a. Он имеет Fire Immunity и может разрушать стены
CHAOS CHANNELS	50N-2	Unit	Делает армию армией Хаоса. При этом она получает +2 Def, +2 Speed Flight или Fire Breath 2 случайным образом
FLAME BLADE	25/125-2	Unit	Увеличивает силу немагических атак +2. Сочетается с Eldritch Weapon
GARGOYLES	200N-5	—	Призывает 4 летающих горгулий. Они имеют Stoning Immunity и Poison Immunity
FIREBALL	(15+)B	Enemy	Дает магическую атаку огнем силой 5 против КАЖДОГО солдата вражеской армии. Сила атаки +1 за каждые дополнительные 3 маны
DOOM BAT	300N-8	—	Призывает Doom Bat. Она дает при каждой атаке Fireball силой 4
RAISE VOLCANO	200N	Square	Превращает вражескую клетку в вулкан, уничтожая еду и продукцию в ней (кроме гор, холмов и nodes). Вулкан дает вызвавшему +1 power в ход. Если вызвать на город, каждое его здание уничтожается с вероятностью 15%.
IMMOLATION	30/150-2	Unit	Армия дает при каждой ближней атаке доп. магическую атаку огнем силой 4
CHIMERA	350N-10	—	Призывает летающую трехголовую химеру
Rare			
WARP LIGHTNING	35B	Enemy	Вызывает серию Lightning Bolt'ов против вражеской армии, начиная с силы 10 и кончая силой 1
METAL FIRES	40B	All units	Дает всем нормальным армиям немагические атаки +2, и позволяет пробивать Weapon Immunity
CHAOS SPAWN	500N-12	—	Не сочетается с Flame Blade
DOOM BOLT	40B	Enemy	Вызывает Chaos Spawn. Он насылет страх, отраву, а также имеет атаки Doom, Death и Stoning Gaze.
MAGIC WORTEX	50B	—	Наносит армии 10 HP, независимо от ее защиты или Resistance
			Призывает магический вихрь. На каждом ходу он движется на 3 клетки случайным образом и на 1 по желанию вызвавшего. На пути вихря каждая армия теряет по 5 HP, независимо от защиты. Кроме того, в соседних клетках могут быть Lightning Bolts. В городе, через который прошел вихрь, происходят ужасные разрушения
EFREET	550N-15	—	Призывает ифрита, который летает, стреляет Fire Bolt'ами, имеет Fire Immunity и может тратить до 20 маны за бой на заклинания Хаоса.
FIRE STORM	250N	Square	Каждый солдат в клетке получает магическую атаку силой 8. Можно и по городам.

WARP REALITY	50B	All	Все армии, не являющиеся созданиями Хаоса (включая свои), имеют -2 To-Hit.
FLAME STRIKE	60B	All enemies	Каждая вражеская армия получает магическую атаку огнем силой 15
CHAOS RIFT	300N-10	Enemy city	На каждом ходу каждая армия в городе получает Lightning Bolt силой 8, и с вероятностью 5% уничтожается здание
Very Rare			
HYDRA	650N-14	—	Призывает девятиголовую огнедышащую гидру, которая может регенерировать
DISINTEGRATE	50B	Enemy	Если вражеская армия имеет Resistance меньше 10, она уничтожается и не может быть оживлена никаким способом
METEOR STORM	900N-35	Overland	На каждом ходу все армии вне городов получают магическую атаку огнем силой 4, и в каждом вражеском городе шанс 5% на уничтожение здания
GREAT WASTING	1000N-40	Overland	На каждом ходу 3—6 клеток поражает Corruption (конечно, не возле своих городов)
CALL CHAOS	75B	All enemies	Вызывает на каждую вражескую армию одно из следующих заклинаний случайным образом: Ничего, Healing, Chaos Channels, Warp Creature, Fire Bolt силой 15, Warp Lightning, Doom Bolt или Disintegrate
CHAOS SURGE	1000N-40	Overland	Все создания Хаоса получают +2 ко всем ближним, дальним, магическим и Fire Breath-атакам
DOOM MASTERY	1100N-45	Overland	Все новые нормальные армии получают Chaos Channels (без поддержки)
GREAT DRAKE	900N-30	—	Призывает трехголового огнедышащего дракона. У него чрезвычайно сильная огненная атака
CALL THE VOID	500N	Enemy city	Каждое здание в городе разрушается с вероятностью 50%, каждая армия получает 10 HP, независимо от защиты. Вся земля возле города под Corruption
ARMAGEDDON	1250N	Overland	На каждом ходу появляется несколько вулканов (как Raise Volcano)

NATURE SPELLS

Common

EARTH TO MUD	15B	Enemy	Превращает область 5×5 в толстую пыль. В ней можно двигаться только на 1 клетку за ход.
RESIST ELEMENTS	5/25-1	Unit	На летающих и Non-Corporeal это не действует +3 Resistance против Хаоса и Nature, а также против обычных магических атак на расстоянии
WALL OF STONE	50N-1	City	Окружает город каменной стеной
GIANT STRENGTH	8/40-1	Unit	+1 melee str
WEB	10B	Enemy	Запутывает врага в паутину силой 12 HP. Враг не может двигаться, пока не уничтожит паутину обычными или магическими атаками на расстоянии. Летающие армии не могут летать до конца боя

WAR BEARS	70N-2	—	Призывает армию из 2 медведей
STONE SKIN	10/50-1	Unit	+1 Defense
WATER WALKING	50N-1	Unit	Армия может плыть по воде
SPRITES	100N-3	—	Призывает 4 лесных духов. Они летают и имеют магическую атаку.
EARTH LORE	20N	Square	Показывает всю карту, города и армии на большом квадрате (примерно 20×20)
Uncommon			
CRACKS CALL	20B	Square	Вызывает землетрясение. Стены в клетке уничтожаются. Армия уничтожается с вероятностью 25% (кроме летающих и Non-Corporeal)
NATURE'S EYE	75N-1	City	Из города все видно на 5 клеток в любую сторону (обычно на 2 клетки)
ICE BOLT	(10+)B	Enemy	Магическая атака холодом силой 5, +1 за каждую дополнительную единицу маны (до 20)
GIANT SPIDERS	200N-4	—	Призывает двух гигантских ядовитых пауков, которые могут вызывать Web
CHANGE TERRAIN	50N	Square	Превращает пустыни, леса, холмы и болота в grassland, grassland в лес, вулканы в горы, и горы в холмы
PATH FINDING	50N-1	Unit	Дает армии бонус Pathfinding, который позволяет тратить не более 1MP на проход по любой поверхности
COCKATRICES	275N-8	—	Призывает 4 Cockatrices. Они могут превращать врагов в камень
TRANSMUTE	60N	Square	Преобразует уголь в gems, железо в золото и серебро в мифрил
NATURE'S CURES	50N	Square	Полностью лечит все армии (кроме созданий Смерти) в указанной клетке
BASILISK	325N-7	—	Призывает василиска. Он может превратить врага в камень (Stoning Gaze)
Rare			
ELEMENTAL ARMOR	35/175-5	Unit	Дает Defense +10 и Resistance +10 против Хаоса и Nature (не сочетается с Resist Elements)
PETRIFY	35B	Enemy	Пытается превратить врага в камень
STONE GIANT	450N-9	—	Призывает каменного гиганта. Его нельзя превратить в камень, и он бросает тяжелые камни во врагов
IRON SKIN	40/200-5	Unit	+5 Defense
ICE STORM	200N	Square	Каждый солдат в клетке получает магическую атаку холодом силой 6
EARTHQUAKE	200N	Enemy city	Все здания, уничтожаются с вероятностью 10% все армии (кроме летающих и Non-Corporeal) — с вероятностью 15%
GORGONS	600N-15	—	Призывает 4 Горгон. Они пугают и превращают в камень
MOVE FORTRESS	200N	City	Переносит столицу в указанный город вместе с Summoning Circle

GAIA'S BLESSING	300N-3	City	Увеличивает производство еды на 50%. На каждом ходу есть шанс 10%, что пустыни превратятся в grasslands, вулканы в холмы и 20% вероятность очистки Corruption
EARTH ELEMENTAL	60B	————	Призывает Earth Elemental на протяжении боя. Он чрезвычайно силен и ломает стены
Very Rare			
REGENERATION	60/300-10	Unit	Дает армии бонус Regeneration
BEHEMOTH	700N-15	————	Призывает могучего Бегемота
ENTANGLE	50B	All enemies	Все нелетающие и Corrogeal враги двигаются на 1 медленнее. Если у армии скорость 0, она не может атаковать, но может отбиваться
NATURE'S	800N-30	Overland	Показывает всю карту и всех врагов на AWARENESS обеих плоскостях (кроме невидимых)
CALL LIGHTNING	60B	All	Вызывает 3—5 Lightning Bolt'ов силой 8 enemies на случайно выбираемых врагов
COLOSSUS	800N-17	————	Призывает Колосса. Он бросает камни, а также имеет Poison Immunity и Stoning Immunity
EARTH GATE	250N-5	City	Устанавливает в городе телепортер. Из одного такого города можно мгновенно перемещаться в другой
HERB MASTERY	1000N-20	Overland	Все раненые армии полностью лечатся на каждом ходу
GREAT WYRM	1000N-20	————	Призывает огромного Червя. Он способен за один ход перемещаться на любую клетку поля боя
NATURE'S WRATH	1250N-20	Overland	При любой попытке вызвать небоевое заклинание Хаоса или Смерти города вызвавшего подвергаются гневу Природы. Каждая нелетающая Corrogeal армия имеет 10% шанс умереть, и каждое здание имеет 5% шанс быть уничтоженным

SORCERY SPELLS

Common

RESIST MAGIC	5/25-1	Unit	+3 Resistance против любой магии
DISPEL MAGIC	(10+)B	Unit	Более сильная версия Dispel Magic
TRUE			Каждая единица маны считается за две. Максимальная сила 25 единиц
FLOATING ISLAND	40N-5	————	Создает плавающий остров, на котором можно перевозить до 8 армий со скоростью 2 клетки за ход
GUISES	30N-1	Unit	Изменяет внешний вид армии. Она становится похожа на любую фантастическую армию по желанию. Изменяется только внешний вид, а не боевые характеристики
PHANTOM WARRIORS	10B	————	Призывает воинов-фантомов на протяжении боя. Они Non-Corrogeal и поражают иллюзорным оружием, которое полностью игнорирует броню
CONFUSION	18B	Enemy	Пытается оконфузить вражескую армию. Если конфузия удастся, то на каждом следующем ходу до конца боя армия просто ничего не делает, передвигается случайным образом, атакует врагов или атакует своих

WORD OF RECALL	20B	Unit	Выводит армию из боя и возвращает ее в Summoning Circle
COUNTER MAGIC	(10+)	—	Создает резерв противомagicеской силы. Когда враг пытается вызвать заклинание, против него действует Dispel Magic с силой, равной резерву. Каждое вражеское заклинание уменьшает резерв на 5 единиц. Максимальная сила 50
NAGAS	100N-2	—	Призывает двух наг. Они плавают и могут плевать отравой
PSIONIC BLAST	(10+)B	Enemy	Наносит магический удар силой 5. Сила +1 за каждые 2 единицы маны. Максимальная сила 30 единиц маны
Uncommon			
GUARDIAN WIND	18/90-1	Unit	Практически полностью защищает армию от стрел и камней врагов
DISENCHANT TRUE	(50+)N	Square	Более сильная версия Disenchant Area. Каждая единица маны считается за две. Максимальная сила 100
VERTIGO SPELL LOCK	25B 20/100-1	Enemy Unit	Если враг не Resist, он получает -2 To-Hit и -1 Def Защищает все заклинания армии от снятия врагом. Чтобы снять заклинания, врагу сначала надо снять Spell Lock, который имеет силу 150. Lock также защищает фантастические создания от Unsummoning, Banish, Binding и т. д.
ENCHANT ROAD	100N	Square	Делает все дороги в квадрате такими же, как в Murgan'e
FLIGHT WIND MASTERY	25/125-3 400N-10	Unit Overland	Армия становится летающей Скорость всех своих плавающих и летающих армий × 2, вражеских / 2
SPELL BLAST	(50+)N	Wizard	Попытка уничтожить вражеское заклинание, пока оно еще не вызвано. Чтобы уничтожить вражеское заклинание, надо потратить на него не меньше маны, чем было потрачено врагом до этого момента. Если маны не хватает, заклинание не срабатывает
AURA OF MAJESTY	400N-10	Overland	На каждом ходу отношение всех прочих магов увеличивается на 1 по шкале от -100 до 100 дипломатических пунктов
PHANTOM BEAST	35B	—	Призывает Phantom Beast'a до конца боя. Он имеет Death Immunity
Rare			
DISJUNCTION TRUE	(100+)N	Enemy Spell	Более сильная версия Disjunction Каждая единица маны считается за две. Максимальная сила 250
INVISIBILITY	35/175N-10	Unit	Дает армии Invisibility. Ее могут видеть только враги с Illusions Immunity или True Sight. В бою невидимая армия видна только вплотную, но и тогда по ней -1 To-Hit
WIND WALKING	250N-20	Unit	Позволяет армии и всем армиям в ее группе летать со скоростью 3. В бою армии не летают

BANISH	(20+)B	Fantastic enemy	Пытается изгнать фантастическое существо Каждый солдат должен Resist. при -3. Каждые дополнительных 5 единиц маны понижают Resist. цели на 1. Максимальная сила 50
STORM GIANT	150N-3	—	Призывает Storm Giant'a. Он способен вызывать Lightning Bolt'ы как в ближнем бою, так и на расстоянии
AIR ELEMENTAL MIND STORM	50B 35B	— Enemy	Призывает невидимого Air Elemental'a -5 Attack, Def и Resist. Не работает, если у врага Illusions Immunity
STASIS	250N	Square	Помещает всех врагов в клетке в стасис. Они не могут двигаться минимум один ход. После этого на каждом ходу они могут освободиться при Resistance -5
MAGIC IMMUNITY	50/250N-5	Unit	Армия неуязвима любой магией, а также Breath и Gaze-атаками. Кроме того, Defense становится 10 (если было меньше) против любых магических атак
HASTE	50B	Unit	Удваивает скорость и количество атак армии. Армия даже контратакует дважды
			Very Rare
DJINN	650N-17	—	Призывает джинна. Он летает, стреляет магией и может тратить до 20 маны за бой на Sorcery-заклинания
SPELL WARD	350N-10	City	Полностью защищает город от заклинаний из одной из 5 сфер (включая боевые) и не позволяет созданиям этой сферы входить в город. Можно выбрать любую сферу
CREATURE BINDING	70B	Fantastic enemy	Пытается перехватить управление фантастическим (призванным) врагом. Если враг не Resist при -2, он будет сражаться против своих до конца боя, а потом исчезнет
MASS INVISIBILITY	80B	All	Дает всем армиям Invisibility
GREAT UNSUMMONING	1000N	Fantastic units	Пытается изгнать все призванные создания (включая свои). Они должны Resist при -2
SPELL BINDING	1000N	Enemy spell	Перехватывает overland-заклинание
FLYING FORTRESS	500N-25	City	Крепость мага становится летающей. Только летающие армии врага могут атаковать ее
SKY DRAKE	1000N-25	—	Призывает воздушного дракона, извергающего молнии. Он имеет Illusions Immunity и быстро двигается
SUPPRESS MAGIC	1000N-40	Overland	Все небоевые заклинания врагов должны превзойти Dispel силой 500, иначе не срабатывают
TIME STOP	1500N-200	Overland	Все враги и их армии замирают, пока действует это заклинание

Некоторые описания заклинаний нуждаются в пояснениях. Например, *фантастическими* здесь считаются только призванные создания, а не те, которые можно построить при наличии Fantastic Stables. Кроме того, обязательно надо объяснить, как происходит определение, подействовало ли на армию (или на солдата) вражеское заклинание.

Когда на армию действует вражеское заклинание, проверяется, сумела ли она противостоять заклинанию (Resist). Для этого берется случайное число от 1 до 10 и сравнивается с Resistance армии. Если случайное число больше, то заклинание сработало, иначе — нет. Как видно из списка армий, даже не очень сильные армии часто имеют Resistance 8—10 единиц, так что обычные заклинания против них не сработают. Но есть более сильные заклинания, которые требуют, чтобы армия их выдержала при -N. Это означает, что из Resistance армии вычитается число N, а затем производится стандартная процедура. Очень немногие армии могут успешно сопротивляться заклинаниям при Resistance -5.

Следует отметить, что порядок следова-

ния заклинаний в каждой сфере важен, так как каждое заклинание имеет определенное количество RP, необходимое для его исследования, и заклинания расположены в порядке увеличения этого количества. Это позволит опытным игрокам планировать свою стратегию (в частности, очевидно, что заклинание WEAKNESS может быть изучено гораздо быстрее, чем HEROISM, так что, выбрав магию Смерти, можно быстрее начать военные действия). В каждой сфере на самое простое заклинание требуется 20 RP, а на самое сложное — 6000 RP.

Чтобы понять смысл призывающих заклинаний, мы сейчас приведем список *некоторых призываемых армий* с краткими комментариями. Даже если Ваша стратегия и не предусматривает использования призываемых созданий, так или иначе придется с ними сражаться, поскольку они сидят во многих руинах и nodes. Насчет nodes обязательно следует сказать, что ведя бой в node определенной сферы, можно использовать заклинания только из этой сферы. Прочие заклинания подавляются окружающей магией.

Skeletons (8)	1speed, 3M 4A 5R 1HP Poison Immunity, Missiles Immunity, Illusions Immunity, Cold Immunity, Death Immunity
Hell Hounds (4)	2speed, 3M 2A 6R 4HP Fire Breath 3
Zombies (8)	1speed, 3M 2A 3R 3HP Poison Immunity, Illusions Immunity, Cold Immunity, Death Immunity
Earth Elemental (1)	1speed, 25M 4A 8R 30HP Wall Crusher, Poison Immunity, Stoning Immunity
Ghouls (4)	1speed, 4M 3A 6R 3HP Create Undead, Poison Immunity, Illusions Immunity, Cold Immunity, Death Immunity, Poison 1
Stone Giant (1)	2speed, 15M 10Ran 7A 9R 20HP Mountaneer, Wall Crusher, Poison Immunity, Stoning Immunity, Quiver 2
Gorgons (4)	2flight, 8M 6A 9R 9HP Stoning Gaze — 2 (каждый вражеский солдат должен Resist при -2 или будет обращен в камень. До рукопашной)
Sprites (4)	2flight, 2M 3Mag 2A 8R 1HP Quiver 4, Forester
Phantom Warriors (8)	1speed, 3M 0A 6R 1HP Non-Corporeal, Poison Immunity, Stoning Immunity, Weapon Immunity (не действует против призванных), Death Immunity, Illusion (удар полностью игнорирует броню врага)
Phantom Beast (1)	2speed, 18M 0A 8R 20HP Non-Corporeal, Poison Immunity, Stoning Immunity, Weapon Immunity, Death Immunity, Illusion
Sky Drake (1)	4flight, 20M 7A 14R 25HP Illusions Immunity, Magic Immunity, Lightning 20
Fire Elemental (1)	1speed, 12M 4A 6R 10HP Poison Immunity, Fire Immunity, Stoning Immunity

Magic Spirit (1)	1speed, 5M 4A 8R 10HP Meld with Node
Gargoyles (4)	2flight, 4M 8A 7R 4HP Poison Immunity, Stoning Immunity
Behemoth (1)	2speed, 25M 6A 10R 30HP
Wraiths (4)	2flight, 7M 5A 8R 8HP Non-Corporeal, Poison Immunity, Weapon Immunity, Illusions Immunity, Cold Immunity, Death Immunity, Life Steal (забирает себе несколько HP жертвы)
Colossus (1)	2sail, 20M 10Ran 8A 15R 30HP Quiver 2, Wall Crusher, Poison Immunity, Stoning Immunity, First Strike
Cockatrices (4)	2flight, 4M 3A 7R 3HP Stoning Touch -3
Air Elemental (1)	5flight, 15M 6A 9R 11HP Invisibility, Poison Immunity, Stoning Immunity, Weapon Immunity
Fire Giant (1)	2speed, 10M 10Ran 5A 7R 15HP Quiver 2, Mountaneer, Wall Crusher, Fire Immunity
Chaos Spawn (1)	1flight, 1M 5A 10R 15HP Cause Fear Spell, Poison 4, Doom Gaze 4 (нет никакой защиты), Death Gaze 4, Stoning Gaze 4

Два заклинания, **Enchant Item** и **Create Artifact**, позволяют игроку создавать своим героям необходимые предметы. Некоторые герои могут использовать любое боевое оружие (меч, топор, дубину и пр.). Другие способны только стрелять из луков. Caster'ы обычно не могут ни того ни другого, зато они держат посох или жезл. Примерно такая же ситуация и с броней. Маги не могут одевать броню. Остальные предметы (кольца, orb'ы, амулеты и т. д.) относятся к «разным» предметам, и маги могут надеть два таких предмета, а не один, в виде компенсации за отсутствие брони.

обладать волшебные предметы. Каждый предмет может иметь не более 4 характеристики, причем нельзя придать более одной характеристики каждого типа (например, +1 Attack и +2 Attack). *СУЩЕСТВУЕТ 10 ТИПОВ МАГИЧЕСКИХ ПРЕДМЕТОВ: Sword, Mace, Axe, Bow, Staff, Wand, Misc (кольца, амулеты, шлемы и т. д.), Shield, Plate Mail и Chain Mail.* Каждый предмет имеет базовую цену (без каких-либо бонусов). Для большинства предметов она равна 100, но Staff и Plate Mail стоят 300, Wand — 200, а Misc — всего 50 единиц. Каждый тип предмета может обладать некоторыми характеристиками. Свойства всех типов брони и щитов совпадают.

Ниже приводится *перечень всех магических характеристик, которыми могут*

+1 Attack	50	Sword	Mace	Axe	Bow	Staff	Wand	Misc	——
+2 Attack	100	Sword	Mace	Axe	Bow	Staff	Wand	Misc	——
+3 Attack	200	Sword	Mace	Axe	Bow	Staff	——	Misc	——
+4 Attack	350	——	Mace	Axe	Bow	Staff	——	Misc	——
+5 Attack	550	——	——	Axe	Bow	Staff	——	——	——
+6 Attack	800	——	——	Axe	Bow	Staff	——	——	——
+1 To Hit	400	Sword	Mace	Axe	Bow	Staff	Wand	Misc	——
+2 To Hit	800	Sword	Mace	Axe	Bow	Staff	——	Misc	——
+3 To Hit	1200	Sword	Mace	——	Bow	Staff	——	——	——
+1 Def	50	Sword	Mace	——	Bow	Staff	——	Misc	Shield
+2 Def	100	Sword	——	——	Bow	Staff	——	Misc	Shield

+3 Def	200	Sword	—	—	Bow	Staff	—	Misc	Shield
+4 Def	350	—	—	—	—	—	—	Misc	Shield
+5 Def	550	—	—	—	—	—	—	—	Shield
+6 Def	800	—	—	—	—	—	—	—	Shield
+5 Spell Skill	200	Sword	—	Axe	Bow	Staff	Wand	Misc	—
+10 Spell Skill	400	Sword	—	Axe	Bow	Staff	Wand	Misc	—
+15 Spell Skill	800	—	—	—	—	Staff	—	Misc	—
+20 Spell Skill	1600	—	—	—	—	Staff	—	—	—
-1 Spell Save	100	—	—	—	—	Staff	Wand	Misc	—
-2 Spell Save	200	—	—	—	—	Staff	Wand	Misc	—
-3 Spell Save	400	—	—	—	—	Staff	—	Misc	—
-4 Spell Save	800	—	—	—	—	Staff	—	Misc	—
+1 Movement	100	—	—	—	—	—	—	Misc	Shield
+2 Movement	200	—	—	—	—	—	—	Misc	Shield
+3 Movement	400	—	—	—	—	—	—	Misc	Shield
+4 Movement	800	—	—	—	—	—	—	—	Shield
+1 Resistance	50	—	—	—	—	—	—	Misc	Shield
+2 Resistance	100	—	—	—	—	—	—	Misc	Shield
+3 Resistance	200	—	—	—	—	—	—	Misc	Shield
+4 Resistance	350	—	—	—	—	—	—	Misc	Shield
+5 Resistance	550	—	—	—	—	—	—	Misc	Shield
+6 Resistance	800	—	—	—	—	—	—	Misc	Shield

Кроме этого, каждый предмет может придавать своему владельцу некоторые магические способности, соответствующие различным заклинаниям, улучшающим характеристики армии. Доступны практически все заклинания из раздела Unit Enchantment (в нашем списке только эти заклинания можно вызывать как в бою, так и вне боя). При использовании магического предмета не требуется тратить много маны на придание армии постоянной способности, а также экономится мана на поддержку. Чем сильнее заклинание, тем больше его стоимость. Некоторые бонусы доступны только для оружия, другие только для посохов и жезлов.

При создании новых предметов заклинаниями Enchant Item и Create Artifact можно использовать не все возможные заклинания. Чтобы заклинание было доступно, маг должен

иметь определенное количество магических книг из той сферы, к которой относится заклинание (выбор книг описывается ниже). Поскольку Enchant Item позволяет использовать только бонусы, не превосходящие 200 по цене, магу доступны буквально несколько заклинаний. Мы приведем только эти заклинания, поскольку Create Artifact достается крайне редко, и то обычно в конце игры. Все эти заклинания требуют наличия всего 1—2 книг из соответствующей сферы.

Nature	Resist Elements (100), Stoning (150), Path Finding (200), Water Walking (100)
Chaos	Ничего
Sorcery	Resist Magic (200), Flight (200)
Life	Bless (200), Endurance (200)
Death	Cloak of Fear (200)

Наконец, в посохи и жезлы может быть встроено любое боевое заклинание, и обладатель такого предмета сможет вызывать это заклинание в бою, даже если оно недоступно игроку. Однако каждый предмет со встроенным заклинанием имеет «количество зарядов» на один бой (от 1 до 4). Каждое заклинание имеет свою цену за один «заряд», которая может быть очень высокой. Например, Creature Binding × 4 будет стоить 5600 единиц. Как и для бонусов, при создании магических предметов для задания каждого заклинания требуется наличие нескольких книг из соответствующего раздела магии.

Стоимость предметов измеряется в абстрактных единицах. Если предмет создается самим волшебником, то каждая единица стоимости соответствует единице маны, требуемой для создания предмета. Если же предмет покупается у торговца, то его стоимость выражается в деньгах.

Теперь, наконец, мы подходим к самому интересному: *ВЫБОРУ КОНФИГУРАЦИИ ПРИ НАЧАЛЕ ИГРЫ В MASTER OF MAGIC*. Прежде всего надо выбрать общие характеристики игры: *уровень (Intro/Easy/Medium/Hard/Impossible)*, *количество компьютерных оппонентов (1—4)*, *количество суши (Small/Medium/Large)* и *количество power, которое производит каждый node (Weak/Normal/Powerful)*.

Обычно я выбираю четырех оппонентов (чем больше, тем интереснее), маленькое количество суши (иначе способность плавать и летать практически теряет ценность) и мощную магию, чтобы стимулировать борьбу за nodes. Уровень игры, естественно, каждый должен выбирать сам.

После этого требуется сделать основной выбор: на какие магические сферы и способности Вы будете опираться? Можно выбрать одного из заранее существующих в игре персонажей, но практически все предпочитают нажать кнопку «Custom» и установить конфигурацию самостоятельно (кроме играющих на уровне Intro, поскольку там этой кнопки

нет — видимо, чтобы не отпугивать новичков сложностью выбора).

ВЫБОР КОНФИГУРАЦИИ СОВСЕМ НЕПРОСТ. ВЫ МОЖЕТЕ ВЗЯТЬ 11 МАГИЧЕСКИХ КНИГ С ЗАКЛИНАНИЯМИ. Например, можно взять все 11 книг Хаоса, но тогда все остальные разделы магии будут для Вас недоступны. Можно взять 3 книги Death, 2 книги Chaos, 5 книг Nature и одну книгу Sorcery или любую другую комбинацию книг. Нельзя только брать одновременно книги из разделов Life и Death. Придется выбирать между Жизнью и Смертью.

Чем больше книг из определенного раздела Вы возьмете, тем большее количество заклинаний из этого раздела будет доступно для исследования. Кроме того, для получения самых сильных заклинаний обычно требуется взять достаточно много книг из соответствующего раздела. Вы не знаете, какие именно заклинания будут доступны, но можно гарантировать наличие некоторых из них. Чем больше книг из конкретного раздела Вы возьмете, тем больше заклинаний сможете гарантировать, причем эти заклинания будут более высокого класса. Вот полный перечень количества гарантируемых заклинаний для любого количества книг из некоторого раздела магии:

1 книга	Ничего
2 книги	1 Common
3 книги	2 Common
4 книги	2 Common + 1 Uncommon
5 книг	2 Common + 2 Uncommon
6 книг	2 Common + 2 Uncommon + 1 rare
7 книг	Все Common + 2 Uncommon + 1 Rare + 1 Very Rare
8, 9, 10 книг	Все Common + все Uncommon + 1 Rare + 1 Very Rare
11 книг	Все заклинания

Отсюда можно понять, что достаточно взять 2 книги из раздела, чтобы гарантировать себе одно заклинание из раздела Common, но чтобы гарантировать заклинание из отдела Uncommon, потребуется уже 4 книги, а из отдела Rare — целых 6 книг. Кроме то-

го, при выборе книг надо принимать во внимание то, что для доступности свойств вещей, создаваемых заклинаниями Enchant Item и Create Artifact, требуется некоторое знакомство с соответствующими разделами магии (в частности, не имея ни одной книги Sorcery, нельзя создать Ring of Flight, так как Flight недоступен).

В процессе игры можно обмениваться заклинаниями с компьютерными игроками. Но выменять можно только заклинания из тех разделов, в которых у игрока есть хотя бы одна книга. Таким образом, если взять все книги из одного раздела магии, обменяться можно будет только с теми компьютерными игроками, у которых тоже есть этот раздел, причем обмен все равно не будет иметь смысла, поскольку большое количество книг и так обеспечивает наличие практически всех заклинаний из этого раздела. Практически всегда стоит «застолбить» не менее двух разделов.

НАКОНЕЦ, ВМЕСТО КНИГ МОЖНО ВЗЯТЬ СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ. Каждая такая способность «стоит» некоторое количество книг (одну или две). Многие способности можно взять, только выбрав соответствующий набор книг. Ниже приводится *полный список различных магических способностей.*

Alchemy (1 книга.) В процессе игры с помощью алхимии можно переводить деньги в ману и обратно, но с коэффициентом 1:2 (то есть 500 единиц маны за 1000 монет и 500 монет за 1000 единиц маны). Alchemy позволяет переводить с коэффициентом 1:1, то есть без потерь

Warlord (2 книги.) Поднимает уровень всех армии на 16 то есть армии сразу становятся Regular. Самое главное то, что теперь армии могут достигать уровня Ultra Elite (а при заклинании CRUSADE даже Champion, чего нельзя добиться никакими другими средствами). Повышение уровня действует и на героев, что также чрезвычайно важно

Channeler (1 книга.) Mag не тратит лишней маны, если бой происходит на большом расстоянии от его крепости. Очевидно, авторы игры хотели показать, что в противном случае надо тратить больше маны, но не успели, так что этот бонус практически бесполезен

Archmage (1 книга, требуется иметь не менее 4 книг в одном разделе магии.) Дает Skill +10, и заклинания вдвое труднее Dispel'ить врагу

Artificer (1 книга.) Сокращает стоимость создания вещей на 33%. Кроме того, заклинания Enchant Item и Create Artifact должны даваться с самого начала игры (на самом деле Create Artifact не дается, но способность все равно достаточно ценна).

Conjurer (1 книга). Сокращает стоимость всех призывающих заклинаний на 25%. Это касается и боевых заклинаний, так что, например, PHANTOM BEAST может быть вызван уже при Skill'e 28, а EARTH ELEMENTAL — 45, а это очень важно

Sage Master (1 книга, требуется наличие книг по меньшей мере в двух магических разделах.) Увеличивает скорость исследования всех заклинаний на 25%

Myrran (2 книги.) Игрок начинает игру в Мугган'е (важно, так как почти все остальные игроки начинают в верхней плоскости, следовательно, у игрока будет время развиваться, пока другие воюют между собой). Можно выбирать расу из 5 рас нижнего мира (они превосходят большинство верхних). Наконец, крепость мага дает 10 power за ход, а не 5, как обычно (очень важно в самом начале игры)

Divine power (2 книги, требуется не менее 4 книг Жизни.) Все эффекты Shrines, Temples, Parthenons и Cathedrals +50% (как power, так и количество успокаиваемых жителей)

- Runemaster** (1 книга, требуется, по крайней мере, по 2 книги в 3 разделах.) Врагу вдвое труднее Dispel'ить все заклинания мага, скорость исследования Arcane-заклинаний +25% и стоимость вызова Arcane-заклинаний -25%
- Charismatic** (1 книга.) Платит половину при найме героев, наемников и при покупке магических вещей. Ухудшение отношений вдвое меньше, улучшение — вдвое больше со всеми игроками
- Famous** (2 книги.) Дает +15 Fame, удваивает шансы найма героев, наемников и покупки вещей.
- Chaos Mastery** (1 книга, требуется не менее 4 книг Хаоса.) Скорость исследования заклинаний Хаоса +10%, заклинания Хаоса вдвое труднее Dispel'ить, Chaos Nodes дают вдвое больше power
- Nature Mastery** (1 книга, требуется не менее 4 книг Nature.) Скорость исследования заклинаний Nature +10%, заклинания Nature вдвое труднее Dispel'ить, Nature Nodes дают вдвое больше power
- Sorcery Mastery** (1 книга, требуется не менее 4 книг Sorcery.) Скорость исследования заклинаний Sorcery +10%, заклинания Sorcery вдвое труднее Dispel'ить, Sorcery Nodes дают вдвое больше power
- Infernal Power** (2 книги, требуется не менее 4 книг Смерти.) Все эффекты Shrines, Temples, Parthenons и Cathedrals +50% (как power, так и количество успокаиваемых жителей)
- Mana Focusing** (1 книга, требуется не менее 4 книг в любом разделе.) Количество маны +25%
- Node Mastery** (1 книга, требуется хотя бы по одной книге Chaos, Nature и Sorcery.) Все nodes дают вдвое больше power

Однозначно указать лучший набор магических книг, конечно, невозможно. Тем не менее многие нежелательные комбинации выявить довольно легко. Например, глупо набирать много книг из раздела Nature и играть за троллей, поскольку тролли и так имеют самый мощный бонус из этого раздела Regeneration. Не стоит также брать Mana Focusing, играя за Dwarven'ов: они имеют много золота, и Alchemy будет куда выгоднее.

Стратегия опытного игрока основывается на преимуществах, которыми обладают определенные комбинации бонусов и характеристик. В любом случае следует «застолбить» не менее двух разделов магии, чтобы можно было обмениваться заклинаниями с компьютерными игроками. Желательно также набрать магических способностей не менее чем на две книги. Дело в том, что самые опасные руины или nodes часто содержат 1—2 магические книги (с соответствующими заклинаниями, разумеется) или реторту с магической жидкостью, дающей какую-либо способность. Конечно, предпочтительнее получить книги, поскольку все они достаточно ценны, а вот способность может оказаться бесполезной или дублирующей.

СУЩЕСТВУЮТ ДВЕ ОСНОВНЫЕ СТРАТЕГИИ ВЫБОРА КНИГ И СПОСОБНОСТЕЙ. Первая заключается в наборе большого количества книг из одного раздела (не менее 6—7). Это гарантирует игроку получение мощных заклинаний из выбранного раздела. Чтобы дожить до получения таких заклинаний, можно выбрать одну из боевых рас или, наоборот, расу, дающую дополнительную power. При выборе Chaos, Nature или Sorcery обычно берут также соответствующую способность (Chaos Mastery, Nature Mastery, Sorcery Mastery), так как большинство заклинаний относится к этому разделу, и соответствующие nodes легче захватываются благодаря им.

Другая стратегия предписывает *не брать более 4 книг в одном разделе, но постараться получить магию 3—4 разделов и наиболее полезные способности.* При этом в начале иг-

ры игрок имеет много различных заклинаний на выбор, а в конце ему придется в значительной степени полагаться на силу своих армий. Вместе с тем такая конфигурация позволяет вести активный обмен заклинаниями, выменивать на одно свое заклинание 2—3 (по одному у каждого противника) и полученные заклинания тоже «пускать в оборот».

Выбирая нужную конфигурацию, следует обязательно позаботиться о ведении боевых действий в самом начале игры. Тот, кто не успевает развиваться, проигрывает. Надо строить как можно больше городов (а еще лучше — захватывать) и разрушать как можно больше руин. Если этого не сделать, то армии из нейтральных городов и руин будут нападать на города игрока, и для охраны опять-таки понадобятся заклинания, так как армий не хватает.

Наиболее ценными боевыми заклинаниями, доступными в начале игры, являются Weakness и Phantom Warriors. Weakness обходится всего в 5 единиц маны, следовательно, даже начинающие маги со skill'ом 20 могут ослабить 4 армии противника. Это отлично работает против вражеских Spearmen'ов и Swordsmen'ов и позволяет захватить нейтральные города. Однако уже на средней стадии игры данное заклинание приносит мало толку, поскольку встречаются армии с силой 10—15 и выше.

Phantom Warriors разят врагов иллюзорным оружием, которое легко проходит сквозь любую броню. Они также могут проходить сквозь стены и практически неуязвимы для ударов нормальных вражеских армий (Weapon Immunity). Поэтому Phantom Warriors — лучшее средство для захвата нейтральных и вражеских городов. Один отряд фантомов может перебить 5—6 отрядов защитников без каких-либо потерь.

К сожалению, Phantom Warriors не имеют брони, а их бонус Weapon Immunity не действует против призванных созданий. Это не позволяет бросать их на захват руин и nodes. Не рекомендуется также использовать фантомов против Skeletons и Zombies, которых очень много в начале игры. Последние не

только пробивают Weapon Immunity, но и имеют Illusions Immunity, то есть бонус иллюзорного оружия против них не действует. Weakness прекрасно работает против обоих типов врагов.

Заклинания остальных разделов магии уступают Weakness и Phantom Warriors на начальном этапе игры. Они либо слишком дороги, либо слишком слабы. Из Life можно использовать Holy Weapon, Holy Armour, Healing и Heroism, однако ни одно из этих заклинаний не доступно в самом начале игры. Из Nature доступны разве что Giant Strength и Stone Skin, но они недостаточно эффективны. Хуже всех приходится играющим за Хаос — кроме Fire Bolt'ов, они не могут использовать ничего.

На протяжении всей игры постоянно не хватает заклинаний, маны и Skill'a. Все это доступно через power, так что желательно выбирать такую конфигурацию, которая давала бы как можно больше power. Чтобы добиться этого, можно выбрать расу, дающую power, либо использовать заклинания.

Рас, дающих 1/2 power/population, немного — High Elf, Beastmen и Draconian. Из них только High Elf'ы принадлежат к верхнему миру. Чтобы выбрать Beastmen'ов или Draconian, придется потратить 2 книги на способность Murran.

Заклинание Dark Rituals является уникальным, поскольку только оно дает возможность повысить количество получаемой power. Легко подсчитать, что 4 здания, продукцию которых удваивает Dark Rituals, в сумме дают $10 \times 2 = 20$ power за ход. Это количество еще увеличивается, если взять способность Infernal Power. Она увеличивает power на 50%, то есть каждый город, в котором есть все 4 здания, будет давать целых 30 единиц power! Кроме того, успокаивающий эффект Infernal Power не только компенсирует недовольство, вызванное Dark Rituals, но даже позволит поднять налоги, так как и это не вызовет появления бунтовщиков.

К сожалению, High Elf'ы не могут строить Parthenon и Cathedral, так что для реа-

лизации этой программы приходится выбирать расу, не дающую power, либо тратить 2 книги на Murran. Легко подсчитать, что программа «четырёх зданий» даёт гораздо больше power, чем врожденные способности High Elf'ов. Максимальный размер города редко превышает 15, то есть игрок получит 7 power. Shrine и Temple дают ещё 3 power, итого всего 10. Зато на начальной стадии игры High Elf'ы получают больше power и развиваются быстрее.

Не следует пренебрегать и «образовательными» зданиями (Library, Sages Guild, University и Wizards Guild). Они повышают скорость исследования заклинаний, позволяя перенаправить power на выработку маны или повышение skill'a. Ещё одно здание — Alchemist Guild — генерирует power и улучшает оружие новых армий. При выборе расы обратите внимание, какие из перечисленных зданий она может строить. Некоторые расы настолько «некультурны», что не могут строить почти никакие здания из перечисленных.

Наконец, ещё одним источником power являются магические узлы (nodes).

Их значение зависит от параметра Magic, устанавливаемого в начале игры (Weak/Normal/Powerful). Даже при значении Powerful они дают не очень много маны, так что рекомендуется устанавливать именно это значение. Если nodes являются основными источниками power (например, Вы решили сыграть за Lizardman'ов), то можно взять способность Node Mastery и удвоить их производительность.

Если Вы играете в Master of Magic впервые, то, вероятно, нуждаетесь в совете, «какая магия лучше». Чтобы ответить на этот вопрос, мы сейчас кратко опишем все разделы магии.

Магия Life не помогает в самом начале игры, зато потом появляются очень полезные и мощные заклинания. Heroism позволяет строить много армий и сразу делать их Elite, а Healing — лечить раненых прямо в бою. Жизненная сфера содержит все заклинания, относящиеся к переходу с одной плоскости на

другую. Несмотря на отсутствие сильной боевой магии, игрок может вести активные боевые действия. Заклинание Incarnation призывает самого сильного героя в игре, а Lion Heart и Invulnerability делают армии намного сильнее. Кроме того, заклинания Prosperity и Inspirations позволяют получить больше денег и быстрее развиваться. Наконец, существуют различные заклинания против существ и заклинаний Хаоса и Смерти.

Магия Death, наоборот, очень полезна в начале игры, а вот в конце оставляет желать лучшего. Все заклинания, касающиеся создания зомби, дают небольшую пользу. Заклинания против вражеских городов (Famine, Cursed Lands, Evil Presence) снимаются с помощью Disenchant Area, а немногие заклинания overland требуют слишком большой поддержки и малоэффективны. Однако можно призвать несколько кошмарных созданий (Death Knights, Wraiths), а также есть хорошие боевые заклинания. Кроме того, в Death-сфере находятся заклинания Weakness и Dark Rituals, которые могут стоить 2—3 книг, необходимых для гарантирования их наличия.

Магия Хаоса, как и полагается, хаотична и противоречива. Она очень слаба в начале игры, зато в конце даёт игроку самые мощные заклинания в игре. Играющий за Хаос имеет неплохой набор магических атак — начиная от Fire Bolt'a и кончая Doom Bolt'ом, от которого нет защиты. Многие заклинания особенно удобны при ведении войны стреляющими армиями (Eldritch Weapon, Flame Blade, Metal Fires). Наконец, великолепные призывающие заклинания (Doom Bat, Chimera, Chaos Spawn, Hydra, Great Drake) позволяют воевать только призванными созданиями. Но наиболее эффективны непосредственные атаки против вражеских городов и земель с помощью заклинаний. Chaos Rift, Call the Void и Meteor Storm способны быстро подавить города и армии любого врага, если они не защищены. Однако почти все эти заклинания Rare или Very Rare, так что играющий за Хаос должен подготовиться к борьбе за power.

Магия Nature также весьма противоречива. Многие заклинания просто великолепны, тогда как другие ни на что не годятся. В начале игры заклинания Nature мало чем помогают в бою, но Earth Lore чрезвычайно облегчает разведку. Заклинания Change Terrain и Transmute дают возможность улучшать землю вокруг городов. В сфере Природы также есть несколько хороших бонусов для армий, среди которых выделяются Water Walking и Regeneration. Существуют также неплохие призывающие заклинания (Basilisk, Earth Elemental). Заклинание Nature's Wrath единственное в своем роде, оно практически перекрывает все заклинания Смерти и Хаоса, а снять его очень трудно. И все же раздел Nature можно считать самым слабым, и используется он довольно редко.

Наконец, магию Sorcery можно считать самой эффективной. В ней, например, немного призывающих заклинаний, но Phantom Warriors и Phantom Beast хватает до последней стадии игры. В разделе Sorcery нет мощных боевых заклинаний или проклятий на вражеские города и земли, как в Хаосе. Зато есть ценные бонусы (Flight, Invisibility, Magic Immunity) и чрезвычайно полезные средства борьбы с вражескими заклинаниями. Так, заклинания Dispel Magic True, Disenchant True и Disjunction True позволяют добиться того же, что и соответствующие Arcane-заклинания, затратив вдвое меньше маны. Counter Magic не дает врагу использовать магию в бою. Spell Blast уничтожает вражеское заклинание, а Spell Binding даже перехватывает Overland-заклинание себе! Spell Ward позволяет защититься от любых вражеских заклинаний и даже созданий, а Suppress Magic позволяет перекрыть любые вражеские заклинания, в том числе относящиеся к разделам Life и Nature, чего не может сделать ни одно другое заклинание. Time Stop можно вообще приравнять к Spell of Mastery, поскольку поддерживать его не так уж трудно, а за это время можно легко выиграть игру.

Если игра идет на уровне Impossible, то обычно стоит взять способность Warlord, не-

смотря на стоимость в 2 книги. Дело в том, что, имея Fighters Guild и Warlord, все производимые войска сразу будут ветеранами, а они сумеют сами набрать боевой опыт до Ultra Elite. На этой ступени войска становятся очень сильными и могут успешно сражаться с большинством монстров. Если Вы имеете заклинания Жизни, то на ранних стадиях игры Heroism дает армиям больший уровень, чем Warlord, а в конце игры Crusade позволяет достичь легендарного уровня Champion.

Наиболее простая стратегия выигрыша в Master of Magic заключается в использовании магии Sorcery, а также способностей Warlord и Artificer (за High Elf'ов). Способность Artificer дает заклинание Enchant Item сразу, и его надо использовать. Сделайте кольцо of Flight, которое также давало бы +3 Movement. Это займет много времени, и, пока кольцо будет готово, у Вас уже появится герой. В результате еще в начале игры герой будет летать со скоростью 5—6 клеток за ход. Такая скорость позволит ему найти не очень опасные руины, до которых не добрались противники, и тренироваться на них.

Можно также захватывать слабо защищенные города. Как только герой достаточно натренируется, он может просто лететь и уничтожать вражеские столицы. К этому времени у него уже будут очень хорошие вещи (часть он сам найдет в руинах, а некоторые можно сделать с помощью Enchant Item).

Если Вы собираетесь активно использовать заклинания Смерти и Хаоса, то необходимо подумать о «пробивании» вражеских заклинаний, которые не дают вызывать заклинания из этих разделов. Это заклинания Tranquility, Life Force и Suppress Magic (последнее заклинание ставит барьер перед любыми вражескими заклинаниями, а не только Смерти и Хаоса). Компьютерные игроки очень любят вызывать подобные заклинания.

Итак, если кто-нибудь поставил одно из этих трех заклинаний, то против любого заклинания, на которое поставлен барьер, действует Dispel Magic, Disenchant или Disjunc-

tion силой 500. Внимательно перечитайте комментарии к заклинанию Dispel Magic. Это означает, что вызванное заклинание, на которое затрачено 500 единиц маны, имеет только 50% шансов на выполнение и даже мощное заклинание на 1000 единиц — всего 2/3 шанса. Про заклинания силой меньше 200 не приходится и говорить — их вызов является просто тратой времени и маны. А ведь заклинаний силой 500 и более насчитывается не больше 5—6.

Если кто-то поставил мешающее заклинание, то его можно снять с помощью Disjunction. Однако все три упомянутых заклинания имеют силу не менее 1000, так что даже Disjunction максимальной силы (500) имеет не более 1/3 шанса на снятие. Интересно, что если стоит Suppress Magic, то заклинание Disjunction сначала само должно пройти через барьер (вероятность 1/2), а уж потом пытаться снять чужое заклинание. Disjunction True тоже не помогает, поскольку для него вероятность прохода через барьер всего 1/3. Единственное, что сработает неплохо, — Spell Binding. Кто с Suppress Magic'ом к нам придет...

Играть при стоящем вражеском заклинании типа Suppress Magic очень неприятно. Поэтому (особенно на уровне Impossible) рекомендуется взять способность, обеспечивающую двойную прочность заклинаний против вражеских Dispel'ов. При активном использовании магии Смерти и Хаоса это просто необходимо — не только для пробивания Tranquility и Life Force, но и затруднения для противника в уничтожении Ваших заклинаний типа Famine или Chaos Rift. Кроме того, это позволит пробивать Counter Magic, который часто ставят в бою компьютерные игроки.

Эти рассуждения приводят к следующей конфигурации: Warlord, Runemaster, по 2 книги Death, Chaos, Nature и Sorcery, заклинания Dark Rituals, Eldritch Weapon, Earth Lore и Phantom Warriors (за Halfling'ов). Все элементы данной конфигурации уже обсуждались, кроме способности Runemaster. Она многократно окупает свою цену — 1 книгу.

Runemaster дает двойную прочность всех заклинаний, а также скорость исследования Arcane Spells +25%; мана на их произнесение -25%. Чтобы оценить это, достаточно вспомнить, что заклинания Enchant Item и Create Artifact принадлежат к разделу Arcane, а на них часто тратится 1000 единиц маны и более. Заклинание Spell of Mastery, выигрывающее игру, также относится к этому разделу, и на его исследование надо потратить 60 000 RP. Бонус Runemaster позволяет изучить его за время, требующееся на заклинание ценой «всего» 48 000 RP, а это может оказаться критически важным.

Выбор Halfling'ов в качестве основной расы может показаться странным, но он обоснован. Halfling'и могут строить все 4 ключевые здания, которые важны для выработки power (Shrine, Temple, Parthenon и Cathedral). Их армии дешевы и имеют отличные боевые качества благодаря бонусу Lucky. Самое же ценное — повышенное производство еды. Дело в том, что ману можно перевести в золото и обратно, а также накопить, найти в руинах, отнять у врагов и т. д. Еду нельзя накапливать, покупать или отнимать. Если Вы хотите иметь больше армий, производите больше еды, а это означает более медленное строительство зданий. Halfling'и производят много еды, и поэтому они могут создавать огромные группировки в 7—8 армий уже в начале игры.

Slinger'ы с первого взгляда не кажутся очень сильной армией. Но при достижении уровня Ultra Elite и с бонусом Alchemist Guild они имеют силу удара 5 (за счет Lucky — 6) и +3 To-Hit. Теперь представим себе группу из 8 армий Slinger'ов Ultra Elite, в каждой из которых 8 солдат, каждый из которых стреляет по 2 раза за ход. На врага обрушивается 128 выстрелов за ход! Так стоит ли удивляться, что такая «неказистая» группировка легко уничтожает всех, вплоть до драконов, и даже Sky Drake, летающая со скоростью 4, убивается за один ход, не успев долететь?

И все же основной боевой силой являются герои. Армада из 8 армий Slinger'ов (а равно

и Longbowmen'ов и, возможно, Javelineer'ов) может быть достаточно эффективной, но передвигаются они медленно и не умеют летать. Враг может защититься от стрел и камней с помощью Invisibility, Wall of Shadow, Guardian Wind и пр. Сильного героя, хорошо снаряженного, не сможет остановить ничто — кроме такого же сильного...

Чтобы получить героя, требуется иметь fame и деньги. Причем желательно получить героя как можно раньше и как можно лучше. Чтобы набрать fame и деньги, а также тренировать армии, надо стараться как можно быстрее уничтожать руины с большим числом слабых монстров (например, скелетов и зомби). Способность Famous дает +15 fame и удваивает шансы найма героев и покупки вещей. Она может стоить 2 магических книг.

Опытный игрок может легко оценить, какая опасность угрожает его городам из той или иной башни либо пещеры. Каждая башня содержит создания из одной сферы. Когда армия игрока пытается войти в башню, она замечает только одного монстра, что позволяет определить сферу. Пока руины не уничтожены, из них могут вылезать монстры этой сферы и направляться к городам игроков.

После получения героя его обязательно надо тренировать. Сначала герои довольно слабы, поэтому возникает соблазн подержать героя в городе, пока он не наберет несколько уровней. Однако не следует держать героев, достигших хотя бы уровня Murmion, так как в бою опыт набирается гораздо быстрее. Чтобы обезопасить героев, надо дать им мощное сопровождение, для чего пригодятся тренированные армии, которые добывали fame.

Как уже говорилось, всех героев можно разделить на три типа — воинов, лучников и магов. Первые могут сражаться мечом, палицей или топором, вторые — стрелять из лука, а третьи — использовать магию посохов и жезлов. Многие сильные герои (*чемпионы*) способны и сражаться мечом, и стрелять из лука, либо мечом или посохом — по выбору

игрока. Лучники обычно предпочтительнее обычных воинов, так как они подвергаются меньшей опасности и могут тренироваться быстрее. Зато раздобыть хороший лук совсем не просто.

Основная характеристика героев-магов — бонус Caster. Если герой может потратить порядка 80—100 единиц маны за бой, то ему доступны даже самые сильные боевые заклинания. Кроме того, очень ценен бонус -N Save. Насколько я понимаю (при отсутствии документации), этот бонус понижает Resistance врагов против заклинаний героя. Посох может иметь бонус до -4 Save, жезл — до -2, и амулет — до -4. Имея посох и два амулета, маг может получить -12 Save, то есть даже слабые его заклинания будут уничтожать всех врагов. Мне все же кажется, что этот бонус не суммируется, то есть максимальное значение -4 Save, но и это неплохо.

Чтобы практически уничтожить противника, достаточно овладеть его столицей. Конечно, теоретически враг может вызвать Spell of Return и вернуться, но на практике тот же отряд, который взял столицу, может легко захватить и остальные города, сколько бы их ни было, тем более что армии изгнанного врага не двигаются и он не может помочь своим силам заклинаниями в бою. Компьютерные игроки, как ни странно, часто не держат в столице достаточных сил для охраны.

ЧТОБЫ ВЫИГРАТЬ ИГРУ, НАДО ЛИБО ЗАХВАТИТЬ ВСЕ ГОРОДА, ЛИБО ПРОИЗНЕСТИ SPELL OF MASTERY. Обычно армии игрока подавляют наиболее опасных соперников, захватив их столицы, а игра все же кончается через Spell of Mastery, поскольку покорять все города скучно.

Играя на серьезном уровне (Hard, Impossible), нельзя пренебрегать информационной магией. Заклинание Awareness позволяет увидеть все города на обеих плоскостях, что очень важно для планирования рейдов. Заклинание Detect Magic дает возможность определить, какие заклинания вызывают противники, и сообщает о призыве магических

созданий. Это особенно ценно, если игрок имеет возможность уничтожить опасное заклинание в процессе вызова через Spell Blast или подготовиться к перехвату Overland-заклинания с помощью Spell Binding.

Дипломатия в Master of Magic находится в зачаточном состоянии, несмотря на то что интерфейс сделан неплохо, а многие реплики позаимствованы из Master of Orion. Каждый из противников игрока имеет какое-либо отношение к нему, которое измеряется в дипломатических пунктах (от -100 до 100). Некоторые действия приводят к ухудшению отношений, а некоторые — к улучшению (например, денежные подарки). Кроме того, между магами может быть заключен союз, договор о ненападении, война или никаких дипломатических отношений. Причем иногда союзники плохо относятся друг к другу, а враги — хорошо.

Однако дипломатии в Master of Magic не хватает таких важных элементов, присутствующих в МОМ, что она просто сводится на нет. Например, нельзя вести какой-либо шпионаж (то есть определить, какие заклинания доступны противнику, и украсть нужные). Нельзя даже узнать, кто с кем ведет войну и кто с кем в союзе. Единственный полезный элемент дипломатии — обмен заклинаниями. Однако меняться заклинаниями можно даже со злейшим врагом, и в его поведении нет никаких отличий от поведения друзей.

Дипломатические договоры в МОМ вообще не имеют никакой цены. Если в МОО соперник хотя бы предупреждал о разрыве договора о ненападении, то в этой игре он имеет право напасть без предупреждения, даже если заключен союз. Любой договор может быть расторгнут без уведомления, так что об этом узнают только заглянув в панель Magic.

Очевидно, разработчики погнались за быстрой выгодой и выпустили в продажу игру с недоработанной дипломатией. Если они захотят сделать нормальную дипломатию, то в первую очередь придется избавиться от глупого правила, по которому отношения между магами ухудшаются, если армия од-

ного из них подойдет на расстояние 2 клеток к городу другого. Без разведки не обойтись, а ведь игрок не знает, что он подходит к чужому городу (мало кто способен видеть дальше 2 клеток).

Общая оценка: 10+? («Многообещающая игра, но недоработана»).

Комментарий

Эта игра имеет все шансы стать «Лучшей игрой всех времен и народов», если разработчики не поленятся как следует отшлифовать ее. В настоящее время в ней огромное количество программистских ошибок, из-за которых программа просто «повисает». Кроме того, на нижней плоскости встречаются «запретные зоны», попытка вступления в которые мгновенно «вешает» программу.

Я не буду подробно обсуждать все обнаруженные ошибки в моей версии игры, тем более что большинство из них уже наверняка исправлено. Дизайн игры просто великолепен; я даже представить не мог, что какая-либо фирма возьмется за такую грандиозную разработку. Тем не менее «и на солнце есть пятна», и кое-какие легкоосуществимые изменения сделали бы игру гораздо интереснее.

Прежде всего, следовало бы ограничить максимальную скорость героев. Используя три предмета, увеличивающие скорость, герой может добиться скорости более 10, а ведь размеры карты в МОМ намного меньше, чем в Цивилизации. Обладая такой скоростью, герой легко захватит плохо охраняемые города, а в МОМ никто не может позволить себе держать сильную охрану во всех городах, да еще и вести наступательные действия.

Если игрок чувствует, что ввязался в бой по ошибке, он дает команду бежать, причем при бегстве многие армии могут быть потеряны. Странно, что количество и тип теряемых армий выбираются случайно. Еще более странно, что убежавшие армии помещаются в любой клетке, соседней с местом боя. Неред-

ки случаи, когда враги идут на незащищенный город, а кавалерия из другого города их перехватывает. Сбежав, враги могут оказаться ближе к цели и занять город на следующем ходу!

Естественные правила отступления заключаются в том, что любая армия, скорость движения которой превосходит скорость движения всех армий врага, может убежать, а остальные армии — нет. Кроме того, победившая сторона может наносить удары и стрелять на протяжении одного раунда, а убегающая не отбивается (можно также уменьшить защищенность убегающих армий на протяжении этого раунда). Наконец, направление побега не выбирается компьютером случайно, а точно соответствует той клетке, с которой армия вступила в бой, если убегают нападающие, и противоположной клетке — в противном случае. Если в эту клетку бежать нельзя (там находится чужой город, чужая армия либо нет места из-за другого своего отряда), беглецы погибают.

Такая схема делает игру более детерминированной и, следовательно, более стратегической. Вместе с тем она повышает значение скорости армий, то есть является еще одним аргументом в пользу ограничения возможностей увеличения этой скорости. Можно также реализовать отступление армий по одной, чтобы оставшиеся армии могли прикрывать отход.

Когда игрок выбирает заклинание для исследования, ему предлагают 8 заклинаний на выбор (если есть). Эти 8 заклинаний выбираются из доступных для этого игрока случайным образом (хотя, насколько я понимаю, чем меньше времени требует исследование заклинания, тем больше его шансы на включение в список). Эта схема приводит к тому, что даже «гарантированные» и самые дешевые заклинания (типа Weakness) появляются иногда слишком поздно и становятся совсем ненужными. Игроку приходится «вытягивать» нужные заклинания, изучая дешевые ненужные.

Чтобы игра была более стратегической, надо дать игроку возможность исследовать

любые заклинания из доступных. Можно с самого начала игры взяться за исследование Spell of Mastery, но это означает играть без применения магии. Такая схема позволила бы лучше запрограммировать компьютерных игроков за счет оптимального выбора заклинаний.

Захватывать города в Master of Magic слишком легко. Армии, находящиеся в городе, не получают никакого преимущества перед атакующими, кроме права первого хода (в любом бою первый ход принадлежит защищающейся стороне). Каменные стены несколько усиливают Defense защитников, но незначительно. Огненные стены практически бесполезны, так как стрелы свободно пролетают сквозь них, а для вражеских героев удар силой 4 не опаснее комариного укуса. Wall of Shadow довольно полезна, так как не дает стрелять по защитникам города, но все же этого недостаточно.

Для того чтобы игра стала интереснее, городские стены должны давать очень хорошую защиту, а также не иметь никаких ворот, сквозь которые легко проникают враги. Только летающие и Non-Corporeal армии имеют возможность атаковать защитников города в рукопашной. Остальные армии должны сначала сломать секцию стены. Необходимо предусмотреть более мощные средства защиты с помощью заклинаний.

Наконец, сама концепция героев превращает Master of Magic в гигантски разросшуюся Warlords II. Если повезет и игрок получит хорошего героя достаточно рано, а также пару хороших предметов для него, то этот герой быстро уничтожит всех врагов, несмотря на их хваленую магию, и игра будет выиграна. Герои уменьшают значение нормальных армий, а следовательно, и правильного выбора расы. Герои искривляют шкалу ценности заклинаний: наиболее ценными являются те заклинания, которые призывают героев, дают им важные бонусы или создают магические предметы.

Понятие «крепости мага» (Fortress), которую можно перенести только заклинанием Move Fortress, также необходимо выбросить.

Лучше всего заменить и героев, и крепости одним героем — самим магом. Такое решение имеет множество преимуществ:

1. В любой момент времени у каждого мага есть ровно один герой. Количество и качество героев не зависит от случайности, следовательно, игра станет более детерминированной.

2. Поскольку герой дается в самом начале игры, при выборе конфигурации можно ввести выбор характеристик своего героя. Каждый бонус будет «стоять» определенное количество пунктов, и определение нужной стратегии выбора даст возможность поломать голову (если, конечно, цена бонусов будет тщательно рассчитана).

3. Чтобы уничтожить вражеского мага, надо сначала разыскать его, поскольку он может перемещаться. Пока что достаточно произнести Awareness для нахождения вражеской

столицы и захватить ее. Надо будет ввести заклинание Find Person для поиска волшебников, однако враг, конечно, сможет убежать, пока до него доберутся армии.

4. Можно реализовать настоящие магические союзы. Например, два мага могут объединиться в один отряд и вместе вызвать какое-нибудь сложное заклинание.

5. Игра будет куда более разнообразной. В настоящее время есть около 30 заранее заданных героев, и опытные игроки знают их характеристики наизусть.

Трудно представить, что фирма MicroProse совершит трудовой подвиг и создаст многопользовательскую версию Master of Magic. Кроме того, как мы видели, текущий вариант игры слишком изобилует случайностями, чтобы его можно было использовать в качестве интеллектуальной игры. Но тем не менее играть в эту игру очень интересно.

MASTER OF MAGIC V 1.2 (дополнение)

Очевидно, фирма MicroProse стала использовать новый способ маркетинга своих продуктов — сначала в продажу выпускается недоработанная версия продукта, а затем появляется завершенная, которая, естественно, распространяется только среди зарегистрированных пользователей (отмечу, что это несколько не сократило количество пиратских копий MOM). Новая версия игры Master of Magic отличается не только исправленными ошибками (тем более что и она нередко «зависает»), но и большим количеством изменений в правилах игры. Я не собираюсь описывать заново те правила, которые не изменились. Прочитайте описание старой версии, если Вы их еще не знаете.

Эти изменения настолько важны, что вся стратегия игры в корне изменилась. Я утверждаю, что *МОМ ВЕРСИИ 1.2 И СТАРЫЙ МОМ, ОПИСАННЫЙ РАНЕЕ, — ДВЕ СОВЕРШЕННО РАЗНЫЕ ИГРЫ*, несмотря на одинаковые картинки, заклинания и магические способности. К счастью, фирма MicroProse любезно предоставила нам список произведенных изменений (который насчитывает не менее 30 изменений), а также списки зданий, боевых единиц и таблицы количества бунтовщиков в городах в зависимости от того, какая раса населяет город и какая им владеет. Сейчас мы подробно рассмотрим наиболее важные изменения.

В первую очередь я хочу сообщить о том, что отныне в MOM появился *счет*, как в Цивилизации, и те игроки, которые набирают высокие показатели, попадают в «Зал Славы» — Hall of Fame. Теперь Вы сможете гордиться своими очками и хвастаться ими перед знакомыми. Я, например, в первой же игре набрал 80%, что не так-то просто. Но Вы сможете легко превысить это значение, если читаете это до конца. Итак, очки начисляются следующим образом:

— за каждое изученное заклинание по 1 пункту;

— за каждого жителя любого из Ваших городов по 1/2 пункта;

— за каждого разгромленного противника 50 пунктов;

— за каждую единицу fame 2 пункта;

— за быструю победу 2000-(к-во ходов × 2) пунктов;

— если Вы выиграли через Spell of Mastery, 250 пунктов.

Как и в Цивилизации, полученное значение впоследствии умножается на коэффициент уровня сложности игры, чтобы получить финальное количество очков. Для уровня Intro коэффициент равен 1/2, для Easy — 0.75, для Normal — 1, для Hard — 2, а для Impossible — 3. Если Вы серьезно собираетесь играть «на рекорд», выбирайте только уровень Impossible, тем более что ничего «невозможного» на этом уровне нет. Для наглядности набранные очки переводятся в проценты, причем за 100% принято значение 8000 очков. Мой рекорд в настоящее время составляет 102% (8217 очков), но если Вы внимательно прочитаете это описание, то сможете превзойти его.

Очень крупные изменения претерпели магические способности. Как ни странно, наиболее ценные из них стали еще ценнее, тогда как малополезные еще более ненужными. Впрочем, Вы можете сами судить об этом, исходя из приведенных ниже фактов:

а) Способность Alchemy теперь дает всем Вашим «нормальным» (то есть производимым) армиям магическое оружие, как если бы в производящих их городах была Alchemist Guild (сила атаки +1). Это имеет большое значение в начале игры, а также при постройке армий в маленьких городах, поскольку Alchemist Guild требует наличия Library и Sages Guild, то есть доступна далеко не сразу.

б) Способность Archmage, кроме всего прочего, теперь резко ускоряет повышение магического навыка (skill). Если Вы Archmage, то power, выделенная на развитие skill'a, увеличивается на 50%.

в) Способность Node Mastery теперь не только удваивает power, которую Вы получаете из магических узлов (nodes), но и позволяет вызывать любые заклинания в бою с обитателями этих узлов (обычно Вы можете вызывать только заклинания из той же сферы магии, к которой принадлежит узел, остальные часто подавляются его силой).

г) Способность Famous, стоящая 2 магические книги, теперь прибавляет не 15, как раньше, а всего 10 Fame и совершенно бесполезна.

д) Conjurer теперь имеет бонус -25% не только на вызов всех заклинаний, призывающих различных созданий, но и на их поддержку, а также на исследование этих заклинаний. Если учесть и то, что теперь призываемые создания гораздо лучше защищены, то этот бонус вполне может окупиться.

е) Artificer теперь сокращает стоимость создания предметов на целых 50%, а не на 33%, как раньше. Вместе с тем теперь нельзя создать Ring of Flight с помощью заклинания Enchant Item, если у Вас нет нужного количества книг из Sorcery.

ж) Способность Runemaster теперь не делает заклинания игрока более «прочными», а наоборот, позволяет ему вдвое проще уничтожать вражеские заклинания.

з) Способности Chaos Mastery, Nature Mastery, Sorcery Mastery теперь сокращают время исследования заклинаний из каждой сферы на 15% и ману, требуемую на их произнесение, — также на 15% вместо бонуса 10% на исследования, который был раньше.

и) Способность Channeler теперь обрела реальный смысл, поскольку боевые заклинания обходятся гораздо дороже, если бой проходит далеко от столицы. Кроме того, эта способность сокращает поддержку призванных созданий на целых 50%. Однако теперь Channeler стоит 2 книги.

к) Способность Murgan теперь стоит 3 книги, что делает ее абсолютно бесполезной.

Очень важные изменения произошли и при выборе магических книг. Раньше магические книги гарантировали игроку, что те или иные заклинания будут доступны для

исследования, однако это могло произойти на поздней стадии игры. Теперь же игрок за каждую книгу сверх первой в каждой сфере магии получает по одному Common-заклинанию из этой сферы уже в начале игры. То есть за две книги Вы получите одно заклинание, за три — два и т. д. Однако если Вы возьмете все 11 книг одной сферы и пожертвуете всеми остальными заклинаниями и способностями, то получите все заклинания Common, два заклинания Uncommon и одно Rare в самом начале игры, что дает очень серьезное преимущество над соперниками.

Кроме того, новая версия игры дает щедрый бонус за «постоянство» в выборе магии. Если Вы возьмете 8 книг в одной сфере, то получите бонус 10% на исследование и произнесение заклинаний из этой сферы, для 9 книг бонус уже будет составлять 20%, для 10 книг — 30% и для 11 книг — целых 40%. Раньше было намного выгоднее «застолбить» много сфер магии, чтобы потом выменять у компьютерных игроков полезные заклинания из каждой сферы. Теперь же и неравномерные конфигурации имеют свои выгоды, то есть стратегия игры стала намного разнообразнее. Кроме того, резко обострилась конкуренция между книгами и дополнительными способностями: теперь уже нельзя считать неудачной конфигурацию без способностей, поскольку это до некоторой степени компенсируется большим количеством заклинаний.

Кроме большего числа заклинаний, отказ от способностей теперь дает большее количество power, которое генерирует крепость игрока, и большой магический навык. В новой версии игры крепость дает не 5 единиц power за ход, как раньше, а столько, сколько магических книг Вы взяли (то есть до 11). Маги из Murgan'a получают +5 power из своей крепости. Начальный навык теперь равен удвоенному количеству выбранных книг и, следовательно, может достигать 22. Это позволяет вызывать боевые заклинания практически со второго хода игры (на первом еще нет маны).

Состав заклинаний изменился весьма значительно. Фактически было удалено толь-

ко заклинание GUISES из сферы Sorcery, поскольку игроку действительно совершенно незачем запугивать компьютерных соперников. Вместо GUISES в раздел Common перешло заклинание GUARDIAN WIND, а вместо него добавлено боевое заклинание BLUR, которое стоит 25 единиц маны и делает очертания всех своих армий размытыми. Это приводит к тому, что враги промахиваются на 10% чаще.

Дизайнеры игры заметили, что сильные заклинания типа Suppress Magic практически невозможно уничтожить, и в значительной степени исправили это. Во-первых, заклинание DISJUNCTION теперь стоит 200 + дополнительную ману, а не 100 +, как раньше, что делает заклинание более сильным. Во-вторых, все три заклинания — DISPEL MAGIC TRUE, DISENCHANT TRUE — и DISJUNCTION TRUE теперь не вдвое, а *втрое* сильнее своих эквивалентов из сферы Arcane.

Кроме того, очень полезное заклинание WIND WALKING, которое позволяет Вашему герою и всем армиям в его группе летать со скоростью 3, теперь требует всего 10 единиц маны за ход на поддержку, а не 20, как раньше. Заклинание GREAT UNSUMMONING стало сильнее и теперь требует Resist при -3, а не при -2, как раньше. Два заклинания из сферы Жизни, HOLY WEAPON и STAR FIRES, теперь стоят дешевле. А вот заклинание WEAKNESS, которое широко использовалось играющими за Смерть в начале игры, теперь не действует автоматически, но требует Resist при -2. Как видно, две самые лучшие магические сферы (Sorcery и Life) стали еще привлекательнее, тогда как Death — только хуже.

ЗНАЧИТЕЛЬНЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ ПРОИЗОШЛИ И В ПРАВИЛАХ БОЯ. Самым важным я бы назвал то, что теперь лучники и маги могут стрелять только *один раз за раунд боя*, а не два, как раньше. Это, конечно, сильно их обесценивает. Вместе с тем нельзя не признать, что такое правило более естественно, поскольку на стрельбу всегда уходит больше времени, чем на удары в рукопашной. Кроме того, стрелки,

имеющие большую скорость, могут в каждом раунде боя сначала отойти от врага, а уж потом стрелять. Нельзя забывать и о том, что запас стрел не изменился, следовательно, теперь стрелки могут стрелять дольше, при условии, что их будут прикрывать более сильные армии.

Заклинание DISENCHANT AREA теперь можно вызывать и в бою. Оно пытается сразу снять все вражеские заклинания как со своих, так и с чужих армий. Не забывайте об этой возможности: например, враг может уничтожить Ваше заклинание WATER WALKING, и тогда Ваши армии после боя утонут, даже если и победят. Возможно, DISENCHANT TRUE также можно произносить в бою, и оно, конечно, гораздо опаснее, так как втрое сильнее.

В НОВОЙ ВЕРСИИ ИГРЫ ТАКЖЕ ИЗМЕНИЛИСЬ МНОГИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ СТАНДАРТНЫХ И ПРИЗЫВАЕМЫХ АРМИЙ. Фирма MicroProse любезно приводит значения параметра Defense для всех созданий, призываемых Rare и Very Rare-заклинаниями:

Chaos Spawn	6
Chimera	5
Efreet	7
Great Drake	9
Angel	7
Arch Angel	10
Storm Giant	7
Air Elemental	5
Djinn	8
Sky Drake	10
Wraith	6
Death Knight	8
Demon Lord	10
Stone Giant	8
Gorgons	7
Behemoth	9
Colossus	10
Great Wyrn	12

Сравнив эти значения со старыми, можно легко заметить, что теперь уничтожить призыванных монстров совсем не просто, и часто

имеет смысл самому призывать их на помощь, хоть монстры и не получают опыта за проведенные битвы. К этому надо добавить, что все монстры, находящиеся в nodes, имеют Attack +2, Defense +2, Resistance +2, и все их специальные атаки (например, Fire Breath) также увеличены на 2. Подчас это приводит к неожиданным результатам: например, Phantom Warriors и Phantom Beast могут быть опаснее для хорошо защищенного героя, чем Behemoth или Colossus. Очевидно, что теперь захватить nodes гораздо сложнее, и способность Node Mastery, позволяющая помочь своим армиям магией, оказывается очень важной.

ИЗМЕНИЛИСЬ ТАКЖЕ МНОГИЕ ПАРАМЕТРЫ СТАНДАРТНЫХ АРМИЙ, хотя большинство этих изменений не оказывает большого влияния на стратегию игры. Дизайнеры сделали попытку «реабилитировать» расы Barbarian'ов и Gnoll'ов, улучшив характеристики их армий. Теперь Berserkers имеют следующие параметры: 120Р, 1speed, \$2, 7М, 3А, 7R, 3НР (4), Thrown 3.

Wolf Riders, ударная сила Gnoll'ов, теперь двигаются со скоростью 3 и имеют силу атаки 7. Кроме того, все армии Gnoll'ов теперь стоят дешевле.

Некоторые «слишком хорошие» расы ухудшены: например, армии Halfling'ов теперь стоят на 50% дороже и имеют более слабую защиту. Lizardman'ы отныне не могут строить Dragon Turtles сразу после Stables, а должны сначала построить Armorer's Guild, на что уходит много времени. Settler'ы Draconian'ов теперь летают, зато их Air Ship уже не может перевозить армии и служит простой летающей катапультой. Магические атаки Magician'ов и Warlock'ов стали слабее на 2 единицы.

Dwarven'ы, наконец, могут строить свою пушку — Steam Cannon. В первой версии игры эту пушку можно было получить только в качестве наемника, поскольку для ее строительства требовалась Mechanicians Guild, которую Dwarven'ы строить не могут. Пушка отличается от стандартной катапульты тем,

что сила ее удара на 2 единицы больше. Кроме того, теперь для ее строительства требуется только Miners Guild, то есть такие пушки можно строить на ранней стадии игры.

В общем, все эти изменения привели к тому, что теперь уже нельзя опираться только на свои стандартные армии, как прежде. Halfling'и по-прежнему остались хорошей расой, а Gnoll'ы по-прежнему хуже всех, но теперь даже самые сильные и опытные из стандартных армий не могут справиться с захватом nodes в одиночку. Игра теперь длится намного дольше и стала гораздо более стратегической. Теперь Вам придется очень внимательно формировать отряды, в зависимости от боевой задачи, будь то разведка, захват нейтральных городов, очистка мелких руин, война с противниками или захват наиболее серьезных руин и nodes. Подобное изменение правил игры можно только приветствовать.

СЕРЬЕЗНЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ ПРОИЗОШЛИ И В ПРАВИЛАХ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ АРМИЙ. Исправлена явная нелепость, что летающие армии не могли передвигаться по волшебным дорогам с той же скоростью, что и наземные. Бестелесные создания (Non-Corporeal) теперь передвигаются по любой местности, как по дороге (то есть, как правило, вдвое быстрее). Если же армия имеет бонус Path Finding, то не только она сама, но и все армии в ее группе также передвигаются с этой же скоростью. Излишне и говорить, что это сильно повышает ценность заклинаний WRAITH FORM (Rare Death, делает армию Non-Corporeal) и PATH FINDING (Uncommon Nature).

ИЗМЕНИЛИСЬ И НЕКОТОРЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ КОРАБЛЕЙ. Trireme и Galley теперь имеют Defense 4, кроме того, Galley может стрелять из луков (с силой 2). Важнее всего то, что Warship'ы доступны только Barbarian'ам, High Men'ам и оркам. Ценность Warship'ов сильно упала, поскольку теперь они могут перевозить не более 3 армий, а не 8, как прежде. Если Вы хотите создать многочисленную армию из наземных единиц, которая могла бы

перемещаться по воде (а это очень важно, поскольку большинство героев не умеют плавать или летать), то придется либо использовать заклинание WATER WALKING/WIND WALKING, либо призвать FLOATING ISLAND (если эти заклинания доступны). Заметим, что только Warship позволит армии передвигаться со скоростью 4 клетки за ход, а также обеспечит ей приличную защиту от кораблей врага. Если же эти средства недоступны, то придется ставить WATER WALKING или FLIGHT каждому отряду из армии, что очень неудобно. Часто используют галеры, но они могут перевозить не более 5 отрядов.

Фирма MicroProse опубликовала правила получения Fame, которые очень важны, поскольку от количества Fame зависит качество предлагаемых героев и частота появления наемников и торговцев артефактами. Кроме того, как мы видели, количество Fame существенно влияет на Ваш рейтинг. Итак, основным источником Fame являются битвы. За победу против 4 или большего количества отрядов врага победитель получает 1 Fame, а проигравший теряет 1 Fame. За захват города Вы получаете Fame пропорционально его размеру (за Hamlet — 1 Fame, за Village — 2, за Town — 3 и т. д.), а соперник теряет это же количество. Иногда Fame дают за уничтожение очень сильных монстров, даже если их было меньше, чем 4. Другими источниками Fame являются герои с бонусом Legendary (чем выше их уровень, тем больше Fame они дают), заклинание Just Cause (+10 Fame) и способность Famous (также +10 Fame). Fame также теряется при гибели героев: за каждые 2 уровня погибшего героя снимается 1 Fame.

Были изменены и опубликованы также «ПРАВИЛА ОТСТУПЛЕНИЯ». Если одна из сражающихся сторон обращается в бегство, то вероятность гибели каждого отряда равна 50%, а для героев — всего 25%. Это, бесспорно, позволит играть, не сохраняясь перед каждым серьезным боем. Кроме того, на уровнях Intro и Easy герои вообще никогда не погибают при бегстве, что позволяет на-

чинающим научиться правильно оценивать свои силы.

Наконец, *НЕКОТОРЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ ПРОИЗВЕДЕНЫ В ПРАВИЛАХ И ИНТЕРФЕЙСЕ УПРАВЛЕНИЯ ГОРОДАМИ.* Теперь Вы можете, захватив город, полностью разрушить и уничтожить его (Raze). Это может понадобиться, если город стоит в неудачном месте и не позволяет Вам построить новый город более удачно. Однако разрушить город можно только сразу после его захвата, и при этом Вы получаете 10% стоимости всех зданий в городе, но теряете некоторое количество Fame, пропорциональное размеру уничтоженного города.

Ваши армии теперь могут «успокаивать» бунтовщиков в городах. Это могут делать только «нормальные» армии, а не призванные монстры (хотя, по-моему, последние справились бы куда лучше). Чтобы успокоить одного бунтовщика, требуется 2 армии. Кроме того, теперь Вы можете в каждом городе получить полный отчет о производстве еды, продукции, power и RP, а также о затратах на поддержку зданий, если нажать правую кнопку мыши на соответствующем показателе в окне продукции города. Это позволит Вам узнать, сколько продукции и еды прибавляют здания, в зависимости от окружающих земель и городского населения, и набрать полезный игровой опыт.

Таблицы зависимости количества недовольных от захватившей и населяющей город расы мы приводить не будем, поскольку они доступны всем, кто имеет данную версию игры. Большинство рас (Barbarian'ы, Gnoll'ы, Halfling'и, High Men'ы, Lizardman'ы, Nomad'ы и Orc'и) свободны от шовинизма, поэтому они легко управляют и легко подчиняются чужакам. При этом количество недовольных редко превышает обычное более чем на 1. Эльфы (как High Elf'ы, так и Dark Elf'ы) враждуют с гномами, поэтому количество недовольных больше на целых 3 жителя, но еще сильнее — друг с другом (на 4 жителя). Особый случай представляют Klaskon'ы: их никто особо не любит (количество недовольных на 2 жителя больше), зато они эф-

фактивно управляют собственными городами (недовольных на 2 меньше).

Теперь наконец мы закончили описание всех изменений и дополнений в версии 1.2 и можем приступить к разбору *ОПТИМАЛЬНОЙ СТРАТЕГИИ ИГРЫ С НОВЫМИ ПРАВИЛАМИ*. Поскольку теперь стандартные армии далеко не так важны, как герои и призываемые создания, нам необходимо поближе познакомиться с характеристиками тех и других, а также с моделью боя в MOM. Без этого Вы не сможете правильно оценить шансы Ваших армий на уничтожение тех или иных врагов и, что более важно, правильно выбрать вещи для Ваших героев.

Герои, как известно, делятся на две большие группы: *обычные герои (призываются заклинанием SUMMON HERO)* и *чемпионы (SUMMON CHAMPION)*. Как правило, чемпионы намного ценнее обычных героев, однако не всегда. Дело в том, что ценность героя определяется большим количеством параметров, и в первую очередь не самими боевыми характеристиками героя, а его дополнительными бонусами, которые впоследствии сделают героя гораздо ценнее. Вы должны **ОЧЕНЬ** хорошо разбираться в этих бонусах, поскольку не можете иметь более шести героев одновременно. Если к Вам нанимается явно слабый герой, его нельзя принимать, потому что он займет место, которое могло бы достаться хорошему герою. Большое значение также имеют находящиеся в Вашем распоряжении предметы: например, если у Вас есть хороший лук, то лучник может быть ценнее мага или воина. Мы приведем характеристики всех героев игры чуть позже, после анализа бонусов и модели боя в MOM.

ЧРЕЗВЫЧАЙНО ВАЖНО ТРЕНИРОВАТЬ СВОИХ ГЕРОЕВ, ЧТОБЫ ОНИ КАК МОЖНО БЫСТРЕЕ НАБИРАЛИ УРОВНИ. Возможно, я повторяюсь, но все же приведу список всех уровней для героев и необходимые для этого значения опыта: **Myrmidon (20), Captain (60), Commander (120), Champion (200), Lord (300), Grand Lord (450), Super Hero (600) и Demi-God (1000)**. Как правило, за каждый уровень герой может по-

лучить +1 Melee Str, +1 Magic / Range Attack, +1 Defense, +1 Resistance и +1 HP. Кроме того, за каждые 3—4 уровня герой получает +1 To-Hit. Чтобы разобраться в важности этих характеристик, мы вынуждены сделать отступление и разобрать модель боя MOM, то есть набор формул, действующих, когда одна армия атакует другую.

Прежде всего, как уже говорилось, каждая фигурка из атакующего отряда нападает отдельно. Все полученные отрядом раны «сыплются» на одного «крайнего» солдата, пока он не будет убит. Если сила удара атакующего превосходит количество HP нескольких солдат, то все они умирают. Некоторые магические атаки действуют сразу на всех солдат (например, отнимают по 1—2 HP у каждого солдата). Существуют заклинания, которые убивают тех, кто не смог защититься (Resist), а остальных не трогают.

Возьмем для начала самый простой случай: атаку мечом. Прежде всего определяется, попал ли удар (roll To-Hit). По моим предположениям, вероятность попадания удара зависит от его силы и защиты (Defense) обороняющегося. Она определяется по формуле типа $Attack / (Attack + Defense)$. Таким образом, если сила удара намного меньше защиты врага, попасть очень трудно, а если наоборот — очень легко.

Эта формула позволяет очень наглядно объяснить смысл бонуса +N To-Hit. Если тот, кто нападает, имеет +1 To-Hit, то вероятность попадания увеличивается на 10%; если +2 — на 20%, и т. д. Герои, имеющие бонус Blade-master (а тем более усиленную его версию), могут иметь +6 или даже +7 To-Hit, то есть попадать практически всегда. Бонус Invisibility не только запрещает стрелять по армии, но и придает всем, кто будет ее атаковать, — 1 To-Hit. Аналогичный эффект дают и некоторые заклинания.

Если удар попал, тогда определяется, сколько HP потеряет цель. Для этого производится roll To-Def. Формулу этого roll'a угадать гораздо труднее, но мне кажется, что берется случайное число от 1 до значения Armor цели и вычитается из силы атаки

врага. Если полученное случайное число больше, то удар отражен броней. К этой формуле имеют прямое отношение бонусы Armor Piercing (вражеская броня действует только наполовину) и Illusion (вражеская броня вообще не действует, кроме тех, кто имеет Illusions Immunity).

Как правило, в одном раунде боя армия может напасть один или два раза. Каждая схватка заключается во взаимной атаке нападающего и защищающегося. Нападающий атакует первым и имеет возможность значительно сократить количество защитников перед ответной атакой. Однако, если защитник имеет бонус First Strike, он всегда атакует первым (кроме случая, когда его противник имеет бонус Negate First Strike).

Для всех остальных атак как стрелами, так и магией на расстоянии действуют примерно те же формулы. Обратите внимание, что величина Defense, участвующая в формуле To-Hit, вообще говоря, не равна прочности брони отряда. Вполне может быть, что данная величина вообще скрыта от игроков либо определяется по какой-нибудь формуле. Мне, однако, точно известно, что на самом деле эта величина не одна. Каждая армия имеет Defense от обычного оружия, от стрел и камней, от магических атак, которые используют шаманы, маги и священники, от заклинаний Хаоса и Смерти, и пр. На самом деле магические атаки типа FIRE BOLT, LIGHTNING BOLT и т. д. также подчиняются этим же формулам. Например, все Lightning-атаки имеют Armor Piercing. Вполне может быть, что базовое значение всех видов Defense равно значению Defense врага — эта гипотеза ничем не хуже других.

Данной модели боя не подчиняются только специальные заклинания, в которых ясно сказано, что цель должна Resist (противостоять) данному заклинанию. Как уже говорилось, это означает, что берется случайное число от 1 до 10, и, если оно больше Resistance цели, заклинание срабатывает. Многие сильные заклинания имеют дополнительный штраф -N, значение которого вычитается из Resistance перед roll'ом. Некоторые заклинания дейст-

вуют только на целые отряды, другие — на каждого отдельного солдата в отряде.

Теперь мы должны описать различные бонусы героев (а также те, которые могут быть и у обычных армий), чтобы научиться сравнивать героев между собой и выбирать лучших. Итак, начнем с *общих бонусов*.

INVISIBILITY. Отряд не виден врагу, пока не подойдет вплотную. По нему нельзя стрелять ни магией, ни стрелами/камнями. Кроме того, враги имеют — 1 To-Hit при атаке такого отряда. Очень полезно, если враги сильно атакуют на расстоянии, а также дает Вам время на вызов всех необходимых заклинаний перед рукопашной. Если отряд может стрелять, то он спокойно расстреливает весь боезапас перед рукопашной. Есть одноименное заклинание.

REGENERATION. За каждый раунд боя отряд восстанавливает 1 HP. Если бой окончился победой, отряд полностью восстанавливается, даже если погиб. Очень полезно, если скорость отряда намного превосходит скорость врагов или они не могут его атаковать (например, летающий отряд). Тогда отряд может спокойно восстанавливаться перед каждой атакой. Есть одноименное заклинание.

ILLUSION. Если удар попал, то он полностью проходит сквозь вражескую броню, если враг не имеет ILLUSIONS IMMUNITY. Очевидно, данный бонус полезнее всего в бою против врагов с очень сильной броней. Невозможно получить с помощью заклинаний, хотя можно с помощью особого оружия (Phantasmal).

FIRST STRIKE. Отряд всегда атакует первым, даже при защите, если у врага нет бонуса NEGATE FIRST STRIKE. Это позволяет уничтожить весь отряд врага или его часть, не дав ему шанса на ответный удар. Невозможно получить ни с помощью предметов, ни с помощью заклинаний.

ARMOR PIERCING. Если удар попал в цель, то он наносит большее повреждение, поскольку вражеская броня действует только наполовину.

Никакой защиты от этого, в отличие от ILLUSION, нет. Бонус невозможно получить с

помощью заклинаний, но можно с помощью особого оружия (Lightning).

MISSILES IMMUNITY. Практически полностью защищает отряд от вражеских стрел и камней, но не от заклинаний. Очень хорошо, если враг имеет много катапульта либо Stone Giant'ов. Почти того же можно добиться различными заклинаниями.

FLIGHT. Этот бонус в бою ценен тем, что наземные враги не могут атаковать отряд рукопашную. Кроме того, он защищает от некоторых очень опасных заклинаний, связанных с землетрясениями (например, CRACKS CALL). Есть одноименное заклинание.

MAGIC IMMUNITY. Отряд практически полностью защищен от любого магического воздействия. Это имеет огромное значение в бою против драконов, поскольку Great Drake имеет очень сильную атаку огнем, а Sky Drake — молнией (к тому же Armor Piercing). Кроме того, этот бонус защищает от всевозможных атак типа Life Steal, Weakness, Warp Creature и пр. Аналогичное заклинание есть, но стоит очень дорого. Существуют отдельные бонусы Cold Immunity, Death Immunity, Chaos Immunity, Stoning Immunity и т. д.

LIFE STEAL. Этот бонус очень редкий, он позволяет отряду «перекачивать» вражеские HP себе. Фактически такой отряд может перебить любое количество относительно слабых врагов, а также «лечиться» на них после победы над сильными. Этот бонус невозможно получить с помощью магии, но можно с помощью особого оружия (Vampiric).

HEALER. Вся армия, в которую входит этот отряд, лечится быстрее, а 25% нанесенных повреждений лечатся сразу после боя. Этот бонус довольно полезен, особенно для больших групп относительно слабых армий. Им обладают священники всех рас. Вместе с тем присвоить такой бонус невозможно ни заклинаниями, ни предметами.

CASTER N. Это совершенно особый бонус, он позволяет отряду произносить заклинания в бою. Сама возможность произнесения более чем одного заклинания за раунд боя чрезвычайно ценна, но, кроме этого, такие отряды не тратят в бою ману игрока, а их skill нередко

бывает выше skill'a их хозяина (особенно если учесть то, что им не приходится тратить дополнительную ману из-за расстояния от столицы). Если завести героя с таким бонусом в столицу, то он помогает вызывать небоевые заклинания: половина его skill'a прибавляется к skill'у игрока. Иногда герои имеют заклинания, которых нет у их хозяина. Кроме героев, этим бонусом обладают некоторые создания (в частности, архангелы, джинны и ифриты). Эти создания способны вызывать только заклинания из своей сферы, но зато любые, даже неизвестные игроку.

Бонус **LUCKY.** Армии, которые обладают этим бонусом, «счастливчики» — они имеют +1 Attack, Defense и Resistance. Это стандартный бонус Halfling'ов. Им также обладают некоторые герои.

Бонус **SCOUTING II** или **III.** Этот бонус позволяет отряду видеть врагов на большом расстоянии. Обычные наземные армии видят врага только по соседству, воздушные — за две клетки. Бонус **SCOUTING III**, которым обладают некоторые герои, позволяет разведывать состав вражеских гарнизонов, оставаясь при этом незамеченным.

Специальная атака **Thrown N.** Это просто еще одна атака, кроме основной: отряд бросает топоры во врага. Производится до рукопашной. Эту атаку имеют Barbarian'ы и герой Gunther the Barbarian.

Специальная атака **Fire Breath N.** Она действует не на «крайнего» солдата, а на весь отряд врага, до рукопашного боя. Эта атака стандартна для дракониан, и герой Fang the Draconian тоже имеет ее.

Специальная атака **Poison N.** От этой атаки очень трудно уклониться, потому что жертва должна Resist N раз, и при каждой неудаче у нее отнимается 1 HP. Этой атакой обладает один из героев — Assassin (убийца), а также многие типы армий.

Газовые атаки **Doom Gaze N**, **Death Gaze N** и **Stoning Gaze N.** Все эти атаки, как и Fire Breath, действуют на весь отряд врага. Наиболее опасен Doom Gaze, поскольку он автоматически наносит N HP без малейшего шанса на защиту. Death Gaze требует, чтобы

каждый вражеский солдат Resist, иначе он будет уничтожен, а Stoning Gaze к тому же требует Resist при — 1. Всеми этими атаками (и Poison в придачу) обладает Chaos Spawn.

Мы не будем рассматривать остальные бонусы и специальные атаки, поскольку они либо малозначительны, либо очень редки. Вместо этого мы сейчас опишем *специальные «героические» бонусы*, которыми могут обладать только герои. Практически все эти бонусы не оказывают непосредственного воздействия на героя, но они описывают его будущие характеристики. Ни один из этих бонусов не может быть получен никакими средствами. Это «врожденные» характеристики героев. Каждый бонус имеет усиленную версию, обозначаемую звездочкой (например, *Might). Усиленная версия бонуса имеет в 1,5 раза больший эффект.

MIGHT. Герой отличается силой: за каждый уровень он получает +1 Attack (кроме стандартного увеличения силы).

AGILITY. Герой отличается ловкостью: за каждый уровень он дополнительно получает +1 Defense.

CONSTITUTION. Герой отличается телосложением: за каждый уровень он дополнительно получает +1 HP.

ARCANE POWER. Герой отличается знанием магии: за каждый ход он дополнительно получает +1 силу магических атак.

NOBLE. Герои с этим бонусом благородны: они не только ничего не стоят, но даже дают своему владельцу по 10 монет за ход.

LEADERSHIP. Этот бонус означает «лидерство». Все армии в группе такого героя увеличивают силу своих атак на 1 за каждые 2 уровня героя.

LEGENDARY. Герой приносит своему владельцу почет: +3 fame за каждый уровень героя.

PRAAYERMASTER. Герой — специалист по защите от вражеской магии: Resistance всех армий в его группе (в бою) увеличивается на 1 за каждый уровень героя.

ARMSMASTER. Герой — опытный боец любым оружием. Он обучает все армии в своей группе ускоренным методом: experience

этих армий на каждом ходу увеличивается на 2 за каждый уровень героя.

CHARMED. Герой защищен от магии врага, он Resist все заклинания.

BLADEMASTER. Герой бьет врага без промаха. Он дополнительно получает +1 To-Hit за каждые два уровня.

SAGE. Герой отлично знает магию и помогает своему хозяину исследовать заклинания. Он увеличивает скорость исследования новых заклинаний на 3 RP × уровень героя каждый ход.

Теперь, как и было обещано, приводится *полный список всех героев игры*. Обратите внимание, что в Вашей игре бонусы каждого конкретного героя могут отличаться от приведенных, но обычно не слишком. Например, бонус Noble, который дает Вам больше денег, может присутствовать или нет, но это не имеет большого значения. Кроме обычных героев и чемпионов, существует еще Torin the Chosen, которого можно вызвать только заклинанием INCARNATION. Это единственный герой, который требует для поддержки не золото, а ману (12 MP).

ОБЫЧНЫЕ ГЕРОИ

Brax the Dwarf

Moves: 2, Upkeep: \$2

5M 4A 10R 11HP, (sword, armor, misc)

Constitution+1, Mountaneer

Gunther the Barbarian

Moves: 2, Upkeep: \$2

6M 3A 6R 9HP, (sword, armor, misc)

Might+1, Thrown 3

Zaldron the Sage

Moves: 2, Upkeep: \$2

2M 7Mag 5A 6R 5HP, (staff, misc, misc)

Sage 6RP, Caster 15MP

Заклинания: DISPEL MAGIC TRUE, COUNTER MAGIC

B'Shan the Dervish

Moves: 2

4M 4Ran 4A 6R 6HP, (bow, armor, misc)

Noble, Arrows×8

Rakir the Beastmaster

Moves: 2, Upkeep: \$2
6M 5A 7R 8HP, (sword, armor, misc)
Caster 10MP, Scouting III, Forester

Valana the Bard

Moves: 2, Upkeep: \$2
4M 5A 6R 6HP, (sword, armor, misc)
Leadership, Caster 5MP

Bangthru the Orc Warrior

Moves: 2, Upkeep: \$2
6M 4A 6R 8HP, (sword, armor, misc)
Blademaster, Mountaneer, Thrown 3

Serena the Healer

Moves: 2, Upkeep: \$2
4M 7Mag 6A 8R 6HP, (staff, misc, misc)
Charmed, Caster 15MP, Healer
Заклинания: HEALING

Shuri the Huntress

Moves: 2, Upkeep: \$2
5M 4Ran 3A 6R 7HP, (bow, armor, misc)
*Blademaster, Arrows×8, Pathfinding

Theria the Thief

Moves: 2, Upkeep: \$3
5M 6A 6R 7HP, (sword, armor, misc)
Agility+1, Charmed

Greyfairer the Druid

Moves: 2, Upkeep: \$3
1M 8Mag 5A 6R 5HP, (staff, misc, misc)
Caster 7MP, Scouting III, Purify
Заклинания: GIANT STRENGTH? STONE SKIN?

Taki the War Monk

Moves: 2, Upkeep: \$3
7M 9A 7R 7HP, (sword, armor, misc)
Armsmaster+4, *Agility+3

Reywind the Warrior Mage

Moves: 2, Upkeep: \$3
5M 5Mag 5A 7R 8HP, (sword/staff, armor, misc)
Charmed, Caster 10MP
Заклинания: ?

Malleus the Magician

Moves: 2, Upkeep: \$3
1M 9Mag 5A 11R 5HP, (staff, misc, misc)
Arcane Power+1, Lucky, Caster 10MP, Missiles
Immunity

Заклинания: FIRE BOLT, FIREBALL, FIRE ELEMENTAL, FLAME STRIKE

Tumu the Assassin

Moves: 2, Upkeep: \$3
3M 5A 6R 6HP, (sword, armor, misc)
Blademaster, Charmed, Poison 5

Jaer the Wind Mage

Moves: 2, Upkeep: \$4
1M 6Mag 5A 6R 5HP, (staff, misc, misc)
Charmed, Caster 7MP, Wind Walking, Missiles
Immunity
Заклинания: WORD OF RECALL

Marcus the Ranger

Moves: 2, Upkeep: \$4
7M 5Ran 5A 6R 8HP, (bow, armor, misc)
Might+1, Caster 5MP, Scouting II, Pathfinding

Fang the Draconian

Moves: 3fly, Upkeep: \$4
8M 5A 6R 8HP, (sword, armor, misc)
Blademaster, Armsmaster+2, Might+1, Fire Breath 5

Morgana the Witch

Moves: 2
1M 8Mag 5A 6R 5HP, (staff, misc, misc)
Charmed, Noble, Caster 12MP, Missiles Immunity
Заклинания: ?

Aureus the Golden One

Moves: 2, Upkeep: \$4
6M 6Mag 7A 6R 6HP, (sword, armor, misc)
Legendary+3, Agility+1, Caster 5MP

Shin Bo the Ninja

Moves: 2, Upkeep: \$6
6M 6A 7R 7HP, (sword, armor, misc)
Blademaster, Agility+1, Lucky, +1 To-Hit, Invisibility

Spyder the Rogue

Moves: 2, Upkeep: \$6

7M 5A 6R 8HP, (sword, armor, misc)

Leadership, *Legendary+4, Charmed

Shalla the Amazon

Moves: 2, Upkeep: \$6

8M 4A 6R 9HP, (sword, armor, misc)

Blademaster, Constitution+1, Might+1, Charmed,
Thrown 4**Yramrag the Warlock**

Moves: 2, Upkeep: \$6

1M 8Mag 5A 10R 5HP, (staff, misc, misc)

Caster 17MP, Missiles Immunity

Заклинания: LIGHTNING BOLT, WARP LIGHT-
NING, DOOMBOLT**Mystic X the Unknown**

Moves: 2, Upkeep: \$6

7M 5Mag 4A 10R 9HP, (sword/staff, armor, misc)

Blademaster, *Constitution+1, *Might+1, Caster
5MP

10M 5A 6R 9HP, (sword, armor, misc)

Legendary+3, Constitution+1, *Might+1, Prayer-
master+1, Healer, Magic Immunity, Armor Piercing,
First Strike**Mortu the Black Knight (champion)**

Moves: 2, Upkeep: \$10

10M 5A 6R 11HP, (sword, armor, misc)

Legendary+3, *Blademaster, Constitution+1,
Might+1, Magic Immunity, Armor Piercing, First
Strike**Alorra the Elven Archer (champion)**

Moves: 2, Upkeep: \$10

5M 8Ran 6A 6R 6HP, (bow, armor, misc)

*Blademaster, Arcane Power+1, Caster 5MP,
Forester**Ravashack the Necromancer (champion)**

Moves: 2, Upkeep: \$10

1M 8Mag 5A 6R 5HP, (staff, misc, misc)

Arcane Power+1, *Prayermaster+1, Caster 12MP,
Missiles Immunity, Lifesteal

Заклинания: ANIMATE DEAD

ЧЕМПИОНЫ**Aerie the Illusionist (Champion)**

Moves: 2, Upkeep: \$10

1M 5Mag 4A 6R 5HP, (staff, misc, misc)

Prayermaster+1, Charmed, Caster 10MP, Missiles
Immunity, Illusion

Заклинания: PSIONIC BLAST, CONFUSION

Deth Stryke the Swordsman (champion)

Moves: 2, Upkeep: \$10

7M 6A 6R 11HP, (sword, armor, misc)

Leadership, Legendary+3, Armsmaster+2,
Constitution+1, Might+1, Agility+1**Elana the Priestess (champion)**

Moves: 2

2M 9Mag 5A 6R 5HP, (staff, misc, misc)

Arcane Power+1, *Prayermaster+1, Charmed,
Noble, Caster 12MP, Healer, Purify

Заклинания: MASS HEALING

Roland the Paladin (champion)

Moves: 2, Upkeep: \$10

Sir Harold the Knight (champion)

Moves: 2

8M 6A 6R, 10HP, (sword, armor, misc)

*Leadership, *Legendary+4, Constitution+1,
Agility+1, Noble**Warrax the Chaos Warrior (champion)**

Moves: 2, Upkeep: \$10

8M 9Mag 6A 10R 9HP, (sword/staff, armor, misc)

Constitution+1, Lucky, Arcane Power+1,
Caster 10MP, Prayermaster+1, +1 To-Hit,
Agility+1, Armor Piercing**Torin the Chosen** (можно получить ТОЛЬКО за-
кливанием INCARNATION)

Moves: 2, Upkeep: 12MP за ход

13M 8A 12R 13HP, (sword, armor, misc)

*Leadership, Legendary+3, Blademaster, Consi-
tution+1, *Might+1, Prayermaster+1, Caster 15MP,
Missiles Immunity, Magic Immunity

Заклинания: ?

Как правило, Вы довольно быстро получите героя, но не можете предсказать, что это будет за герой (за исключением Торина). Иногда довольно сложно принять решение: нанимать ли слабого героя сейчас или ждать, пока появится более сильный? Однако, как мы уже говорили, боевые характеристики героя не всегда определяют его ценность. Иногда дополнительные бонусы намного важнее.

В первой версии MOM Вы могли взять любого героя и довести его до уровня Super Hero или Demi-God, после чего он сравнительно легко расправлялся со всеми врагами. Теперь ситуация изменилась: даже на уровне Super Hero слабые герои не выдерживают тяжелых боев. Чтобы оценить героя, попробуйте представить себе его параметры через 4—5 уровней. Например, Dwarf или Barbarian все еще не смогут сражаться с сильными монстрами, прежде всего из-за слабой защиты (Defense). Вообще, если герой не имеет какого-нибудь «особого» бонуса, его брать не стоит.

«Особые» качества героев могут быть весьма разнообразными. Например, если герой с самого начала имеет бонус Caster не менее 15 MP, то он полезен хотя бы для того, чтобы быстрее вызывать заклинания. На уровне Demi-God значение бонуса Caster героя будет в 8 раз больше начального (не считая дополнительных бонусов предметов). На высоких уровнях такие герои могут побеждать только благодаря своей магии (если, конечно, у Вас есть подходящие заклинания). Бонус Agility, увеличивающий защиту героя, намного ценнее, чем Might или Constitution, поскольку герои с таким бонусом на высоких уровнях способны выдерживать атаки опасных врагов.

Бонус Blademaster также очень ценный (а тем более его усиленная версия). Герои с таким бонусом будут иметь +4 или даже +5 ToHit в конце игры, то есть они будут попадать практически всегда. Однако этот бонус сам по себе еще не гарантирует, что герой сумеет уничтожить врага, прежде чем погибнет сам. Особенно ценен данный бонус для лучников, поскольку они могут стрелять издалека, не

неся потерь. Shuri the Huntress и Alorra the Elven Archer обе имеют *Blademaster.

Некоторые герои имеют специальные боевые бонусы, которые резко увеличивают их боевые возможности в боях с некоторыми типами противников. Например, многие маги имеют Missiles Immunity, что позволяет им легко справляться с лучниками и катапультами. Бонус Charmed обеспечивает легкую победу над теми монстрами, которые сами по себе слабы, но имеют очень опасные магические атаки (например, Cockatrices обращают в камень).

Но наиболее ценны, конечно, самые редкие возможности героев, которые трудно либо невозможно получить другим способом. К таким относятся бонусы Magic Immunity и First Strike, а также (в меньшей степени), Armor Piercing и Illusion. Несомненно, герой, имеющий хотя бы один бонус из этих, может уничтожить не менее половины всех отрядов в руинах и Nodes.

Герой с бонусом Magic Immunity имеет практически полную защиту от любых магических атак (кроме атак типа CRACKS CALL или DOOMBOLT, которые игнорируют всякую защиту), а также против любых Breath- и Gaze-атак. Это означает, что убить такого героя можно только немагическими атаками. Он может перебить любое количество Chaos Spawn'ов или Cockatrices в одном бою. Если герой имеет хорошую защиту (Defense), то может погибнуть только в бою с самыми сильными монстрами (драконами или Great Wyrms'ами).

Бонус First Strike позволяет герою всегда атаковать врага первым. Это имеет смысл, если герой разит врагов с большой силой и точностью удара: тогда он может убить врага, не дав ему шанса на атаку. Такая возможность чрезвычайно важна, поскольку герои не могут сами атаковать многих монстров (например, летающих либо имеющих Weapon Immunity) и вынуждены выдерживать их атаки. Наличие бонусов Armor Piercing либо Illusion, которые облегчают попадание, резко усиливает бонус First Strike. Два героя-чемпиона, которые имеют Magic Immunity, First Strike и

Armor Piercing (Roland the Paladin и Mortu the Black Knight), на самом деле ценнее всех остальных, включая и Торина, несмотря на его бонус Caster.

Единственный герой с бонусом **Invisibility** (Shin Bo the Ninja) также чрезвычайно ценный (я предпочитаю его многим чемпионам). Бонус **Invisibility** позволяет ему вести разведку вражеских городов без «ухудшения дипломатических отношений». В бою этот бонус не дает врагам стрелять по герою и даже использовать заклинания, пока он не подойдет вплотную к их армиям. Это означает, что Вы можете вызвать любые подготовительные заклинания и только потом атаковать врагов. Кроме того, Вы сами выбираете, какого врага атаковать в первую очередь, и можете в любой момент отойти и вылечиться. Ниндзя довольно неплохо защищен (имеет бонус **Agility**), а невидимость защищает его еще более.

Некоторые очень полезные бонусы повышают ценность героев как командиров крупных соединений «обычных» армий. Это бонусы **Leadership**, **Armsmaster** и **Prayermaster**. Самый редкий и ценный из них — бонус **Armsmaster**, которым обладают всего три героя. Эти герои тренируют обычные армии намного быстрее, и Вы можете очищать руины и nodes, просто бросая на них группировки мощных армий. Ближе к концу игры Вы можете построить **War College**, чтобы все новые армии были ветеранами, но это не обесценивает **Armsmaster**'ов, поскольку даже ветеранам требуется целых 60 ер, чтобы получить статус элиты (кроме того, многие расы не могут строить **War College**).

Бонус **Leadership** сравнительно малоценен, поскольку, как правило, если герой не может справиться с монстрами сам, то и обычные армии ему не помогут (тем более что этот бонус увеличивает силу атаки всего на 1 за 2 уровня героя). А вот бонус **Prayermaster** может быть весьма полезен, особенно в бою против других волшебников. На уровне **Impossible** соперники имеют очень большое преимущество и всю используют боевые заклинания, так

что не мешает поднять **Resistance** своих армий.

Некоторые бонусы, влияющие на мобильность героев и их армий, могут быть гораздо полезнее боевых бонусов, хотя на первый взгляд это кажется сомнительным. Дело в том, что высокомобильная армия способна уничтожить относительно слабые отряды монстров в руинах, набрать опыт и заодно получить золото, ману, заклинания и т. д. То же самое касается и нейтральных городов. Даже если низкая мобильность или проходимость Ваших армий не помешает Вам выиграть, она значительно замедлит игру, то есть снизит Ваш итоговый рейтинг.

Отличным примером такого бонуса является способность **Wind Walking**, которую имеет Jaer the Wind Mage. Этот герой может вести за собой огромную армию (до 8 других отрядов) по воздуху со скоростью 2 клетки за ход. Многие сильные отряды (например, **Slinger**'ы, големы, катапульты) двигаются только на 1 клетку за ход и не могут плавать. Даже если наземные армии имеют более высокую скорость передвижения, леса, реки, горы и холмы сильно замедляют их реальное передвижение. **Wind Mage** делает армию высокомобильной (особенно если поднять его скорость передвижения с помощью дополнительных предметов). Однако будьте осторожны: если враг нападет на эту армию над водой и убьет героя, все остальные утонут, даже если одержат победу.

Другой очень хороший бонус, влияющий на мобильность всего отряда, бонус **Path-Finding**, которым обладают **Shuri the Huntress** и **Marcus the Ranger**. Как уже упоминалось, в новой версии игры этот бонус позволяет всей армии передвигаться по любому типу поверхности (кроме воды), как по дороге. На практике это означает, что армия со скоростью движения 1 может проходить по 2 клетки за ход, независимо от поверхности, армия со скоростью 2 — по 4 клетки за ход и т. д. Однажды у меня были два **Fire Giant**'а, которые имели скорость 2, но редко проходили более одной клетки за ход из-за лесистой местности. Появление **Shuri the Huntress** позволило организовать довольно сильную ар-

мию, передвигающуюся на 4 клетки за ход. Конечно, этот бонус наиболее ценен на больших материках.

Стоит упомянуть и единственного героя, летающего со скоростью 3 (Fang the Dragonian). Кроме повышенной мобильности и радиуса обзора (летающие армии видят на 2 клетки), умение летать не позволяет нелетающим армиям врага атаковать этого героя врукопашную (только стрелами или магией). Враги, не умеющие стрелять, могут лишь защищаться от атак Fang'a. Это часто дает Вам возможность отвести героя для лечения.

Наконец, ценность героев-магов во многом определяется теми заклинаниями, которые они знают (особенно если Вы не имеете и не можете изучить либо выменять эти заклинания). Не стоит забывать и о том, что герои-маги всегда вызывают свои заклинания на поле боя, то есть им не приходится, как Вам, тратить лишнюю ману из-за расстояния от крепости. Поэтому мы сейчас рассмотрим все заклинания, доступные героям.

Zaldron the Sage может не дать сопернику поддерживать магией свои войска (COUNTER MAGIC) либо уничтожить вражеские заклинания (DISPEL MAGIC TRUE). Оба заклинания достаточно ценны, если игрок не имеет магии Sorcery.

Serena the Healer имеет заклинание HEALING и может лечить свои армии в бою. Возможно, это заклинание недоступно, если Вы используете магию Смерти. Оно чрезвычайно важно и часто позволяет переломить ход боя и победить без потерь.

Заклинание Jaer'a the Wind Mage (WORD OF RECALL) позволяет ему выводить сильнораненные армии из боя, чтобы они не погибли. Трудно сказать, есть ли у него другие заклинания (возможно, GUARDIAN WIND?).

Наиболее мощные ударные заклинания имеют два мага Хаоса — Malleus the Magician и Yramrag the Warlock. Malleus — более слабый маг (Caster 10 MP), зато он обладает более сильной магической атакой. Его заклинания FIRE BOLT и FIRE BALL позволяют

эффективно уничтожать слабых соперников, FIRE ELEMENTAL к тому же призывает союзников (таким образом, Вы с Malleus'ом сможете вызывать по 2 союзника за каждый раунд боя и сдерживать атаку врага). Наиболее сильно действует FLAME STRIKE, которое способно сразу уничтожить много вражеских отрядов.

И все же эти довольно полезные заклинания выглядят очень бледно по сравнению с возможностями Yramrag'a the Warlock'a. Во-первых, он — самый сильный маг среди всех героев, включая чемпионов и Торина (Caster 17 MP). Это означает, что на уровне Demi-God он будет иметь 140 MP! Во-вторых, его заклинание LIGHTNING BOLT имеет Armor Piercing-эффект, а его силу можно довести до 45 MP с помощью дополнительной маны. Такой удар сразу убьет практически любого врага (кроме тех, кто имеет Immunity, но даже они получают сильные раны). WARP LIGHTNING действует похожим образом, но позволяет добиться несколько большей силы атаки при меньших затратах маны. DOOM-BOLT же вообще снимает 10 HP, и от него нет защиты.

Трудно сказать, имеют ли какие-либо заклинания Druid, Warrior Mage, Witch, Necromancer и Chosen. По логике вещей, друид должен использовать Nature-магию, Witch и Necromancer — магию Смерти, а Chosen — Жизни.

ТЕПЕРЬ, ЧТОБЫ ЗАКОНЧИТЬ ОБСУЖДЕНИЕ ГЕРОЕВ, МЫ ПРИВЕДЕМ НЕКОТОРЫЕ СВЕДЕНИЯ О ТЕХ ПРЕДМЕТАХ, КОТОРЫЕ ОНИ МОГУТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ. В обеих версиях MOM удачный выбор предметов делает героя во много раз сильнее. Можно утверждать, что наличие хороших предметов с лихвой искупает отсутствие полезных бонусов и слабые боевые характеристики героя (но дело в том, что завоевать эти хорошие предметы могут только сильные герои!). Ниже приводится полная таблица всех бонусов, которыми могут обладать разные виды предметов. В столбце Armor приведены параметры щитов, Plate и Chain, которые совершенно одинаковы.

	Sword	Mace	Axe	Bow	Staff	Wand	Misc	Armor
Flaming	+	+	+	+	+	+	-	-
Lightning	+	+	+	+	+	+	-	-
Chaos	+	+	+	+	+	-	-	-
Destruction	+	+	+	+	+	+	-	-
Vampiric	+	+	+	+	+	+	-	-
Death	+	+	+	+	+	+	-	-
Power Drain	+	+	+	-	+	+	-	-
Holy Avenger	+	+	+	-	-	-	-	-
Resist Elements	+	+	+	+	+	+	+	+
Elemental Armor	+	+	+	+	+	+	+	+
Giant Strength	+	+	+	-	-	-	+	-
Stoning	+	+	+	+	+	+	-	-
Phantasmal	+	+	+	+	+	+	-	-
Haste	+	+	+	+	-	-	-	-
Resist Magic	+	+	+	+	+	+	+	+
Magic Immunity	+	+	+	+	+	+	+	+
Guardian Wind	-	-	-	-	+	+	+	+
Planar Travel	-	-	-	-	+	+	+	-
Merging	-	-	-	-	+	+	+	-
Spell Charges	-	-	-	-	+	+	-	-
True Sight	-	-	-	-	-	-	+	-
Wraithform	-	-	-	-	-	-	+	+
Cloak of Fear	-	-	-	-	-	-	+	+
Bless	-	-	-	-	-	-	+	+
Righteousness	-	-	-	-	-	-	+	+
Invulnerability	-	-	-	-	-	-	+	+
Endurance	-	-	-	-	-	-	+	+
Lion Heart	-	-	-	-	-	-	+	-
Water Walking	-	-	-	-	-	-	+	-
Regeneration	-	-	-	-	-	-	+	-
Pathfinding	-	-	-	-	-	-	+	-
Flight	-	-	-	-	-	-	+	-
Invisibility	-	-	-	-	-	-	+	-
Max +Attack	3	4	6	6	6	2	4	-
Max +Defense	3	1	-	3	3	-	4	6
Max +To-Hit	3	3	2	3	3	1	2	-
Max +Move	-	-	-	-	-	-	3	4
Max +Resist.	-	-	-	-	-	-	6	6
Max +Skill	10	10	10	10	20	10	15	-
Max -Save	-	-	-	-	-4	-2	-4	-

Многие из приведенных бонусов не дублируют заклинания и вследствие этого нуждаются в дополнительном объяснении. Как пра-

вило, это касается «оружейных» бонусов, которые подробно описываются ниже:

Flaming	— нечто вроде Fire Breath 3 (атака каждого вражеского солдата огнем с силой 3)
Chaos	— оружие имеет Doom-эффект и игнорирует вражескую броню
Lightning	— Armor Piercing (как и везде в этой игре)
Destruction	— если враг не сумел Resist, то он дезинтегрируется
Vampiric	— Life Draining (см. выше)
Death	— если враг не Resist, то он умирает (как Death Gaze)
Holy Avenger	— эквивалентно Bless + Dispel Evil при каждом ударе
Stoning	— если враг не Resist при -1, он обращается в камень (как Stoning Gaze)
Phantasmal	— Illusion, игнорирует вражескую броню (см. выше)

Нетрудно заметить, что все предметы делятся на пять классов: ударное оружие (мечи, топоры, тупое оружие), луки, магическое оружие (жезлы и посохи), броня и прочие предметы. Большинство героев носят ударное оружие, броню и один предмет из раздела «разное». Только три героя могут вместо ударного брать магическое оружие. Лучники в качестве оружия берут только лук. И только маги резко выделяются тем, что вместо брони используют второй дополнительный предмет. Это, как ни странно, является серьезным преимуществом, поскольку только «разные» предметы могут давать некоторые очень ценные бонусы (Regeneration, Invisibility, Lionheart). Кроме того, «разные» предметы увеличивают не только силу атаки героя в рукопашной, но и силу магической атаки, что позволяет легко довести ее до значения 30 и более. Зато маги лишены только что описанных оружейных бонусов.

Решающее превосходство маги получают за счет заклинаний, встроенных в посохи или жезлы. У меня был случай, когда очень слабый маг легко победил большой отряд василисков с помощью посоха с заклинанием CREATURE BINDING × 4. Он просто переманил большую часть василисков на свою сторо-

ну! Существуют и многие другие боевые заклинания, которые очень сильны (например, DISINTEGRATE или BANISH).

Если у Вас нет ни одного лучника, но есть очень хороший лук (либо ни одного мага и хороший посох/жезл), не стоит продавать эти предметы за ману. Часто гораздо проще получить нужного героя, чем создать нужный предмет: создание некоторых предметов с помощью заклинания Create Artifact обходится в 5000 МР и более, а заклинание Summon Hero стоит всего 300 МР, и Вы можете повторить его несколько раз, пока не получите нужного героя.

Теперь мы, наконец, оставим героев в покое и Поговорим об общей стратегии игры в MOM. Несомненно, стратегия игры будет очень сильно зависеть от тех магических книг и способностей, которые Вы выберете, начиная новую игру. Поэтому мы в первую очередь обсудим выбор Вашей игровой конфигурации. Все возможные конфигурации можно разделить на три группы:

Конфигурации «11», в которых игрок берет все 11 книг из одной магической сферы. При этом он не имеет никаких способностей, зато получает мощный бонус -40% на исследование и вызывание заклинаний из выбранной сферы, а также все Common, 2 Uncommon и одно Rare-заклинание с самого начала игры. С первого взгляда может показаться, что конфигураций «11» всего 5, по числу магических сфер, но это не так. В таких конфигурациях выбор Uncommon- и Rare-заклинаний имеет огромное значение и часто полностью определяет стратегию игры. Больше всего мне нравится детерминированность таких конфигураций: в них Ваша стратегия определяется выбранными заклинаниями, а не случайно сгенерированной картой.

Конфигурации «8»—«10». Здесь игрок все еще опирается только на одну магическую сферу и имеет некоторый бонус за «постоянство», но уже не располагает Uncommon- и Rare-заклинаниями с начала игры. Это может компенсироваться дополнительными способ-

ностями либо магическими сферами. Например, конфигурации типа «10+Mastery» для Хаоса, Sorcery или Nature позволяют добиться максимального бонуса на исследование и вызов заклинаний (-45%), а также более высокой «прочности» заклинаний и больше power с магических узлов данного типа. Конфигурации «9+Mastery+Conjurer» обеспечивают совершенно невероятный бонус на исследование и произнесение призывающих заклинаний: — 60%! В сфере Sorcery, например, Вы сможете с самого начала игры вызывать до 5 Phantom Warriors за бой.

«Равномерные» конфигурации, в которых Вам следует «застолбить» не менее двух магических сфер. Чем больше магических сфер Вы имеете, тем большим количеством заклинаний сможете обменяться с компьютерными игроками (вспомните, что количество заклинаний также влияет на Ваш рейтинг). Однако Вы не сможете выменять сильные заклинания и вряд ли получите их для исследования. Такие конфигурации слишком хаотичны: они зависят не только от случайно сгенерированного игрового мира, но и от набора доступных заклинаний, а также от полученных героев. Я помню неприятное чувство бессилия, охватившее меня в тот момент, когда я осознал, что ровным счетом ничего не могу противопоставить Sky Drake, которых одну за другой призывала Kali. Зато «равномерные» конфигурации позволяют Вам использовать очень полезные способности Node Mastery и Runemaster, которые требуют «широкого кругозора». Настоятельно рекомендуется стать Warlord'ом, поскольку Вы не сможете рассчитывать на призываемых созданий, и придется обходиться «обычными» армиями.

Конечно, можно многое сказать в пользу тех или иных способностей, однако при выборе конфигурации основным остается следующий вопрос: каким образом Вы намерены заработать magic power? Никакие бонусы и заклинания не имеют цены, если у Вас не будет достаточно RP на исследование новых заклинаний и маны на вызов и поддержку ста-

рых. Power можно получить из нескольких источников, а именно за счет:

- населения (если Вы играете за High Elf'ов, поскольку Мурган совершенно не окупается);
- зданий в Ваших городах;
- Nodes;
- заклинаний RAISE VOLCANO и ARMA-GEDDON (обычно не используются, так как невозможно убрать вулканы);
- особых кристаллов возле Ваших городов.

Кроме того, многие магические способности позволяют экономить power (например, Mana Focusing экономит power, выделяемую на выработку маны, а Archmage — на выработку skill'a). Герои-маги избавляют от больших трат маны на поддержку своих армий в бою. Ни в коем случае не пренебрегайте зданиями, генерирующими RP: если у Вас есть 10 городов, то можно в каждом из них за пару ходов построить библиотеку, и Вы получите +20 RP на каждом ходу. И все же стержнем Вашей стратегии должна быть «программа получения power».

Поскольку население дает не слишком много power (хотя и его вклад имеет огромное значение в начале игры), основными источниками остаются здания и Nodes. Стоит отметить, что в Мургор'е магические узлы дают в 2—3 раза больше power, чем в верхней плоскости, и магические кристаллы тоже попадают гораздо чаще, так что можно рискнуть и пожертвовать тремя книгами, чтобы начать снизу (но я все же считаю, что дело не стоит того). Здания строятся долго и требуют много золота на поддержку. Короче, для успеха Вам необходимо постоянно вести военные действия: захватывать нейтральные города, уничтожать монстров в руинах, сражаться с противниками за Nodes. Даже за разгром очень слабого отряда монстров Вы можете получить 50 единиц маны, что довольно ценно в начале игры.

Лучше всего, если Вы позаботитесь о выработке power еще при выборе игровой конфигурации. Возьмите Node Mastery, чтобы

увеличить power от магических узлов, заклинание Dark Rituals, способности Divine Power или Infernal Power⁶, чтобы поднять производительность городских зданий, и т. д. Если Ваша конфигурация не допускает никаких путей к увеличению power — играйте за High Elf'ов и постарайтесь расселить их как можно шире (не останавливайтесь перед уничтожением маленьких нейтральных городков, населенных другими расами).

Несомненно, *САМОЙ ЭФФЕКТИВНОЙ ИГРОВОЙ КОНФИГУРАЦИЕЙ ЯВЛЯЕТСЯ КОНФИГУРАЦИЯ «11 LIFE» (ТО ЕСТЬ ВСЕ 11 КНИГ ЖИЗНИ)*. Дело в том, что Вы можете получить заклинание INCARNATION в самом начале игры и использовать его для призыва самого сильного героя. Играйте за High Elf'ов, чтобы получить возможность выделять 12 MP за ход на поддержку Торина. Он настолько силен, что очень быстро наберет первые пару уровней, а потом сам добудет себе приличные вещи и сможет захватить почти все руины. Эта конфигурация «беспроегрываемая», и Вы можете похвастаться, что играли честно (без восстановления после неудач), поскольку заклинание RESURRECTION позволяет Вам оживить Торина, если он погибнет.

Единственным недостатком данной конфигурации является полное отсутствие каких-либо заклинаний для перемещения по морю. Вам придется использовать галеры (Galley). Кроме того, можно переходить с плоскости на плоскость и неожиданно появляться возле городов противника (заклинания PLANE SHIFT и PLANAR TRAVEL). В целом же в сфере Жизни есть множество великолепных заклинаний. Например, INSPIRATIONS увеличивает производство города, PROSPERITY — его доход, STREAM OF LIFE — скорость роста (и успокаивает бунтовщиков). Ваши герои могут использовать INVULNERABILITY и LION-HEART для повышения своих характеристик, и Вы можете лечить их много раз (заклинание HEALING стоит всего 9 MP). Кроме того, заклинание HIGH PRAYER резко повышает все боевые характеристики Ваших солдат.

Мой Торин очень быстро нашел несколько

заклинаний в качестве трофеев, и среди них было заклинание ARCH ANGEL. Я обнаружил, что архангел — образцовый воин для захвата нейтральных городов. Он, единственный среди призываемых созданий, способен вызывать заклинания ценой 40 MP, что позволяет ему вызвать INVULNERABILITY и спокойно перебить защитников города. Он летает со скоростью 4 (быстрее не перемещается ни одно создание), что дает возможность очень быстро захватывать нейтральные города. Обратите внимание: архангел может вызвать даже те заклинания, которых Вы не знаете! Так что, если Вы имеете всего 1—2 книги Жизни и случайно выменяли заклинание ARCH ANGEL, вызывайте его без сомнений, поскольку он здорово поможет Вашим героям в бою.

В общем, именно конфигурация «11 Life» обеспечила мне рейтинг 102%, и это явно не предел. Ближе к концу игры я получил еще 2 книги Nature (итого у меня стало 13 книг!), а также огромное количество различных способностей, включая Warlord, Archmage, Node Mastery и т. п. Я произнес Spell of Mastery в 1418 году и имел в это время Power Base более 1000.

Другие конфигурации «11», разумеется, не так хороши, как «11 Life», но тоже довольно интересны. Если Вам удастся вызвать, например, Sky Drake достаточно рано, то вполне можно обойтись без Торина. Проблема в том, что для получения заклинаний, призывающих могучих созданий, нужна power, а для получения power нужны очень сильные армии (заколдованный круг!). Но в конфигурации «11» Вы можете получить несколько заклинаний сразу, и надо выбрать их как можно лучше.

КОНФИГУРАЦИЯ «11 DEATH» хороша, разумеется, тем, что доступно заклинание Dark Rituals. Как только в любом Вашем городе появится парфенон, вызывайте его. Конечно, Вы не должны играть за High Elf'ов, поскольку они не могут строить парфеноны (это уже обсуждалось ранее). Хорошо подойдут Half-ling'и, High Men'ы, Nomad'ы или орки.

Из Rare-заклинаний для данной конфигурации можно выбрать WRAITH FORM или WRAITHS (забавное совпадение: заклинания совсем разные). Первое позволит Вам сделать любую армию Non-Corporeal (этот бонус работает как Pathfinding и, кроме того, позволяет проходить сквозь стены и дает Weapon Immunity: армию нельзя атаковать обычным оружием). Заклинание WRAITH призывает отряд из 4 призраков, которые имеют кошмарную атаку Life Steal-3. Существенно, что на поддержку призраков уходит всего 5 MP за ход, то есть Вы можете вызвать два таких отряда и сформировать из них ударную армию.

Очень важно не ошибиться при выборе Uncommon-заклинаний. Вы непременно должны взять BLACK PRAYER, поскольку она сильно помогает захватывать нейтральные города (а также удачно поддерживает атаку призраков, поскольку уменьшает Resistance всех врагов на 2). Кроме этого, можно взять NIGHT STALKER или SHADOW DEMONS. Night Stalker'ы невидимые и Non-Corporeal, то есть передвигаются по 4 клетки за ход, — одна из лучших армий для разведки и захвата нейтральных городов. Они стоят очень дешево (всего 1 MP за ход), но слишком слабо защищены. Shadow Demons двигаются медленнее, зато их четверо, они атакуют магией на расстоянии и имеют бонусы Regeneration и Weapon Immunity (то есть могут спокойно восстанавливаться, атаковать их обычным оружием нельзя). Наиболее ценным качеством этих демонов является способность переходить с плоскости на плоскость в любой момент (Plane Shift). Таким образом, Вы сможете захватить несколько городов в Murror'e с самого начала игры, не тратя 3 магические книги на способность Murran. Однако Shadow Demons обходятся в целых 7 MP за ход.

На более поздних стадиях игры можно использовать Death Knights либо Demon Lord'ов. И те и другие имеют +3 To-Hit, но Death Knights имеют атаку Lifesteal-4, а лорд — даже Lifesteal-5, причем и на расстоянии. Кроме того, Demon Lord может за один бой призвать трех обычных демонов (они не очень

сильны, но помогают отвлечь внимание противника). Конечно, лорд сильнее, зато Death Knights быстрее передвигаются, имеют бонусы First Strike и Armor Piercing и обходятся дешевле (поддержка 8 MP против 15 MP для лорда). Demon Lord вполне способен захватить большинство руин. Рекомендуется также широко использовать боевое заклинание WORD OF DEATH, которое может уничтожить практически любого врага, не имеющего Death Immunity.

Играть в КОНФИГУРАЦИИ «11 CHAOS» намного сложнее, чем за Жизнь или Смерть, и прежде всего потому, что нельзя призвать ни одно более-менее сильное создание (и это при том, что к сфере Хаоса принадлежат Гидры и Great Drake — одни из самых опасных монстров в игре! Но эти монстры, увы, Very Rare и доступны далеко не сразу). Вы не можете призвать Efreet'a, потому что он требует целых 15 MP на поддержку, а Chaos Spawn — 12 MP и передвигается со скоростью 1. Doom Bat летает быстро, но слишком слаба — ей даже не всегда удается захватить нейтральный город. Остаются Химеры, которые требуют 10 MP поддержки, но почти всегда легко выжигают своим огнем защитников городов, либо медлительные Fire Giant'ы с неплохой силой (поддержка 3 MP за ход). Если Вы предпочитаете последних, придется как можно быстрее построить трирему для их перевозки.

Играя за Хаос, обязательно возьмите заклинание CHAOS CHANNELS. Оно делает нормальную армию армией Хаоса (дает либо полет со скоростью 2, либо +2 Def, либо +2 Fire Breath). Буквально на первых же ходах игры Ваши армии смогут либо летать (разведка), либо станут сильнее и захватят пару мелких городков. Это обойдется Вам всего в 30 MP — и никакой поддержки!

Из заклинаний Rare возьмите либо MAGIC VORTEX, либо WARP REALITY. Magic Vortex — это чудовищный вихрь, передвигающийся, по большей части, случайным образом и убивающий всех на своем пути. Если вражеские армии стоят на месте (например,

защищают город или не могут атаковать Вашу летающую армию), то можно направить вихрь на них. Это обеспечивает победу над врагами любой силы и количества. Но, во-первых, при захвате города таким способом он будет сильно разрушен, а во-вторых, если враги нападут на Ваши армии, никакой вихрь уже не поможет — можно поразить своих.

Закливание WARP REALITY приводит к тому, что все армии, кроме созданий Хаоса, получают -2 To-Hit. Не забудьте, что те армии, которые получили CHAOS CHANNELS, тоже считаются созданиями Хаоса! Это заклинание позволяет без проблем расправиться с большинством руин, зато MAGIC VORTEX полезнее при захвате Chaos Nodes (например, один отряд Химер легко выстоит против любого количества Гидр, Fire Giant'ов и Chaos Spawn'ов). Основная проблема с обоими этими заклинаниями — их стоимость (по 30 MP в конфигурации «11 Chaos»). Вам придется довольно долго ждать, пока skill достигнет этого значения. Можно с самого начала игры никого не призывать, а всю power пустить на выработку skill'a и попытаться накопить золота для найма героя, который мог бы захватить несколько городов. Еще можно играть за Klackon'ов или Halfling'ов, чтобы побыстрее построить хорошие армии и дать им CHAOS CHANNELS. Короче, в этой конфигурации играть непросто.

Вместе с тем, если Вам удастся развиваться достаточно быстро, заклинания из раздела Very Rare значительно упростят Вашу игру. Даже не призывая Гидру или Great Drake, Вы можете использовать DISINTEGRATE для мгновенного уничтожения, например, Ангелов или Death Knights. Кроме того, два Overland-заклинания (CHAOS SURGE и DOOM MASTERY) позволят Вам создать большое количество «мутантных» армий с повышенными боевыми возможностями.

Конфигурация «11 NATURE» довольно интересна, однако в этой сфере практически нет дешевых заклинаний для помощи своим армиям в бою (увы, отличное заклинание REGENERATION Very Rare, а IRON SKIN

обходится слишком дорого). Вы не можете призвать Горгон из-за высокой стоимости поддержки (15 MP), да и Stone Giant тоже обходится в 9 MP и очень медленно двигается. Лучшим Rare-заклинанием, видимо, все же будет IRON SKIN — для его вызова в бою достаточно иметь skill 24, а +5 Def позволяет даже обычной армии легко захватывать нейтральные города.

В разделе Uncommon хороших заклинаний, наоборот, хоть отбавляй. Рекомендуется взять PATHFINDING и BASILISK. О бонусе Pathfinding мы уже неоднократно говорили, но цена соответствующего заклинания не изменилась, и оно совсем дешевое (поддержка 1 MP за ход). Василиск — это огромный шестиногий ящер, который обращает своих врагов в камень. Он очень силен, но относительно слабо защищен и медленно передвигается. Если призвать василиска (поддержка 7 MP за ход) и дать ему Pathfinding, то можно захватить не только близлежащие города, но и несколько руин и Nodes.

Заклинание CRACKS CALL позволяет уничтожить любого наземного врага, но в начале игры оно приносит мало пользы, поскольку редко срабатывает с первого раза, а у Вас недостаточно маны и skill'a для того, чтобы вызывать его много раз. Лучше исследовать его самостоятельно.

Играя за Nature, Вы, конечно, должны вызывать REGENERATION для каждого Вашего героя. Объединяйте героев-бойцов и героев-лучников (или магов) вместе: если даже врагу удастся уничтожить слабых лучников и магов, они все равно останутся в живых, если бойцы сумеют вырвать победу. GREAT WYRM фактически является самым опасным монстром в игре. Он способен мгновенно перемещаться в любое место поля боя и атаковать наиболее уязвимых противников. Кроме этого, он обладает огромной силой, чудовищной броней и имеет целых 45 HP. Заклинание NATURE'S AWARENESS, несомненно, стоит вызвать, поскольку оно избавит Вас от необходимости вести разведку и позволит в любой момент узнать о гарнизоне каждого города на карте. Также весьма ценно заклинание

EARTH GATE, оно избавляет от необходимости держать охранные гарнизоны и перевозить армии на кораблях (хотя Вы, конечно, можете использовать для этого WATER WALKING).

Поскольку в сфере Sorcery есть большое количество полезных заклинаний, играть в конфигурации «11 SORCERY» сравнительно просто. Из раздела Rare можно взять заклинание STORM GIANT (эти гиганты имеют бонус Armor Piercing) либо уничтожить одиночных монстров мощным заклинанием BANISH. Наконец, существует «стратегия невидимости», которая заключается в создании более-менее сильных армий или героев и придании им в бою бонуса Invisibility с помощью соответствующего заклинания.

Из раздела Uncommon следует взять заклинание PHANTOM BEAST. Вы сможете призывать Phantom Beast'a с самого начала игры (цена 21 MP), а он довольно легко справляется с защитниками городов (кроме дальнотбойных армий). Кроме этого, стоит взять FLIGHT, чтобы Ваши первые армии смогли быстро разведывать расположение нейтральных городов.

Конечно, в сфере Sorcery существует еще большое количество крайне полезных заклинаний, которые Вы сможете получить чуть позже. WIND WALKING дает Вам мобильные армии, HASTE ускоряет их движения в бою, MASS INVISIBILITY делает невидимыми, а MAGIC IMMUNITY защищает от вражеской магии. Можно призвать Sky Drake, они летают очень быстро, а победить их чрезвычайно трудно. Чтобы запретить соперникам вредить Вам своими заклинаниями, не уничтожая их, вызовите SUPPRESS MAGIC, а если они вызовут сильное Overland-заклинание, перехватите его через SPELL BINDING.

Надо обязательно отметить изменившееся поведение компьютерных игроков и бродячих монстров (RAIDERS) в новой версии MOM. Раньше и те и другие были довольно агрессивными и не упускали шанса захватить города игрока (особенно незащищенные города). Теперь же все враги стали неожиданно «роб-

кими» и очень редко атакуют город, даже если в нем никого нет. Можно предположить, что программа игры дает каждой армии фиксированную команду, например «разведывать в данном районе», «идти в такой-то город» и т. д., и поэтому армии-разведчики никогда никого не атакуют. Например, Kali могла бы разнести меня с помощью Sky Drake, однако вместо этого она призвала их около 10 (!) и держала в своих городах для охраны, хотя мы и были в состоянии войны друг с другом.

В версии 1.2 также появились первые зачатки дипломатии. Теперь Вы не сможете выменивать у соперника заклинания, если находитесь в состоянии войны. Кроме того, можно заключать договоры о ненападении (Wizard Pact) и даже союзы, причем отныне соперники всегда официально расторгают заключенные договоры и объявляют войну перед атакой (война автоматически объявляется, если Вы нападете на любую армию или захватите любой город врага). Однако в МОО, откуда дизайнеры пытались скопировать дипломатию, можно было проиграть чисто дипломатически — допустить, чтобы соперник стал императором, а здесь Вы со спокойной душой можете не обращать на дипломатию внимания. Кроме того, в MOM практически нет никаких способов улучшить отношения, кроме дани (Tribute), и непонятно, что дает заключение союза.

К сожалению, и в этой версии MOM сохранилось ухудшение отношений, если Ваша армия подойдет слишком близко к чужому городу. По-видимому, как и в Цивилизации, город не может обрабатывать землю, которую занимают армии. В этой версии соперники, по крайней мере, выразят в этом случае свой протест, а могут и воспользоваться как поводом для войны.

Наконец, по-моему, как только игрок начинает произносить SPELL OF MASTERY, все остальные маги должны немедленно бросить на его столицу армии максимальной силы — ведь им угрожает гибель буквально через несколько ходов! Такое поведение явно проектировалось дизайнерами (я посмотрел файл дипломатических сообщений), но в спешке не

было реализовано. А жаль, запрограммировать это довольно просто, а конец игры стал бы намного интереснее.

Необъяснимое «миролюбие» соперников вовсе не означает, что они никогда не будут атаковать Ваши города. Это в значительной степени зависит от характера каждого мага. Довольно часто программа не трогает даже незащищенные города, а коварно атакует столицу. Кроме того, если Вы оставите Node незащищенным, его почти наверняка перехватят соперники. Они также не стесняются вызывать неприятные заклинания против Ваших земель и городов (например, CORRUPTION). Вместе с тем в новой версии соперники вызывают мощные Overland-заклинания не так часто и не так быстро, а вместо этого призывают большое количество монстров, настолько сильных, насколько могут себе позволить. Это значительно затрудняет захват их столиц и делает игру более интересной.

В заключение я должен упомянуть еще одно довольно важное изменение, которое способно модифицировать стратегию игры с самого начала. Magic Spirit теперь умеет плавать, и Вам не придется перевозить его на корабле.

Поскольку Вы можете призвать Spirit'a с самого начала игры (независимо от выбранной конфигурации), он может послужить отличным разведочным средством. Компьютерные игроки широко этим пользуются. Если Вы имеете мощные заклинания, Magic Spirit даже способен захватывать мелкие городки.

Комментарий

Конечно, в отличие от того полуфабриката, который нам представили в качестве первой версии MOM, версия 1.2 уже позволяет нам играть, не зависая на каждом ходу (однако зависания еще встречаются). Тем не менее и ее нельзя считать готовым к реализации продуктом. Как мы видели, в игре еще недоработаны дипломатия и поведение компьютерных игроков, хотя это явно входило в

замыслы дизайнеров. Нельзя не посочувствовать фирме MicroProse: очевидно, программисты, дизайнеры и отделы сбыта в данном случае работали как Лебедь, Рак и Щука. Возможно, когда я пишу эти строки, все необходимые исправления уже сделаны, но верится в это с трудом.

Даже если отбросить дефекты реализации и рассматривать только правила игры, новая версия MOM является большим шагом вперед по сравнению со старой. Введение рейтинга сделало ее настоящей стратегической игрой. Но все же с помощью относительно небольших изменений можно было бы сделать эту игру гораздо лучше.

В первую очередь желательно дать игроку возможность получить не просто случайного героя или чемпиона, а именно того, который ему требуется в данный момент. Для этого можно ввести Arcane-заклинание INVITE HERO. Конечно, приглашаемый герой должен поступать на службу только при наличии достаточного количества Fame. Кроме того, герой может отказаться, если игрок не имеет для него приличных предметов. Это заклинание должно стоить примерно 500 MP и не позволять приглашать Торина. Такая возможность сделает игру намного более интересной и стратегической.

Очень жаль, что получить заклинания из разделов Uncommon и Rare могут только те, кто возьмет все 11 книг из одной магической сферы. Неужели взявшие 10 книг не заслуживают хотя бы одного Uncommon-заклинания? И вообще, почему именно 2 Uncommon + 1 Rare? А если игроку выгоднее взять 3 Uncommon? И почему ему «в нагрузку» дают почти все заклинания Common? Истинно стратегическая игра должна предоставлять широкую свободу в выборе стратегии.

Наиболее просто и естественно было бы начислять игроку некоторое количество RP за каждую выбранную им книгу, а потом позволить потратить набранные по каждой магической сфере RP на заклинания из этой сферы. Я предлагаю следующую таблицу количества RP:

1 книга	—	20 RP
2 книги	—	60 RP
3 книги	—	140 RP
4 книги	—	260 RP
5 книг	—	420 RP
6 книг	—	620 RP
7 книг	—	860 RP
8 книг	—	1140 RP
9 книг	—	1460 RP
10 книг	—	1820 RP
11 книг	—	2220 RP

Чтобы оценить эти значения, надо знать стоимость (в RP) каждого заклинания. Заклинания из раздела Common стоят от 20 до 250 RP, из раздела Uncommon — от 300 до 800 RP,

из раздела Rare — от 880 до 1700 RP, а из раздела Very Rare — от 1850 до 6000 RP. Обратите внимание на порядок расположения заклинаний в каждом разделе: чем дальше стоит заклинание, тем оно дороже.

Такая схема дает игроку полную свободу. Даже за одну книгу он получит заклинание из данной сферы (самое первое), а за две книги — либо два первых, либо третье. Чтобы получить Rare-заклинание, придется взять не менее 8 книг, а за 11 книг даже можно будет взять одно из первых двух Very Rare-заклинаний (например, HYDRA, VENEMOTH, DJINN, INSPIRATIONS, WORD OF DEATH — что ни заклинание, то отдельная стратегия игры!).

UFO (ENEMY UNKNOWN)

Производитель: *Фирма MICROPROSE, 1993 г.*

Жанр: *гибридная стратегическая игра (см. описание).*

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: *процессор не ниже 80286, 12 Мбайт на диске, обязательна мышь.*

Эта игра была создана одной малоизвестной английской фирмой и продана фирме MicroProse (это стало в последнее время обычным явлением, поскольку маленькие фирмы не могут организовать широкую продажу игры). Никто и не рассчитывал, что UFO получит ошеломляющий успех. Эта игра больше года держалась на первых местах всевозможных хит-парадов и удерживает свои позиции до настоящего времени. Спрос на UFO был настолько велик, что отделы сбыта не успевали печатать копии!

В этой игре требуется защитить Землю (от кого же еще, как не от многострадальных пришельцев!). Правительства многих стран (около 20) объединились и создали проект X-Com, целью которого является защита Земли. Каждая страна-основательница платит определенную сумму этой организации в начале каждого месяца. Игрок, естественно, является главой X-Com и может распоряжаться полученными деньгами по своему усмотрению.

«Летающие тарелки» наводнили Землю, и различные монстры производят всяческие безобразия. Они заманивают земную фауну и производят над ней ужасные генетические эксперименты. Они организуют собственные базы. Они терроризируют население земных городов. Наконец, они пытаются втереться в доверие к отдельным правительствам, чтобы с их помощью полностью подчинить Землю.

Чтобы уничтожить UFO, его надо сначала обнаружить (для этого предназначены рада-

ры). Затем требуется выслать перехватчик, который должен сбить «тарелку». После этого можно послать десантный корабль с солдатами для уничтожения всех оставшихся в живых инопланетян и сбора трофеев. Можно считать, что вся игра состоит из этих трех повторяющихся операций.

Радары, перехватчики и прочие корабли, солдаты и все остальное оборудование проекта X-Com размещаются на базах. В начале игры дается одна база, на которой уже построено несколько зданий. Чтобы защитить большую часть поверхности Земли, требуется построить 4—5 баз, но в начале игры на это нет денег. Постройка новой базы (вместе с лифтом, который должен быть на каждой базе) обойдется примерно в \$800 000. Это не очень много, учитывая ежемесячно получаемую поддержку порядка 6 миллионов (в начале игры), но, для того чтобы база начала приносить реальную пользу, придется потратить еще немало денег и времени, которое в UFO воистину дороже денег.

Эта игра — динамическая, так как время в ней идет постоянно. Можно установить скорость течения времени (5 сек, 1 мин, 5 мин, 30 мин, 1 час и 1 день). Обычно игроки устанавливают «1 день», а при появлении «тарелки» либо при необходимости управления базами предлагается снизить скорость до «5 сек». В этом режиме время идет очень медленно, кроме того, при возникновении какого-либо события игроку выдается панель с сообщением, и, пока он не ответит, время останавливается. Так что мы можем смело отнести UFO к нединамическим играм, поскольку можно отвлечься в любой момент и на любое время без каких-либо отрицательных последствий.

Как известно, в сутках 24 часа, и все они используются для борьбы с инопланетным нашествием. Ученые и инженеры работают 24 часа в сутки, и их производительность одинакова как в полдень, так и в два часа ночи.

Научные исследования, естественно, производятся *учеными*, живущими на базах. При этом ученые разных баз (или даже на одной и той же базе) могут одновременно иссле-

довать несколько проектов. Для исследования многих технологий требуется иметь объект исследования (в отличие от большинства игр с аналогичными принципами). Например, получив Plasma Pistol, можно исследовать его и научиться производить самостоятельно. Кроме того, некоторые исследования открывают доступ к другим исследованиям.

Все производство на базах осуществляется *инженерами*. Они могут производить только те предметы, которые исследованы учеными, так что в самом начале игры инженеры бесполезны. Есть также «земное»

оборудование, которое можно только покупать, а не производить (продавать можно что угодно, включая трупы инопланетян, — очевидно, для исследований). В начале игры приходится использовать только «земные» предметы.

Каждое здание имеет свою цену и время постройки. Кроме того, на поддержку зданий требуется определенная сумма денег (незначительная) каждый месяц. Вот *список всех зданий* (звездочкой помечены здания, для постройки которых требуется что-либо исследовать):

Название	Срок	Цена	Поддержка	Комментарий
Access Lift	1 days	\$300 000	\$4000	Каждое здание должно иметь доступ к лифту (возможно, через другие)
Living Quarters	16 days	\$400 000	\$10 000	До 50 человек каждое
Laboratory	26 days	\$750 000	\$30 000	До 50 ученых
Workshop	32 days	\$800 000	\$35 000	До 50 инженеров
Small Radar System	12 days	\$500 000	\$10 000	Вероятность обнаружения среднего корабля 5% за каждые 10 минут. Радиус действия 300 миль
Large Radar System	25 days	\$800 000	\$15 000	Вероятность обнаружения среднего корабля 5% за каждые 10 минут. Радиус действия 450 миль
Missile Defences	16 days	\$300 000	\$5000	500 dmg, hit value 50%
General Stores	10 days	\$150 000	\$5000	Склад на 50 единиц
Alien Containment	18 days	\$500 000	\$15 000	До 10 живых врагов
*Laser Defences	24 days	\$900 000	\$10 000	600 dmg, hit value 60%
*Plasma Defences	34 days	\$1 200 000	\$12 000	900 dmg, hit value 70%
*Fusion Ball Defences	34 days	\$1 200 000	\$14 000	1200 dmg, hit value 80%
*Grav Shield	38 days	\$2 30 0000	\$15 000	Каждая defence стреляет 2 раза
*Mind Shield	33 days	\$1 300 000	\$5000	Сокращает вероятность обнаружения базы врагом
*Psionic Laboratory	24 days	\$750 000	\$16 000	Тренирует до 10 солдат
*Hyper-wave Decoder	26 days	\$2 000 000	\$30 000	Перехватывает переговоры врага (и находит его)
Hangar	25 days	\$200 000	\$25 000	Содержит 1 корабль

Каждое здание занимает одну клетку, кроме ангара, который занимает 4 клетки (2×2). Каждая база имеет 64 клетки (8×8), и этого иногда не хватает. Поэтому требуется не сосредоточивать всю науку и производство на одной базе, а распределить соответствующие здания между несколькими базами.

В начале игры дается одна база с тремя ангарами, в которых находятся 2 перехватчика (INTERCEPTOR) и один десантный корабль (SKYRANGER). Кроме того, на базе есть 8 солдат, 10 ученых, 10 инженеров,

склад с кое-каким снаряжением, лаборатория, Workshop, лифт, Living Quarters и один маленький радар. Есть также около 3 миллионов долларов, и требуется как можно лучше распорядиться этими деньгами.

Несмотря на то что с первого взгляда UFO кажется чисто научно-экономической игрой, более половины игрового времени приходится на проведение наземных боев. Солдаты не абстрактны, в отличие от ученых и инженеров. Каждый из них имеет свое имя и характеристики, которые мы рассмотрим чуть позже.

Каждый солдат может быть приписан к десантному кораблю. Если «тарелка» сбита либо приземлилась сама, то можно выслать солдат для уничтожения ее экипажа. Солдаты также используются для обороны терроризируемых городов, для защиты собственных баз, если на них нападают, и т. д.

Как только солдаты встречаются с врагом, начинается выполнение «миссии». Миссия состоит в том, чтобы убить либо захватить живыми всех инопланетян. Программа боя реализована отдельно и является основой игры. Именно она обеспечила UFO такую популярность. Даже если бы вся игра состояла только из одной программы-миссии, она была бы хитом.

Миссия проходит на карте, состоящей из нескольких «этажей» (чаще всего двух). Рельеф и оформление этой карты зависят от места, в котором проходит бой. Существуют леса, фермы, поля, льды, пустыни, горы и многое другое. И все элементы ландшафта не являются просто картинками! Если есть гора, то на нее можно залезть. За деревом можно спрятаться — враги сквозь него не видят. Выстрелы не проходят сквозь стены. С другой стороны, можно уничтожить некоторые препятствия, например те же деревья.

Перед боем надо вооружить свою команду. Вооружение также чрезвычайно разнообразно — есть пистолеты, винтовки, пушки, гранаты, ракетные установки и многое другое. При этом соблюдается невероятный реализм в отношении предметов снаряжения. Например, можно брать предметы в руки, вешать на пояс, класть в ранец и засовывать в сапоги. Почти все виды оружия требуют боеприпасов, которые надо брать с собой и заменять израсходованные обоймы. Естественно, все оружие и снаряжение должны быть положены в десантный корабль еще на базе.

Не менее реальными выглядят и действия солдат в бою. Каждый солдат видит врагов только в небольшом секторе, но способен поворачиваться, чтобы увидеть больше. Можно стрелять с одного этажа карты

по врагу, находящемуся на другом этаже. Можно стрелять *навскидку*, *прицельно* либо *очередями*; Можно бросать гранаты и подкладывать взрывчатку. Если на карте имеется бочка с бензином, то есть шанс, выстрелив, взорвать ее. Наконец, каждый солдат может стать на одно колено, чтобы быть не таким заметным.

Миссия проходит в нединамическом режиме по ходам. Каждый солдат имеет определенное количество «временных единиц» (Time Units, TU) на каждый ход. Каждое действие (передвижение, поворот, стрельба, перезарядка оружия и т. д.) требует определенного количества TU. Нередко солдатам приходится за ход выходить из-за стены, стрелять и уходить обратно. После хода солдат наступает ход инопланетян, причем обе стороны могут стрелять во время чужого хода, если у них остались TU и они видят врага.

По жанру UFO, несомненно, является стратегической игрой. Я определил ее как гибридную, поскольку в ней объединены две различные стратегические игры. Управление базами, производством, технологией и т. п. составляют одну игру, а ведение боя с инопланетянами — другую, причем боевые качества солдат не очень зависят от удачного управления базами.

Каждый солдат имеет характеристики, которые улучшаются от миссии к миссии (особенно если он лично уничтожал врагов). Кроме того, солдаты могут получать звания (очевидно, чтобы их было легче различать в бою, так как звание не имеет никакой ценности). Вот *СПИСОК ВСЕХ ХАРАКТЕРИСТИК СОЛДАТ*:

TIME UNITS. Это одна из основных характеристик, она определяет, сколько действий может произвести солдат за один раунд боя. На каждое действие требуется некоторое количество TU (стрельба, передвижение, повороты, переключивание снаряжения и т. д.).

STAMINA. Эта характеристика определяет выносливость персонажа (количество энергии и, возможно, скорость ее восстановления).

Энергия тратится на передвижение солдата, а также на остальные действия, но совсем немного. Если солдат долго бежал, у него может не хватить энергии на выстрел, даже если время еще осталось. Кроме того, ТУ полностью восстанавливаются в начале каждого хода, а энергия — частично, и солдату, бежавшему несколько ходов, может понадобиться столько же отдыхать.

HEALTH. Данная характеристика может определять количество HP солдата. В UFO существует сложная система ранений. Если у солдата осталось мало HP, он может упасть без сознания (Unconscious). Кроме того, многие раны постепенно снимают HP (как отравы во многих ролевых играх).

BRAVERY. Возможно, я ошибаюсь, но скорее всего эта характеристика влияет на устойчивость боевого духа (MORALE) в бою. Боевой дух всегда равен 100 в начале боя, но уменьшается при получении ран и вражеском ментальном воздействии. Чем меньше MORALE, тем легче врагу воздействовать на солдата.

REACTIONS. Возможно, этот параметр определяет, сколько времени требуется на перекладывание предметов и прочие действия.

FIRING ACCURACY. Характеристика определяет точность ведения огня. Несомненно, она очень важна, поскольку от точности огня солдата зависит его жизнь.

THROWING ACCURACY. Этот параметр определяет точность бросания (обычно гранат). Гранаты редко используются в игре, поскольку каждую из них надо взять в руку, прежде чем бросить, и на это уходит время. Кроме того, дальность броска может быть недостаточной.

STRENGTH. Это физическая сила солдата. Насколько я понимаю, чем больше сила солдата и чем меньше вооружения и прочих предметов он несет, тем меньше времени и энергии он тратит на передвижение. Данный параметр имеет особое значение при использовании тяжелого оружия. Такое оружие лучше давать наиболее сильным солдатам.

Каждый солдат имеет свой «*послужной список*», в котором отмечается количество выполненных миссий, количество убитых врагов и полученное звание. В начале игры все солдаты **Rookie**, но существуют звания **Squaddie**, **Sergeant**, **Captain**, **Colonel** и **Commander**. Как уже говорилось, звания не имеют практической ценности и служат только для украшения игры.

Каждое оружие, которое могут применять солдаты, имеет несколько основных характеристик. Прежде всего, если это стрелковое оружие, то из него можно *стрелять навскидку (Snap)*, *прицельно (Aim)* либо *очередями (Auto)*. Прицельный выстрел самый точный, но требует больше всего ТУ (часто вдвое больше) и практически не используется. Выстрел навскидку менее точен, зато можно успеть выстрелить 2—3 раза за ход. Очередь еще менее точна, но она заменяет сразу 3 выстрела, а времени на нее уходит чуть больше, чем на выстрел навскидку.

Кроме того, каждое оружие наносит определенное количество повреждения определенного вида. Враг может и не упасть от одного попадания, если оружие слабое или он хорошо защищен от повреждения данного вида. Многие тяжелые виды оружия можно заряжать различными типами снарядов, каждый из которых наносит свое повреждение. Это либо бронебойные снаряды (Armor Piercing, AP), которые не дают разрыва, но эффективно поражают одного противника, либо разрывные (High Explosive, HE), наносящие повреждение всем в определенной зоне, либо зажигательные (Incendiary, I), которые наносят мало повреждения, но поджигают большую область, и любой, кто зайдет в эту область, будет получать повреждение от огня.

К специальным видам повреждения относится лазерное и плазменное (трудно сказать, как отличается его действие от бронебойного), а также Stun-повреждение. Последнее используется для захвата инопланетян живьем. Бой оканчивается, только когда ни одного из врагов не осталось в строю. Если есть Alien Containment, то жи-

вые и парализованные враги помещаются туда, и их можно исследовать. Иногда можно захватить врага, ранив его из обычного оружия, но это удается редко.

Для каждого оружия определяется относительная точность стрельбы из него (Accuracy) и процент TU солдата, требуемый на выстрел. Реальная точность, видимо, определяется произведением точности оружия на точность стрельбы или броска солдата. Кроме того, каждое стрелковое оружие, кроме

лазерного, требуется перезаряжать. Чем больше зарядов вмещает обойма, тем лучше, поскольку на очередь расходуется 3 заряда, а бой может продолжаться десятки раундов. У солдат есть и более важные дела, помимо перезарядки оружия и перетаскивания с собой боеприпасов. Ниже приводится список различного оружия (звездочкой помечены те виды оружия, которые доступны с самого начала игры и должны покупаться, а не производиться, — «земные»).

Название	Snap	Aim	Auto	Damage	Ammo
*Pistol	60% 18%TU	78% 30%TU	—	26AP	Clip (12)
Laser Pistol	40% 20%TU	68% 55%TU	28% 25%TU	46 laser	—
*Rifle	60% 25%TU	110% 80%TU	35% 35%TU	30AP	Clip (20)
Laser Rifle	65% 25%TU	100% 50%TU	46% 34%TU	60 laser	—
Plasma Rifle	86% 30%TU	100% 60%TU	55% 36%TU	80 plasma	Clip (28)
Heavy Plasma	75% 30%TU	110% 60%TU	50% 35%TU	115 plasma	Clip (35)
Heavy Laser	50% 33%TU	84% 75%TU	—	85 laser	—
*Heavy Cannon	60% 33%TU	90% 80%TU	—	56 AP 52 HE 60 I	Clip (6)
*Auto Cannon	56% 33%TU	82% 80%TU	32% 40%TU	42 AP 44 HE 48 I	Clip (14)
*Rocket Launcher	55% 45%TU	115% 75%TU	—	75 AP 100 HE 90 I	Rocket (1)
*Grenade				50 HE	
*Smoke Grenade				60 HE + smoke	
*Proximity Grenade				70 HE	
*High Explosive				110 HE	
Alien Grenade				90 HE	
Small Launcher	65% 40%TU	110% 75%TU	—	90 Stun	Stun bomb (1)
Blaster Launcher	—	120% 80%TU	—	200 HE	Blaster bomb (1)

Земное оружие и боеприпасы к нему можно покупать в любых количествах (пока есть место на складах). Именно с этим оружием солдаты начинают игру. Чтобы использовать все остальное оружие, его необходимо исследовать (причем не только само оружие, но и боеприпасы к нему, если они есть). Лазерное оружие можно исследовать с самого начала игры, а все остальное сначала надо захватить у врага, чтобы исследовать. При уничтожении инопланетянина все его оружие и снаря-

жение остается лежать там же, где и труп. Если это оружие уже изучено, то его можно подобрать и использовать в этом же бою.

Все исследования проводятся учеными в лабораториях. Ученые разных баз (и даже на одной и той же базе) могут одновременно заниматься несколькими исследовательскими проектами, но, чем больше ученых выделено на проект, тем быстрее он завершится, поэтому обычно всех ученых держат на одной базе и бросают на самые срочные проекты.

В начале игры можно исследовать Laser Weapons, Medi-Kit (полевая аптечка) и Motion Scanner (устройство для сканирования передвижения врагов). Обычно в первую очередь изучается Laser Weapons. Эта технология открывает доступ к исследованию ручного лазерного оружия, а также лазерных пушек для истребителей и танка с лазерной пушкой. Лазерное оружие не требует боеприпасов и значительно превосходит обычное.

После исследования какой-либо технологии часто появляется возможность производства соответствующего оружия или снаряжения. Каждый производимый предмет требует некоторого количества человеко-часов и некоторую сумму денег на производство. Кроме того, для производства каждого предмета требуется некоторое место в Workshop'e (это

означает, что нет смысла держать столько же инженеров, сколько пространства в Workshop'ах, так как нужно еще место для производимого предмета).

Наконец, многие предметы требуют дополнительного сырья. Чаще всего это Elerium-115 (основной источник энергии инопланетян, его можно найти только в двигателях сбитых «тарелок») или Alien Alloys (инопланетные сплавы). Истребители также требуют UFO Power Source (вражеские двигатели) и UFO Navigation (вражеские приборы управления).

Вот полный список производимого оружия и оборудования (E1 обозначает Elerium-115, A1 — Alien Alloys, продажная цена приводится только для тех предметов, которые выгодно производить на продажу):

Название	Время	Место	Затраты	Продажная цена
Fusion Ball Launcher	400	6	\$242 000	\$281 000
Laser Cannon	300	6	\$182 000	\$211 000
Plasma Beam	500	8	\$226 000+15E1	
Fusion Ball	600	6	\$28 000+4E1	
Tank/Laser Cannon	1200	25	\$500 000	
Hovertank/Plasma	1200	30	\$850 000+30E1+5A1	
Hovertank/Launcher	1400	30	\$900 000+25E1+8A1 HWP	
Fusion Bomb	400	25	\$15 000+5E1+8A1	
Laser Pistol	300	2	\$8000	
Laser Rifle	400	3	\$20 000	
Heavy Laser	700	4	\$32 000	
Motion Scanner	220	4	\$34 000	
Medi-Kit	420	4	\$28 000	
Psi-Amp	500	4	\$160 000+1E1	
Heavy Plasma	1000	4	\$122 000+1A1	\$171 600
Heavy Plasma Clip	80	4	\$6000+3E1	
Plasma Rifle	820	4	\$88 000+1A1	\$126 500
Plasma Rifle Clip	80	4	\$3000+2E1	
Plasma Pistol	600	3	\$56 000+1A1	
Plasma Pistol Clip	60	4	\$2000+1E1	
Blaster Launcher	1200	5	\$90 000+1A1	\$144 000
Blaster Bomb	220	3	\$8000+3E1	
Small Launcher	900	3	\$78 000+1A1	\$120 000
Stun Bomb	200	2	\$7000+1E1	
Alien Grenade	200	2	\$6700+2E1	
Mind Probe	1200	4	\$262 000+1E1	\$334 000
Personal Armor	800	12	\$22 000+4A1	
Power Suit	1000	16	\$42 000+5E1+5A1	

Flying Suit	1400	16	\$58 000+16E1+5A1	
Alien Alloys	100	10	\$3000	\$6500
UFO Power Source	1400	22	\$130 000+16E1+5A1	
UFO Navigation	1600	18	\$150 000+3A1	
FIRESTORM	14000	30	\$400 000+65A1+UFO Power S.+UFO Nav.	
LIGHTNING	18000	34	\$600 000+85A1+UFO Power S.+UFO Nav.	
AVENGER	34000	36	\$900 000+120A1+2 UFO Power S.+UFO Nav.	

Любые произведенные или отбитые у врага предметы можно продать. Для успешной игры необходимо организовать доходную экономику. Если надеяться только на поддержку стран-организаторов, то денег не хватит для строительства новых баз, правительства начнут выражать недовольство и снижать свои вклады, после чего неизбежен проигрыш.

Основным источником дохода является собственное производство (а не субсидии правительств). Выбирая тип товара, который будет производиться на продажу, надо стремиться к максимальной выгоде за минимальное время. Кроме того, на продажу нельзя производить предметы, которые требуют Elerium'a, поскольку его и так не хватает. Расчеты показали, что на протяжении практически всей игры наиболее выгодным является производство Laser Cannon. За 300 человеко-часов игрок получает 29 000\$ прибыли. Поскольку работа идет 24 часа в сутки, то, считая по 30 суток в месяце, получаем 720 человеко-часов в месяц на одного инженера, то есть один инженер в месяц дает доход 69 600\$. В самом конце игры можно перейти на Fusion Ball Launcher'ы, которые чуть-чуть выгоднее.

Расходы игрока в основном приходятся на содержание его самолетов, инженеров и ученых (содержание зданий требует намного меньше денег). Стандартный перехватчик (Interceptor) обходится в 600 000 в месяц, десантный корабль (Skyranger) — в 500 000. Каждый солдат стоит 20 000 долларов в месяц, инженер — 25 000, а ученый — 30 000. Для быстрого развития технологий потребуется не менее 100 ученых, что обойдется расходом 3 миллионов долларов в месяц. Но, как видно из предыдущих расчетов, один инженер может «прокормить» и себя, и од-

ного ученого, и еще останутся излишки. Таким образом, надо иметь большое количество инженеров (возможно, на нескольких базах).

Злобные инопланетяне в UFO отнюдь не являются абстрактными монстрами. Каждая «тарелка» имеет свой тип, свою миссию и управляется своей расой. Каждый отдельный инопланетянин имеет должность, которая определяет, какие знания можно получить, если захватить этого инопланетянина живьем. Солдаты не знают вообще ничего, от инженеров можно узнать о различных «тарелках», от навигаторов — о различных миссиях, а от медиков — о расах. Особое значение имеют лидеры и командиры, хотя они нужны только для получения некоторых важных технологий. Командиров можно захватить лишь на инопланетных базах, которые они время от времени основывают на Земле.

Типы UFO включают в себя **Small Scout, Medium Scout, Large Scout, Supply Ship, Terror Ship** и **Battleship**. Чем больше корабль, тем больше и его экипаж. На Small Scout'ах экипаж обычно не превышает 3 инопланетян, тогда как на Battleship'ах, используемых для нападения на базы игрока, может быть 12 и более. Если опытному игроку известны тип «тарелки» и раса ее экипажа, то он уже заранее знает, чего ему ожидать и как планировать бой. Эта информация предоставляется через HyperWave Decoder, технология которого раскрывается первым же захваченным навигатором врага. UFO может быть послан с различными целями — от обычных исследований до открытого терроризма в крупных городах. Для игрока нет особой разницы между различными миссиями врага, кроме Alien Retaliation, которая заключается в захвате одной из его баз. Однако различные действия инопланетян вызывают разную сте-

пень недовольства у правительств, так что в первую очередь надо сбивать наиболее опасные «тарелки».

Каждый конкретный тип UFO имеет определенный внешний вид, количество HP, силу огня, скорость и количество двигателей. Чтобы сбить «тарелку», ее надо сначала догнать, а потом победить. Во время боя перехватчик может получить повреждения, и его впоследствии придется долго чинить (например, месяц или даже больше). Кроме того, иногда одновременно летит большое количество UFO, для сбивания которых просто не хватит перехватчиков. По этим причинам игрок должен иметь несколько запасных перехватчиков (1—2 штуки).

Далее приводится ТАБЛИЦА ВСЕХ ТИПОВ САМОЛЕТОВ, ДОСТУПНЫХ ДЛЯ ПРОЕКТА X-COM. В этой таблице объединены перехватчики и грузовые десантные самолеты, поскольку некоторые из них выполняют обе эти функции. Если самолет не имеет оружейных платформ, то он чисто десантный, а если нет грузоподъемности, — чисто боевой.

	Speed	Accel	Fuel	Weap	Dmg	Cargo	Tanks
SKYRANGER	760	2	2000	0	150	14	3
INTERCEPTOR	2100	3	1000	2	100	0	0
FIRESTORM	4200	9	20El	2	500	0	0
LIGHTNING	3100	8	30El	1	800	12	0
AVENGER	5400	10	60El	2	1200	26	4

В начале игры доступны только первые два самолета. Возможностей INTERCEPTOR'a явно недостаточно для перехвата быстролетающих UFO, поскольку скорость многих из них превышает 3000. С постройкой первого FIRESTORM'a проблема практически исчезает, но для этого надо исследовать UFO Power Source и UFO Navigation, то есть захватить хотя бы один целый двигатель инопланетного корабля. Это нелегкая задача, но она крайне важна, поскольку только в таких двигателях можно получить Elerium-115.

На перехватчики можно навешивать любое авиационное оружие. СПИСОК этого ОРУЖИЯ небогат, но включает в себя как пушки, так и ракеты.

	Damage Range		Accuracy, Reload	
			%	Time
Cannon	10	10	10	2s
Stingray Missl.	70	30	70	15s
Avalanche Missl.	100	60	100	20s
Laser Cannon	70	21	70	4s
Plasma Beam	140	52	140	6s
Fusion Ball Launch.	230	65	230	25s

Все эти виды оружия, кроме Laser Cannon и Plasma Beam, нуждаются в перезарядке. Заправка боеприпасами происходит автоматически, если они есть на базе (то есть достаточно купить нужные боеприпасы и следить за их наличием). Тем не менее это довольно неудобно. Как правило, все перехватчики при первой возможности оснащаются лазерными пушками.

Выбор оружия для перехватчиков — совсем не такое простое дело, как может показаться на первый взгляд. Дело в том, что желательно так сбить UFO, чтобы его двигатели остались целы (ради Elerium'a). Если сразу разнести «тарелку» в щепки, то, естественно, заполучить целые двигатели не удастся. Возможно, следует держать специальный слабовооруженный перехватчик, чтобы «мягко сажать» мелкие UFO? Или поставить всего одно оружие для этой цели?

РАЗЛИЧНЫЕ ИНОПЛАНЕТНЫЕ РАСЫ ИМЕЮТ СВОЙ ВНЕШНИЙ ВИД, СВОИ ОСОБЕННОСТИ, ВООРУЖЕНИЕ И Т. Д. Кроме того, некоторые расы лучше приспособлены для «полевых» миссий, а другие выполняют роль командования. Ниже приводится краткое описание различных рас.

Floater'ы напоминают монахов в плащах. На самом деле это хищные звери, которые были биологически изменены для нужд войны. В их тела встроили антигравитационные модули, поэтому они способны «летать». Floater'ы не очень быстро передвигаются и обычно вооружены относительно слабо, однако из-за способности летать их трудно заметить, и это может привести к гибели солдат. Они довольно многочисленны, причем встречаются все должности — от простых солдат до командиров.

В серьезных рейдах Floater'ов обычно сопровождают **Reaper'ы** — огромные существа с клыками. Обычно их убить довольно легко, и они не носят вообще никакого оружия (пользуются своими зубами?). Очевидно, они слишком тупы, так как способны служить только в качестве солдат.

Sectoid'ы не уступают по многочисленности Floater'ам, но они гораздо опаснее. По виду Sectoid'ы напоминают низкорослых человечков с огромными глазами и головами. Они могут использовать мощное оружие, а также воздействовать на мозг своих врагов. Именно последний тип воздействия наиболее опасен. С помощью ментального воздействия солдата можно ввергнуть в панику, и он, бросив оружие, побежит в случайном направлении. Но это еще цветочки! Если врагу удастся превратить солдата в берсеркера, то он начнет стрелять во все стороны, пока не свалится или пока не кончатся патроны (часто при этом погибает очень много людей). Наконец, можно, хотя это и сложнее всего, полностью захватить чужой мозг под контроль и заставить его передвигаться и стрелять по своим.

Вместо Reaper'ов Sectoid'ы используют намного более опасные **Cyberdisk'и**. Кибердиск — это живой танк, способный летать (на воздушной подушке), обладающий плазменной пушкой, прочной броней и низким силуэтом. Чтобы с гарантией уничтожить кибердиск, надо попасть в него из тяжелого оружия (классом не ниже Heavy Plasma). Два-три попадания из автоматической пушки (Auto Cannon) также практически всегда уничтожают его. Однако любой промах солдата может привести к его гибели, так как пушка кибердиска способна пробить любую броню.

Snakeman'ы также часто встречаются в экипажах НЛО, особенно в террористических. Это быстроразмножающиеся хищники, которые не умеют ни летать, ни воздействовать на чужие мозги. Они передвигаются довольно быстро и часто держат в руках мощное оружие. Мне не довелось видеть лидеров и командиров Snakeman'ов, но, возможно, они существуют.

Celatid'ы участвуют только в террористических операциях. Они способны засекают людей по запаху (даже сквозь стены) и преследовать их. Celatid не имеет рук или лап, чтобы держать оружие, но он способен плевать крайне едкой кислотой. Он имеет две формы — летающую и ползающую. Летающая форма быстрее передвигается, зато в ползающую намного труднее попасть.

Sectopod'ы встречаются крайне редко. Это огромные шестиногие кибернетические организмы, способные стрелять в своих врагов. Насколько я понял, разные части Sectopod'a управляются независимо самостоятельными секциями мозга.

Ethereal'ы тоже редко бывают на Земле. Это высокие, худые гуманоиды в оранжевых плащах. Они обладают высоким интеллектом и часто используют самое тяжелое оружие. Кроме того, они также способны влиять на чужое сознание, причем даже успешнее, чем Sectoid'ы. Ethereal'ы имеют всю иерархию должностей — от солдат до командиров.

Muton'ы представляют собой зеленые человекоподобные фигуры с фиолетовыми лицами. Они обладают большой физической силой и стреляют довольно точно. Muton'ы используются как солдаты в наиболее важных миссиях (например, террористических).

Несомненно, самыми опасными врагами являются **Chryssalid'ы**. Они вообще никогда не используют оружие и не воздействуют на сознание землян. Вместо этого они, очень быстро передвигаясь, подбираются к солдатам и кусают их, вводя свои яйца. Это практически сразу превращает солдата в зомби, послушного командам врагов, а через несколько ходов из него получается самый настоящий Chryssalid. От этих тварей не спасает никакая броня.

СТРАТЕГИЯ УСПЕШНОЙ ИГРЫ В UFO НЕПРЕМЕННО ВКЛЮЧАЕТ В СЕБЯ БЫСТРОЕ РАЗВИТИЕ ТЕХНОЛОГИЙ. Многие технологии можно получить только после развития других технологий, а инопланетные артефакты (и самих инопланетян) можно исследовать только после их захвата. НАИБОЛЕЕ ВАЖНЫЕ ТЕХНОЛО-

ГИИ ОБЪЕДИНЕНЫ В «ЦЕПОЧКИ». Например, «лазерная цепочка» включает в себя технологии лазерного пистолета, лазерной винтовки, лазерной пушки, а также позволяет строить танки с лазерной пушкой и лазерную защиту на базах. Эту «цепочку» можно исследовать с самого начала игры. Аналогично есть «плазменная цепочка» и «термоядерная цепочка». Для их исследования необходимо захватить образцы соответствующего оружия у врага.

Как ни странно, оружейные технологии не оказывают большого влияния на игру. Практически можно обойтись лазерными винтовками и автоматическими пушками. Зато огромное значение имеет броня. Солдаты начинают игру без какой-либо брони, и практически любое попадание врага является смертельным. Combat Armour обходится относительно недорого, и этой броней должны быть обеспечены все солдаты (если нет Elerium'a — на лучшую). Power Suit и Flying Suit надежно защищают практически от любого стрелкового оружия, кроме тяжелого плазменного. Flying Suit, кроме того, позволяет солдату «летать», что сильно облегчает поиск спрятавшихся инопланетян. Построить тяжелую броню можно только после изучения Elerium'a-115.

Основополагающее значение имеет «корабельная цепочка». После захвата и изучения UFO Power Source, UFO Navigation и Elerium'a можно изучить технологии FIRESTORM'a, LIGHTNING'a и, наконец, Ultimate Craft AVENGER'a (именно в этом порядке). Получить FIRESTORM как можно быстрее чрезвычайно важно, поскольку устаревшие INTERCEPTOR'ы не могут догнать большинство «тарелок», а за каждую пропущенную UFO игроку начисляются отрицательные очки. За каждую сбитую «тарелку» и каждого уничтоженного врага даются положительные очки, а в конце каждого месяца подводится баланс по каждой стране и по всему миру в целом. Если пропустить за месяц 5—6 «тарелок» и не сбить ни одной, можно проиграть игру. Как правило, FIRESTORM сразу же решает эту проблему.

Чтобы выиграть игру, требуется изучить «марсианскую цепочку», после чего можно лететь на Марс и покончить с инопланетной агрессией в зародыше. Сначала требуется изучить любого захваченного инопланетянина, затем «технологию» Alien Origins, затем захватить и изучить любого лидера, затем Martial Solution, затем захватить и изучить Commander'a (они встречаются только на базах) и, наконец, Cydonia or Bust. После этого можно лететь на Марс на AVENGER'e (и только на нем). Миссия на Марсе состоит из двух уровней и довольно сложна (в частности, на нижнем уровне придется обходиться без танков).

Если захватить и изучить Sectoid Leader'a, то можно получить доступ к секретам его ментального воздействия. После этого нужно будет построить псионическую лабораторию (Psi-Lab), псионический усилитель (Psi-Amp), прибор для определения типа врага (Mind Probe) и щит для мозговых волн (Mind Shield). Лаборатория чрезвычайно важна. Во-первых, она позволит узнать психическую силу своих солдат, которая определяет степень их устойчивости к ментальным атакам врагов. Это дает возможность выделить наиболее стойких солдат и тренировать их для полета на Марс (выделить солдат со слабой устойчивостью можно и заранее: это те, кого враг сумеет взять под свой контроль). Во-вторых, псионическая лаборатория постепенно повышает псионические навыки солдат, которые позволяют им (при наличии Psi-Amp'a) самим брать врагов под контроль и наводить на них панику! Очевидно, что, чем раньше будет построена лаборатория, тем лучше, поскольку она тренирует солдат только в конце каждого месяца.

Теперь можно поговорить *ОБ ОБЩЕЙ СТРАТЕГИИ ИГРЫ*. Как распорядиться деньгами, выделенными в начале игры? Какое оружие следует использовать? Сколько баз строить и в каких местах? Какие технологии разрабатывать в первую очередь? Мы попытаемся ответить на эти и многие другие вопросы.

Прежде всего надо определить, какова ос-

новая задача игрока. Накопить побольше денег? Натренировать отличных солдат? Нет! Надо *защитить как можно больше территорий*. Во-первых, незащищенные страны неизбежно понизят свои платежи, независимо от количества очков, заработанных игроком в этом месяце за уничтожение инопланетян в других местах. Во-вторых, каждая «тарелка» должна считаться подарком судьбы, так как битвы позволяют тренировать солдат, получить деньги за продаваемые трофеи, раздобыть инопланетян и их снаряжение для изучения и, возможно, добыть *Elementium*. Не зря же более сложные уровни игры отличаются МЕНЬШИМ количеством UFO. Таким образом, необходимо патрулировать как можно большую территорию, чтобы перехватывать максимальное количество «тарелок».

Как видно из описания зданий, на базе можно поставить радары ближнего и дальнего действия. По затратам существенно отличается только время постройки этих двух радаров, так что, если время не поджимает, можно ограничиться только дальними радаром. Дальний радар засекает «тарелки» на расстоянии в 450 морских миль (что соответствует около 800 км). Совсем не обязательно прикрывать всю поверхность Земли (для этого потребовалось бы слишком много баз), но необходимо иметь хотя бы по одной базе в Европе, Азии, Северной и Южной Америках и Австралии. Всего можно построить до 8 баз. Первую базу следует строить либо в Европе (она может прикрывать государства, дающие больше всего денег), либо в Северной Америке (там меньше вероятность, что сбитые «тарелки» будут падать в воду).

Каждый игрок сам определяет для себя, что должно быть на каждой его базе. Обычно все исследования и большая часть промышленности располагаются на первой базе (так легче управлять), а остальные служат простыми базами наблюдения и перехвата противника. Чтобы база приносила пользу, на ней должен быть радар и ангар для перехватчика (если доступен FIRESTORM или AVENGER, то можно запускать перехватчи-

ки с других баз, но это невыгодно, так как враг может уйти да и топлива тратится больше). Стоимость постройки такой базы составит 800 000\$ за базу + 200 000\$ за ангар + 800 000\$ за радар = 1 800 000\$, а время постройки — около 25 дней. Кроме того, придется купить перехватчик за 600 000\$ и вооружить его. Итак, по самым минимальным подсчетам, стоимость новой базы оценивается примерно в 2,5 миллиона долларов.

Получается, что игрок, имеющий более 3 миллионов долларов в самом начале игры, может позволить себе сразу построить новую базу? Ни в коем случае! Прежде всего необходимо нанять ученых. Имея 10 ученых, игрок неминуемо проиграет. Надо иметь не менее 50 ученых и 50 инженеров. Поэтому следует сразу же построить *Living Quarters*, чтобы им хватило места (возможно, даже несколько, так как они непременно понадобятся). Далее, чем быстрее будут захвачены живые инопланетяне, тем лучше, поскольку из них можно выкачать полезную информацию. Поэтому *Alien Containment* следует строить с самого начала игры, поскольку он уже понадобится к моменту постройки. Без него захваченные живыми инопланетяне попросту погибнут. Наконец, совершенно необходимо построить дальний радар — это окупится с лихвой.

Практически все остальные деньги следует пустить на наем ученых и инженеров. Каждый ученый обходится в 60 000\$, а инженер в 50 000\$, так что удастся нанять около 20 тех и других. Как только ученые изобретут *Laser Rifle* (а это дело нескольких дней), инженеры должны произвести эти винтовки для всех солдат команды. Можно также получить немного денег, продав лишнее оборудование со складов. Следует как можно быстрее изучить *Heavy Laser*, чтобы построить *Tank/Laser Cannon* (на это можно оставить 500 000\$), перевооружить перехватчики лазерными пушками и далее производить эти пушки на продажу.

Во втором месяце денег будет намного меньше, так как придется выплачивать жалование ученым и инженерам, которые за этот

месяц не принесут особого дохода. Кроме того, весьма вероятно снижение субсидий от недовольных государств. Тут можно либо сразу вложить деньги в развитие промышленности (построить второй Workshop, вторые Living Quarters, если не построены, и нанять еще инженеров и ученых), либо нанять только инженеров до заполнения Workshop'a, чтобы в следующем месяце основать новую базу. По всей вероятности, вскоре понадобится вторая лаборатория, дополнительные жилые помещения, а также дополнительный склад, так как на складах скапливаются все захваченные трофеи.

В начале игры все солдаты вооружены автоматами и тяжелыми пушками. Пушки рекомендуется немедленно заменить на Auto Cannon. Кроме того, надо купить боеприпасов как для солдат, так и для перехватчиков. Следует взять несколько Stun Rod'ов для захвата живых инопланетян, а также не менее 10 осветительных ламп (Electro-flare), которые незаменимы в ночных миссиях.

Тактика боя всегда включает в себя осторожность, особенно на первом этапе игры, когда любое попадание врага может оказаться смертельным. Это означает, что в конце каждого хода каждый солдат должен спрятаться за стеной, за стойкой шасси своего корабля и т. д. Если спрятаться негде, можно хотя бы присесть на одно колено. Лучше пользоваться автоматическим оружием, так как хотя бы один выстрел из очереди да попадет, а меткость новичков оставляет желать лучшего. Если оставить время для выстрела, то солдат сможет отстреливаться даже во время чужого хода.

Как правило, солдаты должны прикрывать друг друга. Это означает, что, если один солдат вышел из укрытия, увидел врага и не попал, а вернуться назад нет времени, врага должен убить другой. Прикрытие осуществляют самые опытные и ценные солдаты, чтобы уменьшить вероятность их потери. Новичков можно набрать сколько угодно, а опыт ничем не купишь.

Перед тем как выходить из укрытия либо

входить в неисследованные районы (например, подниматься на другой этаж «тарелки» на лифте), солдаты должны хорошо отдохнуть, поскольку энергии может не хватить. Не стоит стоять в лифте, так как сквозь него можно стрелять. В наиболее опасных случаях (например, при входе в «тарелку») солдата должны прикрывать несколько других.

Как только появится возможность, стройте Tank/Laser Cannon. В этой игре солдаты не сидят в танках. Танк (HWP) — это автоматическая платформа с оружием. Ни один танк не может вести огонь очередями, но они обычно оснащены мощным оружием, что, впрочем, не имеет никакого значения. Танки вообще не должны стрелять! Ведь каждый убитый враг отмечается в «личном деле» солдата, и его характеристики и звания увеличиваются пропорционально количеству убитых. Танки же должны использоваться только для разведки. Солдаты могут спрятаться за свой танк, если больше спрятаться негде. При правильной игре танк замечает врагов и выдерживает их стрельбу благодаря своей броне, пока солдаты занимаются их уничтожением.

Каждая миссия требует уничтожения всех инопланетян, выживших после крушения «тарелки». Как правило, командный состав UFO остается на борту, а солдаты разбегаются по всей карте и могут появиться совершенно неожиданно. Бывали случаи, когда враг простреливал выход из десантного корабля, и вывод солдат был бы просто их убийством. В таких случаях танк просто незаменим. Если даже танк и будет уничтожен, то игрок потеряет только деньги и несколько очков, но не солдат. Кроме того, стрелявшего врага будет гораздо легче найти и уничтожить.

После появления Hover Tank'ов следует заменить ими лазерные танки. Танки на воздушной подушке передвигаются быстрее, лучше защищены, имеют более мощное оружие (плазменную пушку) и, самое главное, способны «взлетать» над полем боя и обнаруживать спрятавшегося врага. В самом начале игры можно купить Tank/

Cannon, который требует перезарядки перед каждой миссией и стреляет из Heavy Cannon. Есть также Tank/Rocket Launcher, который снабжен ракетной установкой и также требует перезарядки. Оба танка стоят около 500 000\$, но обычно игроки дожидаются лазерного танка.

По мере появления новых технологий вооружение и снаряжение солдат улучшаются. Если есть достаточное количество Elerium'a, то можно вооружить несколько человек Heavy Plasm'ой. Это оружие может стрелять очередями и способно уничтожить кибердиск с одного попадания. Тем не менее оно не вытесняет универсальные автоматические пушки, так как только они могут уничтожить несколько врагов одной очередью. Однако Small Launcher'ы легко вытесняют устаревшие Stun Rod'ы. Один выстрел из этого оружия дает большой разрыв, и все враги, попавшие в область разрыва, достаются игроку живыми. Stun Bomb вполне окупает затрачиваемый на нее Elerium-115.

Blaster Launcher, появляющийся в самом конце игры, является «абсолютным оружием». Его бомба дает мощнейший разрыв радиусом 8—10 клеток, но самым ценным является автоматическое наведение. Из этого оружия можно стрелять только прицельно, но второго выстрела обычно и не требуется. В отличие от всех остальных видов оружия, Blaster Launcher стреляет не только по прямой линии. Можно задать любую траекторию движения бомбы, с любыми поворотами и на любое расстояние (только следует учесть, что бомба может на что-нибудь наткнуться и взорваться преждевременно). Если надо уничтожить сразу 4—5 врагов либо сразу 2 кибердиска, нет ничего, что может сравниться с Blaster Launcher'ом. Кроме того, есть еще Hover Tank/Blaster Launcher, боезапас которого составляет целых 8 таких бомб! Но, к сожалению, в таком ужасном танке практически нет необходимости.

Многие полезные элементы снаряжения можно получить в самом начале игры. Например, аптечка (Medi-Kit). Она позволяет одному солдату вылечить больные органы

другого (при тяжелом ранении НР солдата будет постоянно уменьшаться, если рана не вылечена), ввести ему стимуляторы (повышают энергию, также позволяют поднять упавших без сознания) либо болеутоляющее, которое поднимет MORALE. Как правило, аптечка должна быть у каждого солдата на поясе.

Motion Scanner очень полезен при поиске врагов. Он засекает, кто передвигался за предыдущий ход. К сожалению, сканер не отличает передвижение своих солдат от передвижения врага, но тем не менее он помогает найти спрятавшихся врагов (они иногда скрываются на втором этаже домов, в садах и т. д.).

Stun Rod долгое время остается единственным средством захвата живых инопланетян. (Правда, можно захватить врага, если ранить его, но тут слишком велик риск убить. Тем не менее можно вооружить одного из солдат обычным пистолетиком и попробовать этот трюк.) Чтобы захватить врага с помощью Stun Rod'a, надо встать лицом к лицу с ним и использовать Stun Rod. При этом вероятность срабатывания не более половины, так что солдат имеет все шансы погибнуть, если у врага есть оружие.

Mind Probe — это специальный прибор, предназначенный для определения характеристик врагов. Самая важная характеристика — это должность врага, поскольку нет смысла захватывать в плен обычных солдат, они все равно ничего не знают. Если игрок имеет дело с обычным солдатом, его просто убивают. Преимуществом Mind Probe является то, что этот прибор может действовать даже сквозь стены — лишь бы враг был замечен кем-нибудь из солдат на этом ходу. Прибор также позволяет узнать, сколько у врага энергии, времени, какова его броня и т. д.

Psi Amp позволяет солдатам X-Com наводить панику на врагов и даже брать их под контроль, как Sectoid'ы. Вероятность успеха зависит от псионического уровня солдата, а его можно узнать только при тренировке в Psi-Lab. Если в команде есть хотя бы один

солдат с псионическим уровнем 40 или более, то он уже может брать под контроль врагов, а при каждом успешном использовании Psi-Amp'a псионический уровень растет. Кроме того, как и Mind Probe, этот прибор действует даже сквозь стены.

Как только технология Psi-Amp'a будет изучена, выполнять миссии становится намного легче. Допустим, солдат заметил врага. Если псионик с корабля не смог взять его под контроль, то можно просто убить его или заставить подойти ближе, чтобы солдат смог применить Stun Rod, а при неудаче погонять его, чтобы не осталось времени на выстрел, и повторить все сначала на следующем ходу. Или можно, например, использовать врагов для разведки (танк не может пролезть внутрь UFO, а если врага и убьют, не жалко, к тому же стрелявший выдаст себя).

Гранаты можно использовать как собственно гранаты и как часовые мины. По-моему, в этой игре вряд ли нужны часовые мины вообще, и не мешало бы упростить процедуру бросания гранат. Дымовые гранаты дают облако дыма и практически никогда не используются, поскольку дым в равной степени мешает и врагу, и игроку. Зато чрезвычайно интересны Proximity Grenade, они могут лежать очень долго и взорвутся только при прохождении рядом человека или инопланетянина. Это можно использовать, если точно известно, что на следующем ходу враги пойдут туда-то. Подрывной заряд (High Explosive) предназначен для уничтожения ненужных препятствий, но его также можно бросать как гранату, и с неплохими результатами.

ОСОБЫЕ ВИДЫ СРАЖЕНИЙ ВОЗНИКАЮТ ПРИ ОБОРОНЕ ТЕРРОРИЗИРУЕМЫХ ГОРОДОВ, ПРИ ЗАХВАТЕ ВРАЖЕСКИХ БАЗ И ОБОРОНЕ СВОИХ. Последнюю битву на Марсе также можно считать захватом вражеской базы, хотя она и несколько сложнее.

Кроме солдат X-Com и инопланетян, в городских битвах есть и обычные жители, причем игроку засчитываются отрицательные очки за гибель каждого из них. Враги, естественно, стремятся перебить горожан. В городе есть очень много укрытий (дома, сады

и пр.), которые мешают сразу увидеть врагов. Как правило, большая часть горожан погибает еще до прибытия солдат. В террористических миссиях нет «тарелки» (очевидно, она улетела, высадив десант). В этих миссиях часто встречаются Celatid'ы, в которых довольно трудно попасть. Глупые горожане не желают сидеть в своих домах, а вылезают прямо под пули. Но хуже всего, если среди врагов есть Chryssalid'ы. Преобразовав пару горожан, враги могут стать очень опасными.

ОБОРОНА ТЕРРОРИЗИРУЕМЫХ ГОРОДОВ — РЕЗУЛЬТАТ ПЛОХОЙ СТРАТЕГИИ ИГРЫ. При правильной игре террористические корабли должны засекаются и сбиваться перехватчиками с баз. Однако на начальной стадии игры невозможно защитить все города, поэтому городские битвы весьма вероятны. По возможности следует не допускать таких миссий. Если у игрока есть Hyper-Wave Decoder и он узнает о «тарелке», летящей с террористической миссией, ее надо обязательно сбить.

Время от времени враги организуют на Земле свою базу. Если базу не трогать, то с нее начнет летать большое количество UFO. Это можно использовать, если поблизости есть достаточное количество перехватчиков. Вместе в тем рано или поздно все равно придется атаковать базу, поскольку нужно захватить живым Commander'a.

На каждой вражеской базе находится около 12 врагов. Если это база Sectoid'ов, то там есть два кибердиска, если Floater'ов — два Reaper'a. Несомненно, завоевать базу Sectoid'ов гораздо сложнее, поскольку там есть лидер, который всю применяет свои ментальные способности. Зато, если его захватить, можно получить Psi-Lab. Основной задачей при овладении базой является захват командования, которое располагается на втором этаже в изолированном кабинете. Подходы к нему прикрывает сильная стража с обоими кибердисками либо Reaper'ами. При захвате вражеских баз широко используются танки. В SKYRANGER вмещается 3 танка, а в AVENGER — даже 4. Защита своих баз преимущественно заключается в подготовке к такой защите. Враги могут на-

пасть на каждую базу, причем *если битва будет проиграна (или на базе не будет солдат), то база считается потерянной*. Конечно, можно перехватить вражеский Battleship на подходе к базе, но это способен сделать только AVENGER, да и то он получит примерно половинное повреждение и будет чиниться около месяца (кстати, то же самое и с ранеными солдатами: чем сильнее рана, тем дольше срок лечения).

Можно построить на базах разнообразные защитные сооружения. В первую очередь это защитное вооружение. Если поставить на базу 2 Fusion Defenses да еще добавить Grav Shield, чтобы каждая установка стреляла по 2 раза, то они наверняка смогут уничтожить Battleship. Но во что это обойдется, ведь эти здания придется строить на каждой базе? Несколько дешевле Mind Shield, он просто уменьшает вероятность обнаружения базы врагом. Однако и он не дает полной гарантии.

Следовательно, на каждой базе должны быть солдаты для ее охраны, которые могут не иметь хорошей брони и боевого опыта, но они просто должны быть. Рекомендуется также держать на каждой базе пару танков — они смогут помочь в критической ситуации.

Основное правило при защите баз такое: враги проникают на базу через ангары и лифт, а защитники базы начинают миссию в своих казармах (Living Quarters). Следует строить базы так, чтобы казармы примыкали к ангарам и лифту, тогда солдаты легко перестреляют высаживающихся врагов. Главное, чтобы врагам не удалось ускользнуть и спокойно разгуливать по базе, потому что большинство зданий на базе двухэтажные, и разыскивание затаившихся врагов является довольно сложным и опасным делом. Можно просто оставить пустое место между ангаром и другими зданиями, и враги не смогут там пройти. С точки зрения защиты первая база (которую строит компьютер) создана просто безобразно: враги имеют возможность атаковать через три ангара, расположенных в разных углах базы. Некоторые игроки перестраивают свою базу при первой возможности.

Защитники базы практически всегда используют тяжелое вооружение, способное бить по площадям, и гранаты. Иногда в одном ангаре скапливается до 6—8 врагов одновременно. Очень хорошо подходит Auto Cannon (Blaster Launcher еще лучше, но жаль тратить бомбы). Также крайне удобны Proximity Grenade, особенно если их кинуть штук 5—6. Враги неизбежно будут продвигаться мимо гранат и подрываться на них.

Наконец, в арсенале защитников обязательно должен быть Small Launcher и несколько бомб, поскольку среди нападающих бывают не только лидеры, но и Commander'ы. Танки очень хороши против Chryssalid'ов, которые тоже иногда участвуют в атаке. Естественно, Chryssalid совершенно незащищен против танка (не может же он преобразовать машину).

БИТВА НА МАРСЕ ОТЛИЧАЕТСЯ БОЛЬШИМ КОЛИЧЕСТВОМ И ХОРОШИМ ВООРУЖЕНИЕМ ИНОПЛАНЕТЯН. Кроме того, при переходе с поверхности Марса вглубь почему-то исчезают все боеприпасы (возможно, ошибка в игре), так что надо обязательно взять с собой лазерное оружие. На Марс должны лететь только психически сильные солдаты, иначе их просто возьмут под контроль. Очень хорошо, если в команде есть несколько солдат с Psi-Amp'ами. На нижнем уровне базы врага встречаются и Chryssalid'ы, и Celatid'ы, и Ethereal'ы, вооруженные Blaster Launcher'ами, и многие другие. Надо добраться до инопланетного мозга и уничтожить его. Причем проигрыш миссии означает проигрыш всей игры, а не только потерю одного корабля с солдатами. Поэтому перед полетом на Марс надо хорошо подготовиться.

СУЩЕСТВУЮТ САМЫЕ РАЗЛИЧНЫЕ СТРАТЕГИИ ТРЕНИРОВКИ СОЛДАТ. Проще всего иметь одну начальную команду и посылать ее на все миссии. Однако игрок не может узнать псионическую силу своих солдат, пока не построит Psi-Lab, и в этот момент может оказаться, что вся его великолепная команда совершенно не годится для полета на Марс. Поэтому следует понемногу тренировать те команды, которые находятся на базах, чтобы в дальнейшем из

лучших солдат сформировать надежную команду и тренировать только ее. Всех солдат можно тренировать, если держать на каждой базе не простой перехватчик, а AVENGER или хотя бы LIGHTNING, которые способны как сбивать UFO, так и высаживать солдат. Это также более надежно, чем иметь один AVENGER и много перехватчиков, так как если этот AVENGER будет в починке, некому станет везти десант.

На протяжении всей игры игроку постоянно не хватает Elerium'a. Как уже говорилось, этот элемент нельзя купить либо синтезировать, его можно только извлечь из двигателей UFO, если эти двигатели окажутся целыми. Каждый целый двигатель приносит 50 единиц Elerium'a, но захватить его очень нелегко. Посмотрите на таблицу производимых вещей еще раз. Elerium нужен для патронов, для брони, танков, кораблей (причем они используют небольшое количество за каждый вылет) и для многого другого. Все плазменное оружие требует специальных патронов, для производства которых нужен Elerium. По сравнению с ним деньги ничего не стоят. Если какая-либо «тарелка» сядет сама, ее надо немедленно захватить, потому что ее двигатели целы. По сути, для выигрыша достаточно иметь всего 300—500 единиц Elerium'a.

Существует гипотеза, что если поставить на перехватчик достаточно слабое оружие, то можно сбивать маленькие «тарелки», не разнося их двигатели. Если она подтвердится, то оптимальной стратегией будет организация двух перекрывающихся сетей перехватчиков для борьбы с сильными и слабыми врагами.

Основной, причем неизбежной, статьей расхода Elerium'a является заправка перехватчиков и грузовых самолетов. Каждый AVENGER за один вылет потребляет 6—7 единиц Elerium'a. Следует минимизировать расходы по этой статье, так что вылеты FIRESTORM'a, тратящего меньше всего, невыгодны, если затем приходится посылать AVENGER с солдатами для уничтожения экипажа сбитой «тарелки».

Можно действовать одним из двух путей: или держать на базе FIRESTORM вместе со старым SKYRANGER'ом для десанта, или использовать LIGHTNING. Первый вариант плох из-за необходимости держать два ангара, а также высокой стоимости старого корабля (500 000\$ в месяц), а второй — из-за низкой скорости корабля и невозможности перевозить танки. На практике, очевидно, будет использоваться комбинированный вариант: на одной базе FIRESTORM + SKYRANGER, на двух других — AVENGER'ы и еще на двух — LIGHTNING'и. Это вызвано тем, что технология FIRESTORM'a появляется первой, и обычно такой перехватчик сразу строится, поскольку он позарез нужен, а более быстр только AVENGER, который появится нескоро. Желательно, чтобы базы с AVENGER'ами могли «страховать» базы с LIGHTNING'ами и перехватывать редкие высокоскоростные UFO. Кроме того, команды LIGHTNING'ов не будут иметь танковой поддержки и, следовательно, должны иметь хорошую броню (хотя бы Power Suit).

Оценка: 10 («Невероятно, но они сделали это»).

Комментарий

UFO — отличная игра, но она слишком простая. Вероятно, этим и вызвана значительная часть ее популярности. Как только игрок поймет предназначение различных зданий на базах, он выиграет буквально автоматически. Кроме того, эта игра имеет слишком большую «одноразовость»: тот, кто сумел в нее выиграть один раз, легко выиграет и в другой, поскольку элементы стратегии довольно очевидны.

На мой взгляд, постоянно повторяющиеся миссии довольно быстро становятся скучными. Вот уже перепробованы все виды оружия, перебиты самые разнообразные монстры, но снова приходится делать одно и то же. Как только игрок научится передвигать солдат, используя подходящие укрытия, и

стрелять, думать ему приходится совсем немного.

Детальность и реалистичность реализации боя просто потрясают, но тем не менее есть и концептуальные недостатки. Жаль, например, что практически любое попадание убивает. Это уничтожает различия между видами оружия и делает малополезной аптечку. Если бы для уничтожения опасных инопланетян требовалось попасть не один раз, а два-три, миссии были бы интереснее. Кроме того, в UFO слишком мало разновидностей врагов. Долж-

ны быть, например, кристаллические монстры, которые отражают лазерные лучи, бронированные чудовища, которых можно взять только огнем, Snakeman'ы могли бы размножаться прямо в процессе боя и т. д.

Зато очень хороша идея о том, что для исследования технологий сначала надо отбить соответствующие предметы у врага. Можно было бы немного развить эту идею, чтобы для понимания технологии какого-либо оружия надо было захватить, допустим, *Ethereal Scientist*'а (почему бы и нет?).

PANZER GENERAL

Производитель: *Фирма SSI, 1994 г.*

Жанр: *стратегическая игра (wargame).*

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: *процессор не ниже 80386, видеоадаптер VGA, порядка 15 Мбайт на жестком диске, необходима мышь.*

Panzer General — одна из современных военных игр, отличающихся от старых игр этого жанра меньшей степенью абстракции и большим реализмом. Если в Империи, например, все наземные армии были совершенно одинаковыми, то в Panzer General каждая армия имеет свой класс, тип, боевой опыт и укомплектованность, что повышает интерес к игре и усложняет ее стратегию.

Как и многие другие военные игры, Panzer General содержит набор игровых сценариев, причем в каждом из них игрок может выступать либо за Германию и ее сателлитов, либо за союзников. Эти сценарии моделируют многие реальные сражения второй мировой войны, и все игровые армии также относятся к этому периоду. В этой игре нет редактора сценариев, так что игрок может только выбрать один из существующих сценариев. К счастью, их не так уж мало (порядка 30), и они требуют самой различной стратегии игры.

Карта каждого сценария разбита на шестиугольники, как пчелиные соты. Гексагональная структура карты давно стала стандартом сначала в настольных, а потом и в компьютерных военных играх. Основное ее преимущество перед обычной квадратной структурой состоит в том, что расстояние от центра одной клетки до центров всех соседних с ней клеток одинаковое, в то время как при квадратной структуре расстояние до центров соседних клеток по диагонали больше, чем по горизонтали и вертикали. Кроме того, шестиугольник имеет всего 6 соседних клеток, а не 8, как квадрат, так что клетки горо-

дов легче защищать, поскольку враг не может одновременно ввести в бой большое количество армий.

На карте сценария могут присутствовать самые разные типы ландшафта — леса, болота, холмы, горы, реки, моря и т. д. Скорость передвижения наземных объектов сильно зависит от типа поверхности, по которой они передвигаются. Каждая наземная армия имеет свою скорость и проходимость, от которых зависит реальная скорость передвижения по каждому типу ландшафта. Лучше всего, конечно, передвигаться по дорогам, если они есть. Кроме того, в Panzer General существует погода, которая сильно влияет на проходимость поверхности различных типов и особенно на действия авиации (например, в дождливые дни авиация вообще не может действовать). Опытные игроки часто просматривают прогноз погоды, чтобы точно планировать свои операции, хотя и прогноз иногда ошибается. Очевидно, в каждый сценарий Panzer General заложены вероятности появления погоды разного типа, в зависимости от места и времени года соответствующего исторического сражения.

Кроме ландшафта, на карте каждого сценария могут быть города, аэродромы и морские порты. Обычно некоторые из этих объектов принадлежат Германии или Италии, другие — союзникам, но иногда попадают и «нейтральные» города, которые не защищены и являются легкой добычей для любой из сторон. Как правило, одна из противоборствующих сторон нападает, а другая защищается. Чтобы выиграть, нападающей стороне требуется успеть захватить все нужные «выигрышные объекты» (victory objectives; чаще всего это города) за определенное число ходов. Если цель будет достигнута на несколько ходов раньше, то победа считается *полной* (Major Victory), иначе она лишь *частичная* (Minor Victory). Обороняющейся стороне для победы достаточно продержаться требуемое количество ходов, чтобы не дать победить нападающим.

Panzer General имеет стройную и логичную систему характеристик различных бое-

вых единиц. Большинство этих характеристик определяется типом оружия, которым вооружена боевая единица. Фактически в этой игре содержатся данные по всем типам танков, самолетов и артиллерии, участвовавшим во второй мировой, вплоть до незначительных модификаций. Особенно подробно представлена немецкая боевая техника. Ниже описываются различные характеристики типов оружия.

Мобильность и проходимость боевых единиц определяется параметрами Movement и Fuel. Параметр Movement определяет скорость перемещения армии и тип этого перемещения. Пехота обычно передвигается пешком (leg), самолеты летают (air), корабли плывут и т. д. Механизированные части могут быть на гусеницах (tracked), на колесах (wheeled), полугусеничными (half-tracked) либо вездеходными (all terrains), причем колесные машины обычно имеют большую скорость, но меньшую проходимость и защищенность. Пехота и особенно артиллерия передвигаются слишком медленно, но для них можно приобрести транспорты — колесные либо полугусеничные.

Параметр Fuel определяет *максимальный запас топлива у армии* (то есть максимальное количество клеток, которое она может пройти без дозаправки). Наземные машины получают топливо из ближайшего города, так что вдали от городов они могут долго ждать дозаправки. Заправка невозможна, если армия находится в пределах действия вражеской артиллерии. Самолеты могут дозаправиться только возле аэродромов, и нехватка топлива приводит к их уничтожению.

Параметр Ammo определяет *максимальное количество боеприпасов у армии*. Боеприпасы расходуются при каждом участии армии в бою. Во время своего хода армия может атаковать только один раз, но во время хода противника на нее могут напасть несколько армий, и в каждом таком бою также расходуются боеприпасы. Снаряды пополняются по тем же правилам, что и топливо, и даже той же командой (конечно, самолеты без боезапаса не разбиваются). Если у армии кон-

чились боеприпасы, она становится легкой добычей для любого врага, так что за этим надо внимательно следить.

Все боевые единицы Panzer General разделены на 4 класса, в зависимости от того, какую цель они из себя представляют. *Это воздушные, морские, наземные бронированные (hard) и небронированные (soft) цели*. Каждая боевая единица имеет свою силу атаки по каждому из четырех классов целей. Это позволяет легко разделить, например, танки с сильным пулеметным вооружением (большая сила атаки Soft-целей) и пушечным вооружением (большая сила атаки Hard-целей, а Soft-целей малая). Некоторые типы армий не могут сами атаковать цели определенных классов, но неплохо защищаются от них (например, зенитные пушки хорошо справляются с танками).

Защищенность боевых единиц не менее важна, чем их сила атаки. Она определяется параметрами Air Defense (*защита от вражеских самолетов*) и Ground Defense (*защита от всех остальных атак*). Механизированные армии (в частности, танки) имеют еще и параметр Close Defense, который намного меньше, чем Ground Defense. Этот параметр используется, если армия напала на хорошо укрепленную или расположенную в естественных укрытиях (лес, горы) пехоту или противотанковую артиллерию. В таких атаках танки могут понести неоправданно высокие потери.

Этот пример показывает, что хорошо укрепленные армии уничтожить гораздо сложнее, чем неукрепленные. Закапываться в землю могут только пехота и противотанковая артиллерия, причем некоторые типы пехоты создают оборонительные сооружения гораздо быстрее остальных. Чем дольше пехота стоит на месте, тем сильнее ее укрепления. Если они особенно сильны, то велика вероятность «яростной защиты» (Rugged Defense), при которой нападающих обычно гибнет гораздо больше, чем защитников.

Когда одна боевая единица в Panzer General нападает на другую, обе армии по очереди атакуют друг друга, причем напав-

шая армия вовсе не обязательно атакует первой. Одним из параметров, влияющих на очередность атаки, является *инициатива* (**Initiative**). Чем больше инициатива армии, тем больше шансов, что она будет атаковать первой и, следовательно, сможет нанести врагу некоторые повреждения и ослабить ответную атаку. Значение очередности атаки повышается, если сила атаки больше, чем защита от нее (например, в воздушных боях истребителей). В ранних танковых боях, где защита намного больше атаки, неважно, кто будет атаковать первым.

Дальность действия огня (Range) определяется только для артиллерии и зенитных орудий, все остальные типы боевых единиц способны атаковать врага только по соседству с ними. Поскольку артиллерия стреляет издалека, она совсем не несет потерь при атаке. Кроме того, как мы уже видели, артиллерия может держать город под обстрелом и не давать его защитникам подвозить снабжение и пополнения.

Параметр **Spot** определяет *разведывательные возможности боевой единицы*. Игрок может в любой момент включить и выключить режим «видимого врага», в котором видны все вражеские армии, даже находящиеся далеко в тылу, но это «нечестная игра». Гораздо интереснее, если вражеские армии невидимы, пока не будут замечены возле линии фронта. Параметр **Spot** определяет дальность, на которой данная армия замечает врагов. Существуют специальные разведочные машины и разведочные самолеты.

Как известно, за время войны появилось много новых конструкций, и **Panzer General** учитывает это. Каждый тип оружия имеет свое «время жизни» (например, с 1939 по 1942 год). Это означает, что танки «тигр», например, недоступны до Курской битвы, где они впервые использовались в больших количествах. Каждую армию можно оснастить новым оружием, сохранив ее боевой опыт и силу, но при этом класс армии не может измениться (например, танковое соединение не станет артиллерийским).

ВАЖНЕЙШИМ ПАРАМЕТРОМ КАЖДОЙ КОНКРЕТ-

НОЙ АРМИИ ЯВЛЯЕТСЯ ЕЕ БОЕВОЙ ОПЫТ. Опытные войска гораздо более эффективны: они несут меньшие и причиняют большие потери, а также чаще атакуют врага первыми. Боевая единица получает опыт в каждом бою, причем наибольшее количество — в бою против более опытного врага. Таким образом, чем опытнее армия, тем сложнее для нее повышать свою опытность. Кроме того, если армия не участвует в бою, она постепенно теряет свой опыт. Его нельзя купить или получить в результате тренировок — источником опыта может быть только бой.

Каждая боевая единица также имеет свою силу, или укомплектованность. Свежая дивизия имеет силу 10, но это число может быть сильно снижено в боях, и пропорционально уменьшится количество убиваемых врагов. Если армия понесла очень большие потери, то ее следует отвести в ближайший город и пополнить, поскольку это гораздо дешевле, чем создавать новую, и к тому же можно сохранить боевой опыт соединения. Пополнения бывают *обычные* и *элитные*. Первые несколько уменьшают опыт боевой единицы, а вторые сохраняют его, но стоят намного дороже. Наконец, можно создать усиленные боевые единицы (с силой 11 и выше), но это требует времени и денег. Конечно, сила атаки усиленных армий выше, но очень трудно поддерживать их усиленными, если они непосредственно взаимодействуют с врагом.

Наконец, пехотные дивизии и противотанковые орудия имеют параметр **Entrenchment** (*укрепленность*), который во многом определяет количество потерь у тех, кто будет атаковать эти армии. Как правило, укрепленность растет со временем, если защитники стоят на месте, так что игровое время работает на них. Кроме того, каждый тип ландшафта имеет свое значение **Entrenchment'a**, поэтому пехотная дивизия, даже не успевшая закрепиться в лесу или в горах, может причинить большие потери наступающим танкам врага. Укрепленность армии уменьшается с каждой направленной на нее атакой, поэтому тактика пролома укрепленной обороны включает в себя комби-

нированную атаку авиацией, артиллерией и наземными силами.

Деньгами в Panzer General служит «престиж». Каждая сторона в каждом сценарии получает определенное количество престижа, которое может изменяться в процессе игры. Престиж можно получить, захватив чужие города; кроме того, каждый собственный город постоянно генерирует небольшое количество престижа, и еще немного можно получить за победы над армиями врага. Престиж расходуется на приобретение новых боевых единиц и пополнение старых. Обе функции можно выполнить в любом своем городе, так что нередко в только что захваченном городе строятся армии для следующей атаки.

ВСЕ ТИПЫ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ В ИГРЕ PANZER GENERAL РАЗДЕЛЕНА НА КЛАССЫ, которые во многом определяют их боевое применение. Как правило, разные типы одного и того же класса различаются скорее количественно, чем качественно. Различных классов боевых единиц в игре немного, и они, конечно, нуждаются в подробном анализе.

Первым классом является *пехота (Infantry)*. Она, конечно, не так хорошо защищена, как танки, но зато способна закапываться в землю и эффективно защищаться от вражеских танков. Пехота проходит по 2—3 клетки за ход, но ее проходимость достаточно высока. Можно снабдить пехоту транспортом, что поможет ей передвигаться быстрее, но резко увеличит ее стоимость. К классу Infantry относятся также многие специализированные виды небронированных войск, например партизаны, кавалерия и десантники. Существует также особая *штурмовая пехота (Pioniere)*, которая игнорирует укрепления врага, и *мостовкладчики (Bridge Engineers)*, которые отличаются от пионеров только тем, что способны налаживать переправы через реки для других войск. Инженеры и пионеры стоят намного дороже, чем обычная пехота.

Класс танков описан наиболее полно (не зря же игра называется Panzer General!). Танки предназначены для осуществления быстрых и глубоких прорывов, захвата незащи-

щенных городов и атаки тыловых подразделений. Ничто не может сравниться с танками на открытом месте, но лучше не вводить их в леса или болота. Как правило, танки атакуют укрепленную пехоту в последнюю очередь, после ударов авиации и артиллерии. Основные параметры для танков — их Ground Defense, а также сила атаки Hard- и Soft-целей.

Класс разведочных машин (Recon) немногочисленный. В него входят быстроходные и сравнительно слабооруженные машины, главным параметром которых является Spot — способность замечать врагов издалека. Большинство таких машин видят врага за 4 клетки, тогда как танки и пехота — всего за 2 клетки. Кроме того, эти машины дешевы, так что они обычно идут впереди наступающих войск и ведут разведку, несмотря на слабую защищенность, поскольку получаемая информация окупает даже потерю машины, если она нарвется на сильного врага. Такие машины применяются еще для добивания убегающих врагов и прочих подобных операций; они обладают высокой проходимостью и иногда используются для разведки в глубоком тылу врага.

Класс Artillery включает в себя дальнобойные орудия, расстреливающие врага на расстоянии 2 или даже 3 клетки. Артиллерия бывает самоходная и несамоходная, последняя непременно нуждается в транспорте, поскольку без них способна передвигаться только на 1 клетку за ход. Армии в Panzer General могут проводить погрузку на транспорт и выгрузку только один раз за ход, поэтому несамоходные пушки обычно тратят лишний ход на развертывание. Самоходные орудия передвигаются быстро, могут атаковать с ходу и неплохо защищены, но обладают своими недостатками. Некоторые из них атакуют врага только вплотную, другие имеют слишком маленький боезапас (всего на 3 выстрела!). Для артиллерии действует особое «правило поддержки»: если враг атакует любую армию, за которой стоит артиллерия, то сначала артиллерия стреляет по атакующему, а уже потом он получает шанс на атаку.

Класс Anti-Tank включает в себя противо-

танковую артиллерию, которая, как и обычная, может быть самоходной (истребители танков) или несамоходной. Несмотря на то что часто противотанковая пушка или САУ является модификацией обычного орудия, свойства ее совсем другие. Противотанковые пушки не могут стрелять на большие расстояния — только по соседним врагам. Зато они могут закапываться в землю (повышать свой Entrenchement). Кроме того, для противотанковых орудий действует такое правило: если на них нападают танки, они практически всегда стреляют первыми. Конечно, основной параметр противотанковых орудий — сила атаки бронированных целей.

Авиация в игре Panzer General представлена тремя классами: *истребители (Fighter)*, *тактические бомбардировщики и штурмовики (Tac Bomber)* и *стратегические бомбардировщики (Level Bomber)*. Наиболее полезными из них являются тактические бомбардировщики, которые могут наносить врагам огромный ущерб. Впрочем, для уменьшения Entrenchement'a врага годятся самолеты любых типов, даже истребители. В каждой клетке карты Panzer General может одновременно находиться одна наземная (морская) боевая единица и один самолет, атакующий или охраняющий эту единицу.

Класс тактических бомбардировщиков обычно достаточно многочисленный, в него включены пикирующие бомбардировщики, штурмовики, а также истребители-бомбардировщики. Пикирующие бомбардировщики и штурмовики (например, различные модификации JU87) летают медленно и имеют небольшой запас топлива и боеприпасов, зато они чрезвычайно эффективно бомбят наземные армии (по силе атаки не уступают танкам!). Как правило, при атаке штурмовики надо прикрывать истребителями сопровождения, поскольку даже устаревшие вражеские аэропланы способны нанести им ущерб.

Истребители-бомбардировщики летают быстрее и дальше, а также имеют больший боезапас, но сила их атаки меньше, чем у штурмовиков. Некоторые истребители-бом-

бардировщики могут сами атаковать вражеские самолеты (хотя и слабее, чем «чистые» истребители), и все они имеют неплохую защиту и отлично отстреливаются, так что нередко могут победить напавших на них истребителей. Кроме того, они отлично ведут разведку, однако стоят несколько дороже, чем штурмовики.

Истребители (Fighters) используются для завоевания превосходства в воздухе (по крайней мере, локального). Истребители летают быстрее всех остальных самолетов, но их запас топлива часто недостаточен для сопровождения бомбардировочных групп. Они могут атаковать и наземные армии врага (например, для уменьшения Entrenchement'a), но редко наносят серьезные повреждения. Истребители могут охранять от вражеской авиации самолеты и наземные армии. Если враг нападает на боевую единицу, по соседству с которой находится истребитель, то действует «правило перехватчиков»: первый удар наносят охраняющие истребители, и только потом враг может прорваться к своей цели (иногда прорываться уже некому...). Основными параметрами истребителей являются их инициатива (маневренность), сила атаки воздушных целей и защита от их атак.

Стратегические бомбардировщики (Level Bombers) летают на средней скорости и имеют огромные топливные баки, что позволяет им атаковать цели в глубоком тылу противника. Они также летят очень высоко, что приводит к повышению их защищенности от зенитной артиллерии противника (по этому параметру они превосходят истребители и штурмовики). Кроме того, стратегические бомбардировщики обладают большим количеством пулеметов и вполне способны отстреливаться от вражеских истребителей. Основным предназначением стратегических бомбардировщиков является бомбардировка вражеских городов, что вызывает у врага потерю престижа и может даже превращать эти города в «нейтральные». Они также могут уничтожать вражеские аэродромы. Поскольку такие действия малоэффективны, стратегические бомбардировщики использу-

ются относительно редко. Однако некоторые из них, наверное, способны нести торпеды, так как очень хорошо атакуют вражеские корабли.

Наземная зенитная артиллерия в Panzer General разделена на два класса. К *классу Air Defense* отнесена *дальнобойная зенитная артиллерия*, которая способна поражать вражеские самолеты на расстоянии 2 и даже 3 клетки. К этому классу принадлежит как *стационарная* (нуждающаяся в транспортах для перевозки), так и *самоходная зенитная артиллерия*. Как правило, стационарные зенитки стреляют сильнее и дальше, но зато самоходные могут сопровождать атакующие войска. Как и истребители, орудия Air Defense «перехватывают» вражеские самолеты, пытающиеся атаковать любой объект в пределах зоны обстрела орудия. Они очень хороши в защите, поскольку одна зенитная батарея способна прикрыть целый город и всех его защитников.

К *классу Anti-Air* принадлежат *мобильные и, как правило, многоствольные зенитные комплексы*, которые могут атаковать только самолеты, расположенные в соседних клетках. В отличие от средств Air Defense, эти машины могут также атаковать вражеские наземные части, хотя и с небольшой силой. Кроме того, они лучше атакуют самолеты, чем самоходные машины Air Defense, и стоят дешевле. Обычно машины Anti-Air выбирает атакующая сторона, если вражеская авиация не очень сильна, поскольку они не могут атаковать более одного самолета за ход.

Все прочие боевые единицы (транспорты, корабли, форты и т. д.) не принадлежат ни к какому классу, и их (кроме наземных транспортов) нельзя купить. Эти боевые единицы даются как вспомогательные в некоторых сценариях, но иногда их роль достаточно велика, и поэтому стоит уделить им немного внимания.

Наибольшее значение имеет *наземный транспорт*, поскольку он просто необходим для наступающей пехоты, самоходной артиллерии и Air Defense. Важнейшим параметром транспорта является не его скорость или

проходимость (хотя и эти характеристики достаточно важны), а защита (Ground и Air Defense). Дело в том, что враги могут атаковать армию, передвигающуюся на транспортах, и при этом принимаются в расчет характеристики транспорта, а не то, что он перевозит. Таким образом, даже слабая пехота или кавалерия может нанести потери перевозимым войскам. Особенно трудно уберечь транспорт от вражеских атак с воздуха, поскольку истребители в наступлении обычно сопровождают бомбардировщики.

В Panzer General существуют также *транспортные корабли* (если на карте сценария есть море) и *транспортные самолеты*. Обычно они не показываются на карте, когда пусты, но компьютер ведет подсчет количества транспортов, и если они еще есть, то можно в любом порту посадить любую наземную армию на транспортный корабль. Десантников также можно посадить на самолеты на любом аэродроме. Как всегда, транспорты надо охранять другими кораблями и самолетами. Высаживать десант можно в любом месте суши, при этом пустой транспорт исчезает.

В некоторых сценариях у одной или обеих сторон есть *боевые корабли (эсминцы, подводные лодки, крейсера, линкоры, авианосцы, патрульные катера и т. д.)*. Panzer General в основном сухопутная игра, и корабли в ней присутствуют только в тех сценариях, где одна сторона проводит высадку десанта, а другая должна ей помешать. Крупные корабли отличаются от мелких главным образом не силой атаки, а ее дальностью и защищенностью. Линкоры и тяжелые крейсера стреляют на 4—5 клеток, что позволяет им эффективно бомбардировать объекты на побережье. Значение авианосцев, конечно, зависит от количества самолетов и наличия наземных аэродромов.

Наземные укрепления (форты) обычно присутствуют в сценариях, описывающих завоевание Франции в 1940 году (линия Мажино). Укрепления, конечно, не могут двигаться, но зато они хорошо защищены, стреляют с большой силой и обладают приличным боеза-

пасом. Их по возможности следует обходить, а не атаковать.

Как уже говорилось, в Panzer General соперники делают ходы по очереди. Каждая боевая единица за ход может один раз передвинуться и один раз атаковать, причем не обязательно в этом порядке. Если ожидается, что атакующая армия понесет потери, то иногда лучше на первом ходу подвезти ее к линии фронта (и возможно, выгрузить из транспортов), а на следующем ходу атаковать и сразу же отвести армию в тыл для пополнения. Армии не могут проходить через позиции врага (кроме самолетов).

Когда одна боевая единица атакует другую, обе они наносят друг другу по одному удару. Кто будет атаковать первым, зависит от опыта и инициативы обеих боевых единиц. Иногда атакуемую единицу защищает артиллерия, истребители или Air Defense (соответствующие правила приведены выше), которые в любом случае атакуют первыми. Как правило, результатом атаки являются некоторые потери для одной или обеих сторон. Если потери одной из сторон (в основном атакуемой) очень велики, она может бежать с занимаемой клетки или даже сдаться в плен (при этом она просто исчезает).

В общем случае значения этих потерь зависят от силы атаки и защищенности сражающихся армий, а также от их боевого опыта. Кроме того, большое значение имеют типы ландшафта, на которых они расположены. Например, легче всего оборонять берег реки, поскольку враг будет вынужден вступать в бой, находясь на переправе, а это сильно снизит его боеспособность. Танки лучше всего использовать на открытом месте, а пехоту, наоборот, в лесах, горах или окопах. Если один танк атакует другой на равнине, то результаты определяются только силой атаки Hard-целей, Ground Defense и боевым опытом.

Если атакуется пехота или противотанковая артиллерия, то имеет большое значение укрепленность защитников (Entrenchement) и тип атакующей армии. Чем дольше защитни-

ки находились на своих позициях, тем больше их Entrenchement. Если сильноукрепленная армия имеет возможность отстреливаться (то есть она атакуется не авиацией или артиллерией издалека), то, чем сильнее ее Entrenchement, тем больше шанс на Rugged Defence (яростную защиту). При этом атакующему редко удается уничтожить более 1—2 защитников, и ценой за это является потеря 3—5 своих единиц. Иногда, если атакующий слишком слаб, его атака захлебывается в крови (Attack broken up!). Невыгодно бросать на укрепленные позиции танки, поскольку при этом используется их Close Defense, которая намного меньше, чем Ground Defense. Вместо этого лучше атаковать пионерами и инженерами, которые *игнорируют вражеские укрепления*, но такая специализированная пехота стоит дороже многих танков.

Не следует забывать, что каждый тип ландшафта имеет свой Entrenchement по умолчанию, который приписывается пехоте, даже если она только что пришла на это место. Во многих сценариях есть специальный тип ландшафта — долговременные полосы обороны, и любая пехота, находящаяся там, имеет очень большой Entrenchement (порядка 8). Поэтому не следует атаковать танками и другими бронемашинами врагов, находящихся не на открытой местности (кроме переправляющихся через реку). Для этого можно использовать комбинированную атаку авиацией, артиллерией и пехотой.

СТРАТЕГИЯ УПРАВЛЕНИЯ ВОЙСКАМИ В PANZER GENERAL ЧРЕЗВЫЧАЙНО РАЗНООБРАЗНА И СИЛЬНО ЗАВИСИТ ОТ КАРТЫ СЦЕНАРИЯ И СИЛ ПРОТИВОБОРСТВУЮЩИХ СТОРОН. Если игрок хорошо знаком с характеристиками различных боевых единиц, то он должен поступать согласно здравому смыслу, по возможности ничего не упуская. Например, перед атакой врага следует убедиться с помощью разведки, что его не поддерживает артиллерия; в противном случае выгоднее сначала выбить артиллерию, а уж потом проламывать оборону врага. Если враг имеет истребители, то надо сопровождать свои бомбардировщики, а если у него

есть только зенитные пушки, то можно использовать стратегические бомбардировщики, которые лучше защищены. Лучше всего сначала попробовать выиграть с «видимыми врагами», чтобы уяснить стратегию противника, а уж потом сыграть «по-честному».

Некоторые сценарии Panzer General включают в себя высадку десанта, морские и воздушные бои (Норвегия, Сицилия, Британия), массированный воздушный десант (Крит), но в большинстве из них основными являются сухопутные войска, а преимущество в авиации прочно принадлежит одной из сторон. Несомненно, все сценарии сильно отличаются друг от друга, но все же есть некоторые стандартные тактические элементы, которые используются достаточно часто.

Чтобы защитить отдельную клетку (как правило, город), требуется поместить на соседние с ней клетки армии, которые хорошо защищаются (пехоту и противотанковую артиллерию), а в саму защищаемую клетку поставить дальнобойную артиллерию. Тогда при попытке атаковать любую из защищающихся армий артиллерия будет стрелять по атакующему, и он понесет дополнительные потери. Если у врага есть авиация, то стоит поставить сзади Air Defense, чтобы прикрывать защитников, и в первую очередь — артиллерию.

Такая оборона может продержаться 2—4 хода в зависимости от сил атакующего и безопытности его действий. Как правило, танки атакующей стороны должны обойти город, чтобы блокировать переброску туда резервов. Обычно при атаке укрепленного города выбирается один из его защитников, на котором концентрируются все атаки. Сначала назначенный защитник атакуется авиацией и артиллерией, затем наземными силами, причем в конце хода должно остаться «свежее» подразделение, которое займет место уничтоженного защитника. В дальнейшем все атаки концентрируются на клетке города, и после уничтожения его защитников прорвавшаяся армия вступает в него.

Чтобы максимально укрепить оборону, следует использовать больше дальнобойной артиллерии крупных калибров. Например,

если поставить за городом еще одну батарею, то прорвавшая оборону армия будет встречена двойным огнем и атакована защитниками с флангов, в результате чего позиция может быть удержана. Как правило, в оперативной глубине обороны должны располагаться резервы, готовые заменить ослабленных защитников. В некоторых сценариях («Барбаросса», «Москва 1941» и т. п.) защитники располагают лучшими танками, но не боевым опытом. В этих случаях можно организовать неожиданные контрудары по наступающей пехоте и особенно артиллерии, поскольку без нее захватить город гораздо сложнее.

Опытные игроки используют для защиты природные условия. Если на пути у врага есть лес, то в нем может окопаться пехота, способная задержать ударную группировку на 1—2 хода. Кавалерия из лесу атакует вражескую артиллерию, пока она находится на транспорте. Проще всего защищать переправы на реке. Но больше всего защитникам помогает плохая погода. Вражеские самолеты не могут атаковать в нелетную погоду, так что какая-нибудь самоходная зенитная установка способна напасть на тыловой аэродром, причинив большой ущерб. Кроме того, дождливая погода размывает дороги, и темп наступления падает.

Стратегия обороны включает в себя один главный вопрос: какие объекты оборонять, а какие нет? Если у обороняющегося хватает сил для защиты всех объектов, то у него нет никаких проблем, но обычно это не так. Для ответа на этот вопрос требуется разобратся с военным значением каждого отдельного объекта.

Захват городов дает противнику престиж, а также передовые базы для заправки и пополнения своих войск. Кроме того, в захваченных городах можно построить новые армии, которые сразу вступят в бой, но они не будут обладать боевым опытом. Значение каждого отдельного аэродрома определяется количеством авиации у атакующего, а также количеством и расположением аэродромов на карте. Иногда успешная защита ключевого аэродрома практически выводит из игры

вражескую авиацию. Не меньшее значение имеют дороги, особенно переправы через реки и горные перевалы. Наконец, если в сценарии есть морской десант, то большое значение приобретают порты.

Вообще в обороне игрок может применить множество различных мелких хитростей. Иногда надо намеренно оставить город, когда силы его защитников еще не исчерпаны, и отступить для укрепления обороны следующего города, оставив в засаде, например, кавалерию. Когда атакующие армии понесут достаточные потери при атаке более укрепленного города, кавалерия захватит оставленный город, тем самым лишив их возможности починки. Иногда такую же операцию можно произвести с помощью воздушного десанта.

Несмотря на то что защищаться, в общем, легче, чем нападать, не многие игроки любят играть в защите. Дело в том, что обычно наступающая сторона имеет такое превосходство в силе, что даже в момент «победы», если игроку удалось продержаться нужное время, ситуация на карте просто катастрофическая. Игроки психологически не могут считать «победой» состояние, в котором врагу осталась пара ходов до захвата всех городов. Поэтому большинство игроков предпочитают играть за нападающих.

У нападающих есть свои психологические неудобства, главным из которых является незнание того, во сколько ходов надо уложиться, чтобы обеспечить полную победу (Major Victory). Естественно, все игроки стремятся к полной победе, но им известно только количество ходов для Minor Victory. Если игрок ориентируется на Minor Victory, он может вообще проиграть.

Наступающий всегда должен иметь четкий план. Ему принадлежит инициатива, и он не может выпустить ее из рук. Некоторые начинающие игроки увлекаются захватом «побочных» городов, которые, в общем, ничем не хуже тех, захват которых обеспечивает победу, но распыление войск может привести к поражению. Опытный игрок формирует из своих армий мощные ударные клинья, нацеленные

на нужные города. В острие каждого клина находится разведочная машина (если разведка не возложена на авиацию) и танки, которые расчищают дорогу транспортным машинам с пехотой и артиллерией. Кроме того, несколько мобильных армий всегда находятся в резерве, чтобы поддержать ту или иную группировку.

Как правило, атакующая сторона обладает преимуществом в воздухе, и важно как можно быстрее превратить это преимущество в полное превосходство, то есть подавить авиацию противника. Обычно следует как можно быстрее отнять у врага аэродром, чтобы на нем могла базироваться ударная авиация, поскольку стартовые аэродромы нередко слишком далеки от театра военных действий. Если превосходство в воздухе достигнуто, то самолеты могут вести разведку, блокировать переброску вражеских резервов и непосредственно поддерживать атакующие войска. Кроме того, часто используются воздушные десанты для захвата самых труднодоступных и удаленных объектов. Многие аэродромы не защищены, и десантники могут захватить их, даже если им не по силам завоевание городов.

В начале игры командующий наступлением не знает, какими силами располагают обороняющиеся, поэтому обычно в течение первых ходов истребители пролетают над ближайшими целями и проводят разведку (заодно они расправляются с самолетами врага, часто на аэродромах). Игрок должен очень внимательно рассмотреть карту сценария, особенно места, удобные для укрытия врага, и определить путь продвижения наступающих армий. Атакующие клинья должны быть достаточно хорошо сбалансированы, то есть никакие армии не должны отставать или вырываться вперед. Иногда бывает необходимо перед атакой укрепленного города занять неукрепленный, чтобы он служил заправочно-ремонтной базой, даже если захвата этого города не требуется для победы. Опытный игрок знает, что у него будут потери, и готовится к этому, оставляя престиж для починки.

Атака укрепленного города обычно произ-

водится по стандартному образцу. Передовые танки клина обходят город, блокируя переброску вражеских подкреплений. Они должны атаковать артиллерию и зенитные пушки при первой возможности, поскольку те мешают комбинированной атаке города с земли и воздуха. Эта атака проводится, как только будет установлена артиллерия (обычно требуется не менее 2 батарей). Авиация может атаковать наземный объект 2 раза за ход (тот самолет, который «висел» над объектом, атакует и улетает, на его место прилетает другой и тоже атакует). Таким образом, выбранный защитник будет атакован более 5 раз за ход, что позволяет с гарантией занять его место собственной пехотой. (Параллельно можно использовать пионеров и инженеров для усиления натиска, если они есть.)

Как правило, атакующему достаточно сил для захвата всех намеченных целей, и проиграть он может только из-за того, что его армии не успели добраться до самых дальних городов. Если город расположен в труднодоступном месте, следует обеспечить его захват, даже если это приведет к распылению сил (например, можно выбросить десант). Кроме того, нельзя забывать и о погоде — она может испортиться в любой момент, так что следует иметь «лишнюю» артиллерию, способную временно заменить вышедшую из игры авиацию.

Кроме отдельных сценариев, в Panzer General можно выполнять и целые кампании. Кампания — это последовательность сценариев, в каждом из которых требуется победить, чтобы попасть в следующий. Поскольку инициатива в начальный период второй мировой принадлежала Германии, все кампании можно играть только за немцев. По сути дела, это нечто вроде возможности проверить себя в роли Кейтеля и «переиграть историю». Победить в кампании намного труднее, чем в отдельном сценарии, поскольку здесь от игрока требуется умение управлять войсками в любых условиях. Однако, безусловно, такая игра намного интереснее и открывает простор для новой стратегии.

По существу, игра в отдельном сценарии,

можно не обращать внимания на гибель нескольких армий, если победа достигнута. В кампании же все армии игрока, выжившие в одном сценарии, переходят в следующий, сохраняя свой боевой опыт. Значит, при этом игрок должен стремиться, чтобы его армии воевали как можно интенсивнее (чтобы получить опыт, невоюющая армия постепенно теряет его), но при этом не погибали. Это является достаточно сложной задачей, а кроме того, часто приходится рассчитывать далеко вперед (на несколько сценариев). Например, можно приобрести легкую артиллерию, чтобы в следующем сценарии, когда будет больше престижа, преобразовать ее в тяжелую, сохранив опыт. Мне пришлось переиграть варшавский сценарий, чтобы купить стратегический бомбардировщик, который в следующем сценарии, в Норвегии, был остро необходим для атаки вражеского флота.

Кроме того, выполняя кампанию, почти всегда требуется одержать Major Victory, поскольку это дает право выполнить больше сценариев и, следовательно, лучше оснастить и тренировать свои войска. Например, кампания 1939 года включает в себя следующие сценарии: «Poland» (захват Польши, авиация недоступна), «Warsaw» (окончательное завоевание Польши, можно купить 2—3 самолета), «Norway» (захват Норвегии, с участием флота и морским десантом, появляются танки PzIV и мощная артиллерия), «Low Countries» (захват Бельгии и Голландии, классический блицкриг, появляются новые самолеты, танки, самоходная артиллерия), «France» (еще один блицкриг) и «Sea Lion» (захват Британии, воздушная битва и высадка десанта). Стоит достаточно хорошо выполнить один сценарий, и для следующего командование подберет кого-нибудь другого. Обычно в каждом сценарии игрок получает возможность купить несколько новых боевых единиц (не более 4), так что пропуск сценариев никак не может быть желательным.

Во многих сценариях игроку временно придаются *вспомогательные силы*, которые не переходят в следующие сценарии вместе с его основными частями. Это, например, флот

в Норвегии, войска сателлитов (Италии, Румынии, Болгарии) в Сталинграде и пр. Конечно, возникает соблазн использовать их как «пушечное мясо», но, во-первых, тогда основные части не смогут получить опыт, не принимая участия в боях, а во-вторых, выполнение задания может быть сорвано из-за низкой боеспособности вспомогательных сил. Поэтому вспомогательные армии можно использовать только для удержания территории, захвата незащищенных объектов и т. д.

Несомненно, дизайнеры игры проделали большую работу по изучению всех типов армий и видов боевой техники, принимавших участие во второй мировой войне. В игре не менее 300 различных типов боевых единиц, и она может служить неплохим справочником по танкам, самолетам и артиллерии времен войны. Однако с некоторыми характеристиками этих боевых единиц можно и поспорить, что и будет сделано.

Оценка: 10 («Великолепная игра, но все же...»).

Комментарий

Panzer General обладает стройной системой характеристик боевых единиц, позволяющей игроку «интуитивно» оценивать способности своих армий и, основываясь на этом, разрабатывать стратегию игры. Правила игры построены так, чтобы максимально соответствовать реальности; введена даже погода, обычно не присутствующая в военных играх. Наконец, в игре смоделировано большое количество реальных типов армий, танков, самолетов, участвовавших в реальной войне, что повышает интерес к игре и стимулирует попробовать различные сценарии с разными типами армий.

Эта игра обладает удобным, хотя и несколько тяжеловесным интерфейсом, где все действия производятся только мышью. В каждом сценарии игрок может играть за любую из сторон; уровень сложности игры тоже регулируем. Наконец, в Panzer General

разрешено играть с другом! Игру можно сохранить в любой момент и потом продолжить точно с этого же места.

В общем, Panzer General можно было бы считать безукоризненно выполненной военной игрой, если бы не некоторые досадные погрешности в организации сценариев, правилах боя и характеристиках отдельных боевых единиц.

Прежде всего, очень плохо, что игрок не знает, во сколько ходов он должен уложиться при атаке, чтобы достичь Major Victory. Следовало бы сообщать ему именно это количество, а для достижения Minor Victory предоставлялось бы дополнительно фиксированное количество (например, 5) ходов. Плохо также, что неизвестно, какое количество престижа игрок получит за захват каждого города и сколько престижа генерируется каждый ход. Отсутствие редактора сценариев также не украшает игру.

Правило относительно Entrenchement'a и Rugged Defense недостаточно естественно. Можно было бы просто сделать, что Ground Defense укрепленной армии увеличивается на значение Entrenchement'a, а в случае Rugged Defense сила ее атаки увеличивается вдвое. Если пехота не имеет средств для атаки бронированных целей (сила атаки 1), она просто не в состоянии причинить танкам какой-либо ущерб, как бы хорошо она ни была укреплена.

Очень плохо, что морские и воздушные транспорты не видны на карте и вообще «невяные». Игрок должен знать, сколько у него транспортов и где они находятся перед направлением армий на погрузку в порт или на аэродром.

Наконец, многие параметры боевых единиц завышены или занижены, почти всегда в пользу Германии. Например, советский штурмовик Ил-2, специально спроектированный как истребитель танков и доказавший свою эффективность на фронте, в Panzer General имеет силу атаки бронированных целей 5, тогда как пикирующий бомбардировщик JU87B — 8. Кроме того, решительно все модификации неповоротливых «тигров» и «пантер» имеют в

Panzer General гораздо большую инициативу, чем советские танки, которые единогласно признаются всеми военными историками одними из самых маневренных машин того времени. В некоторых сценариях соотношение сил далеко от реальности (например, выдержать немецкий удар в Курской битве очень трудно, а на самом деле силы сторон были примерно равными). Создается впечатление, что авторы игры брали свои данные скорее из немецкой пропаганды, чем из реальной истории, а это приводит к обману игроков.

И все же Panzer General — хорошая игра, одна из лучших в своем классе. Она может научить основам ведения боевых действий не хуже, чем военная академия, а также поможет глубже понять историю второй мировой войны. Попробуйте сыграть пару сценариев, затем можно взяться и за кампанию; в общем, Panzer General — не та игра, которая может быстро наскучить. Если же у Вас есть партнер, с которым можно играть в Panzer General, эта игра может не наскучить Вам никогда.

MACCIAVELLI THE PRINCE (MERCHANT PRINCE)

Производители: *фирмы HOLISTIC DESIGN, INC И MICROPROSE, 1994 г.*

Жанр: *экономическая игра.*

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: *процессор не ниже 80386, около 7 Мбайт на жестком диске, необходима мышь.*

С первого взгляда может показаться, что создать чисто экономическую игру гораздо проще, чем многоплановую, в которой требуется поддерживать баланс между экономикой, наукой, военной стратегией, дипломатией и т. д. В экономической игре требуется всего лишь накопить как можно больше денег, но именно поэтому *создать интересную экономическую игру очень сложно.* Одной из относительно удачных экономических игр является игра Принц Маккиавелли, ранее известная под названием Merchant Prince (Принц торговцев).

В этой игре Вы — представитель одной из знатнейших венецианских семей. Начиная игру из родного города, Вы должны найти другие города, определить наиболее выгодные торговые пути и опередить своих конкурентов. Деньги, заработанные торговлей, можно использовать для политической борьбы за пост Папы или дожа, для повышения собственной популярности и т. д. Игра начинается в 1300 году, во время максимального расцвета Венецианской Республики. Основной денежной единицей являются золотые флорины (Fl).

В каждом городе, в котором разрешено торговать венецианским купцам (а в большинстве городов их не хотят пускать), Вы можете купить или продать товары. Практически каждый город производит несколько видов товаров, и там их можно купить сравнительно дешево. Чтобы продать товары как можно дороже, их нужно отвезти подальше. Максимальную цену дают за товары, которые про-

изводятся очень далеко, но часто выгоднее продать их дешевле и быстрее. Вот *ПОЛНЫЙ СПИСОК ТОВАРОВ В ИГРЕ И ИХ «БАЗОВЫЕ» (СРЕДНИЕ) ЦЕНЫ:*

Silver (серебро)	150
Cinnamon (корица)	75
Gold (золото)	200
Grog! (гроз!)	60
Gems (самоцветы)	300
Wool (шерсть)	45
Relics (святыни)	250
Cloth (одежда)	80
Silk (шелк)	80
Glass (стекло)	70
Pearl (жемчуг)	100
Iron (железо)	40
Ivory (слон. кость)	120
Wheat (пшеница)	30
Furs (меха)	110
Fish (рыба)	35
Cloves (гвоздика)	65
Nutmeg (мускат)	70
Heavy Guards	75
Light Guards	50

Последние два типа «товаров» (Guards) на самом деле являются не товарами, а стражниками, которые охраняют суда и караваны от разбойников. Если Вы нанимаете стражников, то должны платить им на каждом ходу игры. Тяжелые стражники (Heavy Guards) повышают защищенность Ваших караванов на 2 единицы и стоят по 15 флоринов за ход, а легкие — на единицу, за 10 флоринов за ход. Как и остальные товары, стражники занимают место на корабле или в караване, и Вам придется заплатить им заранее, что и отражает их товарная цена.

Начиная новую игру, Вы должны задать несколько параметров, которые будут определять игровой мир. Важнейшим из этих параметров является карта мира. Можно играть на «реальной» карте или сгенерировать случайную (причем сгенерированную карту можно сохранить в отдельном файле и впоследствии сыграть на ней снова). Создавая случайную карту, Вы можете определить

процент моря, суши, леса, гор, холмов, пустыни, больших и малых рек. Набор городов всегда остается постоянным (их около 50), но, конечно, их расположение определяется случайным образом. Кроме того, набор товаров, производимых в каждом городе, также немного изменяется, поэтому даже на «реальной» карте Вам не удастся сыграть две одинаковые игры.

Кроме карты, Вы должны задать противников, с которыми придется вести конкурентную борьбу. Их может быть от одного до трех, причем можно играть как с друзьями, так и с компьютером (есть даже возможность играть через модем!). Если Вы выбрали компьютерных игроков, то для каждого из них можно выбрать *один из пяти классов игры*: **Novice** (новичок), **Average** (средний), **Fair** (приличный), **Good** (хороший) или **Expert** (эксперт). Чем выше класс компьютерного игрока, тем сложнее игра.

Наконец, требуется задать продолжительность игры в годах (каждый игровой ход соответствует одному году, по умолчанию установлена продолжительность в 100 лет) и начальные капиталы каждого игрока. По умолчанию каждый игрок в начале игры имеет 1500 флоринов, одну малую галеру и один малый когг (типы кораблей мы рассмотрим чуть позже). Однако можно дать любому игроку фору (старт с 2000 флоринов и тремя кораблями) либо, наоборот, усложнить ему начало игры (старт с 1000 флоринов и одним кораблем).

Собственно торговля проходит сравнительно просто, поскольку игра имеет довольно удобный интерфейс. Чтобы купить или продать товары, достаточно нажать кнопку Buy/Sell, если Ваша торговая группа находится в городе и Вам разрешено там торговать. Вы увидите рынок, на котором можно купить товар, «перетащив» его мышью на свой корабль, или продать его с помощью аналогичной операции. В группе имеется несколько кораблей или караванов, и Вы можете загрузить их одинаково с помощью кнопки Match» (поэтому, как правило, группы создаются из однотипных кораблей или караванов).

Венеция, независимо от игрового мира, славится своим стеклом, так что оно почти наверняка будет Вашим первым товаром.

Кроме покупки и продажи товаров, Вы имеете право открыть в каждом городе *собственные склады (Warehouses)*. Каждый склад стоит всего 250 флоринов и позволяет хранить 8 единиц любого товара. Склады используются как перевалочные базы, если, например, Вы сначала перевозите товар на кораблях, а потом — караванами. Кроме того, Вы можете скупить в городе, например, все золото и поместить его в склад, чтобы не дать его конкурентам. Наконец, склад хранит товары, предназначенные Вами для продажи, если на них пока нет покупателей (они отмечаются красным цветом), или для покупки, если нет продавцов (отмечаются черным цветом). Как только появятся продавцы или покупатели, Ваши заказы будут выполнены.

Передвижение торговых групп в игре Принц Маккиавелли реализовано очень удобно. Как и во многих других играх, каждая группа имеет свою скорость передвижения, задаваемую в «пунктах движения» (Movement Points). Поскольку корабли всегда двигаются по воде (по 1 МР за клетку), это точно определяет расстояние, которое они проходят за ход. Для сухопутных караванов это не так, поскольку естественные препятствия (леса, горы, холмы) замедляют их движение. Однако Вы можете построить дорогу, которая позволит караванам передвигаться гораздо быстрее (но постройка дороги обходится недешево, и конкуренты также могут ею пользоваться). Кроме того, заход в город «стоит» 2 МР.

Чтобы направить группу куда-либо, достаточно щелкнуть в этом месте левой кнопкой мыши. Появится путь, по которому пойдет данная группа, выглядящая как последовательность стрелок. Если группа может прийти в заданную точку за один ход, все стрелки будут зелеными. В противном случае зеленые стрелки отметят ту часть пути, которая будет пройдена на этом ходу, а остальная часть будет красной.

Конечно, торговля никогда не была безопасным занятием, тем более в XIV веке. Например, на Вашу группу могут напасть пираты или сухопутные разбойники. Конечно, против них можно нанять стражников, но обычно меры принимаются только после понесения убытков (ведь стражники занимают место, которое можно отдать для товара!). Кроме того, в море бывают штормы, в горах — обвалы, а в пустыне — песчаные бури. От них нет никакой защиты, но они не всегда уничтожают корабли и караваны. Задавая параметры игры, Вы можете установить вероятность появления пиратов и штормов.

Теперь мы можем рассмотреть различные типы кораблей и караванов, которые Вы можете купить для перевозки товаров. Это осуществляется через меню «Venice» (выберите на картинке города галеру), хотя Вы можете купить корабли и караваны в любом доступном городе.

CAMEL (караван верблюдов). Скорость — 8 МР, емкость — 8 единиц товара, цена — 500 флоринов.

DONKEY (караван ослов). Скорость — 8 МР, емкость — 8 единиц товара, цена — 500 флоринов.

Трудно сказать, чем отличается от каравана верблюдов, не имея документации. Очевидно, верблюды быстрее передвигаются по пустыне, а ослы — по горам (либо верблюды более устойчивы к песчаным бурям, а ослы — к горным обвалам). В любом случае для передвижения по пустыне используйте верблюдов, а по горам — ослов.

LARGE COG (большой когг). Скорость — 9 МР, емкость — 8 единиц товара, цена — 1000 флоринов.

SMALL COG (малый когг). Скорость — 9 МР, емкость — 6 единиц товара, цена — 800 флоринов.

LARGE GALLEY (большая галера). Скорость — 15 МР, емкость — 4 единицы товара, цена — 700 флоринов.

SMALL GALLEY (малая галера). Скорость — 15 МР, емкость — 2 единицы товара, цена — 400 флоринов.

Начинающие игроки далеко не сразу понимают, КАКИЕ СРЕДСТВА ПЕРЕВОЗКИ ТОВАРОВ НАИБОЛЕЕ ВЫГОДНЫ В КАЖДОМ КОНКРЕТНОМ СЛУЧАЕ.

Я, например, следуя укоренившейся привычке стремиться к самым большим кораблям, строил большие когги, пока следующий математический расчет не убедил меня в неверности этой стратегии.

Давайте сначала подсчитаем, сколько «тонно-километров», то бишь товаро-клеток, способен привезти каждый корабль за один ход. Большой когг перевозит 72 товаро-клетки, малый — 54, большая галера — 60, а малая всего 30. Уже отсюда видно, что большая галера перевозит больше груза, чем малый когг, и стоит дешевле его. Если мы теперь разделим количество товаро-клеток каждого корабля на его цену, то получим некое число, характеризующее скорость окупаемости данного корабля — важнейший параметр в этой игре. Итак, большой когг стоит 13,89 флорина за грузо-клетку, малый — 14,81 флорина, большая галера — 11,67, а малая — 13,33 флорина (ради интереса стоит упомянуть, что для караванов этот показатель составляет всего 7,81 флорина за грузо-клетку, но без учета стоимости дорог, так что всегда стоит воспользоваться дорогой, проложенной противником).

Если Вы не очень хорошо разбираетесь в математике, то я попытаюсь получившиеся результаты сделать более наглядными. Вам намного выгоднее купить группу из двух больших галер за 1400 флоринов, чем один большой когг, поскольку они обладают намного большей скоростью при той же грузоподъемности. Более того, даже четыре малые галеры будут выгоднее, хотя и ненамного. И все же сухопутные перевозки гораздо выгоднее, чем морские, если есть дороги.

Стоимость постройки дорог неодинакова и зависит от типа поверхности. Дешевле всего обходится постройка дорог на ровной местности — всего 100 флоринов за клетку. Дорога через лес или пустыню будет стоить 300 флоринов, а через горы или реки — 500 флоринов за клетку. Вместе с тем одна дорога может обеспечивать сразу несколько торговых путей (например, Великий шелковый путь). Если Вы проведете дорогу от Новгорода до Калькутты, то неплохо заработаете и сможете впоследствии распространить свое влияние и

на соседние города. Вполне вероятно, что Вам удастся провести такие грандиозные дороги за государственный счет, если Дож назначит Вас «строителем дорог».

Приведенные нами расчеты доказывают, что самым выгодным кораблем является большая галера. Как правило, чем выше цена товара, тем меньше единиц этого товара можно продать или купить (например, золота обычно бывает намного меньше, чем рыбы или пшеницы). Если товара мало, галера является единственным пригодным кораблем — не гонять же когг полупустым! Если товара много, можно купить две или даже три галеры. При этом Вы экономите деньги и «не складываете все яйца в одну корзину»: в случае шторма наверняка не все Ваши корабли погибнут. Кроме того, галеры имеют и еще одно очень важное преимущество перед коггами: они способны плавать по малым рекам далеко в глубь континентов!

Тем не менее, если вероятность появления пиратов велика, Вам придется раскошелиться на стражников, и тут-то большие когги оказываются выгоднее всех остальных кораблей. Если купить две большие галеры и посадить на каждую по стражнику, то количество полезного груза существенно уменьшится, а плата стражникам будет вдвое больше. Малые галеры практически никогда не используются для перевозки грузов в регулярных рейсах. Они предназначены для разведки.

РАЗВЕДКА В ПРИНЦЕ МАККИАВЕЛЛИ ИМЕЕТ ОЧЕНЬ БОЛЬШОЕ ЗНАЧЕНИЕ, ОСОБЕННО В НАЧАЛЕ ИГРЫ. Я видел игры, в которых вся карта видна игроку, а также игры, в которых он видит только то, что разведал, а остальная часть карты темная (например, Империя). Но эта игра использует весьма интересный подход: неразведанные места заполняет «примерная» карта мира, созданная, очевидно, по слухам и рассказам различных путешественников. Если на этой карте есть город, то, как правило, он действительно есть поблизости, но может находиться в 4—5 клетках от этого места, а иногда его вообще нет. То же самое касается рек, лесов, гор и т. д. Для получения точных

сведений, требуется послать в этот район корабль или караван.

Чтобы сделать разведку еще более важной, в игре существуют различные «останки святых», которые часто находит тот, кто первым проникает в неизвестный город. Каждую такую реликвию посылают в Венецию, оценивают и сразу же выплачивают деньги (иногда сумма превышает 1000 флоринов, что имеет большое значение в начале игры). Поскольку многие города «закрытые» (имеют красный цвет), такие находки продолжаются до самого конца игры.

ЧТОБЫ ОПРЕДЕЛИТЬ НАИБОЛЕЕ ВЫГОДНЫЕ ТОРГОВЫЕ ПУТИ, используйте команду Commodities в венецианской библиотеке. По каждому виду товара Вы получите список городов, упорядоченный по убыванию цены на данный товар. Сведения о количестве покупаемых и продаваемых товаров для каждого города также приводятся в этом списке. Если Вы нашли город, производящий редкий товар, определите ближайший город с высокой ценой на этот товар (как правило, чем дальше, тем дороже, но Вы должны разделить прибыль на расстояние) и создайте торговый путь.

Интерфейс игры позволяет легко создать разнообразные торговые пути, но сначала он может быть непонятен. Нажмите на кнопку с красной круговой стрелкой, и появится панель торговых путей для текущей группы. Вы можете задать путь, включающий в себя до 4 городов, но обычно хватает и двух. Укажите на карте первый город и «заполните» корабль товарами, как если бы Вы действительно покупали их в этом городе. Затем проделайте то же самое для второго города. При этом на карте появится изображение торгового пути в виде стрелок. С помощью кнопки «Mode» можно изменить риск попасть в шторм для данного торгового пути: в «зеленом» режиме путь будет пролегать как можно ближе к берегу, в «желтом» — чуть дальше, но корабли будут ходить быстрее, а в «красном» риск максимален, зато корабли идут напрямую. То же самое можно сделать и при обычном перемещении корабля.

По умолчанию при прохождении торгового

пути все товары, купленные в одном городе, будут проданы в следующем. Если Вы включите режим «STORE», то они будут не продаваться, а помещаться в Ваши склады. Впоследствии эти товары могут быть перевезены в другое место и проданы с максимальной выгодой. Режим «WAIT» командует группе оставаться в городе, пока не будут проданы или куплены все необходимые товары. По умолчанию невостребованные товары сбрасываются в склады и помечаются для продажи, а при отсутствии товаров корабль ходит впустую. Однако если включить этот режим, корабль может очень долго простаивать в порту. Следите за своими торговыми путями: если Вы увидите, что они больше не приносят дохода, следует немедленно снять корабли и перевести их в другие места (или продать).

Если город позволяет венецианцам торговать, его название изображается на карте зеленым цветом. При этом торговать в нем можете не только Вы, но и Ваши конкуренты. Если же название города красное, то венецианские торговцы туда не допускаются. Однако Вы все равно знаете ситуацию на тамошнем рынке и можете подкупить городские власти, чтобы они разрешили Вам торговать (нажмите правую кнопку мыши на городе). Для подкупа требуется значительная сумма, которая зависит от количества войск, охраняющих город. Обычно эта сумма составляет 3—7 тыс. флоринов, но это может окупиться довольно быстро, тем более что Ваши конкуренты не смогут проникнуть в город, если сами не подкупят его власти.

Опытный игрок легко определяет ценность города, исходя из производящихся в нем товаров и цен. Каждый город производит 1—3 вида товаров (иногда и больше, но бывают и города без собственного производства), причем определенное количество каждого товара за ход. Поэтому, если вывозить его слишком быстро, его не хватит, а цены повысятся. Аналогичная ситуация и с покупкой товаров: каждый город покупает несколько единиц каждого товара за ход, а если его не привозят, цены могут повыситься. Часто город одновременно и покупает, и продает това-

ры одного вида. Наиболее ценны города, производящие самые редкие товары, а также те, в которых дают самые высокие цены.

Каждый персонаж в этой игре имеет одну важную характеристику — популярность, которая измеряется в процентах. Чтобы повысить популярность, приходится тратить очень большие деньги (об этом мы еще расскажем), однако ее значение мы не смогли определить. Существует гипотеза, что от популярности зависят цены на товары, а также количества продаваемых и покупаемых товаров. Возможно, достижение популярности в 100% означает немедленный выигрыш. Ваши догадки будут так же хороши, как мои (если, конечно, Вы не имеете документации).

Вместо того чтобы платить взятки властям городов, можно просто завоевать эти города. Несмотря на то что Принц Маккиавелли — экономическая игра, в ней есть возможность вести боевые действия. Чтобы это сделать, надо набрать наемников (для этого надо щелкнуть мышью на изображении башни в Венеции). Их можно нанять только целыми отрядами, различающимися своей силой, скоростью и ценой (чем сильнее, тем дороже). Содержание наемников — очень дорогое удовольствие, средний отряд будет стоить 600—700 флоринов за ход. В этой игре все *ТИПЫ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ* различаются по силе атаки, силе защиты, скорости передвижения (в MP) и типу передвижения (по земле — Land only, по воде — Water only или везде — Anywhere).

KNIGHTS (<i>рыцари</i>)	Атака 5, защита 3, скорость 8 MP всюду
SIEGE TRAIN (<i>таран</i>)	Атака 5, защита 2, скорость 8 MP всюду
CAVALRY (<i>кавалерия</i>)	Атака 3, защита 3, скорость 14 MP всюду
HORSE ARCHER (<i>конные лучники</i>)	Атака 3, защита 2, скорость 14 MP только по земле
MARINE (<i>моряки</i>)	Атака 3, защита 3, скорость 15 MP только по воде
ARQUEBUSIERS (<i>аркебузиры</i>)	Атака 4, защита 2, скорость 10 всюду

ARCHERS (<i>лучники</i>)	Атака 3, защита 2, скорость 10 МР всюду
FOOTMEN (<i>пехотинцы</i>)	Атака 2, защита 3, скорость 10 МР всюду

Каждый отряд состоит из нескольких боевых единиц, и его параметры (атака, защита и скорость передвижения) зависят от параметров этих единиц. Силы атаки и защиты просто складываются, а скорость определяется по наиболее медленной армии. Различные отряды наемников можно разделить на несколько типов. Как правило, конные лучники и моряки организуют отдельные отряды, из-за ограничений в перемещении. Остальные отряды можно разделить на скоростные (не включающие рыцарей и таранов) и ударные, в которых есть и те и другие. Как правило, наиболее ценны именно ударные отряды, поскольку защитники городов имеют бонус, придаваемый им стенами города. Такие отряды могут стоить порядка 1000 флоринов за ход.

Каждый отряд наемников расположен в своем городе (иногда в одном городе есть несколько отрядов). Таким образом, практически всегда Вам придется или выбирать отряд послабее и поближе к тому городу, который Вы собираетесь атаковать, или, наоборот, по сильнее и подальше, если у Вас есть достаточно денег, поскольку во время перемещения отряда все равно придется платить ему сполна. А вот если отряд понесет потери, то плата уменьшится. Таким образом, Вы можете не беспокоиться о потерях, а просто нанять новый отряд. Однако при использовании наемников следует внимательно следить за тем, чтобы у Вас были деньги в конце каждого хода, иначе они убегут, и Вы зря потеряете те деньги, которые успели им заплатить.

Если Вы АТАКУЕТЕ ГОРОД, его защитники чаще всего несут некоторые потери. Чем больше эти потери, тем сильнее понизится сумма, необходимая для подкупа города (ведь она зависит от размера гарнизона), так что Вы не проиграете, даже если не сможете захватить город. Однако конкуренты также

смогут воспользоваться понижением суммы взятки. Кроме того, через некоторое время гарнизон города может потребовать новых денег и опять выставить всех венецианцев вон. А вот если Вам удастся перебить всех защитников города, то возникнут две возможности:

а) Передать город под управление Венеции. В этом случае город навсегда становится «зеленым», то есть там могут торговать все. Вы же получаете в качестве награды повышение собственной популярности.

б) Сделаться единоличным хозяином города. После этого Вы получите возможность в любой момент разрешать или запрещать доступ в город каждому из конкурентов по отдельности. Стоит запретить им всем торговать в Вашем городе — и они смогут получить в него доступ только с помощью войск.

После атаки на город его гарнизон постепенно восстанавливается. Поэтому, например, если город имел очень сильный гарнизон, а конкуренты пока про него не знают, можно уменьшить его количество и подкупить. Пока конкуренты доберутся до этого города, его гарнизон восстановится, и сумма взятки снова станет большой. Если Вы захватили город, то первые несколько ходов рекомендуется охранять его, пока гарнизон не станет достаточно сильным и способным самостоятельно отразить возможные атаки врагов.

Деньги, заработанные Вами с помощью торговли, можно с пользой потратить в Венеции. Прежде всего, Вам позволено купить новые корабли или караваны (причем в любом доступном городе). Это часто используется для ускорения разведки, если Вам удалось найти город в неразведанном районе. Новые торговые группы вступают в игру только на следующем ходу.

Во Дворце дождей можно заняться политикой. Там заседает Совет Десяти, состоящий из 10 сенаторов. В этой игре политика заключается в подкупе сенаторов, чтобы они принимали Вашу сторону при выборах нового дожа. Выборы дожа происходят примерно каждые десять лет. Чтобы стать им, требует-

ся подкупить более половины сенаторов, на что потребуются немалые деньги и время (нельзя подкупить более двух сенаторов за ход). Титул дожа нужен для того, чтобы распределить государственные посты, о которых мы поговорим ниже.

Каждый сенатор имеет собственную «честность», от которой зависит сумма, требуемая для его подкупа. Конечно, сенаторы не имеют твердой цены (до такого цинизма они еще не дошли), но, чем больше Вы предложите, тем больше вероятность успеха. Продажных сенаторов (отмеченных столбиком красного цвета) можно купить довольно дешево (за 400—600 флоринов), но богатым придется заплатить 1000—1500 флоринов или даже больше. Если Вы покупаете шестого сенатора, чтобы обеспечить себе большинство голосов, он часто требует двойную плату. Если Вы дадите слишком мало, сенатор просто заберет Ваши деньги и рассмеется Вам в лицо.

Должность сенатора достаточно выгодна, поэтому со временем «честность» всех сенаторов растет (в том числе и подкупленных). В начале игры все сенаторы нейтральные, то есть не поддерживают ни одного из четырех игроков. Если нейтральные сенаторы выиграют выборы, то дож также будет нейтральным. Если игрок имеет хотя бы одного сенатора, то новый дож обязан предоставить ему один из государственных постов, так что имеет смысл подкупить одного-двух сенаторов перед выборами.

Если Вы подкупили сенатора, это вовсе не означает, что он обеспечит Вам влияние в совете до конца игры. Конкуренты могут перекупить сенатора, так что имеет смысл назначить своим сенаторам небольшое содержание, чтобы повысить их «лояльность». Кроме того, конкуренты могут нанять убийц и ликвидировать Вашего сенатора (не более одного за ход, к тому же с риском быть пойманными и потерять популярность). Наконец, глава совета (это один из государственных постов) может уличить Вашего сенатора во взяточничестве и повесить его (а Вы при этом потеряете популярность). На место убитого сенатора при

этом приходит нейтральный, которого тоже можно подкупить.

Дождь распределяет четыре довольно ценных государственных поста: глава совета, генерал, адмирал и строитель дорог. Каждый из этих постов имеет свои преимущества. Глава совета может уличить во взяточничестве любого подкупленного сенатора (правда, это можно сделать только один раз за ход, и попытка не всегда удачна). Если Вы — глава совета, то можно не бояться, что Ваших сенаторов повесят, и постепенно избавиться от тех, которых подкупили конкуренты. Как правило, глава совета сравнительно легко может стать Дожем на следующих выборах.

Посты генерала и адмирала имеют много общего. Генерал получает в свое управление очень сильный, но сравнительно медленно передвигающийся боевой отряд (Home Army), а адмирал — отряд моряков (Home Fleet). Кроме того, они получают от казны деньги на содержание своих армий. Оба военачальника должны тратить на содержание своих отрядов *не менее половины отпускаемой на эту суммы*, иначе они на каждом ходу будут уличаться в разграблении казны и терять популярность. Это означает, что, если армия или флот будут сильно сокращены, военачальникам придется взять наемников, чтобы оправдать свои расходы. Эти посты чрезвычайно выгодны, поскольку дают возможность атаковать города без расходов на армию, и даже более того, Вы можете прикармливать около половины жалованья, а оно измеряется в тысячах флоринов за ход. Если армия или флот полностью уничтожены, на следующем ходу в Венеции появляются новые.

Пост строителя дорог имеет много общего с постами генерала и адмирала. Строитель дорог не имеет никаких армий, зато он получает из казны деньги на постройку дорог. Как и военачальники, он обязан тратить на каждом ходу не менее половины отпускаемой суммы на постройку дорог. Конечно, при этом ему гораздо проще оставлять себе примерно половину этой суммы, да и дороги обычно строятся только там, где это выгодно Строителю.

Как мы видели, для получения одного из

постов достаточно иметь хотя бы одного сенатора в совете. Никто не может иметь более одного поста. Зачем же тогда стремиться стать дожем? Дело в том, что если Вы получите этот титул, то сможете:

а) Выбрать для себя любой пост по вкусу.

б) Лишить каких-либо постов всех конкурентов, не имеющих сенаторов (перед выборами удобно перекупить или убить всех вражеских сенаторов).

в) Установить уровень налогов (от 3 до 7 тыс. флоринов) и назначить жалование самому себе и конкурентам (в тысячах флоринов). Вы можете, не теряя популярности, назначить себе жалование 5000 флоринов, а конкурентам — только по 1000.

Назначение постов осуществляется только на следующем ходу после выборов, и новые назначения начинают действовать только через ход. Так что не стоит бросать свои военные планы (если Вы занимаете пост военачальника) из-за выборов: возможно, Вы еще успеете их осуществить.

Кроме дожа, игрок может еще стать Папой (нередко он занимает обе должности одновременно). Папа также выбирается голосованием, однако голосование происходит не регулярно, как выборы дожа, а после смерти правящего Папы (то есть случайным образом). Если Вы получаете сообщение о болезни Папы, то на следующем ходу он непременно умрет, и произойдут выборы нового Папы.

Как известно, Папу выбирают кардиналы, так что Вам придется купить достаточное количество кардинальских шапок для своей фракции. Вы не можете подкупать кардиналов, как сенаторов, зато время от времени жадный Папа создает шесть новых кардинальских мест, и Вы можете просто купить их. Цена кардинальской шапки строго постоянна и зависит от цены индульгенций (Indulgence Rate), которую также устанавливает Папа. Чем дороже индульгенции, тем больше придется заплатить за кардиналов, зато и доход, который дают игроку его кардиналы на каждом ходу, будет больше.

Конечно, стать Папой намного сложнее,

чем дожем. Во-первых, новые кардиналы появляются далеко не на каждом ходу, во-вторых, выборы происходят гораздо реже и, в-третьих, кардиналов гораздо больше, чем сенаторов. Существуют фракции Испании, Франции, Рима, Флоренции и т. д., причем общее количество кардиналов даже в начале игры составляет около 20.

Если Вам все же удалось стать Папой, то Вы можете делать следующее:

а) Создавать новые кардинальские должности — по 6 шапок за раз. Вы получите деньги за продажу этих должностей.

б) Изменять цену индульгенций. Будучи Папой, Вы регулярно получаете немалый доход от продажи индульгенций. Однако если Вы поднимете цену индульгенций, то и конкуренты станут получать больше от своих кардиналов. Вы можете неплохо надуть их, если сначала поднять цену и создать новых кардиналов, а когда они будут куплены, резко опустить ее.

в) Объявлять крестовый поход. Если Вы объявите его, то на следующем ходу появится бесплатный отряд, которым Вы можете управлять. Если Вы еще и генерал, то получите очень мощную армию, достаточную для захвата практически любого города.

г) Отлучать целые города от церкви. Трудно сказать, какое значение это имеет, — возможно, в городе повышаются цены.

В Венеции также можно повысить свою популярность, если потратить деньги на украшение родного города или развлечения горожан. Можно начать строить виллу, заявив таким образом о своем богатстве. После этого эффект остальных мероприятий по повышению популярности будет увеличен.

Кроме виллы, можно купить произведения искусства, организовать карнавал либо просто пожертвовать деньги церкви. Чем больше денег Вы отдадите, тем больше популярности получите. Однако если Ваша популярность и так достаточно велика (порядка 95%), то повысить ее становится гораздо труднее. Не забудьте, что повышения популярности можно также добиться с помощью

захвата городов (если сделать город общедоступным). Кроме того, Ваша популярность поднимется, если Вы успешно отразите нападение пиратов.

Принц Маккиавелли СОДЕРЖИТ МНОЖЕСТВО РАЗЛИЧНЫХ СПОСОБОВ НАВРЕДИТЬ КОНКУРЕНТАМ. Например, можно скупать наиболее выгодные товары, чтобы конкурентам пришлось гонять корабли зря. Наиболее эффективен, конечно, захват городов, чтобы запретить торговать конкурентам, — таким образом можно просто подавить вражескую торговлю.

Однако существуют и менее легальные способы конкуренции. Если Вы — генерал или адмирал, то можно напасть на корабль или караван конкурентов и уничтожить его. Однако это практически всегда приводит к потере популярности, ведь Вам поручили армию для того, чтобы защищать венецианцев, а не нападать на них!

Самые «грязные» методы конкурентной борьбы осуществляются с помощью найма поджигателей, клеветников или убийц. Всех их можно нанять в Венеции, однако устраивать поджоги и убийства можно только один раз за ход, а распускать клевету — не более трех раз за ход. Нанимая преступников, будьте готовы к тому, что Ваше участие в деле может выясниться, и тогда Ваша популярность сильно упадет. Кроме того, довольно часто Ваши планы оканчиваются неудачей уже после платы наемникам. Обратите внимание, что конкуренты тоже могут использовать этих негодяев!

Поджигатель (Arsonist) может сжечь либо виллу одного из конкурентов, либо его склады, расположенные в том или ином городе. Стоимость поджога составляет не более 1000 флоринов, а убытки противника могут быть намного больше. Вы можете использовать поджигателя, чтобы получить бесплатную информацию о количестве и расположении складов Ваших конкурентов, а потом отказаться от его услуг.

Клеветник (slanderer) распускает различные слухи, которые практически всегда приводят к падению популярности того, против

кого они направлены. Услуги клеветника обходятся сравнительно дешево: 150—250 флоринов.

Убийца (assasin) позволяет вывести из игры одного из сенаторов или кардиналов, принадлежащих к партии конкурента (причем нейтральных сенаторов и кардиналов убивать нельзя). Конечно, это обходится недешево (не менее 1000 флоринов). Кроме того, можно убить даже дожа или Папу, если Вы желаете немедленно провести новые выборы и занять их место. За убийство дожа или Папы придется уплатить порядка 2000 флоринов, и при этом очень велик риск попасться. Если Вас уличат в убийстве, то падение популярности будет очень велико, порядка 15 единиц.

Если Ваши грязные замыслы увенчались успехом, то можно попытаться *свалить вину на конкурента*, таким образом «убивая двух зайцев». Это получается редко, и риск попасться особенно велик. Например, если Вы сумеете сделать вид, что клевета на одного из противников исходит от другого, они оба потеряют популярность. «Высшим пилотажем» является обвинение конкурента в совершенном Вами убийстве. Эта игра не зря приводит в своей заставке слова Никколо Маккиавелли: «Будь порядочным, пока это тебе выгодно, но в случае необходимости применяй иные средства».

Средневековая торговля, к сожалению, способствовала не только росту богатства народов, но и распространению инфекционных болезней. В этой игре на города может обрушиться чума, причем это всегда происходит ближе к концу игры. Сначала чума поражает один или два города, затем быстро распространяется по всем соседним городам, пока не охватывает весь мир. На самом деле многие города испытывали страшные эпидемии чумы, однако такие страшные эпидемии, как в Принце Маккиавелли, можно буквально пересчитать по пальцам. Кроме того, мне не удалось дождаться, пока чума прекратится хотя бы в одном городе, а ведь на самом деле эпидемия не может продолжаться 10 лет подряд.

Если в городе чума, заходить в него опасно. При входе в город каждый корабль или караван может быть уничтожен. Именно потому, что никто не осмеливается торговать с чумными городами, цены там просто астрономические. Если Вы пошлете в такой город три каравана с товарами и хотя бы один из них выживет, прибыль от его товаров превысит стоимость погибших караванов. Таким образом, чума даже выгодна игрокам (если поблизости есть город без чумы, в котором можно дешево купить товары). Однако я еще не встречал игрока, которому бы это нравилось, поскольку игра становится слишком случайной (можно даже сказать, азартной).

Общая стратегия игры в Принце Маккиавелли проста. Она настолько проста, что, если играть с параметрами по умолчанию (длительность игры 100 ходов), игрок примерно за 50 ходов становится Папой и дожем, и после этого ему некуда девать деньги. Я обнаружил, что оптимальная продолжительность игры составляет 30—40 ходов. За 30 ходов игрок не успеет стать Папой, но вполне может сделать дожем. Чтобы стать Папой, требуется около 50 ходов.

В начале игры ошибки стоят очень дорого, а быстрая разведка щедро оплачивается. Поэтому следует иметь не менее 2 малых галер для разведки. Как правило, они быстро окупаются с помощью перевозки дорогостоящих товаров, но не увлекайтесь этим. Торговать должны большие галеры, иначе некому будет разведывать. Если у Вас есть в запасе деньги, можно купить для разведки большие галеры, а потом перевести их на регулярные торговые рейсы. Галеры позволяют Вам исследовать малые реки, которые могут пересекать целые континенты.

Купите первого сенатора как можно быстрее, пока они еще стоят дешево (во всяком случае, еще до первых выборов дожа). Можно купить двоих, на случай неожиданной смерти «от естественных причин». Сенаторы обеспечивают Вам какой-нибудь государственный пост, а все посты имеют значительную ценность. На вторых выборах

дожа Вы уже должны иметь большинство в Сенате.

Оценка: 9 («Неплохая игра»).

Комментарий

Играть в Принца Маккиавелли интересно на протяжении первых 20 ходов, дальше игра вырождается в простое зарабатывание денег и покупку популярности. Дизайнеры плохо продумали, куда можно потратить деньги. Конечно, можно нанять несколько армий и захватывать города, но класс игры компьютера так низок, что в этом нет никакой необходимости. Например, компьютерные игроки практически никогда не используют самый выгодный корабль в игре — большую галеру. Вполне может быть, что с человеком в эту игру играть гораздо интереснее.

Авторы игры заложили в нее некоторые средства дипломатии. Например, можно заключить тайный союз с одним из конкурентов против двух остальных. Чтобы убедить другого игрока в своих мирных намерениях, можно подкрепить свои слова деньгами или разведанной информацией. Однако при игре с компьютером дипломатия совершенно не работает, так как игроку нет необходимости заключать какие-либо соглашения, а компьютерные игроки на это не запрограммированы.

Конечно, можно предложить немало нововведений, которые сделали бы игру интереснее. Например, было бы неплохо, если бы игроки могли тайно нанимать пиратов или разбойников для нападения на корабли и караваны своих конкурентов. Чтобы сделать игру более реальной, следует реализовать гибкое изменение цен в городах (если спрос превышает предложение, цена поднимается, а если наоборот — опускается). Для ужесточения конкуренции можно ввести нейтральных торговцев, на которых смогут нападать генералы и адмиралы.

На мой взгляд, стать Папой или дожем слишком легко. Возможно, корабль и стоил

около 1000 флоринов, но вряд ли 5 тыс. флоринов было достаточно, чтобы стать дожем. То же самое касается кардиналов. Сенаторы, очевидно, нужны не только для того, чтобы выбирать нового дожа. Необходимо реализовать различные войны (проще всего — одного города с другим) и чтобы Венеция могла принимать ту или иную сторону, что и должно решаться в совете. Если город враждебен Венеции, там никто не может торговать. Если же врагам удалось захватить Венецию, все игроки считаются проигравшими. Игрок должен иметь возможность наживаться на

продаже военных материалов (железо, ткани, одежда, пшеница, рыба) сражающимся городам.

Удивительно, почему нельзя давать взятки главе совета, чтобы он оставил в покое Ваших сенаторов? Неужели человек, проживший всю жизнь в атмосфере подкупа и интриг, становится кристально честным, попав на пост главы совета?

Наконец, многие политические союзы заключались в те времена с помощью женитьбы на дочери того или иного лица, и это тоже могло бы оживить игру.

BATTLE BUGS (ВОЙНА НАСЕКОМЫХ)

Производитель: фирма SIERRA ONLINE, 1994 г.

Жанр: военная игра.

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: можно играть на компьютере с процессором 80286 и адаптером VGA. Занимает около 8 Мбайт на жестком диске.

Военные игры традиционно имели сравнительно большую карту, по которой противники передвигали свои армии (классическим примером может служить Империя). При этом время игры было достаточно велико, не менее 5—10 часов. Такая схема ближе к реальности, но многим игрокам не хватает терпения доиграть до конца, тем более что в конце игры, как правило, соотношение сил уже определилось, и игра вырождается в техническую реализацию преимущества.

Это привело к тому, что новые военные (и не только военные) игры стали использовать принцип «миссий» или «уровней». Одна «миссия» обычно требует не более 2—3 часов игры, кроме того, у игрока появляется стимул выиграть ее, чтобы посмотреть на следующую. Обычно новые миссии становятся сложнее, но в них появляются новые, более сильные типы армий. Фирма-производитель игры может создать набор очень интересных и сложных миссий, а также впоследствии продавать дополнительные миссии (за отдельную плату). Игрок, который выигрывает все запрограммированные миссии, может смело хвастаться этим перед друзьями и знакомыми, поскольку это достаточно сложно. Именно так организована игра Battle Bugs.

Эта игра имеет великолепный интерфейс и блистает отличным юмором. Например, при запуске на экране появляется призывной пункт (Enlistment Office), в котором висит плакат «We need a few good BUGS!» (очевид-

но, по мотивам популярного в США плаката «We need a few good guys!» — «Нам нужно несколько хороших парней!»). Как только Вы зайдете в призывной пункт, Вам присвоят звание офицера (головакружительная карьера!) и отправят выполнять кампанию (campaign), состоящую из большого количества миссий.

КАЖДАЯ МИССИЯ ИМЕЕТ СВОЮ КАРТУ, СВОЮ БОЕВУЮ ЗАДАЧУ (как для Вас, так и для противника) и уже *РАССТАВЛЕННЫЕ ВОЙСКА ОБЕИХ СТОРОН*. Вам требуется как можно выгоднее использовать имеющиеся армии и окружающую обстановку, чтобы добиться победы. Собственно бой проходит в динамическом режиме, но Вы можете в любой момент остановить его и передать приказ любой Вашей армии. Кроме того, на выполнение каждой миссии отводится ограниченное время, и в некоторых сценариях уничтожить врага сравнительно несложно, но очень трудно уложиться в отпущенное время.

В каждой миссии может находиться разнообразная еда, за которую, собственно, и ведется война. Каждый съедобный предмет (будь то кусок колбасы, конфеты, арбуз или что-нибудь другое) имеет фиксированную ценность, которая не изменяется от миссии к миссии. Если насекомое находится достаточно близко к съедобному предмету, то над этим предметом начинает подниматься флажок (Ваши армии выступают под зелеными флагами, а армии противника — под красными). Как только флажок поднимется до самого верха флагштока, данный кусок еды считается захваченным, и его стоимость приписывается к Вашему счету. Если до этого кусок принадлежал противнику, его стоимость также вычитается из счета противника. Во многих миссиях еда поделена между сторонами с самого начала, и требуется отнять ее у врага.

В каждой миссии командование может поставить перед Вами одну из двух целей: *полностью уничтожить противника* или *захватить некоторое количество еды*. Это справедливо и для врагов. Однако очень часто цели сторон не совпадают: например, Вам

нужно уничтожить противника, а ему — захватить еду, либо ему для победы достаточно меньшего количества еды, чем Вам. Как только одной из сторон удалось захватить необходимое для победы количество еды, она выигрывает, независимо от соотношения сил.

Battle Bugs содержит большое количество различных видов насекомых, каждый из которых — обладатель хороших и плохих сторон. Каждый тип бойцов имеет несколько характеристик, влияющих на его боевые возможности. Основными боевыми характеристиками являются *сила атаки* (*Attack*), *прочность защиты* (*Defense*) и *количество Hit Points* (*HP*). Кроме того, очень важна *скорость передвижения* бойцов.

Многие насекомые умеют прыгать или летать. Скорость передвижения прыжками или в полете не всегда больше скорости ходьбы, однако это позволяет легко преодолевать препятствия и избегать боя с более сильным противником (только летающие насекомые могут атаковать летающих врагов). Вы можете сами выбрать, каким образом должен перемещаться Ваш боец — по земле или по воздуху. На полеты и прыжки тратится *энергия*, которую нельзя пополнить. Каждое насекомое обладает некоторым запасом энергии в начале миссии, и его нужно потратить с максимальной пользой. Некоторые типы насекомых имеют особые способности, которые также требуют энергии.

Существуют особые типы армий, которые способны *бросать бомбы, ракеты, камни и прочие метательные снаряды*. Все эти снаряды даются в начале миссии конкретным насекомым, и Вы не можете передавать их другим. Поскольку снаряды наносят врагу значительные повреждения, очень важно использовать их с максимальной эффективностью (например, некоторые из них поражают всех насекомых, в том числе и Ваших, в некотором радиусе).

ВСЕГО В BATTLE BUGS НАСЧИТЫВАЕТСЯ ШЕСТЬ ВИДОВ СНАРЯДОВ САМОГО РАЗЛИЧНОГО ДЕЙСТВИЯ:

Firecracker (*динамит*). Имеет среднюю

силу взрыва, зато его можно бросать довольно далеко.

Bomb (*бомба*). Взрывается с большой силой и поражает цели в некотором радиусе от точки взрыва, но летит сравнительно недалеко.

Limburger Cheese (*лимбургский сыр*). Оставляет после разрыва область с сильным запахом, который на некоторое время дезориентирует всех проходящих через эту область (они шатаются и не выполняют приказы).

Poison (*яд*). Это химическая отравка, основное действие которой заключается в уничтожении энергии у противника. Кроме этого, ядовитый снаряд включает в себя слабый заряд взрывчатки, который наносит повреждение.

Rock (*камень*). Он может наносить довольно большое повреждение, но только одному противнику. Лучше всего сбрасывать камни с большой высоты: чем больше высота, тем сильнее удар.

Skyrocket (*ракета*). Это ракета класса «земля—воздух», единственное средство, с помощью которого наземные армии могут атаковать вражеских летунов. Попадание (с последующим разрывом средней силы) практически обеспечено, причем враг не только получает повреждение, но и падает на землю.

Теперь мы уже знаем достаточно, чтобы разобраться в приведенной далее таблице, в которой перечислены *ВСЕ ВИДЫ НАСЕКОМЫХ В BATTLE BUGS*. В столбце **Walk** приведена *скорость «ходьбы» насекомого*, а в столбце **F/J** — *скорость полета (Fly) или длина прыжка (Jump)*. Приводимые данные весьма приблизительны, поскольку в игре они видны только в виде столбиков, а не чисел.

Название	HP	Энерг	Att	Def	Walk	F/J	Комментарии
Lightning Bug	50	75	10	3	9	10F	
Praying Mantis	80	—	16	5	10	—	
Ant	30	—	6	3	16	—	Только Ant и Pill Bug могут бросать бомбы с земли
Cockroach	80	—	6	7	10	—	Иммунитет против яда и сыра
Pill Bug	40	—	7	7	8	—	Может бросать бомбы (не так далеко, как Ant). Иммунитет против взрывчатки
Grasshopper	75	90	8	1	5	20J	
Mosquito	20	60	8	2	7	20F	
Spider	40	—	14	4	9	—	Может одновременно атаковать нескольких врагов
Water Bug	15	—	4	2	6	—	Быстро движется по жидкостям
Diving Beetle	60	—	15	6	7	—	Может плавать
Bee	55	90	13	4	11	11F	Может сбрасывать бомбы
Moth	20	60	2	1	4	3F	Может нести одно насекомое, кроме других транспортов и Rhinocerus Beetle
Flea	10	15	4	7	16	15J	
Jumping Spider	50	70	8	4	20	13J	
Rhinocerus Beetle	90	—	16	7	7	—	
Commander	60	—	6	5	15	—	Около своего командира у всех Attack+2, Defense+2
Wasp	65	55	15	6	6	10F	
Stink Bug	30	55	4	2	4	—	Конфузит врагов сырным запахом, иммунитет против сыра, после смерти оставляет область сыра
Assasin Bug	10	50	2	0	11	—	Незаметен для врагов. Может наносить очень сильный удар
Water Boatman	20	—	10	4	4	—	Может плавать и нести еще одно насекомое (как Moth)
Medic Ant	10	40	0	0	8	—	Может лечить раненых
Robber Fly	15	60	4	2	6	20F	Может красть бомбы у врагов (только по одной) и взлетать, уклоняясь от боя

Из таблицы насекомых видно, что практически каждое из них обладает какими-то особыми качествами, кроме основных боевых параметров. Сильнее всех *жук-носорог* (**Rhinocerus Beetle**) и *богомол* (**Praying Mantis**). Из летающих сильнее всех *оса* (**Wasp**), но все эти громилы вовсе не являются чемпионами по скорости передвижения. Каждое насекомое может быть наиболее ценным в особой ситуации.

Когда одно насекомое нападает на другое, между ними завязывается бой, и ни одна сторона не может уйти, пока противник не будет уничтожен (кроме **Robber Fly**). Основной тактикой, обеспечивающей победу во многих сценариях, является *атака одного противника большим количеством своих насекомых*. Дело в том, что враг может атаковать только одно насекомое (за исключением **Spider**'ов —

они могут атаковать нескольких), а тем временем остальные будут наносить ему сильные повреждения.

С помощью такой тактики несколько относительно слабых насекомых могут уничтожить одного сильного врага. Для этого требуется, чтобы то насекомое, которое вяжется в схватку первым (оно и будет выдерживать атаки врага), обладало достаточной защищенностью. Для остальных нападающих защита, наоборот, не имеет значения, зато очень важна сила атаки. Если у Вас есть таракан (Cockroach) и кузнечик (Grasshopper) против вражеского богомола, то надо сначала атаковать тараканом, имеющим хорошую защиту, а потом напасть еще и кузнечиком, у которого сила атаки выше. Если Вы поступите наоборот, то враг убьет обоих Ваших бойцов, тогда как обычно оба они остаются в живых. Следует также учитывать ранения Ваших бойцов: если насекомое почти убито, его нельзя подставлять под удар, но можно использовать для атаки «в спину».

Если у насекомого нет никаких приказов, оно просто стоит на страже и нападает на первого врага, вошедшего в его *защитный периметр* (то есть на достаточно близкое расстояние). Вы можете задать радиус защитного периметра для каждого из своих бойцов, хотя эта возможность используется относительно редко (лучше отдавать приказы об атаке самостоятельно). Ваши насекомые вполне могут проскользнуть мимо врага, чтобы добраться до еды.

Миссии BATTLE BUGS ТРЕБУЮТ ОТ ИГРОКОВ ИЗРЯДНОГО ПОЛКОВОДЧЕСКОГО МАСТЕРСТВА. Например, во многих битвах враги гораздо сильнее, но обладают различной скоростью. При этом Вы должны занять оборонительную позицию и перебить их поодиночке. Иногда, наоборот, требуется атаковать, чтобы связать врага боем, пока летающие или прыгающие бойцы не захватят еду. В некоторых сценариях можно блокировать проходы с помощью сыра. Бывает, что враг имеет значительное превосходство на суше, но Вы сильнее на воде или в воздухе. Часто одну и ту же миссию

можно выиграть с помощью различных стратегий.

Если у Вас есть бомбы, камни или какие-либо другие снаряды, их нужно использовать с максимальной эффективностью. Например, бомбы, как правило, бросаются в толпу врагов, чтобы нанести максимальный ущерб. Если у Вас есть навозный жук (Pill Bug), который имеет иммунитет против взрывчатых веществ, можно выдвинуть его вперед, чтобы на него напало большое количество врагов, а потом забросать их бомбами. Отраву можно использовать против летающих врагов, чтобы лишить их энергии на полет, но для этого их сначала надо сбить (например, ракетой).

Если в сценарии участвуют вражеские *командующие* (Commanders), то нужно в первую очередь уничтожать их (разумеется, своих командиров нужно беречь и защищать). Каждый командующий имеет собственное имя (например, Metamussolini, Joseph Stalant и т. п.) и свой «радиус командования». Все собственные насекомые, находящиеся в этом радиусе, получают +2 Attack и +2 Defense, а это очень важно. Если у Вас есть «убийцы» (Assassin Bug), то их в первую очередь следует использовать против вражеских командиров.

Транспорты и медики могут «атаковать» собственных насекомых, то есть брать их на борт или лечить. Не стоит использовать медиков для лечения в процессе боя, поскольку они совершенно небоеспособны. Если у Вас есть сильный боец и он пострадал в бою, то его можно отвести «в тыл» и вылечить. Транспортные насекомые (Moth и Water Boatman) обладают небольшой скоростью и используются только для перевозки армий через препятствия (воду, горы и т. д.). Впрочем, Water Boatman достаточно силен и вполне может сражаться в бою.

ЧТОБЫ ВЫ ПОВЛИЖЕ ПОЗНАКОМИЛИСЬ СО СТРАТЕГИЕЙ, необходимой в Battle Bugs, я сейчас опишу два наиболее интересных и сложных сценария: «Who's Guarding the Food?» и «Hold the Fries» (название последней означает «Удержать чипсы» и пародиру-

ет выражение «Hold the Fire» — «Выдержать огонь врага»).

Миссия «Who's Guarding the Food?» внешне выглядит очень просто. У Вас есть одна блоха (Flea) и один муравей (Ant) с солидным запасом снарядов: две бомбы, две отравы и четыре камня. Требуется удержать блюдце с конфетами, расположенное справа, и сэндвич, лежащий слева. Враг имеет Water Bug, находящуюся ближе всех к сэндвичу, а также Pill Bug и Stink Bug, которым придется долго добираться к нему по клейкой поверхности. Для захвата конфет у врага есть богомол (Praying Mantis) и кузнечик (Grasshopper), причем Вы никак не можете помешать им добраться до цели, но около блюдца расположена горка конфет, с которой удобно бросать бомбы.

Прежде всего в этой миссии придется решить, кто из Ваших бойцов пойдет налево, а кто — направо. Поскольку блоха ничего не сможет сделать против богомола, она должна защищать сэндвич. Блоха передвигается гораздо быстрее, чем Water Bug, и она как раз успевает уничтожить противника, не позволив ему захватить сэндвич. Однако блоха не может выстоять против Pill Bug'a и нуждается в поддержке. В принципе, даже муравей (без снарядов) вместе с блохой не смогут победить Pill Bug и Stink Bug вместе, тем более что блоха получит некоторые ранения в предыдущем бою. Значит, муравей должен уничтожить обоих своих противников и сохранить несколько снарядов для последнего боя.

Обычная логика требует, чтобы муравей бросал в богомола и кузнечика камни и бегал с бомбами, поскольку при падении с высоты камни наносят более сильные удары. Отрава в этой миссии может применяться только как слабая взрывчатка, поскольку нет необходимости лишать врагов энергии. Однако если следовать стандартной стратегии, то проигрыш неминуем. Дело в том, что на Pill Bug'a бомбы не действуют, тогда как камни работают с обычной эффективностью. Итак, следует беречь камни и использовать бомбы.

Применяя эту стратегию, я сумел уничтожить богомола и кузнечика, сохранив все че-

тыре камня. Блоха обязательно должна продержаться до подхода муравья. Для этого она может спрятаться за сэндвич; кроме того, вражеский Stink Bug сам затягивает бой, поскольку его сырный запах влияет не только на блоху, но и на Pill Bug'a, который гораздо сильнее. Для уничтожения Pill Bug'a достаточно трех камней, а четвертый достается последнему врагу, после чего два Ваших бойца легко добивают его.

Миссия «Hold the Fries» намного больше и сложнее предыдущей. Я даже не могу вспомнить точного состава участвующих в ней армий. Поле боя представляет собой стол, в центре которого расположена коробка с чипсами. Вы имеете командира, двух муравьев, у каждого из которых по две бомбы, двух мотыльков (Moth), Pill Bug'a, двух Assassin'ов и нескольких других насекомых, среди которых есть кузнечики и блохи. Враги наступают с двух сторон — справа сверху и слева, причем каждая из этих группировок имеет собственного командира. Правая группа включает Jumping Spider'a, богомола и двух пчел, а левая — двух богомолов и двух кузнечиков.

Основная проблема, которая встает перед игроком в этой миссии, — уберечь командира, поскольку враг обладает подавляющим превосходством в воздухе (две пчелы против двух мотыльков) и его пчелы с кузнечиками в первую очередь атакуют командира. Мне удалось справиться с этой задачей, плотно заслонив командира «телохранителями» и приказав обоим мотылькам атаковать одну из пчел. Как только пчелы будут втянуты в бой, они могут быть уничтожены, поскольку основные силы врага еще не подошли, а Ваши войска имеют командира.

Также очень важно правильно выбрать цели для Ваших бомб. Левая группировка врага вынуждена пробираться через липкую поверхность, и ее можно поразить сравнительно легко, но при этом не удастся двумя бомбами уничтожить и командира, и обоих богомолов. Это вряд ли удастся сделать даже четырьмя бомбами, поэтому следует вообще оставить левую группировку в покое и сначала разобратся с правой.

Два Assassin Bug'a сравнительно легко уничтожают вражеского командира еще на подходе, но при этом погибают сами. Затем следует выдвинуть вперед Pill Bug'a, чтобы он сковал как можно больше вражеских сил, и бросить все четыре бомбы. С помощью такого подхода у меня осталось 6 насекомых, хотя и раненых, плюс командир, против вражеского командира и двух богомоллов. Такое численное превосходство в конечном счете обеспечило победу, хотя в живых осталась только одна блоха.

Если Ваше насекомое способно и ходить, и летать (или прыгать), то Вы можете указать, каким способом оно должно передвигаться или атаковать. Если Вы выбрали передвижение по воздуху, то наземные враги не смогут перехватить бойца и помешать выполнению его боевой задачи (особенно это касается прыгунов, которых не могут перехватить даже летающие враги). Однако требуется тщательно рассчитать, чтобы насекомым хватало энергии на полет. Восстановить энергию, в отличие от Hit Points, невозможно. Кроме того, некоторые насекомые передвигаются по земле быстрее (например, Jumping Spider).

Многие сценарии, к сожалению, организованы так, что малейшие погрешности в управлении приводят к проигрышу. Вы можете сохранить игру не только после выполнения миссии, но и в процессе ее выполнения, что избавляет от необходимости переигрывать сценарий из-за досадной ошибки, допущенной в самом конце битвы. Battle Bugs имеет отлично организованный интерфейс, позволяя Вам заново сыграть любую из встречавшихся миссий. Если Вы три раза подряд не сумеете выполнить миссию, то программа предложит перейти к следующей, а эта будет подсвечена красным цветом, и Вы сможете выполнить ее позже.

Кроме того, в Battle Bugs в принципе можно играть вдвоем, хотя эта возможность вряд ли будет часто использоваться. Дело в том, что второму игроку придется играть за врагов в одной из стандартных миссий, а они явно не рассчитаны на такое применение. Во многих сценариях игрок побеждает только благодаря

непроходимой тупости врагов. Игра вдвоем проходит на одном компьютере. Каждый игрок может прервать бой, чтобы отдать команды своим насекомым, однако время на приказы ограничено. Опытные игроки могут давать фору новичкам, уменьшая свое количество времени на приказы.

Если Вы проявите себя как знающий военачальник, то время от времени будете получать награды (Decorations). Некоторые награды напоминают реальные (например, на медали вместо танка ползет жук), другие очень забавны (надкусанная шоколадная медаль) и т. д.

Оценка: 10 («Отличная игра»).

Комментарий

Battle Bugs — очень интересная игра. Ее интерфейс настолько прост, что она вполне доступна даже детям (чего, увы, нельзя сказать о большинстве стратегических игр — они скорее предназначены взрослым). Вместе с тем многие сценарии настолько сложны, что и взрослые не могут с ними справиться. Короче, этой игры Вам хватит надолго.

Досадно, однако, что дизайнеры игры упустили возможность сделать из нее полноценную военную игру (Wargame). Настоящая военная игра (например, Империя) должна позволять игроку купить или построить новые армии. Это делает стратегию игры намного более гибкой. Например, если производить армии можно только в особых местах (заводах, городах), то за эти места идет борьба. Кроме того, это позволило бы накапливать армии для последующего наступления.

В рамках Battle Bugs, конечно, вместо заводов или городов следует организовать размножение насекомых. Проще всего ввести особые типы насекомых (Queen Ant, Queen Bee и т. д.), которые могли бы «производить» муравьев и пчел прямо на поле боя. Не лишним будет и требование, чтобы для размножения такие насекомые располагались возле еды.

Сделать игру более интересной можно гораздо проще, если, например, в каждом сценарии давать игроку определенную «сумму», которую он сможет потратить на покупку бомб и прочих снарядов. При этом игрок должен не только выбрать нужные снаряды, но и распределить их между своими бойцами.

Кроме выполнения миссий, в этой игре не помешал бы и «свободный режим» — нечто похожее существует в *Incredible Machine* той же фирмы. По сути дела, это должен быть редактор сценариев. Пусть игрок сам выберет

одну из карт и расставит на ней своих и вражеских насекомых. Там же желательно задать «программу» тех насекомых, которые будут управляться компьютером.

С точки зрения разнообразия боевых единиц, эта игра способна бросить вызов практически любой военной игре, однако можно предложить и немало новых типов насекомых. Например, стрекоза могла бы играть роль быстроходного транспорта. Можно также сделать, чтобы разные командующие давали разный бонус +Attack и +Defense.

TRANSPORT TYCOON

Производитель: фирма MICROPROSE, 1994 г.

Дизайнер: Chris Sawyer.

Жанр: экономическая игра.

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: процессор не ниже 80486 (а лучше Pentium), графический адаптер SuperVGA, около 7 Мбайт на жестком диске, необходима мышь.

Транспортные игры представляют собой довольно интересную разновидность экономических игр. В таких играх Вам не требуется строить фабрики, нанимать рабочих и заботиться о сбыте готовой продукции — пускай всем этим занимается кто-нибудь другой. От игрока требуется только перевозить различные грузы из одних мест в другие и зарабатывать на этом деньги. Многим известна игра Сида Мейера Railroad Tycoon, в которой перевозить грузы можно только по железной дороге. В нашей стране, однако, эта игра не получила значительного распространения, и прежде всего потому, что она «слишком экономическая»: требуется вовремя выпускать акции и своевременно скупать их, чтобы не упустить контроль над делом. Новая игра фирмы MicroProse, Transport Tycoon, попала в эту книгу потому, что она не требует от игроков таких фундаментальных экономических познаний и предоставляет на выбор целых четыре вида транспортных средств: автомобили, поезда, корабли и самолеты. Кроме того, она имеет прекрасный интерфейс и очень красива!

Мир игры Transport Tycoon содержит воду и сушу, причем на суше могут быть довольно высокие горы, а также деревья, озера, камни и многое другое. Ландшафт имеет огромное значение, поскольку наземные транспортные средства (автомобили и поезда) быстрее всего передвигаются по плоской местности. Железнодорожные станции и аэ-

ропорты также можно строить только на ровной земле. К счастью, игра предоставляет Вам средства для преобразования ландшафта к нужному виду. В любой момент можно срыть мешающий холмик или забросать яму, но это будет стоить некоторую сумму денег. Несомненно, Вы можете полностью срыть гору высотой 1000 м (или примерно 10 клеток в игре), но стоить это будет так дорого, что никакая прибыль от перевозок не окупит расходов. Точно так же можно прокапывать каналы (сводить сушу до уровня моря) или, наоборот, возводить дамбы (поднимать землю над уровнем моря), но обе эти операции достаточно дорогие.

Конечно, перевозить грузы требуется не случайным образом, а из мест, в которых они производятся, туда, где они требуются. В этой игре существуют следующие *ВИДЫ ГРУЗОВ*:

Coal (уголь). Производится угольными шахтами (Coal Mine), требуется на энергостанциях (Power Station).

Iron Ore (железная руда). Производится железорудными шахтами (Iron Ore Mine), требуется на сталелитейных заводах (Steel Mill).

Steel (сталь). Производится сталелитейными заводами (Steel Mill), требуется на фабриках (Factory).

Wood (дерево). Производится в лесу (Forest), требуется на лесопилках (Sawmill).

Oil (нефть). Производится нефтяными вышками (Oil Wells), требуется на нефтеперегонных заводах (Oil Refinery).

Mail (почта). «Производится» зданиями в городах, нужно везти в другие места.

Passengers (пассажиры). «Производятся» зданиями в городах, нужно везти в другие места.

Livestock (скот). Производится фермами (Farm), требуется на фабриках (Factory).

Grain (зерно). Производится фермами (Farm), требуется на фабриках (Factory).

Goods (промышленные товары). Производятся фабриками (Factory), нефтеперегонными заводами (Oil Refinery) и лесопилками (Sawmill). Требуется для особых зданий в городах (магазины, офисы и т. д.).

Valuables (ценности). Их нужно перевозить из одного банка (Bank) в другой. Банки являются особым типом городских зданий.

Итак, Вы — президент новой транспортной компании. В любой момент можно изменить свое лицо или «лицо» компании — ее название и цвет принадлежащих ей транспортных средств. Кроме того, стоит построить здание дирекции корпорации (HQ). Чем больше будут Ваши успехи, тем более шикарно будет выглядеть здание Вашей компании. Вероятно, оно имеет чисто декоративную функцию.

В начале игры Вы получаете из банка ссуду, которую требуется потратить с максимальной пользой. Перед игрой можно установить как максимальный размер предоставляемой ссуды, так и ссудный процент, который придется выплачивать, однако не стоит устраивать себе «легкую жизнь», поскольку те же параметры действуют и для конкурентов. Отрицательный банковский баланс сам по себе не приводит к банкротству (все компании сначала имеют отрицательный баланс, поскольку доходов еще нет, а проценты выплачиваются не раз в год, а постепенно), однако если у Вас не будет никаких денег, а только долги, игра проиграна. Рекомендуется понемногу выплачивать ссуду, как только у Вас появятся «временно ненужные» деньги. Если потребуются деньги на реализацию новых проектов, можно будет занять их снова.

Чтобы начать зарабатывать деньги, требуется сначала найти два пункта: источник груза и его получателя. Для этого используется карта, вызываемая по клавише F4. Различные типы зданий на этой карте изображаются разным цветом. Опытные игроки могут с первого взгляда увидеть наиболее выгодные возможные транспортные пути. Вот некоторые «удобные» комбинации зданий:

Forest → Sawmill (Wood), Oil Wells → Oil Refinery (Oil), Iron Ore Mine → Steel Mill (Iron Ore), Farm → Factory (Livestock, Grain), Coal Mine → Power Plant (Coal), Steel Mill → Factory (Steel).

Наилучшей парой промышленных объектов будет такая, в которой отправитель и получатель груза находятся не очень близко и не очень далеко друг от друга и территория между ними достаточно ровная. Если здания будут расположены рядом, то вы не получите большого дохода за перевозку. Если же они слишком далеки друг от друга, то стоимость постройки транспортного пути будет очень высокой, а Вам требуется, чтобы деньги окупались как можно быстрее (возможно, потом Вы реализуете все возможные перевозки). Давайте перейдем ближе к делу и рассмотрим характеристики различных транспортных средств.

ТРАНСПОРТНЫЕ ПЕРЕВОЗКИ ВСЕГДА ОРГАНИЗУЮТСЯ МЕЖДУ СТАНЦИЯМИ. Автомобильные станции бывают двух типов: *пассажирские* (принимают только пассажиров) и *грузовые* (принимают любые типы груза, кроме пассажиров). На каждой автомобильной станции одновременно может находиться не более двух автомобилей. Если приезжает третий, он разъезжает по кругу, пока для него не освободится место, что крайне невыгодно для игроков. При постройке железнодорожной станции вы сами определяете количество путей на станции и максимальную длину поезда на каждом пути (от 1×2 до 4×5 квадратов, причем на каждом квадрате вмещаются 2 вагона, то есть типичная станция 1×4 может принять один поезд длиной до 8 вагонов). Морские станции — это доки, каждый из них может одновременно обслуживать до 3 кораблей, а больше и не требуется. Наконец, станции воздушных перевозок — это аэропорты. Примерно до 1961 года можно строить только маленькие аэропорты, которые не приспособлены для тяжелых реактивных самолетов, а с этого времени — только большие. В маленьком аэропорту одновременно может загружаться только один самолет, а в большом — до трех.

Каждая станция имеет свой «радиус захвата» (его можно увидеть, если включить специальную опцию при постройке станции). Если станция «захватывает» здание, которое «производит» груз или пассажиров, то на нее

начинают постепенно поступать соответствующие грузы. Если же она «захватывает» здание, потребляющее некоторый тип груза, то такая станция «принимает» (Accepts) любое количество этого груза. Эти параметры могут меняться, если изменяется состав зданий возле станции. Любое промышленное здание может самоуничтожиться (правда, предварительно объявив о своем закрытии — «XXX announces imminent closure»). Здания в городах вообще постоянно изменяются, и это отражается на том, принимает ли станция пассажиров, почту, Goods и Valuables. Наиболее «непостоянным» грузом являются Goods: за один месяц станция может перестать принимать их и снова возобновить прием, если горожанам вздумается перестроить какое-либо здание.

Доход, который Вы получите за перевозку грузов, зависит от трех параметров: количества груза, пройденного расстояния и времени перевозки. Внимательно изучите таблицу «Cargo payment rates», которая содержит графики тарифных ставок за перевозку 10 единиц груза на 20 клеток для каждого типа грузов. Из нее следует, что все грузы можно разделить на две группы: «срочные» и «несрочные». Грузы первой группы (Grain, Livestock, Passengers, Goods и особенно Valuables) требуется доставлять как можно быстрее, поскольку за срочную доставку платят в 3—5 раз больше. Для остальных типов грузов скорость доставки не так важна, но и тут за скорость могут заплатить в 1,5—2 раза больше. Скорость перевозки грузов в первую очередь зависит от типа используемых транспортных средств, а также от прямизны и качества дороги. Конечно, ничто не может сравниться в скорости с самолетами, но они могут перевозить только пассажиров и почту. Корабли, наоборот, передвигаются очень медленно, но везут столько груза, что окупаются чрезвычайно быстро. Поезда едут намного быстрее автомобилей, но это преимущество может оказаться несущественным на малых дистанциях.

Как только Вы купите транспортное сред-

ство, у Вашей компании сразу же появится новая статья расхода. Каждый грузовик, локомотив, корабль или самолет обходится в строго определенную сумму в год, которая тратится постепенно. Таким образом, Вам крайне невыгодно держать транспортные средства «про запас». Если транспортное средство убыточно (например, потому, что груз поступает слишком медленно и приходится долго стоять на погрузке), его нужно как можно быстрее продать. При продаже вы получите некоторую сумму денег, размер которой в основном зависит от «возраста» продаваемой машины. Каждый тип транспортных средств имеет свой срок службы (в начале игры автомобили служат по 15 лет, локомотивы — по 14—20, корабли — по 30, а самолеты — по 20 лет). Если срок службы подходит к концу, выдается сообщение, что средство «is getting old», и его нужно заменить. Вы можете купить новую машину такого же типа или использовать что-нибудь новенькое, появившееся за время службы старой машины.

Итак, для организации транспортной линии требуются, по крайней мере, две станции. Но этого еще мало — каждое транспортное средство нуждается в периодическом осмотре и починке (servicing). Эти операции производятся в специальных зданиях — депо, которые также различны для разных видов транспорта. Автомобильные депо, в отличие от станций, одни и те же как для пассажирских автобусов, так и для грузовиков. Железнодорожные депо намного ценнее все прочих, поскольку там можно прицепить или отцепить от состава дешевые вагоны, не меняя относительно дорогой локомотив. Морское депо (сухой док) имеет два входа/выхода, поэтому лучше располагать его на пути следования кораблей, чтобы они проходили через депо. Авиационное депо — это ангар, и он есть в каждом аэропорту. Не имея депо, Вы не сможете купить новые транспортные средства и продать старые.

Каждое транспортное средство время от времени может ломаться (breakdown). В слу-

чае поломки транспортное средство просто некоторое время стоит на месте, пока поломка не будет устранена (при этом из него валит густой дым). Поскольку Вы продолжаете платить за машину, пока она стоит, поломки всегда убыточны. Кроме того, если поломалась машина с грузом, то время его доставки увеличится, что уменьшит Ваши доходы. Итак, с поломками нужно бороться. Вообще-то они происходят случайно, но на самом деле каждое транспортное средство имеет свою *надежность* (Reliability), а каждый тип машин — *максимальную надежность* (Max. Reliability). Каждая машина после осмотра имеет максимальную надежность (такую же, какой она была, когда Вы купили эту машину), но она постепенно падает. Чтобы избежать постоянных поломок, можно уменьшить интервал времени между осмотрами (servicing interval). По умолчанию для кораблей этот интервал составляет 360 дней, для поездов и автомобилей — 150, а для самолетов — 100 дней. Надежность транспортных средств также уменьшается с их «возрастом», поэтому их часто меняют, не дожидаясь полной выработки ресурса.

Новые типы транспортных средств изобретаются с течением времени, однако новые машины всегда недостаточно испытаны, и надежность их низка. Тем не менее она очень быстро повышается, и уже через 3—4 года поднимается до максимума. Поэтому опытные игроки не набрасываются на каждую новинку, а выжидают, пока новые машины не станут достаточно надежными. Если вы купите ненадежную машину, то через те же 3—4 года она будет вдвое менее надежна, чем новая машина того же типа. Со временем каждый тип машины постепенно «морально устаревает». Сначала его максимальная надежность падает, а потом машины этого типа вообще перестают строить. Однако этот процесс занимает десятилетия, что намного превосходит срок службы любой машины.

Теперь мы, наконец, располагаем всей необходимой информацией, чтобы познакомиться с *ХАРАКТЕРИСТИКАМИ КОНКРЕТНЫХ ТРАНС-*

ПОРТНЫХ СРЕДСТВ, ДОСТУПНЫХ В НАЧАЛЕ ИГРЫ. Эти характеристики очень важны, поскольку новые изобретения появятся не очень скоро, а деньги нужно зарабатывать как можно быстрее, иначе выплата ссудного процента приведет компанию к банкротству. Вы начинаете игру в 1931 году и продолжаете до 2000 года и далее. Для краткости мы используем обозначения типа «1926+10», это означает, что машина разработана в 1926 году и имеет срок службы 10 лет. Обозначение «47% → 92%» содержит максимальную надежность машины сразу после ее изобретения и после 3—4 лет широкого использования.

АВТОМОБИЛИ:

Leyland Lion Bus	\$12030, 48 kmh, \$1406/y, 25 passengers, 1926+10, 93%
AEC Regal Bus	\$13124, 56 kmh, \$1420/y, 31 passengers, 1929+12, 47% → 96%
Bedford Coal Lorry	\$11812, 48 kmh, \$1406/y, 20 coal, 1925+15, 89%
AEC Mail Truck	\$12578, 48 kmh, \$1406/y, 22 mail, 1925+15, 91%
Scammell Oil Tanker	\$12030, 48 kmh, \$1406/y 21 oil, 1925+15, 83%
Dennis Livestock Van	\$11484, 48 kmh, \$1406/y 14 livestock, 1926+15, 79%
Bedford Goods Lorry	\$11702, 48 kmh, \$1406/y 14 goods, 1926+15, 81%
Leyland Grain Truck	\$12468, 48 kmh, \$1406/y 20 grain, 1925+15, 76%
Scammell Wood Truck	\$12906, 48 kmh, \$1406/y 20 wood, 1926+15, 96%
AEC Iron Ore Truck	\$13234, 48 kmh, \$1406/y 22 ore, 1926+15, 77%
Bedford Steel Truck	\$12050, 48 kmh, \$1406/y 15 steel, 1925+15, 96%
Bedford Armoured Truck	\$15258, 48 kmh, \$1406/y 12 valuables, 1926+15, 99%

Автомобильная станция стоит около \$440, и это совсем небольшая сумма по сравнению с ценой самих грузовиков. Автомобильное депо тоже стоит недорого — около \$1000, так что заняться автоперевозками может даже

самая маленькая транспортная компания. Основные затраты при организации новых линий приходится на строительство автодорог. Впрочем, прокладка одной секции дороги стоит примерно \$120, и можно пользоваться теми дорогами, которые построили горожане для своих нужд. Если Вы собираетесь перевозить пассажиров и почту, то достаточно проложить дорогу между двумя городами (а иногда можно даже поставить две станции в одном городе, если он достаточно длинный). Как только дорога построена, по ней можно пустить *любое количество* автомобилей.

Основными конкурентами автомобилей являются поезда, и мы сейчас рассмотрим их характеристики. Самой важной частью поезда является локомотив, и в этой игре именно он считается «поездом». Только локомотив может ломаться и нуждается в сервисном обслуживании. Железнодорожные вагоны можно прицеплять и отцеплять, загнав поезд в депо. Все они стандартизованы и имеют 2 показателя массы, для пустого и полного вагона. Локомотив имеет собственную массу, а также силу тяги (измеряется в hp). Чем сильнее локомотив, тем больше вагонов он может тащить и тем меньшими будут потери скорости поезда на крутых спусках и подъемах.

ЛОКОМОТИВЫ:

'Jinty' class (Steam)	\$31250, 45t, 56 kmh, 250 hp, \$2640/y 1925+14, 95%
Stanier 'Crab' (Steam)	\$35936, 75t, 96 kmh, 600 hp, \$3828/y 1926+20, 85%
Gresley 'A3' (Steam)	\$45312, 150t, 112 kmh, 1100 hp, \$7382/y 1928+20, 59% → 88%

ВАГОНЫ:

Passenger Carriage	\$3858, 25/27 t, 40 passengers
Coal Truck	\$2750, 18/48 t, 30 coal
Mail Van	\$3562, 21/28 t, 30 mail
Oil Tanker	\$3124, 24/54 t, 30 oil

Livestock Van	\$ 3000, 20/24 t, 25 livestock
Goods Van	\$2968, 21/33 t, 25 goods
Grain Hopper	\$2842, 19/49 t, 30 grain
Wood Truck	\$2828, 16/46 t, 30 wood
Iron Ore Hopper	\$2796, 19/49 t, 30 ore
Steel Truck	\$3062, 18/38 t, 20 steel
Armoured Van	\$3984, 30/50 t, 20 valuables

Внимательно изучив приведенные данные, можно заметить, что поезда способны перевозить гораздо большее количество грузов и с более высокой скоростью, чем автомобили. Однако каждый поезд требует собственной железнодорожной линии. Цена прокладки одного сегмента железной дороги составляет в начале игры \$240. Депо стоит \$1240, а стоимость станции, конечно, зависит от ее размера. Я чаще всего использую станции размером 2×4 (такая станция может принять поезд длиной в 8 вагонов, считая локомотив, а вторую линию удобно держать про запас для будущего), которая стоит \$4240.

В процессе строительства дорог игрокам очень часто приходится заниматься *преобразованием ландшафта*. Если Вам мешает небольшая горка, ее можно скрыть, а небольшую ямку — засыпать. Это обойдется в \$700—\$1400 за снижение земли в одной точке, в зависимости от типа грунта. Если же Вам попалась высокая гора, сквозь нее можно прорыть туннель. Эта операция обходится очень дорого, но цена зависит не от высоты горы, а только от длины туннеля. Очень длинные туннели могут стоить \$10 000 и более.

Аналогично для преодоления провалов используются мосты. При создании моста требуется указать его тип: от этого зависит максимальная скорость машин и поездов, проезжающих мост. Как туннели, так и мосты всегда располагаются строго горизонтально, поэтому Вам чаще всего придется выровнять землю на одном или обоих концах.

Железные дороги имеют и преимущества, и недостатки по сравнению с автомобильными. Каждая железнодорожная линия явля-

ется исключительной собственностью построившей ее компании, и никакая другая компания не может ее использовать, в отличие от автодорог. Зато по каждой линии может передвигаться *только один* поезд. Если он неожиданно станет нерентабельным (например, из-за падения производства), игрок не сможет перевести поезд в более выгодное место. Кроме того, при пересечении двух железнодорожных линий всегда приходится принимать специальные меры для предотвращения возможных столкновений поездов. Если обе линии принадлежат одной компании, она может поставить на них светофоры. Требуется поставить по два светофора на каждой линии — перед и после точки пересечения. Тогда тот из поездов, который первым въедет на участок своей линии между двумя светофорами, проедет первым, а второй будет ждать, пока он не пересечет второй светофор.

Если же Вы хотите построить железнодорожную линию, пересекающую чужую, то придется строить через нее мост. Конечно, это будет стоить дороже, чем эквивалентный участок обычного пути, кроме того, Ваши поезда будут замедляться при въезде на мост и выезде с него. Если Ваша новая линия пересекает автомобильную дорогу, то придется построить переезд с семафорами (строится автоматически). При этом время от времени грузовики будут попадать под поезда и уничтожаться ими.

Кораблей в Transport Tuscoon'e меньше, однако они часто играют важную роль и приносят очень солидную прибыль. Вот их характеристики:

Oil Tanker	\$81250, 24 kmh, \$7656/y 220 oil, 1928+30, 97%
Passenger Ferry	\$48750, 32 kmh, \$4920/y 100 passengers, 1926+30, 80%
Coal-Carrying Ship	\$65000, 24 kmh, \$6562/y 200 coal, 1928+30, 64%
Mail Ship	\$48750, 32 kmh, \$4920/y 100 mail, 1926+30, 89%
Goods-Carrying Ship	\$65000, 24 kmh, \$8202/y 160 goods, 1927+30, 76%

Конечно, корабли не нуждаются в дорогах, как поезда или грузовики. Чтобы поставить корабль на перевозку грузов, надо всего лишь построить два дока (стоят всего по \$1700) и одно корабельное депо (около \$1400). Если оба предприятия (и отправитель, и получатель) находятся недалеко от моря, то линия, несомненно, окупится еще в первый год, несмотря на сравнительно высокую цену корабля. Однако часто приходится прокапывать канал, чтобы док «захватывал» нужное здание (или для сокращения пути корабля), а эта операция обходится дорого (например, \$16 000 за одну клетку).

Очень хорошо, если путь корабля прямой и относительно короткий. Корабли плывут медленно (вдвое медленнее грузовиков), а если их путь еще и извилистый, то время доставки грузов будет очень большим. Кроме того, корабли могут попросту «заблудиться» в извилистых фьордах. Чтобы этого не произошло, следует расставить буи. Каждый буй стоит примерно \$700 и позволяет в деталях определить курс корабля. Как правило, в начале игры используются только грузовые корабли, поскольку города еще мало населены и не могут обеспечить достаточного количества пассажиров и почты.

Если же Вы все же решили заняться перевозкой пассажиров и почты, то стоит подумать об использовании самолетов. Точнее, самолета, поскольку в начале игры доступен только один *самолет*:

Junkers	JU 52 \$79296, 296 kmh, \$7968/y 25 passengers + 6 mail, 1928+20, 64%
----------------	---

Чтобы начать перевозки, достаточно построить два аэропорта (каждый обходится примерно в \$15 000) и самолет. Несомненно, Вы получите значительную прибыль, только если воспользуетесь высокой скоростью самолета и организуете рейсы между двумя далеко расположенными городами. Однако и в этом случае прибыль будет не так велика из-за малой загрузки самолета. В самом на-

чале игры, когда нужно получить деньги как можно быстрее, не следует использовать самолеты.

Без сомнения, самое начало игры — наиболее интересная ее часть, поскольку именно здесь требуется не ошибиться и выбрать наиболее выгодные рейсы. На более поздних стадиях игры компания уже имеет запасной капитал, который всегда поможет ей выпутаться из неприятной ситуации или пережить спад производства. Лично я обычно использую *СЛЕДУЮЩУЮ СТРАТЕГИЮ*:

1. В первую очередь надо проверить, нельзя ли организовать удобные рейсы кораблей-угольщиков или танкеров. Ищите на карте промышленных объектов угольные шахты (серого цвета) и энергостанции (красного), а также нефтяные вышки (синего) и Oil Refinery (ярко-желтого). Если есть возможность использования этих кораблей, следует немедленно ею воспользоваться, даже если для этого придется взять дополнительную ссуду в банке. Oil Refinery вырабатывает Goods, но в начале игры они еще никому не нужны. Зато потом Вы сможете перевозить их в крупные города.

2. Поискать выгодные места для железнодорожных линий. Это должна быть пара зданий (отправитель и получатель груза, см. выше список зданий), расположенная на приличном расстоянии друг от друга, между которыми местность относительно ровная. Используйте скоростные локомотивы, это быстро окупится.

3. Наконец, если все описанные выше пути исчерпаны, можно заняться мелкими перевозками с применением автомобилей. Автомобили подходят лучше всего, если отправитель и получатель груза находятся рядом. Если подходящих промышленных объектов не осталось, можно заняться перевозкой пассажиров и почты из одного города в другой.

Итак, предположим, что Вы уже построили две станции и проложили дорогу, если она требуется. Теперь зайдите в депо (для авиации — в ангар) и купите транспортное сред-

ство. Чтобы оно отправилось в путь, надо определить «приказы» в окне «Orders». Практически все «приказы» сводятся к указанию станции, на которую должно двигаться транспортное средство, и выполняемой на этой станции операции. Минимальный рейс состоит просто из двух «приказов», указывающих две станции. В этом случае транспортное средство автоматически загрузит все возможные грузы на той станции, где они есть, и выгрузит там, где они требуются. Это может быть хорошо для высокоскоростных средств (поезда и самолеты), однако обычно не годится для автомобилей и особенно кораблей. Если указать в «приказе» операцию Load, то транспортное средство будет стоять на этой станции до полной загрузки. Я всегда устанавливаю операцию Load, за исключением поездов со смешанными вагонами (бывает, что нехватка пассажиров, например, очень сильно замедляет доставку промышленных грузов).

Операция Unload диктует транспортному средству «выгрузить все грузы на этой станции». Как уже говорилось, все грузы, принимаемые станцией, выгружаются автоматически. Эта операция нужна только в том случае, если станция используется как перевалочная. Например, если нефтяные вышки находятся далеко от берега, можно организовать перевозку нефти в док грузовиками-цистернами, которые должны явно Unload нефть в доке, поскольку эта станция ее не принимает. Наконец, поезда имеют еще одну операцию — Non-Stop, которая приказывает пройти станцию, расположенную между пунктами назначения, без остановки. Она используется очень редко.

При проектировании линии следует позаботиться о том, чтобы транспортные средства не тратили слишком много времени на дорогу в депо для планового осмотра (servicing). Представьте себе, что Ваш танкер два месяца заправлялся нефтью и еще два месяца плыл, и перед самой Refinery для него настало время осмотра, так что корабль развернулся и поплыл назад. При этом Вы потеряете намного больше, чем стоимость лишнего корабель-

ного депо. Лучше всего построить несколько депо, которые обслуживали бы корабли на всем их пути. Для поездов и автомобилей, как правило, достаточно одного депо на линию (если Вы не гоняете автомобили на огромные расстояния). Поставьте его примерно в середине линии.

Если необходимо организовать перевалочные перевозки (как, например, в приведенном выше случае с нефтью), то игра позволяет создать *из нескольких станций различного типа одну комбинированную*. Это означает, что, если Вы построите станцию грузовиков очень близко к доку, они будут считаться одной станцией, и тогда Ваши танкеры смогут увозить с нее нефть, которую привозят автомобили-цистерны. (Здесь есть один интересный трюк: комбинированная станция «захватывает» объекты на большем расстоянии, чем обычная, поэтому иногда Ваш док + грузовая станция начинают получать нефть даже без автомобилей!) Точно так же можно создать и другие комбинации станций, вплоть до самых экзотических (например, пассажиры доставляются в аэропорт на кораблях, так как в городе для него не было места).

Как только линия создана, она практически не требует Вашего внимания. Транспортные средства автоматически выполняют заданные приказы, прерываясь только для загрузки/выгрузки (если не считать поломок). Игра имеет отличные средства для контроля эффективности транспортных линий: для каждого транспортного средства можно в любой момент узнать величину прибыли, которую оно принесло за прошлый год, а также за неполный текущий год. Если это число отрицательное, то машина приносит убыток, и это чаще всего требует Вашего вмешательства (за исключением кораблей — для них убыток компенсируется прибылью только по выгрузке).

ИГРОВАЯ ЭКОНОМИКА, КАК И РЕАЛЬНАЯ, МОЖЕТ ИМЕТЬ СВОИ ПОДЪЕМЫ И СПАДЫ. Каждое предприятие имеет свою месячную норму отправки груза, которую Вы должны учитывать при проектировании транспортных ли-

ний. Если, например, шахта дает очень мало угля, то поезд, которому Вы прикажете вывозить этот уголь, будет так долго простаивать на погрузке, что вся прибыль будет «съедена» эксплуатационными расходами. Однако транспорт, будучи основой любой экономики, помогает бизнесу, поэтому возможно, что именно Ваша линия будет способствовать повышению производительности шахты.

Кроме этого, иногда здания просто закрываются, а иногда строятся новые. В начале новой игры Вы можете, среди прочих параметров, задать и характер экономики для нового мира: стабильную или хаотичную (Steady). Если экономика стабильна, то промышленные здания исчезают и появляются редко, а при хаотичной возникают неприятные ситуации, в которых здание исчезает перед тем, как Ваша транспортная линия успеет окупиться. Конечно, это происходит нечасто, но может представлять собой настоящую катастрофу (например, в начале игры).

Несмотря на то что промышленные предприятия нередко располагаются вдали от городов, на самом деле каждое из них «приписано» к своему городу, о чем совершенно ясно говорят их названия. Всем транспортным компаниям, и Вашей в том числе, приходится иметь дело с городскими властями (authorities). Время от времени власти того или иного города желают обеспечить своих жителей транспортом, и тогда они предоставляют *субсидии* той корпорации, которая возьмется за перевозки. В начале игры можно установить, во сколько раз больше будут платить за перевозку при субсидиях по сравнению с обычными расценками (от 2 до 4 раз). Если субсидии значительны, то может оказаться выгодным открытие транспортной линии, которая до этого казалась малоприбыльной.

ПРЕСТИЖ КОМПАНИИ — это именно то, о чем ее президент должен заботиться прежде всего. В Transport Tycoon'e Вы не увидите возмущенных горожан с плакатами «Долой такую-то компанию!» или «Когда же будет

поезд?». Если Вы обманете ожидания жителей какого-либо города, то власти этого города не будут направлять Вам протесты — они попросту не позволят Вашей компании больше ничего строить на их земле. А поскольку Вы не сможете построить новые линии, оправдаться перед горожанами будет очень непросто. Сейчас мы поговорим о том, из чего складывается их настроение.

Каждый раз, когда Вы строите транспортную станцию, Вы делаете это не для себя, а для удовлетворения нужд населения (по-моему, неплохой рекламный лозунг, а?). В любой момент можно определить, как жители оценивают производительность каждой Вашей станции по каждому типу грузов, которые на ней отправляются. Этот рейтинг измеряется в процентах. Пока Ваше транспортное средство загружает что-либо со станции, рейтинг повышается, но, если отправка грузов надолго задерживается, он начинает падать. Если Ваш поезд, например, каждый раз забирает весь скопившийся на станции груз, то рейтинг очень быстро поднимется до 80—90% (однако поезду, возможно, придется каждый раз ждать полной загрузки). Если же грузы прибывают быстрее, чем Вы успеваете их перевозить, то рейтинг неизбежно пойдет вниз. В этой ситуации можно прицепить дополнительные вагоны к поезду или построить несколько дополнительных автомобилей и т. д.

НАИБОЛЕЕ СУЩЕСТВЕННЫМ СВОЙСТВОМ РЕЙТИНГА ЯВЛЯЕТСЯ ТО, ЧТО ОН ВЛИЯЕТ НА КОЛИЧЕСТВО ПОСТУПАЮЩИХ НА ВАШУ СТАНЦИЮ ГРУЗОВ. Предположим, Ваша компания конкурирует с другой за право перевозки угля из шахты. Если рейтинги станций обеих компаний одинаковы, то вырабатываемый шахтой уголь будет «делиться» примерно пополам. Однако если Вам удастся предложить намного лучшую доставку, то Ваша станция получит большую часть груза, а машины конкурента будут по долгу простаивать на погрузке. Кроме того, отношение властей каждого города к Вашей компании полностью определяется рейтингами всех Ваших станций, расположенных в окрестностях этого города.

Очень часто станция строится только для перевозки одного типа грузов, но требуется перевозить также пассажиров и почту. Если это железнодорожная линия, то можно просто прицепить к поезду лишние вагоны, но тогда поезд будет слишком долго простаивать в ожидании «последнего пассажира». С автомобилями легче: во-первых, пассажиры никогда не приходят на грузовую станцию, а во-вторых, перевозка почты может приносить неплохую прибыль. Идеальной была бы такая транспортная сеть, в которой перевозятся все грузы, поступающие на все станции. Часто в этом очень помогают комбинированные станции (можно совместить железнодорожную станцию с автобусной и вывозить приходящих пассажиров).

Количество и способности конкурентов задаются перед началом каждой новой игры (можно играть и без конкуренции). Игроку всегда предоставляется «фора» в несколько месяцев, прежде чем появятся конкуренты. За это время опытный игрок может построить несколько наиболее выгодных транспортных путей и заложить фундамент будущей империи. Новичкам рекомендуется приглядеться к методам, используемым конкурентами, и перенять их стратегию (хотя они тоже часто ошибаются).

Компании-конкуренты обычно не особенно мешают Вашей компании, пока их транспортные линии не пересекают Ваши. Ситуации, когда две компании конкурируют за одни и те же грузы, возникают только тогда, когда одна из компаний желает отвоевать у другой транспортную линию. Я сам нередко пользуюсь этим приемом, однако компьютерные конкуренты стараются поддерживать рейтинг своих станций на высоком уровне, и победить их нелегко.

Гораздо чаще возникают столкновения по поводу земли. Как уже говорилось, при прокладке дороги Вы одновременно покупаете землю, и отныне занятая Вами земля никак не может быть использована конкурентами. То же самое касается и чужой земли — Вы не можете ни строить на ней, ни перекупить ее. Это приводит к тому, что Вам может быть вы-

годно строить «случайные» линии и здания по принципу «што ні з'ів, то покусав», чтобы лишить конкурентов доступа к важным объектам. Они также не брезгают таким способом конкуренции.

Если Ваша компания очень богата, то можно воспользоваться дополнительными деловыми рычагами, предоставляемыми администрацией городов. Прежде всего в каждом городе следует провести *рекламную кампанию* различной силы (Small, Medium или Large), которая должна привлечь большее количество грузов на Ваши станции. Малая рекламная кампания в начале игры стоит \$28 000, средняя — \$57 600, а крупная — \$129 500. Разумеется, с ростом инфляции эти расценки резко возрастут.

Если Ваш конкурент неплохо зарабатывает на почтовых и пассажирских перевозках в каком-нибудь крупном городе, то ему можно «перекрыть кислород», пожертвовав около \$500 000 городским властям на *реконструкцию местной дорожной сети*. При этом дорожные работы примерно на полгода парализуют все магистрали, и конкурент потерпит немалые убытки. Если же Вы сами хотите обслуживать горожан (например, привозить им Goods), то можно выделить деньги на строительство новых коммерческих зданий — около \$750 000 в начале игры. Можно даже увековечить себя в бронзе на городской площади, что имеет лишь декоративное значение, но стоит почти \$700 000.

Но если Вы действительно решили вытеснить конкурента из какого-либо города, то можно купить в этом городе *исключительные права на перевозку грузов* сроком на 1 год. Это стоит очень дорого (более \$1 500 000), но не забывайте, что к городу также приписаны все его предприятия! Вполне может быть, что одним ударом Вам удастся нарушить все транспортные линии противника. Однако блокада будет эффективной только в том случае, если на станциях конкурента не скопилось большого количества грузов, иначе он может весь год перевозить только со складов. Как правило, сначала следует вступить в честную конкуренцию (построить параллельные транс-

портные пути) и только потом подкупать городские власти.

Каждый город в игре состоит из некоторого количества зданий и автомобильных дорог (у городских властей нет денег на железные дороги, этим придется заняться транспортным компаниям). Городские здания — не просто красивые картинки, каждое из них может «генерировать» определенное количество пассажиров и почты. Практически все городские здания также принимают пассажиров и почту. Крупные магазины и театры тоже принимают Goods, а банки генерируют и принимают Valuables.

Для игрока городские здания представляют большой интерес сразу в нескольких аспектах. Если Вы желаете перевозить пассажиров или почту, то требуется поставить станцию так, чтобы она «захватывала» как можно большее количество зданий, генерирующих или принимающих нужные Вам грузы. Практически всегда самые лучшие здания располагаются в центре города, а там уже нет места для новых станций. Возможно, Вам удастся втиснуть автомобильную станцию, но не железнодорожную (и тем более не аэропорт). Практически всегда, если нужно обслуживать город, приходится снести несколько городских зданий, чтобы построить станцию. Вам придется платить за снесенные здания, и, чем лучше здание, тем большей будет его цена. Городские власти могут не позволить Вам снести нужное им здание, и это во многом зависит от репутации Вашей компании. Ниже приводится *СПИСОК НЕКОТОРЫХ ТИПОВ ГОРОДСКИХ ЗДАНИЙ*:

Shops & Offices	\$3740, 6/8 Pass., 2/8 Mail, 3/8 Goods
Town houses	\$2278, 4/8 Pass., 1/8 Mail
Flats	\$3844, 7/8 Pass., 2/8 Mail, 2/8 Goods
Houses	\$2030, 3/8 Pass., 1/8 Mail
Trees	\$90
Rough Land	\$182
Church	\$2588, 2/8 Pass.
Cottages	\$2156, 3/8 Pass., 1/8 Mail
Stadium	\$7258, 4/8 Pass.

Theatre	\$6356, 3/8 Pass., 2/8 Mail, 2/8 Goods	Stanier 'Jubilee' (Steam)	\$61062, 131t, 128 kmh, 1200 hp, \$9498/у 1935+21, 36% → 88%
Tree-lined road	\$368		
Old Houses	\$2042, 3/8 Pass., 1/8 Mail	Gresley 'A4' (Steam)	\$70456, 162t, 144 kmh, 1400 hp, \$11136/у 1935+20, 35% → 96%
Park	\$1750, 2/8 Pass.		
Bank	сносить нельзя, 1/8 Pass., Valuables		
Fountain	\$2042, 2/8 Pass.		
Statue	\$2188, 2/8 Pass.		
Office Block	\$6090, Passengers, 2/8 Mail, 4/8 Goods		

Сами горожане постоянно отстраивают и перестраивают свои здания. Города постепенно растут, и мелкие домики заменяются огромными небоскребами. Чем крупнее город, тем больше шансов, что его власти не позволят Вам сносить свои здания (даже если через день они снесут это здание сами). Никогда не стройте станцию, которая «захватывает» грузы только из одного здания (например, Goods), поскольку это здание может быть разрушено в любой момент (это могут сделать даже Ваши конкуренты). К банкам это не относится — они так же надежны, как и промышленные предприятия.

В общем, спокойную автоматическую работу Ваших транспортных средств изредка прерывают сообщения о субсидиях, транспортных авариях, об устаревшей технике, изменении производительности предприятий и другие. Наиболее интересны, конечно, сообщения о разработке новых типов транспортных средств, которые способны изменить Вашу стратегию и сделать выгодными те линии, которые прежде казались убыточными. За первые десять лет игры появляются следующие *машины*:

Colett Panier Tank (Steam)	\$36388, 47t, 64 kmh, 300 hp, \$3032/у 1931+15, 43% → 86%
Gresley 'D49' (Steam)	\$42420, 77t, 104 kmh, 900 hp, \$4948/у 1931+20, 55% → 95%
Douglas DC-3 Dakota	\$110 646, 476 kmh, \$12228/у 30 pass. + 6 mail, 1933+30, 51% → 84%

Как видно, игроки не могут рассчитывать на быстрое появление новых технологий в самом начале игры. Появляются только локомотивы и один тип самолета — Douglas DC-3 Dakota. Локомотив Gresley 'D49' широко используется всеми игроками, поскольку он обеспечивает неплохую скорость и тягу, а также дешев в эксплуатации. Более мощные локомотивы обычно тянут очень длинные поезда по сложной трассе. И все же эти локомотивы не производят такого переворота в своей области, как «Дуглас-Дакота». Этот самолет перевозит больше пассажиров, чем «Юнкерс Ю-52», но самое важное то, что он загружает в 1,5 раза больше почты. При использовании «юнкерсов» на аэродромах скапливается большое количество почты, которую придется вывозить грузовиками.

Мы не будем приводить полный перечень транспортных средств, доступных в игре, поскольку их довольно много, а их транспортные характеристики часто почти не отличаются друг от друга. Упомянутся только те средства, которые явно выделяются на общем фоне или сильно влияют на стратегию игры.

Vickers Viscount	65 pass. + 8 Mail, 476 kmh, 1948+24, 48% → 98%
-------------------------	---

Этот самолет гораздо больше своих предшественников, а стоит практически столько же. Как правило, сразу после появления «Дугласа-Дакоты» транспортные компании начинают строить аэропорты во всех более-менее значительных городах. Тот, кто первым построит аэропорт, сможет захватить для него самое лучшее место (в центре города: в этой игре горожане сознательные и не жалуются на шум двигателей). Кроме того, городские власти каждого города не позво-

лят построить в своем городе любое количество аэропортов. Часто бывает, что первая компания, построившая в городе аэропорт, получает полную монополию на авиационные перевозки в этом городе (совершенно бесплатно).

Как уже говорилось, аэропорты бывают двух типов: большие и маленькие. В начале игры доступны только маленькие, но тяжелые реактивные самолеты, появляющиеся в 60-е годы, не могут их использовать. В этом смысле «Виконт» практически уникален: он обладает самой большой грузоподъемностью из всех самолетов, способных использовать маленькие аэропорты. Если Вы не можете заменить аэропорт на большой, остается использовать этот самолет.

В 1955 году появляется *первый реактивный самолет — Aerospatiale SE-30 Caravelle*. Все реактивные самолеты летят со скоростью 952 kmh. «Каравелла» берет 90 пассажиров и 10 мешков почты, но ее быстро вытесняет Macdonnel Douglas DC-8, вмещающий целых 200 пассажиров и 30 мешков. Как бы то ни было, Вы все равно не сможете использовать реактивные самолеты, пока не появится возможность строить большие аэропорты, а это произойдет примерно в 1960 году.

В 1957 году появляются две довольно интересные новинки: *первый дизельный локомотив Metro-Cammell DMU* и *единственный на всю игру вертолет Sikorsky Helicopter*. Локомотив имеет два крупных отличия от всех предшественников: во-первых, он представляет собой целых два вагона, которые располагаются в разных концах поезда, а во-вторых, сами эти вагоны пассажирские и вмещают 76 пассажиров. Этот локомотив не стоит использовать для грузовых перевозок, поскольку при этом нельзя командовать поезду ждать полной загрузки (это слишком долго). Однако он отлично подходит для любых городских перевозок (пассажиры, почта и Goods). Вертолет берет 40 пассажиров и 15 мешков почты, но летит довольно медленно — 321 kmh. Его можно использовать для вывоза скапливающейся почты с

малых аэродромов (Vickers Viscount берет вдвое меньше почты).

В 1960 году происходит «великая авиационная перестройка». Отныне строить малые аэропорты нельзя, только большие. Практически сразу же начинается «аэровойна» между транспортными компаниями за право построить аэропорты во всех крупных городах. Как правило, городские власти не позволяют строить более одного крупного аэропорта (хотя бывают и исключения), поэтому очень важно опередить конкурентов. Большой аэропорт стоит около \$280 000, но он требует такой огромной плоской площадки, что стоимость выравнивания земли и снос «лишних» городских зданий может намного превысить эту сумму.

Строя аэропорт, следует стремиться «захватить» как можно большую часть города. Реактивные самолеты будут приносить прибыль только в том случае, если на них будет летать достаточное количество горожан. Однако Вам совсем не обязательно покупать самолет прямо сейчас, если удачно расположить аэропорт не удалось. Важно застолбить за собой право авиаперевозок для данного города, а потом, когда город вырастет, можно открыть новые авиалинии.

В начале 60-х годов появляется большое количество *дизельных локомотивов*, мощных и надежных, которые постепенно вытесняют паровозы. Мы приведем характеристики самого мощного из них (не смущайтесь высокими ценами, это результат инфляции):

Brush '47' (Diesel)	\$363050, 112 t, 160 kmh, 2500 hp, \$51608/у 1962+22, 42% → 94%
----------------------------	---

В 1964 году появляется новый *автобус — Leyland Leopard Bus*, который везет сразу 35 пассажиров со скоростью 96 kmh. Поскольку он также стоит ненамного дороже старых автобусов, его появление приводит к созданию большого количества новых автобусных линий.

С 1965 года начинается обновление кораб-

лей. Все новые корабли передвигаются намного быстрее (40 kmh вместо 24) и везут несколько больше груза. Первым появляется *новый угольный корабль*, который теперь везет 220 тонн угля. Новый танкер доступен с 1967 года, его емкость 250 тонн нефти. Однако нового *сухогруза (Goods-carrying)* придется ждать до 1975 года.

Первый электровоз — BR '86' появляется в 1966 году, и с тех пор эти два типа локомотивов сосуществуют до самого конца игры. Почти всегда компании предпочитают электровозы, поскольку они более мощные и надежные. Мы приведем *характеристики только самых полезных электровозов*.

BR '86' (Electric)	\$514968, 84t, 160 kmh, 3600 hp, \$77238/у 1966+23, 50% → 83%
BR '87' (Electric)	\$857362, 82t, 177 kmh, 5000 hp, \$131810/у 1973+23, 52% → 99%
'T.G.U' (Electric)	\$1937594, 180t, 241 kmh, 7000 hp, \$317038/у 1 985+25, 38% → 81% (2 вагона)

Самолетов в игре очень много, и практически все они появляются после 1965 года. Однако нередко новые модели самолетов не только не превосходят старые, но еще и уступают им. Я использовал буквально 3—4 типа самолетов: *огромный «Боинг-747»* на очень напряженных трассах, *сверхзвуковой «Конкорд» для дальних рейсов и надежный «Локхид Тристар»* в обычных условиях (крушение самолета надолго запятнает имя Вашей компании!). Все эти самолеты появляются в 1968—69 годах.

Boeing 747	\$1162864, 952 kmh, \$229242/у 250 Pass. + 50 mail, 1968+25, 52% → 80%
BAC-Aerospatiale Concorde	\$1430054, 2330 kmh, \$240334/у 110 Pass. + 20 mail, 1969+25, 56% → 77%

Lockheed Tristar	\$1268880, 952 kmh, \$239906/у 240 Pass. + 35 mail, 59% → 96%
------------------	--

В 1968 году появляется *пассажирский корабль на воздушной подушке (Hovercraft)*, который полностью революционизирует эту отрасль транспорта. Скорость Hovercraft'a очень высока (112 kmh), что позволяет надеяться на неплохую прибыль за быструю перевозку пассажиров. К сожалению, это судно построено по принципиально новым и недостаточно освоенным принципам, что приводит к низкой надежности в первые годы эксплуатации.

Hovercraft	\$737242, 112 kmh, \$101920/у 100 Pass., 1968+30, 37% → 82%
------------	---

Новые грузовики появляются только в 1973—75 годах. Как и новые корабли, они передвигаются быстрее и везут несколько большее количество груза (примерно на 25%). Скорость новых грузовиков составляет 112 kmh, а стоят они лишь ненамного дороже своих предшественников.

Последняя крупная революция происходит в железнодорожном транспорте с изобретением монорельсовых дорог к 21-му веку. После этого, по мнению дизайнеров игры, обычные железные дороги должны устареть (во всяком случае, их больше нельзя строить). Хотя Вы все еще можете покупать локомотивы для замены тех, которые уже отслужили свой срок, лучше перейти на монорельсы, хотя бы потому, что все вагоны в монорельсовых поездах вмещают на 5 единиц больше груза. Чтобы организовать монорельсовые перевозки, требуется построить линию (она обходится гораздо дешевле, чем обычная железнодорожная) и купить специальный монорельсовый локомотив:

'X2001' (Electric)	\$3354792, 190 t, 255 kmh, 10000 hp, \$642956/у 1998+20, 58%
--------------------	--

Transport Tycoon не имеет четкого «конца игры». Действительно, какой может быть конец у транспортной компании? Поэтому Вы можете играть в нее до бесконечности, пока не надоест. Честно говоря, эта игра интересна только в начале: если у Вас накоплено много денег, Вы уже не гонитесь за каждой субсидией и не спешите применять каждое новшество. Игра превращается в простое созерцание передвижения транспорта и подсчет прибыли.

Оценка: 8 («Игра отлично запрограммирована, но недостаточно хорошо спроектирована»).

Интерфейс игры

Как мы уже говорили, Transport Tycoon обладает великолепным интерфейсом. Вы можете опускать и поднимать уровень ландшафта, строить дороги и транспортные средства, отдавать им приказы — и все это реализовано естественно и наглядно. Игра очень красива: паровозы в ней выпускают дым из труб, грузы постепенно заполняют вагоны, самолеты плавно заходят на посадочную полосу, и т. д.

Однако именно столь высокий уровень анимации приводит к тому, что время в игре течет очень медленно. Если Ваш компьютер не чемпион по быстродействию, Вы вряд ли дождетесь 2000 года (даже на машине с процессором Pentium 100 МГц мне потребовалось провести за игрой целых пять вечеров). Примечательно, что в игре есть опция «Low animations», однако ее включение не приводит ни к ухудшению изображения, ни к ускорению игры. Конечно, всегда приятно последить за тем, как паровоз отправляется в свой первый рейс, но после 3—4 рейсов это уже надоест. Возможно, следовало бы реализовать анимацию только для одного, выбранного игроком транспортного средства.

Дизайн игры

Дизайн Transport Tycoon сильно недоу-

ман — вообще, является ли эта игра игрой? Игра — это такое мероприятие, в котором можно выиграть или проиграть, а в Transport Tycoon'e и то и другое невозможно. Конечно, там есть конкуренты и даже ведется подсчет общего рейтинга для каждой компании, так что формально можно считать, что выигрыш заключается в завоевании наивысшего рейтинга. Однако у игрока так мало нормальных средств борьбы с конкурентами, что ему остается только расширяться все больше и больше и расходовать все игровое время на замену старых или разбившихся машин. Расправиться с конкурентами можно очень просто: достаточно «застолбить» самые важные участки земли.

Между тем сделать игру намного интересней можно было бы с помощью всего одного естественного изменения правил: платить надо за обслуживание не только транспортных средств, но и дорог, станций и депо. В идеале сделать транспортную линию прибыльной не должно быть так просто, как сейчас. Если Вы построили автодорогу, то должны поддерживать ее в хорошем состоянии, а на это нужны деньги. В случае железной дороги расходы на поддержку намного больше: приходится содержать постоянный штат обходчиков, стрелочников и т. д. Надо платить и персоналу станций, и рабочим депо. Поэтому молодая компания не может позволить себе железнодорожную линию, хотя, возможно, и сумела бы ее построить и приобрести поезд. Крупные транспортные компании начинали с одного-двух автобусов в заштатном городке или пары грузовиков, перевозящих руду в переплавку.

Если бы компаниям пришлось постоянно платить за свои постройки, более богатой компании игрока было бы гораздо проще разорить конкурента и заставить его освободить оспариваемую территорию. При теперешней ситуации конкурент может просто продать машины, приносящие убыток, но сохранить за собой линию, и игроку остается ждать, пока взятая конкурентом ссуда приведет его к банкротству (при этом инте-

ресно, что конкуренты без проблем получают дополнительные ссуды, долгое время имея убытки и не обладая ни одним транспортным средством!). Это просто выводит из себя.

Кроме того, я был весьма разочарован недостаточной гибкостью транспортных средств в игре. Автомобильные и железнодорожные перевозки могут перевозить любые типы грузов, а вот корабли и самолеты — далеко не все. Интересно, почему корабли не могут перевозить лес, сталь, зерно или железную руду? Почему бы самолетам не перевозить хотя бы Goods и Valuables? Это привело бы к вы-

годности последовательных перевозок различными транспортными средствами: например, Goods с фабрики до аэропорта, а оттуда самолетом.

Многие транспортные средства, возможно, соответствуют по характеристикам своим реальным прототипам, но слишком мало отличаются от остальных (особенно самолеты и локомотивы). Скорость большинства самолетов вообще одинакова. Конечно, если компьютерная игра моделирует реальность, это хорошо, однако реализм имеет меньшее значение, чем занимательность игры, и это никогда нельзя игнорировать.

VGA PLANETS (ОПИСЫВАЕТСЯ ВЕРСИЯ 3.0)

АВТОР: *Тим Виссеман (Tim Wisseman).*

ЖАНР: *стратегическая игра.*

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: *может работать на РС/АТ с процессором 80286 и адаптером VGA. Желательно иметь мышь. Занимает около 1 Мбайта на жестком диске.*

Давным-давно колонизационные флоты 11 космических рас прибыли в отдаленный сектор Галактики. И, как водится в стратегических играх, вместо того чтобы «мирно сосуществовать», сразу же начали соперничать друг с другом, стремясь вытеснить всех конкурентов. Сначала каждая раса с бешеной скоростью заселяла новые планеты, строила шахты, фабрики и космические базы. Свободных планет вскоре не осталось, но еще задолго до этого могучие флоты отнимали наиболее ценные планеты у противников. Сумеете ли Вы выйти победителем в этой войне?

Галактика в VGA Planets организована довольно просто (я хотел написать «как в игре Master of Orion», однако первая версия VGA Planets появилась гораздо раньше!). Каждая звезда имеет одну планету, и на этой планете может быть только одна колония. Все планеты, по-видимому, одинаково пригодны для колонистов любой расы, поскольку и максимальное количество колонистов, и скорость их роста от нее не зависят. В этой игре, кроме колонистов, на планетах могут быть и местные жители (natives), которые еще не вышли в Космос, а следовательно, подчиняются любой более развитой расе. Тем не менее местные жители часто обладают технологией, отсутствующей у колонистов, и раса, колонизировавшая планету, может ее использовать.

Итак, Вы начинаете игру, имея одну родную планету (Homeworld), на орбите кото-

рой находится база (Starbase) и два корабля. На родной планете вы располагаете собственным населением, с которого можно собирать налоги. При транспортировке, наземных военных действиях и др. операциях колонисты для удобства считаются в «кланах» — по 100 человек. Чтобы не отстать от конкурентов, требуется как можно быстрее разведывать и колонизировать новые планеты, а следовательно, нужно построить больше кораблей. Если Ваши корабли обнаружат совсем бесполезную планету, ее колонизировать не стоит — лучше сберечь колонистов для более ценной. Кстати, а чем планеты отличаются друг от друга?

Наиболее ценным параметром планеты является наличие местных жителей, которых можно подчинить. Дело в том, что с них можно собирать налоги (денег особенно не хватает в начале игры, потом колонии разрастаются). Кроме того, большинство типов местных жителей имеют дополнительные преимущества, которые получает Ваша колония. Однако будьте осторожны: существуют и вредные туземцы (например, Amorphous, которые съедают по 5 кланов Ваших колонистов за ход). Если Вы нарвались на них, надо немедленно эвакуировать колонию.

Планетный климат также достаточно важен, хотя и не в начале игры. Чем лучше климат, тем большее количество колонистов сможет жить на этой планете и тем быстрее они будут размножаться. Если Ваша колония имеет многочисленное население, то оно не только сможет платить больше налогов, но и будет в состоянии отразить возможную атаку колонистов противника.

Одной из наиболее удачных идей, присутствующих в VGA Planets, является наличие минералов. Минералы нужны для строительства любых кораблей и их компонентов. Всего существует **ЧЕТЫРЕ ТИПА МИНЕРАЛОВ**:

Neutronium — это корабельное топливо. Каждый корабль должен заправиться топливом, чтобы куда-нибудь прилететь. Более того, корабли без топлива даже не могут атако-

вать врагов (правда, и их нельзя атаковать согласно Договору Нимбус 7).

Tritanium применяется при строительстве кораблей.

Duranium — используется в компонентах кораблей, для брони космических баз и истребителей.

Molybdenum самый редкий минерал. Он требуется для производства оружия и двигателей, причем высокотехнологичные компоненты требуют намного больших количеств этого минерала.

Минералы можно добывать только на своих колониях с помощью *шахт (Mine)*. Конечно, залежи минералов на разных планетах весьма различны, причем учитывается как общее количество минерала в коре планеты, так и его концентрация. Чем выше концентрация минерала, тем большее его количество будет выкапываться Вашими шахтами на каждом ходу (однако и исчерпаются залежи минерала тоже быстрее). В общем, в начале игры следует предпочитать планеты с высокой концентрацией минералов, даже если их и не очень много, поскольку строительство шахт также требует ресурсов. С другой стороны, в конце игры недра многих планет уже будут вычерпаны, и количество минералов выйдет на первое место.

В игре не дается точной информации о количестве минералов в недрах планеты (еще бы, разве в реальности можно получить такую информацию?). *КОЛИЧЕСТВО МИНЕРАЛОВ ПРИБЛИЗИТЕЛЬНО ОЦЕНИВАЕТСЯ СЛЕДУЮЩИМ ОБРАЗОМ:*

None (<i>нет</i>)	0 кТ
Very Rare (<i>очень редок</i>)	0—99 кТ
Rare (<i>редок</i>)	100—599 кТ
Common (<i>распространен</i>)	600—1199 кТ
Very Common (<i>часто встречается</i>)	1200—4999 кТ
Abundant (<i>в изобилии</i>)	5000 и более

Концентрация минералов также оценивается приблизительно. Ниже приводятся различные *ВОЗМОЖНЫЕ ОЦЕНКИ КОНЦЕНТРАЦИИ*

И ПРИБЛИЗИТЕЛЬНЫЕ ОБЪЕМЫ ДОБЫЧИ РУДЫ:

Very Scattered (*сильно распыленная*)

10 шахт дают 1 кТ/ход

Scattered (*распыленная*)

Dispersed (*дисперсная*) 3 шахты дают 1 кТ/ход

Concentrated (*сконцентрированная*)

Large Masses (*залежи*) 1 шахта дает 1 кТ/ход

Конечно, для каждого из четырех минералов на каждой планете задается свое количество и концентрация, а шахты выкапывают все четыре (то есть не существует специальных шахт для добычи каждого минерала). Таким образом, планеты, имеющие существенные количества и концентрации трех-четырех минералов, намного лучше тех, которые имеют один минерал, даже если этого минерала очень много и его удобно копать. На «универсальных» планетах стоит построить побольше шахт — они не останутся без работы.

Кроме шахт, на планетах еще можно строить *фабрики, защитные посты (Defense)* и *космические базы* для производства кораблей (для каждой планеты можно построить только одну базу). Планетная защита нужна для отражения атаки вражеских кораблей и для укрытия зданий от вражеских сканеров, и мы рассмотрим ее позже. Базы стоит строить только на тех планетах, которые очень богаты ресурсами и имеют (либо будут иметь) большое население, чтобы оно давало деньги на строительство кораблей. Конечно, все это можно привозить с других планет, но это неудобно, да и враги смогут легко заблокировать базу, лишив ее снабжения. База обходится довольно дорого: 900 мегакредитов (MCR), 402 кТ Tritanium'a, 120 кТ Duranium'a и 340 кТ Molybdenum'a.

ФАБРИКИ ЯВЛЯЮТСЯ ОСНОВОЙ ПЛАНЕТНОЙ ЭКОНОМИКИ. Каждая фабрика за один ход производит одну единицу ресурсов (supply). Ресурсы не являются деньгами, но могут быть проданы (из расчета 1:1, то есть по одному мегакредиту (MCR) за единицу Supply).

ly). Купить ресурсы нельзя, поэтому их следует экономить и продавать только в случае резкой нехватки денег. Однако в начале игры денег не хватает всегда, и поэтому практически все ресурсы идут на продажу. Ресурсы требуются для развития планет: каждая фабрика стоит 3 MCR + 1 Supply, каждая шахта — 4 MCR + 1 Supply, а каждая Defense — 10 MCR + 1 Supply. Эта информация позволяет определить, что каждая фабрика окупается за 4 хода (то есть за это время она производит достаточное количество ресурсов, чтобы построить еще одну). За один ход можно построить любое количество сооружений, если на это достаточно денег и ресурсов.

Однако общее количество фабрик, шахт и Defense ограничено и зависит от количества колонистов. Если колонистов немного, то каждый их клан может управлять одной фабрикой, но в дальнейшем на фабрику уже требуются 1,5 клана, 2 клана и т. д. Кроме того, если построенное количество зданий близко к максимальному, то колонисты и местное население становятся недовольны загрязнением окружающей среды.

В VGA Planets игрокам приходится следить за настроением населения своих колоний и не допускать его сильного падения. Если колонисты будут недовольны, они могут поднять восстание (Riot) или даже развязать гражданскую войну (Civil War). Восставшее население просто не платит налогов, а при гражданской войне часть населения погибает и разрушаются некоторые здания. Население может выражать недовольство высокими налогами, слишком большим количеством зданий или перенаселением (если планета перенаселена, то жители начинают потреблять Supplies, вырабатываемые фабриками). Скорость роста населения также зависит от налога (и климата планеты): чем меньше налоги, тем быстрее размножаются колонисты. Поэтому иногда можно повысить налог, чтобы на время избежать перенаселения, а новым колониям лучше предоставить налоговые льготы (или вообще освободить от налогов).

Если на планете есть подчиненные туземцы (natives), то они также будут платить Вам налоги, причем здесь игроки могут «сдирать по семь шкур», поскольку не нужно заботиться о росте туземного населения. Процент налога с туземцев задается отдельно, надо только следить, чтобы туземцы не бунтовали. Сумма денег, выплачиваемая Вашими колонистами и туземцами в качестве налога, определяется по следующим формулам:

$$\text{MCR от колонистов} = (\text{к-во кланов}) \times (\text{процент налога}) / 1000$$

$$\text{MCR от туземцев} = (\text{к-во кланов туземцев}) \times (\text{процент туземного налога}) \times (\text{коэфф. типа правительства}) / 1000$$

Коэффициент типа туземного правительства определяет его эффективность, а следовательно, богатство туземцев и их умение собирать налоги. Возможны следующие типы правительств:

Anarchy	20% налога
Pre-Tribal	40
Early-Tribal	60
Tribal	80
Feudal	100 (то есть платят, как и колонисты)
Monarchy	120 налога
Representative	140
Participatory	160
Unity	180

Для того чтобы собирать налоги с туземцев, надо держать на планете достаточное количество колонистов. Каждый клан Ваших колонистов может собрать по 1 MCR за ход (Вам не удастся получить и десятой доли этих денег от самих колонистов, поэтому освободите их от налогов — Вам нужны новые колонисты для сбора налогов). Практически всегда для туземцев устанавливается максимальный налоговый процент, позволяющий держать их в узде, если, конечно, колонистов достаточно для сбора этих денег. К сожалению, игроку недоступны формулы, определя-

ющие скорость роста населения в зависимости от типа планеты и уровня налога, которые позволили бы определить наилучшую налоговую стратегию для колонистов на планетах без туземцев.

Теперь мы можем перейти к описанию космических кораблей, которые можно построить на космических базах. Правила построения и использования космических кораблей разработаны в игре столь тщательно и подробно, что сам автор в документации к игре написал, что, хотя игра и называется *VGA Planets*, корабли в ней занимают более важное место, чем планеты.

Чтобы создать новый корабль, требуется сначала построить все его компоненты — корпус, двигатели и вооружение, а затем заказать корабль конкретной конфигурации. Каждая база может строить только по одному кораблю за ход, независимо от размера корабля. Все корабельные компоненты также строятся на базе, при этом каждый тип компонентов имеет свой *технологический уровень*, и строить компоненты этого типа можно только после достижения нужного уровня технологии.

ВСЕГО СУЩЕСТВУЮТ 4 РАЗЛИЧНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ: двигатели (Engines), корпуса (Hulls), лучевое оружие (Beam Weapons) и торпеды (Torpedoes). Каждая база имеет собственный уровень в каждой из этих четырех технологий. Игрок может в любой момент поднять уровень технологии своих баз, но это обходится довольно дорого. Чтобы поднять уровень технологии с 1 до 2, надо заплатить 100 MCR, со 2 на 3 — 200 MCR и т. д. Новая база имеет самую слабую технологию (уровень 1 во всех отраслях), тогда как максимальный уровень — десятый. В отличие от многих других игр, получение новых технологий в *VGA Planets* не сопряжено с какими-либо сложностями — Вы можете даже за один ход поднять все уровни с 1 до 10, если есть деньги, и даже на этом же ходу воспользоваться плодами новой технологии.

Высокие уровни технологии нужны для того, чтобы получить доступ к более качественным компонентам кораблей. В игре есть

10 типов торпедных аппаратов (каждый из них требует особых торпед), 9 типов двигателей и 10 типов лучевого оружия — все эти компоненты доступны каждой расе, имеющей соответствующую технологию. Корпуса кораблей намного более важны, поскольку тип корпуса определяет многие важные характеристики корабля (например, максимальное количество лучевого оружия и торпедных аппаратов). Каждая раса имеет свой набор корпусов, хотя многие корпуса доступны нескольким расам, а некоторые даже всем расам. Таким образом, 6 уровень технологии корпусов может ничего не давать одной расе, а другой предоставить возможность постройки очень хороших кораблей.

Чтобы корабль передвигался, ему нужен двигатель. В этой игре нельзя строить корабли без двигателей (стационарные установки). Каждый двигатель имеет диаграмму удельного расхода топлива (на килотонну массы корабля) в зависимости от скорости его полета. Высокотехнологичные двигатели дают возможность не тратить много топлива при полете на высоких скоростях. Задавая курс для каждого корабля, можно установить и его коэффициент искривления пространства (*Warp Factor*), который и определит скорость полета (она равна квадрату *Warp Factor*'а, выраженному в световых годах/ход, *ly/turn*). Если корабль имеет хороший двигатель (например, *Hyper Drive 8*), то он будет расходовать умеренное количество топлива вплоть до *Warp = 8*. Худший двигатель при такой скорости израсходует намного больше топлива.

Если Вы не перегружаете двигатели, то для перевозки 1 кТ полной массы корабля на один световой год требуется около 0,001 кТ топлива. В полную массу корабля входит масса его корпуса, установленного оружия, груза и топлива. Используя эту формулу, можно легко рассчитать максимальное расстояние, на которое может лететь корабль каждого типа (при этом массой оружия можно пренебречь). Некоторые корабли впечатляют своими боевыми характеристиками, но нуждаются в сопровождающих танкерах.

Каждый тип корпуса требует строго фиксированного количества двигателей. Как и для всех прочих компонентов, высокотехнологичные двигатели стоят намного дороже примитивных. Если Вы хотите, например, построить огромный дредноут, который требует 10 двигателей, то можно либо поставить самые лучшие двигатели (и тогда цена двигателей в несколько раз превзойдет цену корпуса), либо двигатели попроще, но в этом случае Ваш дредноут не сможет догнать мелкие корабли врагов. Без сомнения, двигатель — самая важная часть корабля (после корпуса), поскольку Вы можете построить корабль без оружия (некоторые корпуса даже не имеют места для установки оружия — например, транспорты), но не без двигателя. Ниже приводятся **ХАРАКТЕРИСТИКИ ВСЕХ ДВИГАТЕЛЕЙ** в игре (обратите внимание, что двигатели не имеют массы, т. е. их масса включается в массу корпуса, поэтому Вы можете поставить самые мощные двигатели на маленькие корабли). Буквами **T**, **D** и **M** обозначаются, соответственно, **Tritanium**, **Duranium** и **Molybdenum**.

Уровень Цена Макс. Ресурсы
эконом.
Warp

	Уровень	Цена	Макс. эконом.	Ресурсы Warp
Star Drive 1	1	1	1	5T+1D
Star Drive 2	2	2	2	5T+2D+1M
Star Drive 3	3	3	3	3T+2D+5M
SuperStar Drive 4	4	10	4	3T+3D+7M
Nova Drive 5	5	25	5	3T+3D+7M
Heavy Nova Drive 6	6	53	6	3T+3D+15M
Quantam Drive 7	7	170	7	3T+3D+15M
Hyper Drive 8	9	200	8	3T+3D+25M
Transwarp Drive	10	300	9	3T+16D+35M

Космические корабли могут использовать **ТРИ РАЗЛИЧНЫХ ВИДА ОРУЖИЯ: лучевое (Beam Weapons), торпедное и истребители (Fighters)**. Качество используемого лучевого и торпедного оружия не может превышать существующих уровней технологии по данным компонентам, а истребители всегда одинаковые. Выбор между различными типами оружия может быть очень трудным,

поскольку здесь имеет значение наличие денег и минералов, а также вражеские корабли, против которых приходится сражаться.

Истребители особенно хороши против огромных, сильно бронированных кораблей (толщина брони корабля пропорциональна массе его корпуса). Они атакуют врага еще до того, как он успеет применить торпеды или лучевое оружие. Вражеский корабль может уничтожить несколько истребителей своими лазерами, но, как правило, ни один корабль не выдерживает атаки тяжелого авианосца. Чтобы корабль мог использовать истребители, в его корпусе должны быть специальные «взлетные площадки». Они не являются компонентами и всегда входят в состав корпуса корабля. Чем больше «взлетных площадок» на корабле, тем быстрее он может ввести в бой свои истребители. Это имеет большое значение, поскольку вражеский корабль не будет спокойно ожидать своей гибели. Сами истребители размещаются в трюмах авианосца, как груз (они весят по 1 кТ каждый). Поэтому для авианосцев максимальная масса перевозимого груза имеет большое значение.

Поскольку все истребители стандартизированы, Вы можете временно игнорировать технологии лучевого оружия и торпед в пользу корпусов и двигателей и все равно не отстать от противников в «гонке вооружений». Если Вам нравится эта стратегия, то стоит выбрать расу, широко использующую авианосцы, чтобы получить доступ к нужным корпусам как можно раньше. Однако истребители стоят очень дорого: 100 MCR + 3 кТ Tritanium'a + 2 кТ Molybdenum'a каждый. Впрочем, некоторые расы могут строить их с меньшими затратами, о чем мы непременно поговорим.

Торпеды атакуют *позже, чем истребители, но перед лучевым оружием*. Оружие имеет два поражающих фактора: гамма-радиацию (она убивает только вражескую команду и не портит корпус корабля противника) и взрывную волну, которая, наоборот, только повреждает корабли. Чтобы уничто-

жить вражеский корабль, надо полностью разрушить его корпус, но если убить всю вражескую команду, то безлюдный корабль захватывается победившей стороной. Некоторые типы торпед и лучевого оружия преимущественно убивают команду, другие в ос-

новном разрушают корабли, но большинство сочетают в себе оба поражающих фактора. **ХАРАКТЕРИСТИКИ ТОРПЕДНЫХ АППАРАТОВ И ОТДЕЛЬНЫХ ТОРПЕД** приведены ниже (каждая торпеда, кроме приведенной цены, требует по 1 кТ каждого минерала).

	Уровень	Цена	Ресурсы	Масса	Гамма-р.	Взрывч.	Одна торпеда
Mark 1 Photon	1	1	1T+1D	2	4	5	1
Proton Torpedo	2	4	1T	2	6	8	2
Mark 2 Photon	3	4	1T+4D	2	3	10	5
Gamma Bomb	3	6	1T+3D+1M	4	15	2	10
Mark 3 Photon	4	5	1T+1D+5M	2	9	15	12
Mark 4 Photon	5	20	1T+4D+1M	2	13	30	13
Mark 5 Photon	6	57	1T+7D+14M	3	17	35	31
Mark 6 Photon	7	100	1T+2D+7M	2	23	40	35
Mark 7 Photon	8	120	1T+3D+8M	3	25	48	36
Mark 8 Photon	10	190	1T+1D+8M	2	35	55	54

Каждый тип оружия имеет свою диаграмму эффективности в зависимости от расстояния. Торпеды наиболее эффективны на приличных расстояниях, тогда как лучевое оружие — вплотную с врагом. Высокотехнологичные торпеды сильнее разрушают корабли, чем высокотехнологичные лазеры, но уступают им по силе гамма-радиации. Следует учитывать, что каждая торпеда промахивается в 35% случаев — это является платой за больший радиус действия. Не существует ни одного корабля, способного применять и торпеды, и истребители (вероятно, для облегчения программирования космического боя, поскольку такие корабли должны были бы одновременно выбрасывать и то и другое).

Применение торпед и истребителей во многом похоже. Чтобы выстреливать торпеды, Вы должны использовать корпус, допускающий установку торпедных аппаратов, и поставить нужные аппараты еще при постройке корабля. Каждый тип торпедного аппарата может выстреливать только торпеды своего типа, поэтому если уровень торпедной технологии невысок, то этот корабль очень быстро устареет. Здесь игрокам предстоит принять очень сложное решение: либо подождать со строительством кораблей и улуч-

шить технологию (рискуя проиграть из-за слабого флота), либо строить и часто заменять корабли, что приводит к лишней трате ресурсов. Как и истребители, торпеды загружаются в грузовой трюм кораблей и занимают там по 1 кТ массы, независимо от типа торпеды, так что для торпедоносцев также важен объем перевозимого груза. Торпеды строятся только на базах. Каждая торпеда требует по 1 кТ всех минералов (кроме топлива) и обходится довольно недешево, особенно если учесть, что она одноразовая, в отличие от истребителя.

Кроме обычного боевого применения, торпеды также можно использовать для создания в космосе *минных полей*. Чем больше торпед имеет корабль на борту и чем лучше технологический уровень этих торпед, тем плотнее будет создаваемое минное поле. Любой вражеский корабль, пролетающий через минное поле, рискует подорваться на mine и получить повреждения. Мелкие корабли чаще всего погибают, налетев на одну мину, а крупным для этого требуется 5—6 и более мин, но повреждение вражеского корабля все равно приводит к падению его скорости и боевых характеристик. Очень часто минные поля используются как «паутина», то есть возле

минного поля в засаде располагается ударный корабль, атакующий врагов, которые подорвались на mine. Такой тактике способствуют два обстоятельства: во-первых, никто никогда не подрывается на собственных минах, а во-вторых, раса, поставившая минное поле, сразу же узнает о подрыве вражеских кораблей.

Наконец, *лучевое оружие* можно считать самым простым и дешевым. При использовании торпед и истребителей всегда есть риск, что они кончатся в результате последовательных атак противника, и тогда корабль очень легко будет захвачен врагом. Лучевое оружие не имеет таких недостатков, и даже

самые высокотехнологичные лазеры и фазеры не требуют никакой заправки дорогостоящими торпедами и истребителями. Конечно, лучевое оружие применяется в бою в последнюю очередь, но оно способно нанести значительные повреждения (особенно вражеской команде) и в результате обеспечить захват вражеского корабля. Кроме того, лучевое оружие довольно эффективно уничтожает вражеские истребители и минные поля. Оно может устанавливаться на корабли вместе с торпедными аппаратами или взлетными площадками для истребителей. Ниже приводятся *ХАРАКТЕРИСТИКИ ВСЕХ ВИДОВ ЛУЧЕВОГО ОРУЖИЯ*.

	Уровень	Цена	Ресурсы	Масса	Гамма-р.	Взрывч.
Laser	1	1	1T	1	10	3
X-Ray Laser	1	2	1T	1	15	1
Plasma Bolt	2	5	1T+2D	2	3	10
Blaster	3	10	1T+12D+1M	4	10	25
Positron Beam	4	12	1T+12D+5M	3	9	29
Disruptor	5	13	1T+12D+1M	4	30	20
Heavy Blaster	6	31	1T+12D+14M	7	20	40
Phaser	7	35	1T+12D+30M	5	30	35
Heavy Disruptor	8	36	1T+17D+37M	7	50	35
Heavy Phaser	10	54	1T+12D+55M	6	35	45

Изучив приведенные данные, можно заметить, что некоторые виды торпед и лучевого оружия в основном предназначены для уничтожения вражеской команды (Gamma Bomb, X-Ray Laser), другие — для разрушения вражеских кораблей (Mark 2 Photon, Plasma Bolt), но большинство типов оружия выполняют обе функции, с перевесом в ту или иную сторону. Это дает игрокам возможность строить специальные «пиратские» корабли для захвата кораблей противника и «осадные» для пролома укреплений и захвата планет. В этой игре для захвата планеты достаточно победить в бою силы планетной защиты (если на планете нет базы, то они представлены небольшим количеством истребителей), и победитель получает колонию с населением 1 клан. (Другой способ захвата планет заключается в выбрасывании вооруженных колонистов с транспорта, на-

ходящегося на орбите. Если количество выброшенных войск больше населения планеты, колония со всеми выжившими в бою колонистами и базой, если она есть, достается победителю.) Планетная защита обладает «бесконечной» командой, и поэтому гамма-радиация на нее просто не действует.

Чтобы читатели смогли оценить все величие используемой в VGA Planets системы боя, мы сейчас опишем ее в деталях, пользуясь очень подробной документацией, любезно предоставленной автором игры. Сначала стоит поговорить о кораблях (как мы уже упоминали, каждая раса имеет свои собственные типы корпусов кораблей, но их мы рассмотрим чуть позже). Каждый корабль имеет множество характеристик и может использоваться самыми различными способами (например, для постановки и уничтожения мин, захвата кораблей или планет противника, защиты

своих кораблей и планет, перевозки денег, минералов, колонистов, топлива, истребителей, торпед и т. д.).

Боевые возможности корабля определяются не только установленным на нем вооружением. Каждый тип корабельного корпуса позволяет поставить некоторое количество лучевых установок, а также торпедных аппаратов или взлетных площадок. Поскольку оружие, как правило, стоит намного дешевле корпуса корабля в сумме с двигателями, ни одно установочное место практически никогда не пустует (глупо экономить на копейках, рискуя потерять корабль). Поэтому можно считать, что на каждом корабле столько оружия, сколько можно установить в его корпус, а вот технологический уровень этого оружия останется неизвестным для врагов, пока корабль не вступит в бой.

Одной из основных боевых характеристик каждого корабля является *масса его пустого корпуса*, которая определяет количество его Hit Points (HP). Кроме того, каждый корабль имеет энергетический щит, который автоматически включается в начале каждого боя. Прежде чем оружие противника может нанести повреждение кораблю, оно должно разрушить энергощит (причем это относится и к гамма-радиации, которую щит также задерживает). Прочность щита пропорциональна массе его пустого корпуса, и он восстанавливается на каждом ходу, однако если кораблю приходится сражаться с несколькими противниками на одном ходу, то между этими боями щит не восстанавливается, что дает группе мелких кораблей шанс победить один гигантский. Массивный корпус дает значительное преимущество в бою, однако такому кораблю требуется большое количество двигателей, и он будет тратить очень много топлива на передвижение (количество затрачиваемого топлива прямо пропорционально полной массе корабля, включая груз).

Каждый тип корабля допускает наличие определенного количества *лучевых установок* (исключение составляют только немногочисленные транспорты и танкеры, но многие транспорты также позволяют поста-

вить 1—2 установки для защиты). Легкие разведчики и эсминцы несут 1—4 установки, крейсера и фрегаты могут иметь 3—8 установок, а самые тяжелые линкоры и дредноуты — до 10 установок. Разумеется, максимальное количество лучевого оружия — один из важнейших боевых параметров корабля. В бою каждое лучевое оружие имеет свой уровень энергии, которая затрачивается на выстрел, а потом постепенно восстанавливается. Скорость восстановления энергии может зависеть от качества оружия или двигателей, но в документации об этом не сказано ни слова.

Количество торпедных аппаратов и взлетных площадок также находится в пределах от 0 до 10 (при этом ни один корабль не имеет того и другого одновременно). Чем больше торпедных аппаратов или истребительных отсеков несет корабль, тем быстрее он может ввести в бой свои торпеды или истребители и уничтожить врага. Торпеды не могут спасти корабль от вражеских истребителей, поэтому нет практически ни одного корабля, который бы целиком полагался на торпеды, в ущерб лучевому оружию. Боевые корабли имеют 1—4 торпедных аппарата, и только сверхтяжелые дредноуты могут позволить себе большее количество. Дело в том, что для использования торпед их нужно загрузить в трюм, и его объем напрямую влияет на боевые возможности корабля. Враги знают объем трюма каждого корабля и могут заметить его опустошение, что приведет к гибели или даже захвату корабля.

Серьезная ударная эскадра может иметь в своем составе специальный торпедный транспорт — слабовооруженный корабль с большим трюмом, набитым торпедами. В правилах игры есть свои тонкости: в трюм корабля можно загрузить только торпеды того же типа, что и его торпедные аппараты (то есть обычные транспорты, не имеющие торпедных аппаратов, вообще не могут их перевозить). То же самое касается истребителей — есть специальные корабли-базы, имеющие всего 1—2 взлетные площадки и большой трюм, что не позволяет им ввязываться в серьезный

бой, но дает возможность перевозить истребители.

Для авианосцев количество взлетных площадок имеет огромное значение. Если авианосец сражается с линкором, вооруженным только лучевым оружием, то бой проходит по следующей схеме: авианосец за единицу времени выбрасывает по одному истребителю из каждого отсека, а линкор стреляет по истребителям залпами, дожидаясь перезарядки лучевого оружия (по истребителям может стрелять только то оружие, у которого не менее 60% полной энергии). Предположим, что авианосец имеет 6 отсеков, а линкор — 10 орудий. Первые 10 истребителей будут немедленно уничтожены, но до регенерации энергии пройдет столько времени, что не менее 30 истребителей успеют вступить в бой. Если на авианосце достаточно истребителей (например, не менее 80), то можно гарантировать победу, и при этом сам корабль не получит никакого повреждения, хотя и потеряет много истребителей.

Если же авианосец имеет, допустим, всего 3 взлетные площадки, то потери истребителей многократно возрастут. Линкор с 10 орудиями вполне может перебить более 100 истребителей и выйти победителем. В игре встречаются 3 типа авианосцев: авиатранспорты с 1—2 площадками и большим трюмом, малые авианосцы (они имеют либо малое число взлетных площадок, либо малый объем трюма) и тяжелые авианосцы, способные при полной загрузке уничтожить любой корабль (кроме, возможно, другого тяжелого авианосца).

Как видно, *объем трюма* имеет для авианосцев огромное значение (даже большее, чем для торпедоносцев). Даже если корабль и не использует торпеды и истребители, объем его трюма все равно остается его важной боевой характеристикой, поскольку корабли, получившие повреждения в бою, могут починиться, если имеют на борту достаточное количество ресурсов (Supply). Степень повреждения измеряется в процентах, и на починку 1% повреждения кораблю, независимо от его массы,

требуется 5 Supplies. Таким образом, боевая эскадра, отправляющаяся в далекий поход, должна иметь с собой «запчасти» для ремонта. Кроме того, «лишний» объем трюма можно использовать для перевозки колонистов, с целью захвата чужих планет.

Еще одной боевой характеристикой корабля является *величина его команды*. Конечно, никому не хочется, чтобы его корабль целиком попал в руки врага, однако на численность экипажа обычно не обращают большого внимания, поскольку она всегда соответствует назначению корабля (транспорты могут иметь совсем небольшую команду, а дредноуты — огромную). Набрать недостающий экипаж можно только на базе, тогда как починить корпус корабля можно и в космосе.

Небоевых характеристик кораблей совсем немного, и первое место среди них принадлежит *размеру топливных баков*. Корабельное топливо хранится не в трюме, а в специальном магнитном поле и весит очень мало. Поэтому маленькие корабли могут иметь большие баки, чем крупные. Кроме того, существуют специальные корабли-танкеры, которые перевозят много топлива. Чем больше топлива может взять корабль, тем дальше он может долететь (можно также добиться более высокой скорости полета за счет лишнего топлива). На этот параметр надо обращать внимание, поскольку некоторые боевые корабли имеют баки, явно не соответствующие их массе, и поэтому нуждаются в сопровождении танкеров.

Еще один, весьма специфический параметр определяет, может ли корабль становиться *невидимым* (cloaked). Если перевести корабль в невидимое состояние, он не будет замечаться противниками (однако в этом состоянии он не может ни атаковать, ни подвергнуться нападению). Таким образом, невидимые корабли не могут защищать свои планеты от вторжения — ведь враги попросту атакуют планету, не заметив защитников. Однако невидимость имеет огромное значение при разведке, атаке или колонизации, поскольку враг всегда узнает о Ваших намере-

ниях слишком поздно для того, чтобы им помешать. Некоторые типы кораблей могут стать невидимыми, другие — нет, это свойство определяется для каждого типа корабельных корпусов.

Наконец, надо упомянуть и о стоимости кораблей. Каждый корабельный корпус имеет свою стоимость в деньгах и минералах. Кроме того, чем большее количество двигателей необходимо кораблю, тем больше они будут стоить, и это также следует добавить к цене корабля. «Косвенной ценой» можно считать расходы на освоение технологии, необходимой для строительства кораблей и двигателей данного типа. Несмотря на то что правила VGA Planets явно стимулируют создание гигантских дредноутов, для этого не обязательно добиваться максимального уровня технологии. Многие расы могут строить низкотехнологичные тяжелые боевые корабли, которые уступают высокотехнологичным разве что количеством орудийных установок или более высокой ценой.

Теперь настало время подробно проанализировать *МОДЕЛЬ БОЯ В ЭТОЙ ИГРЕ*. Предположим, что корабль имеет оружие, дающее G единиц гамма-радиации и E единиц взрывной волны (эти параметры для каждого типа оружия есть в приведенных выше таблицах), и он стреляет по противнику, масса пустого корпуса которого равна H . Тогда действуют следующие правила расчета падения силы щита (SHIELD LOSS, %), нанесенного кораблю повреждения (HULL DAMAGE, %) и количества убитых членов экипажа (CREW KILLED):

$$\text{SHIELD LOSS} = E \times (80/H) + 1$$

$$\text{HULL DAMAGE} = E \times (80/(H+1))^2 + 2$$

$$\text{CREW KILLED} = G \times (80/(H+1))$$

Каждая торпеда промахивается с вероятностью 35%

Удар истребителя снимает 4% щита или корпуса корабля, независимо от его размера

Эти формулы опытный игрок должен знать наизусть, поскольку они могут полно-

стью определять как его собственную стратегию кораблестроения, так и замыслы его соперников. Обратите особое внимание на формулу HULL DAMAGE, которое зависит от величины $80/(H+1)$, возведенной в квадрат. Если целью является очень маленький корабль с массой корпуса, допустим, 19 кТ, то удар вражеских орудий будет усилен в 16 раз (можно не сомневаться, что цель будет полностью уничтожена первым же ударом). С другой стороны, если обстреливается дредноут массой 800 кТ (а есть и более крупные!), то никакое оружие не сможет нанести ему более 2% повреждения (однако мощное оружие вполне способно снять его щиты).

Проще всего расправляться с крупными кораблями врага с помощью истребителей, которые вообще игнорируют массу кораблей соперника. Однако корабли с большим количеством слабого оружия также способны нанести значительное повреждение (по 2% за удар), если сумеют продержаться достаточно долго и если кто-нибудь до этого пробьет вражеский щит. Это имеет большое значение при обороне баз. Вы можете, например, держать малый авианосец с хорошими лазерами для сбивания вражеского щита (истребителей не хватит для уничтожения врага, но они позволят авианосцу продержаться подольше), а потом оружие базы сможет уничтожить дредноут или хотя бы нанести ему значительные повреждения.

Если Вы сумеете серьезно повредить вражеский корабль, его боевые возможности сильно понизятся. При этом действуют следующие формулы:

$$\text{СИЛА ЩИТА} = 100\% - \text{damage}\%$$

$$\text{МАКС. КОЛИЧЕСТВО ЛУЧЕВОГО ОРУЖИЯ}$$

$$= 10 - \text{damage}/10$$

$$\text{МАКС. КОЛИЧЕСТВО ВЗЛЕТНЫХ ПЛОЩАДОК}$$

$$= 10 - \text{damage}/10$$

$$\text{МАКС. КОЛИЧЕСТВО ТОРПЕДНЫХ АППАРАТОВ}$$

$$= 10 - \text{damage}/10$$

$$\text{МАКСИМАЛЬНАЯ СКОРОСТЬ (Warp)}$$

$$= 10 - \text{damage}/10$$

Если $\text{damage} > 89\%$, то корабль не может двигаться

Обратите внимание, что, чем лучше оснащен корабль, тем он «капризнее», и даже небольшие повреждения снижают его характеристики. Если супердредноут имеет 10 лазеров и 10 торпедных аппаратов, то после получения 10% damage работать будут только 9 из них (средний корабль, имеющий 6 лазеров, сохранит их вплоть до 50% damage). Это дает шанс той стороне, которая подверглась нападению, расправиться с крупным кораблем-агрессором. Если повреждение дредноута составляет 70—80%, он превращается в пылающие руины и не может даже убежать из-за повреждения двигателей. Поэтому я должен еще раз напомнить о необходимости возить с собой Supplies для починки. Представьте себе, что Вы напали на противника и отбили у него планету, но Ваш дредноут сильно поврежден в бою. Разумеется, враг захочет немедленно уничтожить Ваш корабль и освободить планету, но если у Вас есть Supplies, его расчеты могут оказаться весьма ошибочными! (Если Вы планируете захватить планету, можно вместо части Supplies взять колонистов и деньги — Ваши люди сами построят фабрики и выработают Supplies.)

Если Вы планируете захватить вражеский корабль, то ни в коем случае нельзя допустить его разрушения. Посмотрите еще раз на формулы, составляющие модель боя. Если корабль очень маленький, он быстро уничтожается. Впрочем, его захват не принесет Вам особой выгоды — разве что на борту окажется солидная сумма денег (деньги совсем не занимают места в трюме и, даже самый маленький корабль может везти миллионы!). Конечно, все игроки стремятся к захвату крупного корабля, который мог бы реально перетянуть чашу весов на их сторону. Но захватить большой корабль с помощью небольшого практически невозможно, какое бы оружие на нем ни стояло. Даже если Вы стреляете из Heavy Disruptor'ов, то убиваете не более 5 человек за удар, если масса вражеского корабля составляет 800 kT (а число экипажа на таких кораблях, как правило, не менее 200). Чтобы захватить тяжелый корабль, надо успеть перебить его

команду до того, как его орудия уничтожат Ваш корабль. Для этого Ваш корабль должен иметь большое количество оружия и обладать огромной массой, но даже в случае успеха оба корабля получат значительные повреждения (и их может захватить противник).

Намного проще захватить сильно поврежденные корабли. Если у врага действуют всего 2—3 орудийные установки из 10, то Ваш корабль может продержаться против их огня намного дольше. Можно также атаковать жертву небольшим количеством истребителей, чтобы отвлечь огонь и выиграть еще немного времени. Нужно позаботиться о том, чтобы не уничтожить захватываемый корабль (если он очень большой, тем лучше — Ваше оружие не нанесет корпусу особого вреда). Однако, для того чтобы нанести кораблю значительные повреждения, Вам, скорее всего, придется пожертвовать небольшим авианосцем (а возможно, и несколькими).

Избежать таких жертв можно с помощью минирования космоса. Для того чтобы заминировать область, нужно взять корабль, имеющий торпедные аппараты, погрузить в его трюм соответствующие торпеды, выйти в нужный район и отдать команду на постановку мин. Каждое минное поле всегда имеет форму круга с центром в той точке, где были выброшены мины. Радиус этого круга определяется количеством поставленных мин, которое рассчитывается по следующей формуле:

$$\text{Количество мин} = (\text{количеству торпед}) \times (\text{техн. уровень торпед})^2$$

Это означает, что каждая высокотехнологичная торпеда атакует цели на большем расстоянии и с большей точностью, чем низкотехнологичная, заменяя собой несколько таких торпед. Одна торпеда Mark 8 Photon дает целых 100 мин. Радиус минного поля (в световых годах) равен квадратному корню из количества мин. Как мы сейчас покажем, именно радиус минного поля определяет его

опасность для врагов. Если вражеский корабль проходит сквозь минное поле, то на каждом пройденном световом году он поражается миной с вероятностью 1%. Читателям, незнакомым с теорией вероятностей, может показаться, что такая низкая вероятность поражения делает мины бесполезными, однако можно легко показать, что, если корабль пройдет 10 световых лет минного поля, он будет поражен с вероятностью около 10%, а для 50 световых лет вероятность возрастает почти до 40%.

Если корабль подрывается на mine, он получает значительное повреждение: $\text{Damage\%} = 10\,000 / (\text{Hull Mass})$. Эта формула делит все корабли на два класса: с массой до 100 кТ (включительно), которые будут уничтожены первой же миной, и более тяжелые. Если корабль весит больше 100 кТ, он может повернуть назад, чтобы выйти из минного поля либо, оставаясь на месте, использовать свое оружие для уничтожения мин. Маленькие корабли уничтожаются сразу, что сильно их обесценивает.

Если корабль пролетает через вражеское минное поле, он посылает управляющему им игроку сообщение, в котором указывает расу, поставившую мины, и расстояние, пройденное по минному полю за последний ход. Игрок, который поставил мины, может не знать о том, что через его минное поле проходит корабль врага, пока он не подорвется на mine. Если это произойдет, корабль посылает сообщение с просьбой о помощи, в котором указывает свои координаты и процент полученного повреждения. Это сообщение попадает и к тому игроку, который поставил мины, что позволяет ему спланировать уничтожение или захват поврежденного корабля. Мины являются наиболее действенным средством против невидимых кораблей, поскольку срывают планы противника и выдают его координаты. Однако вероятность попадания на мину невидимого корабля в 4 раза меньше, чем обычного.

Одна из конкурирующих рас (Crystal People) вместо обычных мин ставит паутинные (Web Mines), которые намного опаснее. Пау-

тинная мина наносит в 10 раз меньшее повреждение, зато вероятность запутывания корабля намного выше, чем вероятность попадания обычной мины, и составляет 5% на каждый пройденный в минном поле световой год. Если корабль наткнется на паутинную мину, его движение на этот ход прекращается, и он теряет 25 кТ топлива, пытаясь выбраться из ловушки. Если паутинное минное поле достаточно крупное, то оно может намертво удерживать в «паутине» много кораблей, которые не сумели выпутаться и потратили все свое топливо. Эти корабли являются легкой добычей для Crystal People.

Корабли, обладающие лучевым оружием, могут расстреливать мины. При этом они сокращают количество мин и, следовательно, радиус минного поля (расположение самого корабля при этом не имеет значения, однако он должен находиться внутри минного поля!). Если скоординировать кораблю уничтожать мины, то он сообщит Вам местонахождение ближайшего минного поля, даже будучи за его пределами. Это широко используется для разведки пути. Эффективность уничтожения мин зависит от количества установленного лучевого оружия и его технологического уровня:

$$\text{Количество уничтож. мин за ход} = (\text{к-во оружия}) \times (\text{уровень оружия})^2$$

Таким образом, за один ход можно уничтожить до 1000 мин. Минный заградитель теоретически может за один ход опустошить весь свой трюм, что приведет к постановке десятков тысяч мин, но на практике торпеды обходятся дорого, и поэтому игроки либо используют дешевые низкотехнологичные модели (если у Вас есть старый корабль, его часто можно использовать в качестве заградителя), либо покупают небольшое количество мин. Поэтому космосу не угрожает опасность переполниться минами. Кроме того, минные поля постепенно разрушаются со временем — на каждом ходу уничтожается одна мина.

Описание боевых параметров кораблей

было бы неполным, если не привести характеристики планет и космических баз. Каждая планета может иметь какую-то защиту, даже если на ее орбите нет никакого флота. Планетная защита складывается из станций Defense (напомним, что каждая такая станция стоит $10 \text{ MCR} + 1 \text{ Supply}$). Чем больше защитных станций на планете, тем более сильное сопротивление они окажут захватчику. Однако, в отличие от игры Master of Orion, здесь защитные станции выпускают не ракеты, а истребители.

Количество истребителей на планете равно квадратному корню из количества станций, причем эти истребители автоматически регенерируются после каждой атаки. Легко заметить, что даже для 100 защитных станций (это количество определяет «полную защиту» во многих формулах) на планете будет всего 10 истребителей, которые вряд ли сумеют остановить хоть как-нибудь вооруженного врага. Однако планетная защита также скрывает от врага Ваши шахты и фабрики. Вероятность того, что они будут замечены, составляет $100 - \text{Defense}\%$, то есть враги не смогут ничего увидеть, если на планете не менее 100 защитных постов.

Если на орбите планеты есть база, ее защищенность возрастает во много раз. Прежде всего, база и планета вступают в бой вместе, то есть истребители планетной защиты добавляются к истребителям базы, количество которых может доходить до 60. Кроме этого, игроки могут наращивать броню своих баз (Base Defense). Общий уровень защищенности планеты, имеющей базу, рассчитывается по следующей формуле:

$\text{Defense Factor} = 100 + \text{Base Defense} + \text{количество защитных станций}$

В бою этот параметр играет примерно такую же роль, что и масса корпуса корабля, то есть определяет силу планетного щита и прочность обороны. Но, кроме того, Defense Factor планеты определяет количество и качество оружия, установленного для защиты базы:

Количество оружия = квадратному корню из $(\text{Defense Factor}/3)$

Техн. уровень оружия = квадратному корню из $(\text{Defense Factor}/2)$

В начале игры домашняя планета (home world) каждой расы имеет 99 защитных установок, и на ней есть база с 20 истребителями и защитой 20 уровня. Defense Factor такой планеты составляет 219, то есть она имеет 8 единиц лучевого оружия уровня 10 (Heavy Phaser'ов). Однако уровень оружия базы не может превышать ее собственного уровня по лучевому оружию, поэтому в самом начале игры все базы оснащены всего лишь примитивными лазерами первого уровня. Отсюда можно сделать *ТРИ ПОУЧИТЕЛЬНЫХ ВЫВОДА*:

а) Чем быстрее Вы повысите свой уровень лучевого оружия, тем меньше будет опасность потери базы. Восемь Heavy Phaser'ов (а можно довести и до 10) — это абсолютная огневая мощь, и для победы врагу придется использовать самые тяжелые корабли.

б) Если Вы сможете построить ударный корабль в начале игры, то, возможно, сумеете уничтожить вражескую базу (особенно в том случае, если ее владелец увлекся экспансией и забыл о защите).

в) Внимательно изучите документацию. Как ни странно, многие игроки вообще не знают, какое оружие установлено на их базах.

Чтобы повысить Base Defense на один уровень, требуется потратить 10 MCR и 1 kT Duranium'a. Максимальный уровень Base Defense равен 200, и Вы можете нарастить защиту своей базы до этого уровня за один ход, если есть достаточное количество ресурсов (обычно это делается при приближении врага). Пороговыми значениями для Defense Factor'a Вашей базы являются числа 243 (девять единиц оружия) и 300 (10 единиц). Обратите внимание, что даже самая защищенная база не сможет выдержать атаки тяжелого дредноута или авианосца, поэтому не оставляйте базы без защиты (или хотя бы прикрывайте их минными полями).

Все корабли в игре делятся (достаточно грубо) на боевые и транспортные (на самом деле многие транспорты могут нести оружие, а многие боевые корабли обладают вместительным трюмом, что позволяет использовать их для перевозок). Кроме этого, есть еще *корабли-алхимики*, названные так потому, что они могут преобразовывать одни вещества в другие. Таких кораблей всего два: Neutronic Refinery Ship и Merlin Class Alchemy Ship. Их могут строить все расы, однако постройка требует очень высокого уровня технологии корабельных корпусов и огромного количества минералов. Неудивительно, ведь корабль-алхимик может помочь игроку спастись, если у него кончилось топливо либо минералы.

Neutronic Refinery Ship — это корабль 9-го уровня технологии, производящий топливо (Neutronium). Для производства 1 kT топлива ему требуется 1 kT Supplies и еще 1 kT любого из трех остальных минералов. За один ход этот корабль может произвести до 400 kT топлива!

И все же Merlin Class Alchemy Ship еще более полезен. Это корабль 10-го уровня технологии, который переводит 9 Supplies в 1 kT Tritanium'a + 1 kT Duranium'a + 1 kT Molybdenum'a. Нет ни одного игрока, который бы не испытал нехватку минералов, часто даже в самом начале игры. Минералы приходится вывозить из далеких колоний, за минеральные планеты идут долгие войны; наконец, игроки обменивают один минерал на другой (а этот корабль позволяет сравнительно легко получить любые минералы).

Каждый корабль может выполнять какую-либо «миссию» (независимо от того, в какой точке пространства он находится и куда движется). Несмотря на то что некоторые миссии выражаются в одномоментных действиях, каждый корабль будет стремиться выполнить текущую миссию на каждом ходу игры. Большинство миссий являются стандартными, то есть могут использоваться кораблями всех рас. Кроме того, почти каждая раса имеет свою специализированную миссию. Вот какие стандартные миссии:

1) **Exploration**. Эта миссия дает результат только на орбите какой-нибудь планеты. Корабль, проводящий Exploration, узнает, есть ли на планете чужие колонисты, их количество, если они есть, и имеют ли они базу (starbase). Как правило, эта миссия устанавливается для кораблей, проводящих колонизацию неведомых миров. К сожалению, Exploration ничего не сообщает об имеющихся на планете туземцах и минералах (что позволило бы определить, стоит ли ее колонизировать). Узнать это можно только после колонизации.

2) **Lay Mines**. Эта миссия доступна только для тех кораблей, которые имеют торпедные аппараты. Все торпеды, которые есть в трюме, преобразуются в одно минное поле (формулы расчета радиуса поля и его действия описаны выше). Мины никогда не действуют на свои корабли.

3) **Mine Sweep**. Корабль, выполняющий Mine Sweep, уничтожает некоторое количество вражеских мин на каждом ходу (чем больше на корабле лучевого оружия и чем выше его уровень, тем больше). Свои мины не уничтожаются. Эту миссию могут выполнять только корабли, имеющие лучевое оружие. Кроме того, для уничтожения мин корабль должен находиться внутри минного поля (что приводит к риску подорваться на mine). Выполняя Mine Sweep, корабль также сообщает своему хозяину координаты ближайшего минного поля.

4) **Sensor Sweep**. Корабль осуществляет сканирование всех планет в радиусе 400 световых лет. Вероятность засекания вражеской активности на каждой планете равна $SQR(\text{шахты} + \text{фабрики}) / 5 - SQR(\text{планетная защита})$, где SQR — функция извлечения квадратного корня. Если на планете не менее 100 защитных установок, она никогда не засекается. Обычно при колонизации новых планет игроки сначала строят фабрики и только потом шахты и защитные посты (фабрики дают ресурсы, которые могут обеспечить строительство новых зданий). Однако, если построить 100 фабрик, планета будет засекается с вероятностью 2% (это очень

много — ведь враги могут использовать для сканирования несколько кораблей и сканировать не один ход). Достаточно построить всего 1 защитный пост, чтобы снизить эту вероятность вдвое!

5) **Kill!!!** Эта миссия предписывает кораблю атаковать любой корабль, принадлежащий другой расе. Если два корабля разных рас находятся в одной точке и ни у одного из них нет приказа на атаку, они не будут сражаться, и это дает игрокам возможность, допустим, обменяться минералами. Миссия Kill!!! должна быть установлена для всех тех кораблей, которые что-либо охраняют (планету или другой корабль). Если Ваш корабль, охраняющий планету, не имеет приказа на атаку, то вражеский транспорт может просто высадить войска и захватить планету.

Для каждого корабля можно задать «главного врага» (Primary Enemy). Если он встретится с любым кораблем, принадлежащим «вражеской» расе, то нападет на него независимо от выполняемой миссии.

6) **Colonize**. Эта миссия предписывает колонизировать планету и при этом разобрать корабль на минералы, которые будут размещены на этой планете (некоторая часть минералов пропадает, по умолчанию четверть). Демонтаж корабля используется очень редко, поскольку можно просто спустить на поверхность колонистов. Обычно разрушаются только безнадежно старые корабли.

7) **Tow**. Корабль, выполняющий эту миссию, тянет другой корабль за собой с помощью особого силового луча. Количество затрачиваемого при этом топлива пропорционально сумме масс обоих кораблей. Если установленная скорость Warp захваченного корабля больше, он может освободиться. Если же два корабля пытаются тянуть друг друга, то побеждает тот, чья скорость больше. Эта миссия особенно полезна для утаскивания собственных сильно поврежденных кораблей на базу для починки (либо кораблей, у которых нет топлива).

Кроме того, миссия Tow просто незаменима для проведения небольших кораблей (массой 100 кТ и менее) сквозь минные поля. Как

мы помним, такие корабли уничтожаются первой же миной. Однако корабли, перетаскиваемые лучом, вообще не могут поражаться минами — все мины принимает на себя тот корабль, который тащит. Вы можете использовать дешевый и массивный транспорт для перевозки небольшого истребителя, который, в свою очередь, будет охранять транспорт (миссия Kill!!!).

8) **Intercept**. По этой миссии корабль перехватывает какой-нибудь другой корабль (то есть пытается настичь его). Для успешного перехвата скорость цели должна быть меньше скорости перехватчика. След цели теряется, если она скрывается на орбите планеты либо делается невидимой.

Обратите внимание, что по миссии Intercept корабли не будут *атаковать* перехваченный корабль. Если Вы желаете атаковать, надо еще установить «главного врага» — тогда Ваш корабль атакует цель, как только нагонит ее.

9) **Cloak**. Эта миссия делает корабль «невидимым». Его действительно не видно на звездной карте. Кроме того, корабли в состоянии невидимости не могут ни атаковать, ни быть атакованными. Поскольку каждый корабль в одно и то же время может выполнять не более одной миссии, очевидно, что невидимые корабли не могут исследовать планеты, ставить мины и т. д. Некоторые корабли могут скрываться, а другие не могут — это является характеристикой корпуса корабля. Конечно, невидимость является большим преимуществом: невидимые корабли могут внезапно напасть на своих врагов; кроме того, для них вероятность подрыва на минах в 4 раза меньше.

Каждая звездная база также имеет свою «миссию», которую она постоянно выполняет. Для того чтобы объяснить их суть, требуется сначала познакомиться с понятием «дружеского кода» (Friendly Code). Каждый корабль и каждая планета имеет свой «дружеский код», который может быть изменен владельцем этого корабля или планеты на каждом ходу. Он нужен для того, чтобы игроки могли как

можно проще сотрудничать друг с другом. Если два корабля имеют одинаковые коды, они не будут сражаться, даже если у обоих установлена миссия Kill!!! и соответствующий «главный враг». Трудно перечислить все возможности сотрудничества, возникающие перед игроками вследствие введения «дружеских кодов», но мы все же попытаемся это сделать:

1. Два корабля с одинаковыми кодами могут обмениваться грузом прямо в космосе (деньги, торпеды, истребители и колонисты также считаются грузами!).

2. Один игрок может купить корабль у другого. Чтобы передать корабль покупателю, достаточно отправить его в условленное место и сообщить партнеру его код. Тогда он сможет утащить корабль на базу и присвоить его.

3. Можно защищать корабли союзников от врагов.

4. Возникают отличные возможности дипломатии (если, например, два игрока вступили в альянс незаметно от остальных, то корабль одного из них, направляющийся к планете другого, наверняка покажется третьему захватчиком, и он отправит свой корабль поживиться результатами чужой драки — а на самом деле встретит объединенный флот!).

5. Можно использовать базы союзника для заправки кораблей топливом, торпедами и истребителями.

Возвращаясь к базам, мы теперь приведем список возможных миссий баз:

а) При миссии **Refuel** база автоматически заправляет топливом собственные корабли и корабли союзников (с тем же кодом, что и планета).

б) При миссии **Max Defense** база автоматически усиливает свою защиту, насколько это позволяют ресурсы.

в) Миссия **Load Torpedoes** автоматически загружает торпеды нужного типа в свои или союзные корабли.

г) Миссия **Unload Freighters** автоматически выгружает весь груз со своих или союзных кораблей.

д) Миссия **Repair Base** позволяет починить саму базу, если она повреждена (в отличие от предыдущих миссий, это больше нельзя сделать никаким способом).

е) Наконец, миссия **Force a Surrender** «присваивает» любой корабль, имеющий тот же код, что и планета, либо не имеющий топлива.

Каждая база может выполнять самые разнообразные функции, которые совершенно не зависят от текущей миссии базы. Мы сейчас собираемся описать эти функции, поскольку они очень важны. Итак, на базе можно:

1. Строить корабли (по 1 кораблю за ход). Если у Вас несколько баз, то Вы сможете строить корабли быстрее, а это может быть очень важно.

2. Строить и хранить корабельные компоненты (корпуса, двигатели, лучевое оружие и торпедные аппараты).

3. Чинить все повреждения корабля за один ход и бесплатно (если Вы «почти уничтожили» огромный вражеский корабль на его базе, можете считать его новеньким).

4. Загружать/выгружать и хранить торпеды и истребители.

5. Разбирать ненужные корабли на компоненты. При этом корпус корабля сдается в металлолом (то есть из него извлекается большая часть затраченных на производство ресурсов), а все остальные компоненты извлекаются в целостности и сохранности.

Если на Вашей главной базе не хватает минералов на постройку двигателей и вооружения для нового корабля (которые часто требуют больше минералов, чем корпус), то можно построить на других базах мелкие корабли с нужными компонентами, послать их на главную и там разобрать. Это намного безопаснее, чем просто перевезти минералы на транспорте (во всяком случае, они не попадут к противнику), и, что еще важнее, обманывает врагов, которые готовятся к бою совсем не с теми кораблями, которые Вы строите.

6. Строить истребители (по 100 MCR + 3Т + 2М за каждый). Вы можете построить базу

на передовой колонии только для заправки и пополнения потерь своих авианосцев. В этом случае нет нужды тратить деньги на технологическое развитие базы.

7. Строить торпеды разных типов. Опять же, Вы можете построить базу только для заправки торпедоносцев (возможно, и авианосцев) и развить на ней только торпедную технологию.

8. Повышать технологические уровни корпусов, двигателей, лучевого и торпедного оружия.

Если в одном и том же месте находятся два корабля разных рас, это довольно простая ситуация — они либо сражаются, либо нет. Но если их больше двух, то необходимо знать, какой из Ваших кораблей будет сражаться первым, а какой вторым (корабли всегда сражаются один на один). Порядок вступления кораблей в бой определяется следующими правилами:

1. Первыми всегда вступают в бой корабли с установленной миссией Kill!!! Если их несколько — в следующем порядке:

а) корабли с большим количеством оружия; б). Корабли, на которых есть хоть какое-либо оружие; в). все остальные корабли, кроме кораблей-алхимиков; г). корабли-алхимики (они сражаются последними, так как очень ценны и имеют небольшую команду, чтобы игроки могли их защитить от захвата врагом).

2. Во вторую очередь сражаются корабли с установленным «главным врагом» (если их несколько — в том же порядке, который приведен выше).

3. После этого сражаются все остальные корабли (также соблюдая порядок, приведенный в пункте 1). Эти корабли «не желают» сражаться и вступают в бой только по инициативе врага.

4. Корабли с одинаковыми «дружескими кодами» не сражаются, независимо от их миссий и «главных врагов».

Теперь мы, наконец, можем познакомиться с *СОПЕРНИЧАЮЩИМИ РАСАМИ*. Всего в игре

есть 11 рас, и каждый игрок должен выбрать, за какую из них он играет. Номер выбранной расы соответствует номеру игрока, то есть все игроки должны выбрать различные расы. Не правда ли; было бы странно, если бы две одинаковые расы сражались друг с другом?

1) **The Solar Federation** («Солнечная Федерация»)

Это наша с Вами раса, земляне. Они опытные дипломаты и умеют ладить с населением, что сказывается на взимании налогов (*их доход вдвое больше обычного*). Зато они помещаны на экологии, и это мешает им строить наиболее эффективные шахты (*количество выкапываемых за ход минералов вдвое меньше обычного*).

Флот федерации — довольно грозная сила. Неизвестно почему, земляне предпочитают торпеды истребителям. Они разработали только один тип авианосца — средний класса Kittyhawk, зато у них есть множество крейсеров и линейных кораблей, а их флагман, супердредноут класса Nova, просто вселяет страх. У них также есть эсминец класса Thor, на который можно поставить целых 8 торпедных аппаратов, — считанные дредноуты могут с этим сравниться. Адмиралы Федерации не считают нужным скрываться от врага, и у них нет ни одного «невидимого» корабля. Зато корабли федерации построены по модульному принципу, и на базе можно не отправлять корпус корабля на слом из-за устаревших компонентов, а просто поставить на корабль новые компоненты (старые при этом сохраняются). Эта миссия называется «**Super Refit**».

2) **Lizards** («Ящеры»)

Представители этой расы — огромные и очень сильные ящеры, наподобие динозавров. Они шутя перетаскивают огромные каменные глыбы, то есть их *шахты работают вдвое эффективнее*, чем у других рас. Шкура Lizard'ов прочна, как броня, так что в *наземном бою один ящер стоит 20 бойцов прочих рас!* Это также сказывается на прочности их кораблей — все корабли Lizard'ов в *полтора раза прочнее обычных кораблей с той же массой корпуса*.

Флот ящеров не имеет особо выдающихся в боевом отношении кораблей.

Чертежи некоторых кораблей они украли у федерации. Даже самые сильные их корабли не могут тягаться не только с флагманами других рас, но даже со многими крейсерами. Однако у них есть три корабля, способных «скрываться» (миссия Cloak). Кроме того, любой их корабль, кроме транспортов, имеет специальную миссию для прекращения гражданских войн на планетах — **HISSS**. Им достаточно прокрутить по телевидению изображение действий ящеров-солдат, чтобы у населения отпала охота бунтовать.

3) **Birdmen** («Люди-птицы»)

Эта раса раскрашивает свои корабли под причудливых птиц, за что и получила свое название. Birdmen'ы очень скрытны и всегда действуют исподтишка. Практически все их боевые корабли могут становиться невидимыми, включая авианосец и линкор. Если Birdmen'ы поселились по соседству, постоянный источник беспокойства Вам обеспечен. Помимо незаметных и неожиданных атак, они могут также получать информацию о чужих планетах с помощью особой миссии **Super Spy**. Эта миссия выполняется без перехода в видимое состояние и позволяет получить не только сведения о количестве населения и наличии базы, как **Exploration**, но также узнать количество фабрик, шахт, защитных постов и денег. Более того, шпионы даже узнают «дружеский код» планеты! Его можно использовать для кражи с планеты грузов и денег, либо для беспрепятственной высадки колонистов с невооруженного транспорта. Однако противник ловит шпионов с вероятностью 20% и может сменить код планеты после поимки.

Флот Birdmen'ов не очень силен, особенно им не хватает авианосцев. Однако они располагают несколькими неплохими крейсерами и линкорами, которые к тому же способны переходить в невидимое состояние.

4) **Fascist** («Фашисты»)

Фашисты — это древняя чума, вырвавшаяся на галактические просторы. Они склонны к бессмысленной жестокости. Каждый их во-

енный корабль *может грабить колонистов и туземцев* на планетах как своих, так и вражеских. За каждый ход грабежа убивается 20% колонистов и туземцев, а их имущество преобразуется в **Supplies** и отбирается фашистами. Приблизительно после 6 ходов постоянного грабежа и убийств на планете начинаются бунты (**Riot**), а после 11 ходов возникает гражданская война, хотя в живых уже почти никого не остается.

Фашистский флот состоит из тяжелых кораблей, причем они предпочитают лучевое оружие любому другому. Их наиболее выдающимся кораблем является **Ill Wind Battlecruiser**, который требует всего лишь 5-го уровня технологии и несет целых 10 единиц лучевого оружия — больше нельзя поставить даже на самые тяжелые дредноуты. Многие типы кораблей заимствованы у Birdmen'ов, и среди них есть очень неплохой невидимый фрегат класса **Deth Specula**. Кроме того, фашисты имеют два невидимых корабля собственной разработки, однако самый крупный их корабль, **Victorious Class Battleship**, несколько уступает флагманам большинства противников.

5) **Privateer** («Приватеры»)

Приватеры — это раса космических пиратов, крупных специалистов по незаметному ограблению чужих кораблей и их захвату путем убийства экипажа. Они резко отличаются от всех остальных космических рас. Флот приватеров в основном состоит из небольших и слабо вооруженных кораблей, однако они имеют несколько уникальных преимуществ.

Прежде всего, корабли приватеров могут выполнять специальную миссию **Rob Ship** — крадут топливо и грузы с вражеских кораблей. Спасти жертву от полного ограбления может только небольшой объем трюма, свойственный кораблям приватеров. Наиболее приспособленным для ограблений кораблем является замечательный невидимый транспорт класса **Dwarfstar**, который можно вооружить не хуже крейсера.

Во-вторых, приватеры имеют три корабля с гравитонными ускорителями, которые

передвигаются *вдвое быстрее обычных* (то есть могут пролететь целых 162 световых года за ход!) Кроме того, все эти корабли невидимы — настоящие призраки, нападение которых никогда нельзя предсказать. К числу их недостатков относится малая масса (даже одной мины достаточно, чтобы уничтожить любой из них) и недостаточный объем трюма.

Наконец, эта раса достигла больших успехов в практическом использовании проникающей радиации для захвата вражеских кораблей, и вследствие этого их лучевое оружие *убивает в 3 раза больше* членов вражеской команды, чем у прочих рас. Неважно, что приватиры не умеют строить тяжелые дрейноуты: если враги пошлют против них тяжелые корабли, они будут почти наверняка захвачены или уничтожены.

6) Cyborg («Киборги»)

Киборги — это наполовину биологические и наполовину электронные существа. Они *автоматически преобразовывают любых туземцев* (кроме Amorphous) в киборгов, то есть в своих колонистов (на каждом ходу количество киборгов на планете удваивается, пока все туземцы не будут преобразованы). Это позволяет киборгам получать огромные деньги в качестве налогов, строить большое количество фабрик и, следовательно, получать много Supplies, а также захватывать чужие планеты, бросая в бой огромное количество колонистов. Однако после преобразования туземцев киборгов практически всегда поражает перенаселение.

Флот киборгов довольно своеобразен. Все их корабли ниже 9-го технологического уровня в среднем уступают аналогичным кораблям других рас, причем среди них нет ни приличных авианосцев, ни торпедоносцев. Зато на 9 и 10-ом уровнях киборги могут строить самые мощные корабли во Вселенной — авианосец класса Biocide и линкор Annihilation, с 10 единицами лучевого оружия каждый. Однако эти корабли очень дороги и, главное, требуют очень большого количества ресурсов.

Корабли киборгов имеют два важных преимущества по сравнению с остальными. Во-первых, они способны *собирать обломки раз-*

рушенных кораблей противника и выделять из них минералы и топливо. Кроме того, *все корабли киборгов способны самовосстанавливаться* даже без Supplies — они могут восстановить 10% damage за ход, но при этом корабль не может перемещаться.

7) Crystal People («Кристаллиды»)

Эта раса представляет во Вселенной кристаллическую форму жизни. Только корабли этой расы *могут ставить «паутинные» минные поля*, которые гораздо опаснее обычных, так как «запутывают» вражеские корабли и лишают их топлива, вследствие чего они становятся легкой добычей кристаллидов.

Раса кристаллидов не имеет каких-либо дополнительных особенностей, кроме «паутинных» мин (хотя уже одни они определяют стратегию игры). Практически все их корабли могут нести торпеды, что позволяет им выбрасывать мины, однако вплоть до 9-го уровня технологии среди них нет серьезных торпедоносцев или авианосцев. Кристаллиды имеют неплохой линкор и авианосец, но им далеко до кораблей многих других рас.

8) Evil Empire («Империя Зла»)

Забавно, но эта империя действительно сильно смахивает на бывший Советский Союз: ее лидером является персона, весьма напоминающая М. С. Горбачева, один из кораблей называется «Москва», а самый сильный корабль носит имя Gorbie (очевидно, в честь лидера — но в таком случае американская фамильярность была бы совершенно недопустима).

Империя Зла — одна из четырех «авиационных» рас, полагающихся главным образом на истребители. Практически все их боевые корабли способны использовать истребители, и имперский флагманский корабль — не линкор, а тяжелый авианосец (что, впрочем, отличает все «авиационные» расы). Однако империя уважает и лучевое оружие — имперцы имеют несколько средних кораблей со смешанным истребительно-лучевым вооружением.

Для практического использования тяжелых авианосцев требуется иметь огромное ко-

личество истребителей, которые теряются в каждом бою и нуждаются в возобновлении. Обычные расы не могут позволить себе покупать сотни истребителей по 100 MCR каждый, но каждая из «авиационных» имеет какой-нибудь способ получения дешевых истребителей. В империи *истребители строятся на базах автоматически и абсолютно бесплатно*, по 5 истребителей за ход на каждой базе. Таким образом, имперцы стремятся построить как можно больше баз, чтобы снабжать бесплатными истребителями свои корабли.

Кроме того, корабли империи могут выполнять специальную миссию **Dark Sense**, которая позволяет им чрезвычайно эффективно разведывать вражеские колонии. Если корабль использует **Dark Sense**, он сканирует населенные планеты врагов в радиусе 400 световых лет от корабля, пока одна из них не будет засечена (вероятность засекания каждой планеты равна 20%, независимо от ее зданий и защиты). За один ход сканируется только одна планета, причем **Dark Sense** сообщает расу колонистов найденной планеты, но не их количество. Сведения о планетных зданиях также не приводятся, зато сообщается о наличии базы и, что еще более важно, точные цифры количества минералов на поверхности планеты и в ее недрах! Используя несколько кораблей, империя может узнать о всех планетах противников, оставаясь незамеченной, что является большим преимуществом.

9) Robots («Роботы»)

Эта раса также относится к «авиационным», то есть в основном полагается на истребители. Роботы могут строить приличные авианосцы практически с самого начала игры, причем их корабли, в отличие от имперских, имеют меньше орудийных установок, но больше взлетных площадок для истребителей. Они не покупают истребители, а строят их сами, в результате полностью избавляясь от необходимости тратить на это деньги. Каждый авианосец роботов имеет специальную миссию **Build Fighters**, то есть может строить истребители прямо в космосе. Для постройки

одного истребителя требуется 5 kT Supplies + 3 kT Tritanium'a + 2 kT Molybdenum'a. Таким образом, количество истребителей, которое каждый корабль может построить за один ход, равно (объему его трюма) / 10. Роботы разработали удобную авиационную базу — **Q Tanker**, которая может строить по 12 истребителей за ход и одновременно перевозить солидный запас топлива.

Кроме этого, роботы достигли большого мастерства в самонаведении торпед, и в результате *все их торпеды дают в 4 раза больше мин.* Правда, у них есть только один тип корабля с торпедными аппаратами — **Cat's Paw Class Destroyer**, зато этот корабль имеет приличный объем трюма и может также использоваться в качестве транспорта.

Самые сильные корабли роботов, конечно, являются авианосцами. Наиболее тяжелый авианосец класса **Golem** уступает кораблям империи и киборгов разве что по лучевому оружию, но требует целых 8 двигателей. Однако самым популярный корабль роботов — средний авианосец класса **Instrumentality**, который требует всего лишь 6-го уровня технологии.

10) Rebels («Бунтовщики»)

Эта раса в чем-то похожа на роботов. Бунтовщики также предпочитают истребители, и тоже могут строить их на своих кораблях бесплатно (за 5 Supplies + 3T +2M, как и роботы). Более того, все их авианосцы *автоматически строят истребители* одновременно с выполнением какой-либо другой миссии. Например, их корабль может охранять планету (миссия Kill!!!) и одновременно производить истребители.

Флот бунтовщиков довольно своеобразен: он состоит из множества мелких кораблей и переоборудованных транспортов. Если не считать их флагмана (мощного авианосца класса **Rush**, способного нести рекордное количество истребителей — 390!), бунтовщики не имеют приличных авианосцев. Зато у них есть отличная авиабаза класса **Gemini**, способная производить по 40 истребителей за ход при наличии сырья. Кроме этого, они создали совершенно невероятный эсминец

класса Guardian, который при массе 80 кТ может нести три орудийные установки и шесть торпедных аппаратов (правда, в его трюм вмещается немного торпед). Одним словом, не надейтесь, что Вам удастся легко захватить базу, принадлежащую этой расе.

Будучи профессиональными революционерами, бунтовщики умеют организовывать восстания и даже гражданские войны. Экипажи их кораблей также весьма опытни в организации террористических актов и саботаже производства. Корабли бунтовщиков способны выполнять особую миссию **Rebel Ground Attack**, которая приводит к разрушению построек на планете и началу гражданской войны. За один ход на планете пропадает 30% денег и 40% Supplies, уничтожается 20% защитных постов, 60% шахт и 30% фабрик, а также убивается 20% колонистов!

11) The Lost Colonies («Забывтые колонии»)

Эта раса чрезвычайно похожа на бунтовщиков во всем, хотя и не обладает их способностями по части революции и саботажа. Они тоже предпочитают авианосцы и также умеют строить истребители в космосе за ту же цену, хотя для этого им, как и роботам, приходится выполнять миссию **Build Fighters**. Очень много типов кораблей они разработали вместе с бунтовщиками, и к ним относится авиабазы Gemini, быстро строящая истребители, а также легкий и дешевый авианосец класса Patriot. Самый тяжелый авианосец колонистов, Virgo Class Battlestar, тоже очень похож на флагман бунтовщиков Rush Class Heavy Carrier, однако он имеет меньший трюм и не так много взлетных площадок (зато на нем вдвое больше лучевого оружия).

Истребители колонистов превосходят истребители других рас тем, что на них установлено оборудование для уничтожения мин (другие расы могут уничтожать мины только лучевым оружием). Если их авианосец выполняет разминирование (миссия Mine Sweeper), то *каждый истребитель на его борту уничтожает по 4 мины за ход*, и это кроме тех мин, которые расстреливаются из луче-

вого оружия. Virgo Class Battlestar при полной загрузке может за один ход уничтожить более 2000 мин, что эквивалентно минному полю среднего размера. Однако это еще не все. Тогда как остальные расы могут уничтожать вражеские мины только внутри самого поля, истребители колонистов могут взрывать их в радиусе до 100 световых лет.

Туземцы также могут принадлежать к какому-либо конкретному типу (здесь нельзя говорить о расе, поскольку туземцы одной планеты не имеют ничего общего с туземцами другой, даже если они и принадлежат к одному биологическому типу). Вот какие *ТИПЫ ТУЗЕМЦЕВ* бывают в VGA Planets:

1) **Humanoids** (*гуманоиды*). Если построить базу на планете с гуманоидами, эта база будет с самого начала иметь 10-й уровень технологии корпусов.

2) **Bovinoids**. Они производят ресурсы (Supplies). Каждые 10000 Bovinoid'ов производят по 1 Supply за ход, но для того, чтобы собрать ресурсы, надо иметь по 1 клану колонистов на каждую собираемую килотонну ресурсов.

3) **Reptilians**. Они слегка напоминают Lizard'ов: если на планете не менее 100 Reptilian'ов, то скорость выработки руды удваивается.

4) **Avians**. Они слегка тупые и не станут возмущаться даже повышенными налогами.

5) **Amorphous**. Далеко не все туземцы паиньки! Эти ужасные создания не платят налогов и съедают по 5 кланов колонистов за ход. Киборги не могут их конвертировать.

6) **Insectoids**. Дают вдвое больше денег.

7) **Amphibians**. Если на их планете построить базу, она будет иметь 10-й уровень технологии лучевого оружия.

8) **Ghipsoldal**. Если на их планете построить базу, она будет иметь 10-й уровень технологии двигателей.

9) **Siliconoid**. Если на их планете построить базу, она будет иметь 10-й уровень торпедной технологии.

Теперь мы просим внимания читателей: сейчас будут приведены *ТОЧНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ВСЕХ КОРАБЕЛЬНЫХ КОРПУСОВ, КОТОРЫЕ МОГУТ СТРОИТЬ РАЗЛИЧНЫЕ РАСЫ* (между прочим, в документации, поставляемой с игрой, содержится несколько очень грубых ошибок). Некоторые типы кораблей доступны всем расам, и их мы приведем отдельно, чтобы избежать ненужного дублирования. В столбце Beam содержится максимальное количество лучевого оружия, в столбце Aux — максимальное количество торпедных аппаратов/взлетных площадок, в столбце Eng — необходимое количество двигателей, а последние 4 столбца содержат цену корпуса и количество ресурсов, необходимое для его постройки. «Fl» означает объем топливных баков (Fuel), а «L» — требуемый уровень технологии корпусов.

	Beam	Aux	Mass	Cargo	Fl	Eng	L	Crew	\$	D	T	M
Medium Deep Freighter	0	0/0	60	200	250	1	3	6	65	4	4	6
Large Deep Freighter	0	0/0	130	1200	600	2	6	102	160	85	7	8
Neutronic Refinery Ship	6	0/0	712	1050	800	10	9	190	970	125	150	527
Super Transp. Freighter	0	0/0	160	2600	1200	4	10	202	220	125	13	18
Merlin Cl. Alchemy Ship	10	0/0	920	2700	450	10	10	120	840	625	250	134

Теперь мы приведем характеристики кораблей каждой из рас. Некоторые из них могут быть построены двумя расами, есть даже доступные почти всем. Если корабль может становиться «невидимым» (Cloak), то перед его названием ставится звездочка. Корабли с гравитонными ускорителями, принадлежащие приватирам, отмечены знаком «!» (все они могут стать невидимыми).

THE SOLAR FEDERATION

	Beam	Aux	Mass	Cargo	Fl	Eng	L	Crew	\$	D	T	M
Outrider Class Scout	1	0/0	75	40	260	1	1	180	50	20	40	5
Nocturne Cl. Destroyer	4	2/0	90	50	180	1	2	190	70	25	50	7
Bohemian Cl. Survey Ship	2	0/0	32	30	180	2	3	70	40	10	20	3
Eros Cl. Research Vessel	2	0/0	35	30	110	2	4	78	30	4	3	13
Vendetta Class Frigate	4	4/0	100	30	140	2	5	79	170	12	23	57
Nebula Class Cruiser	4	4/0	170	350	470	2	6	430	390	42	61	73
Banshee Cl. Destroyer	4	2/0	120	80	140	2	6	336	110	22	47	53
Brynhild Class Escort	4	0/0	90	30	140	1	7	162	100	5	45	35
Loki Class Destroyer	2	4/0	101	80	140	2	8	265	170	10	20	43
Arkham Class Frigate	6	3/0	150	90	120	2	8	328	70	12	43	67
Missouri Cl. Battleship	8	6/0	395	170	260	2	8	810	510	140	143	150
Thor Class Frigate	1	8/0	173	95	160	2	9	370	130	35	55	89
Diplomacy Cl. Cruiser	6	6/0	180	95	350	2	9	328	410	35	53	79
Kittyhawk Cl. Carrier	4	0/6	173	65	280	2	9	370	195	25	45	49
Nova Cl. Super-Dreadnt.	10	10/0	650	320	560	4	10	1810	810	240	343	350

LIZARDS

	Beam	Aux	Mass	Cargo	Fl	Eng	L	Crew	\$	D	T	M
Small Deep Freighter	0	0/0	30	70	200	1	1	2	10	2	2	3

Serpent Class Escort	2	0/0	55	20	160	1	1	35	40	15	33	5
Neutronic Fuel Carrier	0	0/0	10	2	900	2	3	2	20	10	2	3
*Reptile Cl. Destroyer	4	0/0	60	50	120	2	3	45	50	22	33	15
*Lizard Cl. Cruiser	4	3/0	160	290	330	2	4	430	190	42	81	30
Eros Cl. Research Vessel	2	0/0	35	30	110	2	4	78	30	4	3	13
Vendetta Class Frigate	4	4/0	100	30	140	2	5	79	170	12	23	57
*Saurian Light Cruiser	4	2/0	120	150	260	2	7	336	85	32	67	23
Loki Class Destroyer	2	4/0	101	80	140	2	8	265	170	10	20	43
Modonnzila Cl. Carrier	4	0/5	331	150	290	2	9	910	420	110	123	90
T-Rex Class Battleship	10	5/0	421	190	490	2	10	810	350	140	153	100

BIRDMEN

	Beam	Aux	Mass	Cargo	Fl	Eng	L	Crew	\$	D	T	M
Small Deep Freighter	0	0/0	30	70	200	1	1	2	10	2	2	3
*Swift Heart Cl. Scout	2	0/0	45	20	170	1	1	126	60	6	20	5
Neutronic Fuel Carrier	0	0/0	10	2	900	2	3	2	20	10	2	3
*White Falcon Cruiser	4	1/0	120	140	430	2	3	150	110	32	61	33
*Bright Heart Destroyer	2	4/0	80	40	90	2	3	122	140	22	43	15
Small Transport	2	0/0	30	50	180	1	4	15	25	2	2	20
*Fearless Wing Cruiser	6	1/0	150	240	360	2	5	300	180	52	81	63
Skyfire Class Cruiser	4	2/0	150	250	370	2	5	270	250	52	61	83
Valiant Wind Cl. Carrier	7	0/3	180	80	190	2	6	322	380	52	61	123
*Deth Specula Frigate	6	4/0	113	35	140	2	6	240	280	25	45	89
*Resolute Battlecruiser	8	3/0	180	280	480	2	7	348	380	52	71	93
*Redwind Class Carrier	2	0/2	70	60	85	2	8	40	150	22	37	15
*Darkwing Battleship	10	8/0	491	150	290	2	10	910	450	170	183	110

FASCIST

	Beam	Aux	Mass	Cargo	Fl	Eng	L	Crew	\$	D	T	M
Small Deep Freighter	0	0/0	30	70	200	1	1	2	10	2	2	3
*D7a Painmaker Cruiser	4	0/0	170	120	230	2	2	352	90	42	81	43
Little Pest Cl. Escort	6	0/0	75	20	180	2	2	175	60	12	27	45
Neutronic Fuel Carrier	0	0/0	10	2	900	2	3	2	20	10	2	3
D7 Coldpain Cl. Cruiser	4	2/0	175	100	430	2	4	373	120	42	71	63
Small Transport	2	0/0	30	50	180	1	4	15	25	2	2	20
Ill Wind Battlecruiser	10	2/0	275	260	480	2	5	525	320	82	91	93
*D3 Thorn Cl. Destroyer	2	4/0	90	40	120	2	5	222	110	32	43	25
D19b Nefarius Destroyer	7	0/0	96	40	160	2	6	205	180	32	53	65
Valiant Wind Cl. Carrier	7	0/3	180	80	190	2	6	322	380	52	61	123
*Deth Specula Frigate	6	4/0	113	35	140	2	6	240	280	25	45	89
Victorious Battleship	10	6/0	451	130	290	2	10	810	410	170	193	90

PRIVATEER

	Beam	Aux	Mass	Cargo	Fl	Eng	L	Crew	\$	D	T	M
Small Deep Freighter	0	0/0	30	70	200	1	1	2	10	2	2	3
Outrider Class Scout	1	0/0	75	40	260	1	1	180	50	20	40	5
! BR4 Gunship	5	0/0	55	20	180	2	1	55	60	12	17	35
*D7a Painmaker Cruiser	4	0/0	170	120	230	2	2	352	90	42	81	43
Little Pest Cl. Escort	6	0/0	75	20	180	2	2	175	60	12	27	45
Neutronic Fuel Carrier	0	0/0	10	2	900	2	3	2	20	10	2	3
*Dwarfstar Cl. Transport	6	0/0	100	220	180	2	3	122	280	62	43	15
! BR5 Kaye Torpedo Boat	4	1/0	57	20	80	2	3	40	70	22	17	15
Small Transport	2	0/0	30	50	180	1	4	15	25	2	2	20
! Meteor Blockade Runner	4	4/0	90	120	285	2	5	102	250	22	17	55
Skyfire Class Cruiser	4	2/0	150	250	370	2	5	270	250	52	61	83
Lady Royale Cl. Cruiser	4	1/0	130	160	670	2	5	270	250	52	61	83
*D3 Thorn Cl. Destroyer	2	4/0	90	40	120	2	5	222	110	32	43	25
*Redwind Class Carrier	2	0/2	70	60	85	2	8	40	150	22	37	15
Bloodfang Class Carrier	7	0/4	220	80	190	2	10	222	480	42	61	133

CYBORG

	Beam	Aux	Mass	Cargo	Fl	Eng	L	Crew	\$	D	T	M
Small Deep Freighter	0	0/0	30	70	200	1	1	2	10	2	2	3
B200 Class Probe	2	0/0	30	15	80	1	1	6	30	12	17	7
Watcher Class Scout	2	0/0	47	50	270	1	1	86	50	6	25	5
Iron Slave Cl. Baseship	1	0/2	60	70	320	1	2	258	80	22	23	10
B-41 Explorer	4	0/0	35	70	270	1	2	8	40	6	20	15
B222 Destroyer	7	0/0	86	40	160	2	5	165	130	32	43	65
Quietus Class Cruiser	4	1/0	130	250	470	2	5	170	120	52	61	63
Fire Cloud Cl. Cruiser	6	2/0	120	290	440	2	6	236	290	32	47	84
Biocide Class Carrier	10	0/10	860	320	1260	6	9	2810	910	340	343	550
Anihilation Battleship	10	10/0	960	320	1260	6	10	2910	910	340	343	550

CRYSTAL PEOPLE

	Beam	Aux	Mass	Cargo	Fl	Eng	L	Crew	\$	D	T	M
Small Deep Freighter	0	0/0	30	70	200	1	1	2	10	2	2	3
Opal Cl. Torpedoboat	1	1/0	67	19	55	1	2	25	60	12	29	20
Neutronic Fuel Carrier	0	0/0	10	2	900	2	3	2	20	10	2	3
Ruby Cl. Light Cruiser	4	2/0	120	370	390	2	3	136	95	32	47	43
Topaz Cl. Gunboat	4	0/0	65	15	60	1	3	20	60	12	27	25
Small Transport	2	0/0	30	50	180	1	4	15	25	2	2	20
Sky Garnet Cl. Destroyer	7	1/0	90	30	120	2	5	80	110	32	43	25
Emerald Battlecruiser	8	3/0	180	510	480	2	6	258	390	52	71	93
Onyx Class Frigate	8	1/0	153	10	150	2	8	320	280	25	35	95

Diamond Flame Battlesh.	10	6/0	451	90	400	2	9	570	410	70	93	390
Crystal Thunder Carrier	6	0/8	320	80	290	4	10	422	480	42	61	233

EVIL EMPIRE

	Beam	Aux	Mass	Cargo	Fl	Eng	L	Crew	\$	D	T	M
Small Deep Freighter	0	0/0	30	70	200	1	1	2	10	2	2	3
RU25 Gunboat	4	0/0	65	1	90	1	1	10	60	12	27	25
Mig Class Scout	2	0/0	37	20	220	1	1	10	50	6	25	5
PL32 Probe	1	0/0	24	20	180	1	1	1	30	1	1	25
H-Ross Cl. Light Carrier	2	0/2	170	120	230	2	2	352	120	42	91	53
Neutronic Fuel Carrier	0	0/0	10	2	900	2	3	2	20	10	2	3
Moscow Cl. Star Escort	4	0/2	173	65	140	2	3	370	285	25	55	89
Super Star Frigate	5	3/0	150	80	180	2	4	102	140	32	51	62
Super Star Carrier	6	0/4	250	180	240	2	5	152	320	42	91	143
Super Star Destroyer	8	0/3	250	80	180	2	6	458	390	42	71	92
Super Star Cruiser	8	0/4	270	110	450	2	9	578	490	42	71	122
Gorbie Battlecarrier	10	0/10	980	250	1760	6	10	2287	790	142	471	442

ROBOTS

	Beam	Aux	Mass	Cargo	Fl	Eng	L	Crew	\$	D	T	M
Small Deep Freighter	0	0/0	30	70	200	1	1	2	10	2	2	3
Cat's Paw Cl. Destroyer	4	2/0	120	300	300	2	2	258	120	32	61	5
Iron Slave Cl. Battleship	1	0/2	60	70	320	1	2	258	80	22	23	10
Q Tanker	0	0/1	80	120	600	2	3	2	50	10	2	20
Pawn Cl. Battleship	1	0/2	60	70	320	1	2	258	80	22	23	10
Cybernaut Cl. Battleship	3	0/5	340	50	980	4	4	550	150	292	163	5
Instrumentality Battleship	4	0/7	350	80	980	4	6	958	390	242	71	12
Automa Cl. Battleship	4	0/8	560	200	1480	6	9	1258	690	242	131	45
Golem Cl. Battleship	6	0/10	850	300	2000	8	10	1958	990	442	171	32

REBELS

	Beam	Aux	Mass	Cargo	Fl	Eng	L	Crew	\$	D	T	M
Small Deep Freighter	0	0/0	30	70	200	1	1	2	10	2	2	3
Taurus Class Scout	2	0/0	95	140	590	2	1	180	50	20	40	5
Cygnus Class Destroyer	4	4/0	90	50	130	1	1	190	70	25	50	7
Falcon Class Escort	2	0/0	30	120	150	1	2	27	50	5	5	12
Neutronic Fuel Carrier	0	0/0	10	2	900	2	3	2	20	10	2	3
Deep Space Scout	4	0/0	30	200	450	1	3	10	190	1	1	29
Guardian Cl. Destroyer	3	6/0	80	20	120	1	4	275	180	10	60	11
Armored Transport	1	0/0	68	200	250	2	4	126	35	14	12	16
Sage Class Frigate	4	2/0	100	50	150	2	5	79	170	12	63	27
Sagittarius Transport	2	0/1	99	300	450	2	5	226	75	14	12	38

Tranquility Cl. Cruiser	4	2/0	160	380	460	2	6	330	140	42	71	43
Patriot Light Carrier	2	0/6	90	30	140	1	6	172	90	5	45	35
Gemini Class Transport	4	0/1	140	400	350	2	6	326	145	14	42	48
Iron Lady Class Frigate	8	2/0	150	60	210	2	9	99	290	22	23	47
Rush Class Heavy Carrier	5	0/10	645	390	1550	6	10	1858	987	242	171	242

LOST COLONIES OF MAN

	Beam	Aux	Mass	Cargo	Fl	Eng	L	Crew	\$	D	T	M
Small Deep Freighter	0	0/0	30	70	200	1	1	2	10	2	2	3
Taurus Class Scout	2	0/0	95	140	590	2	1	180	50	20	40	5
Cygnus Class Destroyer	4	4/0	90	50	130	1	1	190	70	25	50	7
Little Joe Cl. Escort	6	0/0	65	20	85	1	2	175	50	42	26	15
Neutronic Fuel Carrier	0	0/0	10	2	900	2	3	2	20	10	2	3
Cobol Research Cruiser	4	2/0	115	250	450	2	4	286	150	32	37	23
Aries Class Transport	2	0/0	69	260	260	2	5	226	75	14	12	38
Sagittarius Transport	2	0/1	99	300	450	2	5	226	75	14	12	38
Tranquility Cl. Cruiser	4	2/0	160	380	460	2	6	330	140	42	71	43
Scorpius Light Carrier	4	0/2	315	90	250	4	6	958	287	92	231	82
Patriot Light Carrier	2	0/6	90	30	140	1	6	172	90	5	45	35
Gemini Class Transport	4	0/1	140	400	350	2	6	326	145	14	42	48
Iron Lady Class Frigate	8	2/0	150	60	210	2	9	99	290	22	23	47
Virgo Class Battlestar	10	0/8	625	290	1550	8	10	1858	887	142	371	142

VGA Planets — это игра, специально предназначенная для нескольких игроков (в нее нельзя играть против компьютера, разве что с самим собой). Как правило, игра ведется на BBS или через локальную сеть. В любом случае должен существовать Host — некто, управляющий общим процессом игры (он может быть и одним из игроков). Host собирает ходы всех игроков, передает их специальной программе и рассылает полученные результаты обратно игрокам, чтобы они могли сделать новые ходы. Кроме того, именно Host задает параметры Вселенной перед началом игры (хотя это обычно делается по договоренности с игроками). Надо задать следующие параметры:

I. Как должны располагаться начальные планеты рас (homeworlds?):

- по кругу (как в версии 2.2);
- случайным образом;
- нет начальных планет, дают только несколько кораблей.

II. Минимальные/максимальные расстояния между начальными планетами:

- малое (5—200 световых лет);
- среднее (150—900);
- большое (200—1200);
- очень большое (400—2800).

III. Если выбрано расположение по кругу, каковы координаты этого круга.

IV. Запасы минералов на начальных планетах.

- нормальные;
- очень богатые;

V. Население начальных планет:

- нормальное — 250 000 человек;
- большое — 1 000 000;
- очень большое — 3 000 000.

VI. Количество денег в начале игры:

- малое — 1000 MCR;
- нормальное — 3700;
- большое — 5000;
- очень большое — 15 000.

VII. Начальный уровень технологии двигателей на базе (1—7).

Наиболее важным, конечно, является начальное расположение различных рас. Если выбрать малое расстояние, то игра превратится в гигантский бой, причем ни у кого не будет времени на колонизацию новых планет либо перевозку минералов, зато ее продолжительность станет невелика.

Рекомендуется выбирать среднее расстояние, если количество игроков меньше 5—6 человек, иначе большое. Игра с 11 игроками при очень большом расстоянии друг от друга приведет к возникновению гигантских империй и будет длиться невероятно долго — возможно, несколько месяцев.

Минеральные ресурсы родной планеты также очень важны. По сути дела, минералы являются невозобновимыми ресурсами (до постройки Merlin Class Alchemy Ship'ов, но они сами требуют очень много ресурсов и недоступны в начале игры). Чем больше минералов на планете, тем больше причин для постройки большого количества шахт, а если минералов мало, лучше пустить деньги на увеличение флота, чтобы вывозить минералы с колоний.

Величина стартовой суммы денег может определять стратегию игры для большинства рас. Если денег много, то игрок может на первом же ходу резко поднять уровни технологии базы и сразу же заказать какой-нибудь тяжелый боевой корабль. Если их очень мало, то игра развивается медленно, поскольку ни у кого нет денег не только на атаки, но и на экспансию. Лучше всего выбирать среднюю сумму денег. Начальный уровень технологии двигателей на самом деле всего лишь модифицирует стартовую сумму денег, поскольку мало кто станет экономить на разработке двигателей, ведь они определяют скорость экспансии.

Количество населения на планете определяет максимальное количество шахт и фабрик. Чем больше населения, тем больше налогов они будут платить на каждом ходу. Кроме того, население требуется для наземной атаки вражеских планет. Наконец, что важнее всего, для развития новых колоний нужно перевезти туда значительное количе-

ство поселенцев, а их недостаток может серьезно ограничить экспансию.

Конечно, различные значения этих параметров приводят к совершенно разным играм, и оптимальные стратегии в них могут резко различаться. Мы опишем наиболее интересную конфигурацию: среднее расстояние между начальными планетами, нормальное население, минеральные и денежные запасы и стартовый уровень двигателей 7. При этом игра не вырождается в сплошную войну, однако идет серьезная борьба за колонии и минералы.

Следует обязательно упомянуть о том, что игра VGA Planets существует в двух вариантах: демонстрационная и зарегистрированная версия. Демонстрационная версия не позволяет развивать технологии на базах выше 6-го уровня (хотя можно задать 7-й уровень технологии двигателей). В документации сказано, что зарегистрированную версию можно получить у автора игры, заплатив небольшую сумму (около \$15). Тим Виссеман даже попытался стимулировать приобретение легальной версии, обещая покупателям огромное преимущество над нелегальными игроками (действительно, корабль 10-го уровня довольно легко разобьет несколько кораблей 6-го, не говоря уже о двигателях и вооружении 10-го уровня, которые будут на нем стоять). Конечно, стоит какому-нибудь «слишком умному» игроку попробовать провернуть такую штуку — и с ним больше никто не захочет играть!

Нечего и говорить, что «наши» люди, глупо уважая г-на Виссемана, все же не заплатили ему ничего, а просто «взломали» игру. Мы бы и вовсе не упоминали о таком излишестве, как защита от копирования, если бы она не делала игру интереснее! В самом деле, если все игроки ограничены 6-м уровнем технологии, то раса, которая найдет планету с туземцами, придающими базе на их планете 10-й уровень технологии, сможет резко обогнать противников. Однако если это будет 10-й уровень технологии компонентов, его еще не хватит для решительного перевеса. Возможно, у одной расы будут самые быстрые

двигатели, а у другой — самые мощные торпеды. Ну и конечно, планета с гуманоидными туземцами, позволяющая строить любые корабли, будет играть роль Ориона, поскольку такие планеты очень редки.

Фактически искусственное ограничение доступных уровней технологии вводит в игру большее разнообразие, придает реальную ценность планетам с туземными расами, повышающими уровень технологии базы, и увеличивает значение фактора случайности (что приближает игру к реальности и уводит ее от «слишком стратегических» игр). Следует отметить, что Solar Federation получает при таких правилах большое преимущество, если она имеет несколько баз с высокими уровнями различных технологий: только эта раса может поставить, например, на корабль 10-го уровня, построенный на одной базе, оружие 10-го уровня, построенное на другой, используя миссию Super Refit.

Если Вам попалась «невзломанная» версия игры, не переживайте: возможно, она лучше полной! Но так как зарегистрированная версия несравненно шире распространена, мы будем описывать стратегию игры именно для нее.

Корабли в VGA Planets должны выполнять множество различных задач. Некоторые операции достаточно типичны, другие весьма специфичны и доступны только считанным кораблям. Многие свойства присущи конкретным кораблям независимо от расы (например, одна раса может купить у другой невидимый корабль либо корабль с гравитонными ускорителями), тогда как другие закреплены за расами (не стоит покупать авианесущий транспорт для постройки истребителей, если Ваша раса не умеет их строить). Но мы отошли от темы; вернемся к *ОПИСАНИЮ ТИПИЧНЫХ ЗАДАЧ, ВЫПОЛНЯЕМЫХ КОРАБЛЯМИ.*

Перевозка колонистов и минералов, а также Supplies и ударных десантных войск

Чтобы перевозить грузы, требуется как можно больший трюм. Как правило, Freigh-

ter'ы различных размеров являются самым дешевым способом перевозки грузов, однако они не могут нести оружие и поэтому являются приманкой для любых вооруженных кораблей врагов. Чтобы транспорты не захватили, Вам придется организовать их эскорт. Эти недостатки транспортов можно исправить только ОЧЕНЬ большим объемом трюма, поэтому следует использовать Large Freighter'ы и Super Freighter'ы и избегать Small и Medium транспортов, несмотря на их дешевизну.

Многие расы могут строить вооруженные транспорты, которые далеко не всегда лучше безоружных. С одной стороны, вооруженный транспорт может отбиться от небольшого корабля противника, а с другой — он все равно остается транспортом, и враг может перебить его команду и захватить вместе со всем оружием, что обойдется игроку гораздо дороже. Однако при использовании вооруженного транспорта Вам не придется посылать с ним корабль эскорта, и враг не сможет угадать, какое оружие на нем стоит, пока его корабль не вступит в бой.

Боевые корабли также могут использоваться в качестве транспортов, особенно те, которые имеют только лучевое оружие, поскольку им не нужно возить с собой торпеды или истребители. Чем больше оружия можно поставить на корабль, тем меньше шансов, что на него нападут, поскольку враги не захотят рисковать своими кораблями. Используя это, многие игроки строят на базе корпусов боевых кораблей практически безоружные транспорты, чтобы снизить их цену. Однако это не обязательно, можно использовать для перевозок и тяжело вооруженные корабли, вплоть до дредноутов. Почему бы и нет? Если военный корабль временно не у дел, он может привезти что-нибудь полезное.

Вне всякого сомнения, самые лучшие транспорты — невидимые. Транспорт не должен вступать в бой и рисковать своим грузом, так что Cloaking позволяет ему выполнить свою задачу наилучшим образом. Если в качестве транспорта используется невидимый

военный корабль, то он может оперативно переключиться на выполнение других задач незаметно для врагов.

В общем, для обычной перевозки грузов и колонистов лучше использовать боевые корабли, вооруженные транспорты либо крупные транспорты с эскортом. Если Вам нужен транспорт для поддержки ударной эскадры (перевозить Supplies для починки и десантников для захвата планет), то его оружие не имеет значения (ведь его прикрывает мощная эскадра), и следует брать тяжелые транспорты.

Отличным примером ненужного транспорта является Small Transport, который могут строить многие расы. Он имеет два орудия, но весит так мало, что разносится буквально первым же залпом мощного корабля. Единственным его преимуществом является то, что он редко достается врагу «живым». С другой стороны, авиационные транспорты Sagittarius и Gemini очень хороши, даже не учитывая их способность строить и перевозить истребители. Самым «крутым» транспортом, без сомнения, можно считать Dwarfstar Transport приватиров, который явно отнесен к этому классу по ошибке: он имеет целых 6 орудий и способен становиться невидимым!

Перевозка боеприпасов, истребителей и торпед

Чтобы перевозить истребители, корабль должен иметь взлетные площадки, а для перевозки торпед — торпедные аппараты (причем того же типа, что и нужные торпеды). Если количество взлетных площадок или торпедных аппаратов больше двух, то такой корабль уже никак не может быть отнесен к транспортам — это, по меньшей мере, эсминец. «Авиационные» расы имеют немало специальных авиационных транспортов, которые часто используются не только для перевозки, но и для постройки истребителей. Нужда в торпедных транспортах возникает реже, поскольку кораблей, имеющих много торпедных аппаратов при малом трюме, практически нет (к ним можно отнести фрегат Deth Specula и эсминец класса Guardian).

Перевозка топлива

Многие боевые корабли обладают серьезным недостатком: у них слишком маленькие топливные баки по сравнению с массой самого корабля. Чтобы определить, какие корабли имеют этот недостаток, нужно мысленно нагрузить корабль доверху (прибавить к его массе объем трюма) и сравнить полученную величину с объемом топливного бака. В частности, к этому классу относятся Super Star Destroyer и Victorious Class Battleship. Если Вы отправляете эскадру в далекий рейд, то следует запастись для нее немного топлива, иначе автономность эскадры будет резко ограничена. Конечно, для перевозки топлива лучше всего подходят корабли с громадными топливными баками и малой массой, чтобы не тратить лишнее топливо на передвижение самого корабля.

Большинство рас используют для перевозки топлива Neutronic Fuel Carrier, который предназначен специально для этого. Он может нести целых 900 kT топлива, однако нуждается в эскорте, поскольку любой военный корабль врага легко захватит или уничтожит его. Конечно, сам танкер стоит недорого, однако потеря топлива может привести игрока к поражению. Кроме этого корабля, можно включить в состав эскадры топливный завод — Neutronic Refinery Ship, который сможет сделать топливо из любых минералов на любой отсталой колонии (либо из трофейных).

Три расы не могут строить Neutronic Fuel Carrier: федерация, киборги и роботы. И если все корабли киборгов имеют неплохие баки (кроме, возможно, самых тяжелых), а корабли роботов — просто огромные (кроме этого, они могут перевозить топливо на Q Tanker'ax), то федерации остается либо отказаться от кораблей с малыми баками, либо использовать для перевозки топлива пустые транспорты, что обходится недешево. Если Вы собираетесь играть за федерацию, подумайте об этом.

Перевозка денег

Как мы уже говорили, деньги не имеют массы или объема, поэтому любой корабль

может перевозить любую сумму денег, даже самый маленький. В Ваших интересах держать перевозку денег в максимальной тайне от соперников. Лучше всего, конечно, перевозить их на невидимых кораблях. Крупные военные корабли стоит использовать только для перевозки очень значительных сумм, которые должны быть доставлены любой ценой, поскольку глупо использовать их там, где справились бы и мелкие. Ни в коем случае не перевозите деньги на транспортах, поскольку они всегда являются мишенями для врагов.

Разведка планет (exploration)

В начале игры Вы имеете всего одну планету (или даже ни одной, в зависимости от параметров Вашей Вселенной). Об остальных планетах Вы ничего не знаете. Конечно, требуется колонизировать как можно больше планет, однако Вы не можете построить сразу много транспортных кораблей (на это не хватает ресурсов). Таким образом, Ваши транспорты должны лететь только наверняка и сначала колонизировать самые лучшие планеты. Чтобы разведать, где они располагаются, Вы должны построить несколько специальных кораблей-разведчиков.

Корабль-разведчик по определению должен быть маленьким и дешевым, иначе было бы выгоднее разведывать теми же транспортами, которые проводят колонизацию. Кроме этого, он должен нести много топлива, чтобы летать в дальние рейды. Наконец, он должен быть хоть как-то вооружен для возможной борьбы с разведчиками противника или захвата вражеских транспортов. Очень хорошо, если Вы можете использовать невидимые разведчики: они не позволят врагу определить, в каком направлении находится Ваша империя.

Необходимость в информации о планетах не исчезает до самого конца игры. Вы должны разведывать планеты, даже если Вы втянуты в конфликт с противником (при этом полученная информация может оказаться жизненно важной!). Например, Вы можете найти малозаселенные колонии вра-

га и отправить туда эскадру с десантниками.

Постановка мин

Ставить мины может любой корабль, имеющий торпедные аппараты. При этом количество торпедных аппаратов не имеет значения, зато очень важен объем трюма: чем он больше, тем больше мин сможет поставить корабль за один ход. Нечего и говорить, что невидимые постановщики мин имеют гораздо большие шансы на успех, поскольку противники, заметив обычный корабль, наверняка проведут поиск и траление мин.

Если Вы собираетесь создать корабль, специально предназначенный для постановки мин, то совсем необязательно ставить на него самые лучшие торпедные аппараты. Используя торпеды Mark 2 Photon, Вы получите по 9 мин из каждой торпеды, которая будет стоить 5 MCR. Торпеда Mark 5 Photon даст Вам 36 мин за 31 MCR, то есть для нее соотношение «цена/производительность» хуже. Однако для производства торпед нужны еще и минералы, так что выбор низкотехнологичных торпед может привести к их перерасходу. Оптимальными являются самые лучшие торпеды — Mark 8 Photon, которые обеспечивают 100 мин всего за 54 MCR и одну килотонну каждого минерала.

Разведка и уничтожение вражеских мин

Чтобы корабль мог находить и уничтожать мины, он должен иметь лучевое оружие. Так как для уничтожения мин корабль должен войти внутрь поля, лучше иметь тральщики с массой более 100 кТ, иначе корабль будет уничтожен первой же миной. Кроме того, лучше ставить на такие корабли хорошее оружие, поскольку оно резко ускоряет разминирование.

Для дальней разведки минных полей можно использовать старые корабли-разведчики, если они окажутся ненужными. Однако старайтесь не использовать невидимые корабли в качестве тральщиков, поскольку при выполнении миссии Mine Sweep они ста-

новятся видимыми и могут быть захвачены противником.

Повреждение и ослабление вражеских кораблей без их разрушения

Как ни странно, часто выгоднее сильно повредить вражеский корабль, но не разрушать его. Во-первых, это может позволить Вам впоследствии захватить этот корабль, а во-вторых, враг может послать на его выручку другие корабли, которые Вы также можете захватить или уничтожить, таким образом получая большой перевес. Чтобы захватить вражеский авианосец или торпедоносец, часто требуется предварительно ослабить его (то есть лишить большей части истребителей или торпед). Иногда Вам приходится делать это не для захвата вражеского корабля, а для спасения, если Вы не можете противопоставить атакующему врагу ничего серьезного.

Если Вы хотите только повредить или ослабить корабль, это означает, что Ваш корабль должен погибнуть в бою. Таким образом, этот корабль должен стоять как можно дешевле. Вместе с тем он должен иметь неплохие двигатели, чтобы догнать жертву, неплохое оружие, чтобы нанести ей повреждения, и немалую массу, чтобы выдержать ответный огонь. Очевидно, при дизайне такого корабля Вам придется здорово подумать!

Проще всего с двигателями. Даже на самых слабых двигателях Ваш корабль может передвигаться со скоростью Warp 9, но при этом он будет тратить очень много топлива. Поскольку этому кораблю не понадобится топливо на обратный путь, можно позволить себе перегрузку двигателей.

При выборе оружия нельзя обойтись без учета конкретных особенностей захватываемого корабля (как правило, никто не строит корабли-камикадзе заранее, их начинают строить, как только жертва появится в поле зрения). Можно использовать любое оружие, однако цена торпед или истребителей может быть настолько большой, что вся операция потеряет смысл.

Если Вы имеете дело с авианосцем, против него следует посылать небольшие корабли с максимальным количеством слабых лучевых установок (используйте X-Ray Laser'ы для одновременного уничтожения вражеской команды). Для этого хорошо подойдут, например, Little Pest Class Escort, B222 Destroyer или Little Joe Class Escort. Пара таких кораблей может серьезно ослабить небольшой авианосец; кроме того, Вы получите точные сведения об оставшемся количестве истребителей противника и сможете планировать дальнейшие атаки. Иногда стоит пожертвовать даже 5—6 кораблями для захвата авианосца. Предположим, например, что Вы играете за Lost Colonies и имеете 6-й уровень технологии корпусов (которого достаточно для постройки большинства кораблей, но нет хороших авианосцев). Чтобы построить Virgo Class Battlestar, Вам придется потратить 3000 MCR на развитие технологии и еще 900 на сам корпус — это практически нереально. И вот Вы видите имперский Super Star Carrier — как раз то, что Вам нужно! Пять кораблей класса Little Joe с двигателями Nova Drive 5 и X-Ray Laser'ами обойдутся всего в 450 MCR (предположим, минералов у Вас достаточно), а противник не может иметь больше 80 истребителей. После выбивания вражеских истребителей можно пустить в бой корабль с Heavy Disruptor'ами и захватить авианосец.

Если Вы хотите захватить очень крупный авианосец, выбить все истребители которого просто нереально, для этого надо основательно повредить его торпедами, чтобы уменьшить количество взлетных площадок. Лучевое оружие тут не подойдет, поскольку тяжелые авианосцы легко выиграют лазерную дуэль с маленьким кораблем. Конечно, торпедные аппараты и сами торпеды будут стоять недешево, но зато в случае успеха Вам достанется очень ценный приз (возможно, даже вместе с истребителями!). К сожалению, существует немного кораблей с большим количеством торпедных аппаратов (в частности, это Thor Class Frigate и Guardian Class Destroyer). Используя мелкие корабли, лучше

бросить в бой несколько кораблей на одном ходу, чтобы враг не мог восстановить свои щиты. Первый корабль может иметь тяжелые торпеды для пролома щита, а остальные — самые дешевые, которые все равно будут наносить по 2% damage каждая.

Для повреждения торпедоносца Вы можете использовать два различных типа кораблей. Во-первых, это могут быть небольшие авианосцы (например, класса Patriot), которые способны серьезно повредить даже дредноут, особенно не имеющий большого количества лучевого оружия. Однако при захвате корабля с большим количеством торпедных аппаратов (предположим, Thor Class Frigate) может потребоваться сначала лишить его торпед, для чего требуется выставить против него «блиндаж» с большой массой и практически без оружия (лучевое оружие не успеет выстрелить, но можно использовать торпеды или истребители). Очень хорошо для этого подходят авианосец класса Scorpius или фашистский Ill Wind Class Battlecruiser.

Наконец, если враг не имеет ни истребителей, ни торпед (таких кораблей немного, но Вы могли выбить вражеский боезапас), повредить их довольно просто, нужно только следить, как бы не уничтожить жертву. Лучше использовать небольшие авианосцы, строго дозируя количество истребителей, чтобы защита врага чуть-чуть не успевала с ними справляться. Можно также применить маленькие корабли, вооруженные Heavy Blaster'ами (они сравнительно дешевые и наносят немалое повреждение врагу). Однако для захвата корабля в данном случае повреждать его не нужно (как мы сейчас убедимся, это только усложнит захват).

Уничтожение вражеских экипажей и захват вражеских кораблей

Если Вы посылаете корабль на захват корабля противника, то необходима уверенность в том, что Ваш корабль не просто сильнее жертвы, но обладает подавляющим преимуществом и может позволить себе постепенное уничтожение вражеской команды. Так как

Вы не собираетесь жертвовать кораблем-захватчиком, для этой цели можно использовать даже самый тяжелый корабль (это, кстати, рекомендуется, поскольку захваченный корабль еще нужно отбуксировать на базу и охранять по дороге).

Чтобы захватить корабль целым, требуется использовать специальное оружие, которое убивает как можно больше членов экипажа и минимально повреждает корпус корабля. Внимательно посмотрите на боевые формулы, приведенные выше, — без них Вы не поймете следующих рассуждений.

Предположим, что Вы пытаетесь захватить Golem Class Baseship с массой корпуса более 800 кТ и почти 2000 членов экипажа. В этом случае, если вражеский щит окажется пробитым, любая атака будет наносить врагу 2% Damage. Это означает, что с момента уничтожения щита Вы можете атаковать врага не более 49 раз, иначе разрушите корабль. Даже самое убийственное для команды оружие (Heavy Disruptor) будет уничтожать всего по 5 членов экипажа за удар, то есть не более 250 членов. Отсюда следует вывод, что этот корабль захватить НЕЛЬЗЯ. Чтобы определить, какие корабли не захватываются, используйте следующую формулу:

Если $49 \times 50 \times 80 / (\text{массу корпуса}) < \text{экипажа}$, то корабль не захватывается ($49 \times 50 \times 80 = 196\,000$)

На самом деле величину 49 в этой формуле надо заменить на $100 / (2 + 35 \times 6400 / (\text{массу корпуса}^2)) - 1$, да и то эта формула будет верной только для тяжелых кораблей. Если Вы хотите захватить легкий корабль, подставьте вместо 50 и 35 (параметров Heavy Disruptor'а) соответствующие параметры для X-Ray Laser'а или Gamma Bomb. Эта же формула покажет Вам, насколько можно повредить корабль, чтобы не потерять шансы на его последующий захват (подставьте вместо 100 реальную цифру 100-damage). Конечно, жаль, что создатель VGA Planets реализовал правила, не позволяющие захватывать тяжелые корабли. Достаточно было сделать, чтобы гамма-радиация

проходила сквозь щиты, и игра стала бы НАМНОГО увлекательнее. Тогда для захвата корабля требовалось бы стрелять, пока вражеский щит не будет снят, но не повреждать корабль, а на следующем ходу начинать все сначала. Но — с правилами не спорят...

В любом случае существует возможность захватить любой корабль, если его хозяин не позаботится о своевременном пополнении экипажа. Представим себе, что к Вам послали эскадру, включающую транспорт, везущий ресурсы для починки кораблей. После того как Ваш корабль напал и уничтожил 200 членов экипажа, противник починит свой корабль, и Вы сможете напасть снова! Если у Вас есть невидимый транспорт, то Вы можете сами снабжать противника Supplies, хотя на практике такое реализовать очень трудно.

Если Вы желаете всерьез заняться захватом чужих кораблей, играйте за приватиров, лучевое оружие которых убивает экипаж втрое эффективнее. Приватеры могут захватывать корабли намного проще, воруя все топливо и утаскивая жертвы на базу. Точно так же действуют Crystal People, только посредством «паутиных» мин.

Охрана планет и уничтожение вражеских кораблей

Если Вы хотите избежать неприятных неожиданностей (типа захвата ценной планеты противником), нужно держать на каждой стоящей планете защитный флот. Этот защитный флот Вы сможете использовать в качестве последнего резерва, если Ваши наступательные операции завершатся неудачей. В случае серьезной атаки противника можно собрать патрульные корабли в кулак, чтобы дать ему отпор. Так как Вы не знаете, какие корабли будут использовать атакующие, при проектировании защитного флота следует придерживаться тех же правил, что и для ударного (конечно, желательно иметь как можно более дешевый и эффективный патруль). Итак, для победы мы должны иметь:

а) Против мелких кораблей противника, практически безоружных:

торпедоносец с Gamma Bomb'ами или крейсер с X-Ray Laser'ами, чтобы захватить корабль;

торпедоносец или крейсер с тяжелым оружием, чтобы быстро его уничтожить.

б) Против крейсеров с большим количеством лучевого оружия, но без торпед:

торпедоносец с большим количеством торпедных аппаратов + крейсер с Heavy Disruptor'ами, чтобы захватить или уничтожить

или авианосец с большим количеством взлетных площадок.

в) Против малых авианосцев:

торпедоносец с мощными торпедами, или несколько кораблей с большим количеством лучевого оружия,

или более сильный авианосец.

г) Против мощных крейсеров/линкоров со смешанным торпедно-лучевым вооружением: средний или тяжелый авианосец; или несколько торпедоносцев с мощными торпедами и большим количеством торпедных аппаратов.

д) Против тяжелых авианосцев:

более сильный авианосец

или несколько торпедоносцев с мощными торпедами и большим количеством аппаратов для пролома щита + малый авианосец.

Несомненно, состав эскадры для атаки Вы сумеете определить самостоятельно, исходя из набора кораблей Вашей расы и расы противника.

Что же касается защитного флота, то можно построить, в зависимости от Вашей расы, либо один тяжелый авианосец, либо малый авианосец + 2—4 торпедоносца с мощными торпедами, либо один тяжелый крейсер-торпедоносец + 3—6 разнокалиберных мелких кораблей. Никакая защита не может быть абсолютной, однако всегда легче потерять свое, чем захватить чужое.

При выборе двигателей для патрульного флота Вы можете либо использовать самые лучшие двигатели, чтобы Ваши корабли могли быстро собраться и отразить атаку, либо, наоборот, сэкономить на двигателях, а на сэкономленные ресурсы построить больше

кораблей. Если надо охранять несколько компактно расположенных планет, то лучше ставить хорошие двигатели (тогда Ваши корабли смогут еще и перехватывать вражеские), но для защиты одной удаленной планеты стоит поставить побольше кораблей, пусть даже неповоротливых.

Теперь мы проанализируем **ОБЩУЮ СТРАТЕГИЮ ИГРЫ VGA PLANETS**. Сначала приведем некоторые советы, касающиеся всех рас, а потом сравним особенности игры за различные расы. Будем считать, что выбрана стандартная конфигурация (все Normal, среднее расстояние между начальными планетами).

В начале игры Ваша планета имеет 100 шахт (максимум 249), 149 фабрик (максимум 151) и 99 защитных постов (максимум 101, рекомендуется поднять до 100 — это даст Вам лишний истребитель). Вы также получаете около 550 единиц Supplies. По умолчанию устанавливается налоговая ставка в 6%, которая обеспечивает 16 MCR за ход. Минеральные богатства планеты не очень впечатляют: вообще-то минералы есть, но они крайне разрежены. Некоторое количество минералов уже выкопано: у Вас есть 2000 kT топлива, 325 kT Tritanium'a, 375 kT Duranium'a и около 200 kT Molybdenum'a. Недра планеты оцениваются так: по топливу — Very Common Scattered, по Tritanium'у — Common Scattered, по Duranium'у — Very Common Scattered, а по Molybdenum'у — Rare, Large Masses. Это означает, что минералов очень скоро не хватит, особенно Molybdenum'a.

На орбите планеты есть база с 20 истребителями и защитой 10 (напомним, максимальное значение равно 200). Уровни технологий на базе по всем областям равны 1, кроме технологии двигателей, для которой мы при создании Вселенной установили значение 7. Каждая раса получает 2 корабля (первых в ее списке кораблей), вооруженных X-Ray Laser'ами и Mark I Photon Torped'ами. Если корабль имеет торпедные аппараты, то его трюм в начале игры наполнен

соответствующими торпедами. Эти корабли имеют двигатели Heavy Nova Drive 6. Кроме того, на базе есть еще два корпуса этих типов, некоторое количество устаревших двигателей и 8 X-Ray Laser'ов. Все расы, кроме федерации, получают один Small Deep Space Freighter.

В начале игры всегда в основном не хватает денег, поскольку требуется развивать технологии на базе, строить новые корабли и здания. Однако очень скоро игроки понимают, что истинный дефицит связан с минералами. Мощные корабли и высококачественные компоненты стоят ненамного дороже примитивных, но требуют гораздо большего количества минералов. Деньги поступают на каждом ходу и никогда не кончаются, в отличие от минералов. Кроме того, иногда один из минералов используется гораздо интенсивнее остальных (чаще всего Molybdenum) и быстро кончается. Даже Merlin Class Alchemy Ship не может полностью решить эту проблему, так как создаваемые им минералы слишком дорого обходятся.

Чтобы сделать игру интереснее, дизайнер добавил во Вселенную *метеоры*. Время от времени метеор поражает одну из игровых планет, убивая жителей и разрушая здания, но принося с собой огромные количества минералов. Все игровые расы неплохо разбираются в астрономии и с помощью спектрального анализа сразу же определяют, в какую планету врезался метеор и сколько минералов он принес (каждый игрок получает об этом сообщение). Разумеется, за планету с минералами начинается настоящая война, причем каждая раса может проявить себя по-своему: например, Crystal People могут поставить возле планеты свои паутинные мины, а приватеры — грабить все транспорты с минералами. Это необыкновенно оживляет игру.

Итак, перед нами **КЛАССИЧЕСКАЯ ЗАДАЧА**: нужно и колонизировать новые планеты, и развивать технологии, и отбиваться от врагов, и атаковать самому, но количество ресурсов ограничено. Что же Вы должны делать? Приведем **НЕСКОЛЬКО САМЫХ ОБЩИХ СОВЕТОВ**.

а) Для успешной колонизации планеты недостаточно привезти туда колонистов — нужны еще Supplies и деньги, чтобы Ваши колонисты смогли сразу же построить фабрики. Новые фабрики станут давать Supplies, часть которых можно продать и построить больше фабрик, и т. д. Поскольку фабрика требует 3 MCR + 1 Supply, Вы должны взять с собой втрое больше денег, чем ресурсов.

б) Лучше иметь две-три ценные и хорошо укрепленные колонии, чем 7—8 малополезных и слаборазвитых. Слабые колонии будут с легкостью захвачены врагами, которые получают все Ваши фабрики, шахты и минералы. Не посылайте мелкие транспорты колонизировать все планеты — это плохая стратегия. Лучше отправьте корабли-разведчики исследовать планеты и постройте крупный и быстрый транспорт для ускоренной колонизации самых лучших находок.

в) Не забывайте про противников. Пока Ваши корабли летят от планеты к планете, они могут сканировать пространство по миссии Sensor Sweep (кроме невидимых кораблей). Корабли империи, конечно, вместо Sensor Sweep должны использовать Dark Sense. Противники тоже не дураки и также будут сканировать Ваши планеты. На каждой новой колонии Вы в первую очередь должны построить защитный пост (а лучше два), который скроет ее от врагов.

г) В начале игры самым «узким местом» являются деньги. Вероятно, все игроки в начале игры продают практически все Supplies, вырабатываемые фабриками. Именно поэтому Вы должны освободить население своей метрополии от налогов. Тогда они станут быстрее размножаться, и Вы сможете построить больше фабрик, что довольно быстро компенсирует потерю доходов (возможно, для федерации, которая собирает вдвое больше денег, эта стратегия и неверна).

д) За какую бы расу Вы ни играли, необходимо использовать мины для блокирования подступов к наиболее важным планетам. Если враг идет напрямую через минное поле, он может быть серьезно поврежден, а если занимается их уничтожением, Вы получите время

на подготовку к обороне. Мины являются наиболее эффективным средством против невидимых кораблей (большинство таких кораблей имеют небольшую массу).

е) Только новички сразу бросаются повышать уровни своих технологий до максимума. В стандартной конфигурации на это просто не хватает денег, но даже если бы они и были, то, как правило, не хватает минералов для постройки мощных кораблей. Независимо от расы, за которую Вы играете, в начале игры нужнее всего Large Deep Space Freighter, который стоит недорого и везет очень большое количество груза. Чтобы строить такие транспорты, Вам нужен 6-й уровень технологии корпусов, что обойдется в 1500 MCR. Этот уровень также позволит Вам строить боевые корабли для эскорта транспортов и корабли-разведчики.

В начале игры скорость кораблей имеет огромное значение. Возможно, найденную Вами планету противники обнаружат не сразу, но, чем быстрее Вы ее освоите, тем сложнее им будет ее захватить. Поэтому используйте двигатели Hyper Drive 8 (для их получения также придется потратить 1500 MCR на развитие). Large Freighter'ы с такими двигателями могут передвигаться на максимальной скорости (Warp 9) с перегрузкой двигателей и при этом везти более 500 кТ груза. Высокая скорость часто защищает корабль от врагов, которые просто не могут его догнать (кроме того, если Вам понадобятся двигатели для боевого корабля, можно будет пустить транспорт на слом и извлечь их).

ж) Старайтесь колонизировать только планеты с полезными туземцами. Таких планет немало, и там Вы можете освободить от налога своих колонистов, переложив его на местное население. Это позволит Вам быстрее строить здания и резко ускорит освоение планеты. Если на планете нет туземцев, то колонизировать ее стоит только при наличии значительных запасов минералов. В этом случае Вам придется неоднократно привозить новых людей, деньги, ресурсы и т. п.

Теперь мы опишем *ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ ЗА КАЖДУЮ ИЗ ОДИННАДЦАТИ РАС*. Конечно, стратегию игрока в значительной степени определяет не только его раса, но и расы остальных игроков, а также их количество. Но все же стратегию игры на начальном этапе, до соприкосновения противников, можно продумать для понравившихся Вам рас еще до реальной игры.

1. *Федерация* в начале игры «дает фору» остальным расам, поскольку она не получает даже Small Freighter'a и начинает с двумя кораблями, совсем не приспособленными для транспортировки грузов. Хуже того, земляне могут строить тяжелые боевые корабли только на 8—9-ом уровне технологии корпусов, а многие неплохие корабли попроще (Vendetta Cl. Frigate, Nebula Cl. Cruiser, Banshee Cl. Destroyer) требуют слишком большого количества минералов, особенно самого редкого — Molybdenum'a.

Однако все не так плохо. На любой колонии с туземцами федерация получит двойную прибыль и очень скоро этих денег хватит на полное развитие всех технологий. Основной проблемой федерации является нехватка минералов (к тому же эта раса добывает их вдвое медленнее). Если игроку удастся скопить достаточное количество Duranium'a на постройку Merlin Class Alchemy Ship'a, то вскоре он будет обладать достаточной силой не только для защиты своих владений, но и для захвата чужих. Поэтому данный минерал следует беречь всеми средствами. Используйте корабли, которые требуют мало Duranium'a (Vendetta Cl. Frigate, Brynhild Cl. Escort, Loki Cl. Destroyer, Arkham Cl. Frigate). Используйте двигатели Quantam Drive 7, так как более мощные требуют много «стратегического металла». Не стройте Large Deep Space Freighter'ов — можно обойтись и Medium Freighter'ами, корпуса которых требуют в 20 раз меньше Duranium'a!

Несомненно, федерации не стоит использовать истребители — на авианосец класса Kittyhawk их вмещается слишком мало. Для атаки отлично подойдут «карманные» линкоры класса Missouri, а для защиты и эскорти-

рования транспортов — универсальные крейсера класса Diplomacy. Уникальные тяжелые торпедоносцы класса Thor, конечно, годятся для любых боевых операций (однако они очень слабо защищены от истребителей, имея всего одно оружие). Супердредноут класса Nova стоит довольно дорого; за те же ресурсы можно построить два линкора «Миссури». Тем не менее Nova лучше всего справляется с мелкими кораблями, которые по большей части вообще не способны повредить этот дредноут.

2. *Lizard'ы* имеют не очень сильные корабли, зато недорогие и не требующие повышенного количества минералов. Их несомненным преимуществом является наличие невидимых кораблей. Если еще учесть мощь наземных войск этой расы (ее солдаты в 20 раз сильнее остальных), то становится ясно, что Lizard'ы просто обязаны широко использовать невидимые корабли, которые позволяют выбрасывать десант незаметно для врагов. Достаточно одного взгляда на список кораблей этой расы, чтобы выделить из них наилучший Lizard Class Cruiser. Удивительно, но этот корабль настолько универсален, что Lizard'ы могут выиграть всю игру только с такими крейсерами.

Крейсер класса Lizard невидимый, не очень дорогой, он обладает неплохой массой (не уничтожается первой же миной), имеет 3 торпедных аппарата и 4 пушки, что делает его очень хорошим кораблем среднего класса. Наиболее экстраординарным преимуществом этого крейсера перед остальными невидимыми кораблями является рекордный объем трюма — 290 кТ! Это позволяет Lizard'ам полностью отказаться от транспортов и сделать свои перевозки полностью невидимыми. Lizard Cl. Cruiser требует всего лишь 4-го уровня технологии корпусов, так что можно сэкономить 900 MCR в начале игры, которые, конечно, не окажутся лишними.

Очевидно, что Lizard'ы готовы к бою практически в самого начала игры. Чем меньше расстояние между домашними планетами игроков и чем меньше начальное количество населения на этих планетах, тем

больше их преимущество. При нормальном количестве населения (250 000 человек или 2500 кланов) одного крейсера класса Lizard достаточно для захвата чужой планеты в самом начале игры: 290 кланов Lizard'ов в наземном бою эквивалентны 5800 кланам обычных солдат (между прочим, никакой флот не защитит планету от высадки солдат с невидимого корабля). Если Вам удалось захватить вражескую базу, то Вы сможете строить по два корабля за ход и вскоре получите реальное преимущество. Не стоит начинать игру рядом с Lizard'ами.

Тем не менее в первую очередь Lizard'ам, как и прочим расам, необходима информация о планетах, поэтому (так как мы решили использовать в начале игры только невидимые корабли) первым делом в серьезной игре следует строить эсминцы класса Reptile, которые стоят дешево и не имеют торпедных аппаратов (то есть можно отложить развитие соответствующей технологии). Эти же корабли можно применять для эскортирования и охраны планет.

Если расам, выступающим против Lizard'ов, удастся продержаться до освоения нескольких хороших планет, то они получают большое преимущество. Хотя Lizard'ы и имеют неплохие линкор и авианосец, эти корабли не смогут состязаться с дредноутами и суперавианосцами большинства остальных рас. Зато они стоят вдвое дешевле, так что у Lizard'ов есть возможность действовать во многих местах одновременно.

3. *Birdmen'ы* в самом начале игры получают неплохой невидимый разведчик — Swift Heart Class Scout. Он обходится совсем недорого, поэтому следует построить не менее 3—4 таких кораблей. С их помощью Вы сможете широко применять специальную миссию Super Spy, незаметно узнавая параметры вражеских колоний.

Эта раса «самая невидимая», однако она не имеет кораблей с таким же огромным трюмом, как Lizard Class Cruiser. Крейсер класса Fearless Wing везет меньше груза, слабее вооружен и требует 5-го уровня технологии, однако он легче и несет больше топлива, то есть

способен пролететь без дозаправки несколько дальше. На начальном этапе игры можно сосредоточиться на крейсерах этого типа, тем более что они могут ставить мины, но практически не используют торпеды в бою, имея всего 1 торпедный аппарат (это избавляет игрока от необходимости развивать торпедную технологию).

Поскольку Birdmen'ы способны получать полную информацию о вражеских планетах (через Super Spy) и обладают мощными невидимыми кораблями, они обычно нападают на соседей первыми. Среди их ударных кораблей выделяются фрегат класса Deth Specula со смешанным торпедно-лучевым вооружением и относительно дешевый Resolute Cl. Battlecruiser с восемью лучевыми установками. Все эти корабли невидимые, как и самый сильный корабль этой расы — линкор класса Darkwing, так что Birdmen'ы могут обрушить на противника огромный флот совершенно незаметно!

Конечно, флот Birdmen'ов очень хорош, но все же им не хватает авианосцев. Эта раса может строить два типа авианосцев (один из них невидимый), но они имеют не более 3 взлетных площадок, так что любая схватка с вражеским кораблем, имеющим 6—8 единиц лучевого оружия, закончится в лучшем случае большими потерями в истребителях. Отсутствие авианосцев не является большим недостатком, пока Birdmen'ы могут сами выбирать, с кем сражаться, но им совершенно нечего противопоставить вражескому тяжелому авианосцу, направляющемуся к их планете. Если Вы играете за эту расу, необходимо уничтожить «авиационные» расы как можно быстрее.

4. *Фашисты* имеют три невидимых корабля, но это далеко не самые лучшие их модели (за исключением фрегата класса Deth Specula, схему которого они украли у Birdmen'ов). Однако один из этих кораблей, D7a Painmaker Cl. Cruiser, они получают в самом начале игры, что является некоторым преимуществом. Этот крейсер имеет средний объем трюма (120 кТ), однако этого может хватить для создания 1—2 колоний. Поскольку раса

явно предпочитает бряцание оружием мирной перевозке грузов, Вам придется широко использовать Large Deep Space Freighter при колонизации.

Как мы уже говорили, фашисты предпочитают лучевое оружие. Они создали мощный III Wind Class Battlecruiser, корабль 5-го уровня технологии, который имеет целых 10 лучевых установок и способен легко расправиться с любым другим кораблем этого уровня (и даже с большинством кораблей 6-го уровня). Это образцовый боевой корабль универсального назначения — он способен ставить и уничтожать мины, а также перевозить грузы не хуже, чем сражаться.

Конечно, фашисты должны в первую очередь развивать технологию лучевого оружия. Большое количество лазерных установок помогает кораблям этой расы сражаться против авианосцев и эффективно уничтожать чужие мины. Лучше всего против авианосцев посылать дешевые корабли Little Pest Class Escort для выбивания вражеских истребителей. Каждый из этих кораблей может нести 6 слабых лазеров. Если же Вам понадобилось применить торпеды, используйте невидимый фрегат класса Deth Specula.

Особая миссия фашистов, Plunder, не очень полезна (разумеется, если Вы не собираетесь уничтожить «лишних» колонистов на своей перенаселенной планете). Если вражеский флот, защищающий планету, сильнее Вашего, он не допустит разграбления, а если наоборот, то Вы можете просто захватить эту планету. Необходимость в разграблении возникает только тогда, когда Вы не сможете удержать захваченную планету. В этом случае ее захват позволит Вам утащить накопленные минералы и деньги. Уничтожение 20% населения и туземцев может серьезно помешать врагу, а Вы получите Supplies. Если Ваш корабль тяжело поврежден, то эти Supplies будут использованы для починки. Иногда для срочной починки корабля приходится грабить даже собственных колонистов! Кроме того, Plunder может быть незаменим, если Вы хотите захватить вражескую базу с помощью высадки десанта, но вражеское на-

селение слишком велико. Обычная атака планеты просто уничтожит базу.

Для грабежей лучше всего подходят невидимые корабли, поскольку жертва не может своевременно подтянуть защитный флот к атакуемой планете. Помните, что грабеж — оружие слабых. Тяжелый корабль сможет захватить планету и отстоять ее, поэтому лучше всего одновременно напасть на несколько планет противника мелкими кораблями. Однако мелкие корабли фашистов имеют сравнительно небольшие трюмы и не могут увезти захваченные ресурсы. В общем, используйте для крупномасштабных грабежей крейсера класса D7a Painmaker, которые невидимы, стоят недорого и могут увезти 120 kT Supplies. Не стоит грабить планеты с туземцами, если Вы собираетесь их захватить: убийство туземцев в этом случае совсем невыгодно.

Как и Birdmen'ы, фашисты должны атаковать противников как можно быстрее. Время работает против них: если противник получит тяжелый авианосец или линкор, то фашистам будет нечего ему противопоставить.

5. *Приватирьы* — самая неординарная раса, непохожая ни на какую другую. Они не могут строить тяжелые дредноуты или авианосцы, однако, несмотря на это, имеют неплохие шансы на победу благодаря большому количеству невидимых кораблей, трем кораблям с гравитонными ускорителями, эффективному уничтожению вражеских экипажей и своей специальной миссии Rob Ship, которая позволяет разграблять все атакующие корабли. Поскольку три корабля с гравитонными ускорителями имеют огромное значение, мы сейчас чуть ближе познакомимся с ними (напомним, что все три корабля могут становиться невидимыми).

а) BR4 Gunship — маленький корабль, не имеющий торпедных аппаратов, зато несущий 5 лучевых установок. Такие корабли очень удобно применять для захвата небольших вражеских кораблей — они легко догоняют цель и быстро убивают вражескую команду. Емкость трюма составляет всего 20 kT, так что этот корабль не годится для кражи

грузов. Лучше всего построить несколько таких кораблей для охраны планет: в случае опасности они смогут быстро собраться вместе и отразить атаку, а также будут перехватывать все транспорты и разведчики противника.

б) BR5 Kaye Torpedo Boat очень похож на BR4 Gunship, но он имеет вместо одной из лучевых установок торпедный аппарат. Кроме того, для установки торпедного аппарата пришлось уменьшить топливный бак, и в результате этот корабль имеет ограниченную дальность полета. Более того, он стоит немного дороже и имеет меньше команды, но зато требует меньше Molybdenum'a и идеально подходит для экстренной постановки мин (например, прямо перед вражеским кораблем).

в) Meteor Class Blockade Runner — самый популярный корабль приватиров. Он гораздо крупнее двух остальных и имеет 4 орудия и 4 торпедных аппарата. Его трюм вмещает 120 кТ груза, что делает этот корабль поистине универсальным. Он может сражаться, ставить и уничтожать мины, перевозить грузы и красть их. Поскольку каждый из трех кораблей с гравитонными ускорителями требует 2 двигателей, а хороший двигатель стоит дороже корпуса (200—300 MCR), многие игроки используют только этот корабль, за исключением ранней стадии игры.

Как мы уже говорили, на ранней стадии игры огромное значение имеют крупные транспорты, способные перебросить значительное количество колонистов на новые миры. Приватеры обладают одним из самых совершенных транспортов — Dwarfstar Class Transport, который имеет 6 орудий, везет 220 кТ груза и может становиться невидимым. Этот корабль предназначается как для перевозок, так и для кражи грузов с вражеских кораблей.

В начале игры следует использовать корабли с гравитонными ускорителями в качестве разведчиков. Они могут быстро найти самые ценные планеты, которые будут колонизованы Meteor Cl. Blockade Runner'ами

или транспортами. Следует отметить, что, в отличие от большинства прочих рас, приватерам в основном не хватает денег, а не минералов (точнее, нехватка минералов наступает у них гораздо позже). Если Вы играете за приватиров и сумеете колонизировать планету с большим количеством высокоорганизованных туземцев, то сможете построить множество кораблей с хорошими двигателями.

Одним из любимых методов обороны у приватиров является полное «высасывание» топлива из атакующих кораблей противника. Для таких операций можно использовать стандартный танкер (Neutronic Fuel Carrier) либо крейсер класса Lady Royale. Если топливо удастся украсть, то обездвиженный враг немедленно доставляется на базу и присваивается.

Как правило, приватеры чаще всего обмениваются кораблями с другими расами. Это вызвано взаимной выгодностью подобных обменов: многие расы вообще не имеют невидимых кораблей (не говоря уже о кораблях с гравитонными ускорителями), а приватерам нужны крупные и мощные боевые корабли. Флагман их эскадры — средний авианосец класса Bloodfang, который практически не используется, поскольку требует много денег и Molybdenum'a.

б. *Киборги* — это раса, обладающая самыми мощными и тяжелыми кораблями (авианосцем класса Biocide и линкором класса Anihilation). Однако эти корабли требуют 9—10-го уровня технологии корпусов и огромного количества ресурсов: 910 MCR, 340 кТ Duranium'a, 343 кТ Tritanium'a и целых 550 кТ Molybdenum'a — многие расы смогли бы построить из этого целый флот (например, приватеры). Каждый из этих гигантов требует 6 двигателей, то есть общая стоимость корабля может достигать 2000 MCR и больше.

Однако киборги вполне могут собрать такие деньги, поскольку они преобразуют туземцев в собственных колонистов. Достаточно высадить 50 кланов киборгов на планете с 5 миллионами туземцев, и через 10 ходов все туземцы будут преобразованы в новых киборгов. Это может быть выгодно или невыгод-

но с точки зрения доходов (туземцы часто дают больше денег, чем колонисты), но представляет огромные преимущества перед остальными расами во многих других аспектах. Например, планету с миллионами киборгов практически невозможно захватить с помощью десанта (разве что Lizard'ов). Кроме того, что гораздо важнее, киборги могут построить огромное количество фабрик и получать очень много денег и Supplies.

В начале игры киборгам совсем не нужны тяжелые транспорты для колонизации новых планет. Для колонизации планеты с туземцами им достаточно выбросить 30—50 кланов, а безжизненные планеты их не интересуют. Таким образом, нужно строить как можно больше кораблей-разведчиков, чтобы быстро найти и заселить ценные планеты. Обычно для этого используются Watcher Class Scout'ы или B-41 Explorer'ы.

Обладая огромным количеством денег, киборги могут быстро развить технологии, чтобы построить свои наиболее сильные корабли. Однако им потребуются также немалое количество минералов, для получения которых придется использовать Merlin Class Alchemy Ship. Это также не является большим препятствием, поскольку киборги имеют много Supplies для выработки минералов. Кроме того, они способны извлекать минералы из останков разбитых кораблей врага, но им вряд ли удастся воспользоваться этим источником минералов до постройки сверхтяжелого корабля.

Дело в том, что все корабли киборгов, кроме двух гигантских, явно уступают кораблям остальных рас. Они слишком слабо вооружены и имеют небольшую массу, а стоят довольно дорого. Конечно, время работает на киборгов, но в начале игры они весьма уязвимы, а остальные игроки, как правило, дружно уничтожают эту расу. Единственный приличный средний корабль киборгов, Fire Cloud Cl. Cruiser, дорогая и весит всего 120 кТ.

Если Вы собираетесь играть за киборгов, рассчитывая на их тяжелые корабли, то практика игры может Вас сильно разочаро-

вать. Вряд ли Вы сможете построить большое количество этих кораблей, а ведь каждый корабль может находиться только в одном месте и выполнять только одну миссию. Как, например, Вы собираетесь охранять свои планеты? Кроме дредноутов, киборги не имеют даже средних авианосцев или торпедоносцев, так что ни один легкий корабль не сможет отбиться даже от атаки среднего крейсера противника. Часто планеты этой расы охраняются... кораблями-алхимиками (которые заодно производят минералы) и/или базами с полным авиакрылом (60 истребителей). Так как киборги имеют много денег, они способны построить базы на самых важных своих планетах, что, однако, потребует немалого количества минералов и отдалит постройку боевых кораблей.

Если даже киборгам удастся собрать ресурсы, необходимые для постройки огромных кораблей, они еще не принесут немедленной победы. Авианосец класса Biocide практически бесполезен без истребителей, а на постройку 320 истребителей для него потребуется 32 000 MCR! Линкор класса Anihilation шутя расправится с большинством вражеских кораблей, но ему не выдержать атаки даже среднего авианосца. Таким образом, судьба киборгов зависит от того, удастся ли им выменять или купить корабли или истребители у других рас.

7. *Crystal People* — раса, горячо ненавидимая всеми остальными. Они ставят в космосе паутинные мины, которых практически невозможно избежать. Эти мины задерживают вражеские корабли и лишают их топлива, так что кристаллиды очень легко их захватывают. Вместе с тем надо отметить, что эта раса не может ставить обычные мины, которые не так эффективны, зато повреждают корабли гораздо сильнее.

Флот *Crystal People* включает довольно неплохой набор кораблей, обеспечивающих выполнение различных задач. Конечно, большинство кораблей этой расы способны ставить мины. В начале игры широко используется Ruby Class Light Cruiser, который способен перевозить целых 370 кТ гру-

за. Эти корабли применяются как для колонизации новых планет, так и для постановки мин (если у Вас хватит денег, чтобы целиком заполнить трюм такого корабля торпедами Mark 8 Photon, на что потребуется 20 000 MCR, то за один ход он сможет поставить поле из 37 000 мин радиусом почти 200 световых лет, из которого не сможет выбраться ни один корабль).

Из боевых кораблей кристаллидов можно выделить недорогой эсминец класса Sky Garnet, имеющий 7 лучевых установок и один торпедный аппарат, а также мощный Emerald Cl. Battlecruiser, который, кроме оружия, имеет абсолютно рекордный объем трюма среди всех боевых кораблей, включая дредноуты, — 510 kT! Эминцы Sky Garnet идеально подходят для эскортирования транспортов и обороны планет: излюбленная тактика защиты у этой расы состоит в постановке паутиных мин прямо вокруг корабля-агрессора.

Играя в VGA Planets, нужно всегда держать в уме параметры самых сильных кораблей своей расы, поскольку следует стремиться к построению именно этих кораблей. Crystal People могут строить и линкоры класса Diamond Flame, и неплохие авианосцы типа Crystal Thunder, которые имеют восемь взлетных площадок. Однако оба эти корабля требуют слишком большого количества самого редкого минерала — Molybdenum'a. Таким образом, эта раса должна как-то добывать Molybdenum: либо на планетах, богатых этим минералом, либо с помощью кораблей-алхимиков, либо выменивая его у соседей.

Поскольку Crystal People широко применяют мины, они должны использовать для этого самые лучшие торпеды, иначе получится перерасход минералов на их изготовление (не забывайте о том, что уничтожение Ваших мин обходится врагам совершенно бесплатно). Было бы логично полагаться на торпеды и в бою, но, к сожалению, даже линкор Diamond Flame имеет всего 6 торпедных аппаратов, тогда как на остальных кораблях вообще не более 1—3. Это означает, что Вам придется

развить и технологию лучевого оружия, прежде чем планировать наступательные операции.

8. *Империя Зла* — очень хорошая раса, обладающая мощным флотом и еще двумя ценными преимуществами перед остальными расами: способностью сканировать вражеские планеты на огромном расстоянии (Dark Sense) и умением бесплатно строить по 5 истребителей за ход на каждой базе. Последнее умение чрезвычайно важно, поскольку империя предпочитает торпедам истребители и лучевое оружие. Только один корабль этой расы, Super Star Frigate, имеет торпедные аппараты, но и он в основном используется для постановки мин.

В начале игры империя получает, кроме стандартного Freighter'a, корабль RU25 Gunboat, имеющий довольно противоречивые характеристики. Это дешевый корабль с 4 орудиями, предназначенный в основном для эскорта и охраны планет. Однако он практически бесполезен при разведке планет, поскольку не может везти колонистов (объем трюма всего 1 kT). Для разведки, как правило, используются MIG Class Scout'ы, которые еще дешевле и пролетают большее расстояние. Тем не менее даже RU25 Gunboat можно применять для разведки вражеских колоний с помощью Dark Sense.

Выполняя эту миссию, каждый корабль может засесть одну вражескую планету за ход; если же использовать несколько кораблей, то через пару ходов Вы узнаете практически все о ближайших соперниках. Dark Sense сообщает даже точное количество минералов на планете, отслеживая которое можно делать выводы о планах противника, даже если он использует невидимые корабли (например, если Вы обнаружили «пропажу» определенного количества минералов на вражеской базе, то можно даже определить, какой корабль был там построен!) Резкое увеличение количества минералов на планете без базы наверняка, означает, что враг решил построить там базу и привез минералы.

Флот империи в основном состоит из

крупных кораблей, имеющих истребительные площадки и лучевое оружие. Если обычные эсминцы и крейсера прочих рас имеют смешанное торпедно-лучевое вооружение, то имперские Super Star Destroyer и Super Star Cruiser — лучевое оружие и истребители. Конечно, корабль с истребителями в бою намного сильнее торпедоносца (прежде всего потому, что истребители атакуют раньше торпед), но империя не может позволить себе заполнять истребителями все свои корабли, поскольку бесплатно можно получить всего 5 штук за ход (на каждой базе), а остальные будут стоить по 100 МСР. К тому же средние корабли империи имеют всего по 3—4 взлетные площадки, что приводит к повышенному расходу истребителей.

Крупнейший корабль империи, Gorbie Class Battlecarrier, следует отметить особо, поскольку это самый тяжелый корабль в игре (масса корпуса 980 кТ). Он несет 250 истребителей и имеет 10 взлетных площадок. Ни один корабль не может одолеть этот авианосец, за исключением кораблей такого же класса (Bioicide Cl. Carrier, Golem Cl. Baseship или Rush Cl. Heavy Carrier). Даже если этот титан теряет все свои истребители, уничтожить его будет очень нелегко, а захватить — невозможно. Он стоит сравнительно недорого, но требует немалых количеств Tritanium'a и Molybdenum'a.

Стратегия империи довольно ясна: нужно построить как можно больше баз, чтобы получать достаточное количество истребителей для вооружения своих кораблей. Нужно своевременно забирать новые истребители, иначе на базе не хватит места. Для этого можно держать Super Star Carrier, вмещающий 180 истребителей, который заодно будет охранять планету.

Очевидно, что империя может сэкономить на торпедной технологии: во-первых, только один корабль этой расы имеет торпедные аппараты, а во-вторых, Dark Sense снабдит империю сведениями о расположении противников, и можно будет ставить мины только в районах наиболее вероятного нападения вра-

га. Флот империи довольно силен на протяжении всей игры, однако эта раса обычно не развязывает войну в начале игры, а постепенно развивается и строит непобедимые флоты. Несмотря на хорошие боевые качества, корабли империи имеют один недостаток: они не могут перевозить много груза. Поэтому Империя Зла должна широко использовать тяжелые Freighter'ы.

9. *Роботы* — одна из самых сильных рас во Вселенной. Эта раса, как и две последние, принадлежит к «авиационным», то есть в основном полагается на истребители и умеет строить их прямо в трюмах своих авианосцев, по 3 кТ Tritanium'a, 2 кТ Molybdenum'a и 5 кТ Supplies за истребитель. Это позволяет «авиационным» расам широко развернуть строительство истребителей и начать боевые действия в начале игры. Не забывайте, что бесплатные истребители бывают только у империи, а роботам придется добывать значительное количество минералов для заполнения своих авианосцев. Зато они могут построить гораздо больше 5 истребителей за ход!

Роботы в основном используют не крейсера или авианосцы, а корабли-базы (Baseship'ы), которые имеют не очень много лучевого оружия. Базы массивны, имеют большие экипажи и топливные баки. Корабли роботов отличаются огромными топливными баками: даже самые маленькие их эсминцы несут не менее 300 кТ горючего. Это просто необходимо в связи с приличной массой Baseship'ов. Чтобы передвигаться, базам требуется больше двигателей, чем обычным кораблям (только самые малые корабли роботов могут двигаться на двух двигателях, остальные требуют не менее 4). Стоит отметить, что корабли роботов требуют немалого количества Duranium'a, но сравнительно немного Tritanium'a и совсем мало Molybdenum'a. Это чрезвычайно важно, поскольку два последних минерала нужны для постройки истребителей. Роботы также могут использовать излишки Molybdenum'a для торговли с соседями.

Для строительства истребителей роботы

обычно используют дешевые Q-Tanker'ы, каждый из которых может за ход построить 12 штук. В качестве ударных кораблей чаще всего утилизируют великолепные Instrumentality Cl. Baseship'ы 6-го уровня технологии, каждый из которых имеет 7 взлетных площадок и способен уничтожить любой корабль вплоть до 8-го уровня. Кроме этого, роботы могут строить и тяжелые Baseship'ы классов Automa и Golem, которые дороговаты (если принять во внимание стоимость необходимых двигателей), но обладают высокой боеспособностью (ведь роботы реально могут собрать 200—300 истребителей за 5—6 ходов).

Специфические способности роботов не исчерпываются умением строить истребители (тем более что это могут делать также бунтовщики и колонисты). Роботы — большие мастера по программированию мин, и поэтому все их минные поля содержат в 4 раза больше мин и вдвое больше в диаметре. Для постановки мин пригоден только Cat's Paw Class Destroyer, однако этот корабль может нести целых 300 торпед и, следовательно, выставить до 120 000 мин за один ход. В начале игры роботы получают один такой корабль (доверху набитый торпедами!), причем его торпеды дают минное поле в 1200 мин, что является реальным преимуществом, особенно при малом расстоянии между расами. Кроме постановки мин, эсминцы класса Cat's Paw пригодны и для транспортировки грузов.

10. *Rebels (бунтовщики)*, как и роботы, умеют строить истребители прямо в трюмах своих кораблей по 3T + 2M + 5 Supplies за штуку. Однако в их флоте практически нет приличных авианосцев, кроме самого тяжелого корабля, Rush Cl. Heavy Carrier, который несет целых 390 истребителей. Зато бунтовщики могут очень быстро строить истребители, используя авиабазы класса Gemini, строящие по 40 истребителей за ход. Эти же корабли отлично подходят для перевозки грузов.

Самым популярным кораблем бунтовщиков является легкий и дешевый авианосец класса Patriot с шестью взлетными площад-

ками, который можно было бы отнести к средним, если бы он вмещал хотя бы 70 истребителей, однако этот корабль несет не более 30. Авианосцы класса Patriot используются группами, как эсминцы многих других рас. Группа из трех Patriot'ов вполне способна уничтожить или сильно повредить даже тяжелый авианосец противника.

Большинство кораблей этой расы невелики и не очень сильно вооружены; к тому же на них небольшие экипажи. Однако, в отличие от кораблей приватиров, бунтовщики создали свой флот не из сверхскоростных катеров, а из переоборудованных транспортов, и поэтому практически все их корабли могут везти приличное количество груза, не требуя большого количества двигателей или минералов на корпусе. Бунтовщики могут строить отличные корабли-разведчики, например, класса Taurus с объемом трюма 140 kT или Deep Space Scout, способный пролететь через всю Галактику благодаря очень малой массе и вместительным топливным бакам.

Из боевых кораблей (кроме авианосцев, про которые мы уже говорили) заслуживают внимания фрегат класса Iron Lady и два очень сильно вооруженных эсминца — Cygnus Cl. Destroyer с 4 лучевыми и торпедными установками и невероятный Guardian Cl. Destroyer с 3 орудиями и 6 торпедными аппаратами. Без сомнения, внимание большинства игроков приковано именно к последнему эсминцу, поскольку шесть торпедных аппаратов могут иметь только тяжелые дредноуты (или крейсера федерации). Поскольку торпеды вступают в бой раньше, чем лучевое оружие, эсминец класса Guardian может выпустить весь свой боезапас (20 торпед) и уничтожить врага, не дав ему произвести ни одного выстрела. Эти корабли очень часто используются для охраны планет.

Стратегия бунтовщиков довольно проста: надо продержаться до выпуска сверхтяжелых авианосцев и организовать всю необходимую для этой цели промышленность (например, построить Merlin Cl. Alchemy Ship для производства минералов). Кроме авианосцев класса Rush, у этой расы нет кораблей, способных

справиться даже с полностью укомплектованной истребителями вражеской базой, не говоря уж о ее патрульном флоте, поэтому следует стремиться выиграть время. В начале игры нужно построить несколько кораблей-разведчиков и отправить их в разные стороны. Кроме разведки планет, эти корабли смогут также устраивать беспорядки на попавшихся вражеских колониях с помощью миссии «Rebel Ground Attack».

Особая миссия бунтовщиков (убийство вражеских колонистов, разрушение зданий и уничтожение ресурсов) во многом напоминает фашистскую способность грабить чужие планеты. Если Вы собираетесь захватить и удержать данную планету, разве стоит разрушать ее экономику? Эта миссия также имеет смысл только в том случае, если планету нельзя удержать и требуется как можно сильнее напакостить врагу (или для уменьшения вражеского населения при захвате базы с помощью десанта). По степени «пакости» Rebel Ground Attack намного сильнее бьет по врагам, чем Plunder, однако сами бунтовщики от этого ничего не выигрывают (а фашисты при Plunder'e получают Supplies). Зато саботаж и подрывная деятельность никак не уменьшают количества туземцев, которые, возможно, вскоре перейдут под управление бунтовщиков.

11. *Раса колонистов (The Lost Colonies of Man)* настолько похожа на бунтовщиков, что мы можем ограничиться только перечислением различий между ними. Судите сами: обе эти расы строят истребители в космосе, почти все корабли у них общие (легкий авианосец Patriot, авиабазы Gemini и Sagittarius, фрегат Iron Lady, эсминец класса Cygnus и другие), и стратегия игры тоже принципиально не различается — выждать до постройки тяжелого авианосца и атаковать с его помощью.

Колонисты, конечно, не могут поднимать восстания на планетах, как бунтовщики. Они имеют свою особенность, на мой взгляд, гораздо более ценную. Пилоты колонистских истребителей умеют расстреливать космические мины, не подрываясь на них. Любой авианосец этой расы, выполняющий миссию

Mine Sweep, будет использовать для уничтожения мин не только лучевое оружие, но и истребители, которые действуют на расстоянии до 100 световых лет и уничтожают по 4 мины за ход. Колонисты могут использовать авиабазу класса Gemini с 400 истребителями для безопасного траления мин (по 1600 мин за ход), и при этом она будет находиться за пределами вражеских планетных детекторов.

Зато флот колонистов несколько уступает флоту бунтовщиков. У них нет эсминца класса Guardian (вместо него есть недорогой Little Joe Cl. Escort, очень удобный для выбивания истребителей противника). Более существенно то, что флагман колонистов, Virgo Cl. Battlestar, в бою один на один проигрывает тяжелому авианосцу класса Rush из-за меньшего количества взлетных площадок для истребителей (8 против 10). Возможно, Virgo лучше подходит для боя с мелкими авианосцами или базами, так как имеет целых 10 лучевых установок и может быстро выбить истребители врага, но класс авианосца определяется только количеством истребителей и взлетных площадок. Кроме того, этот гигант требует целых 8 двигателей.

Теперь мы опишем *несколько часто применяемых тактических приемов, которые могут значительно повысить боееспособность флота Вашей расы*. Многие из этих приемов являются просто ловушками для соперников, основанными на том, что они не могут увидеть, какое оружие и сколько истребителей находится на Ваших кораблях, а также на неудобном интерфейсе игры. Под «неудобным интерфейсом» я понимаю то, что первое нажатие клавиши 'V' показывает только один корабль, находящийся в этой точке, а для того чтобы увидеть остальные, надо последовательно нажать 'V' несколько раз. Это очень неудобно, тем более что игроки не знают заранее, сколько раз придется нажимать, а в большинстве случаев корабли перемещаются по одному, поэтому этого инстинктивно избегают.

1. Прием «*кошелек на ниточке*». Вы от-

правляете в сторону противника относительно слабый корабль, но если он попытается захватить этот корабль, то его перехватчик будет сам захвачен или уничтожен. Этот прием имеет множество различных вариантов:

а) Контрудар наносится другим кораблем, который скрывается за приманкой, либо делает резкий рывок на максимальной скорости из-за пределов видимости, либо просто охраняет приманку, будучи невидимым.

б) Сам корабль-приманка оказывается очень неплохо вооруженным.

Некоторые типы кораблей имеют 2—4 торпедных аппарата, и обычно на них не ставят очень хорошие торпеды, сберегая ресурсы для более крупных кораблей. Однако даже два аппарата Mark 8 Photon способны уничтожить или сильно повредить многие мелкие корабли. То же касается легких авианосцев с 2 взлетными площадками (например, Iron Slave Cl. Baseship или H-Ross Cl. Light Carrier).

Наиболее интересен вариант, в котором целью операции является захват кораблей противника (особенно невидимых). Как известно, на невидимый корабль напасть нельзя, но если его хозяин сам нападет, то у Вас появляется реальный шанс захватить этот корабль (прежде всего у приватиров). Так что не спешите атаковать приватирский Little Pest Cl. Escort — а вдруг он вооружен Heavy Disruptor'ами?

в) Корабль-приманка в последний момент выбрасывает мины. Этот прием, конечно, в основном используется Crystal People, поскольку обычные мины недостаточно надежны. Однако все зависит от количества выставляемых мин. Например, эсминец класса Cat's Paw может выставить до 120 000 мин за ход.

г) Корабль-приманка, до этого двигавшийся на малой скорости, делает резкий рывок и уходит от погони. Для перехвата этого корабля враг должен использовать миссию Intercept, то есть его корабль будет некоторое время пытаться догнать исчезающую цель, и его можно заманить под удар.

2. Прием «раненая птица». Как известно,

многие птицы способны притворяться ранеными, отвлекая хищников от своего гнезда. Иногда и Вы можете проделать тот же номер, если удастся убедить противника в мнимых слабостях Вашего корабля (такую информацию он может получить из самого достоверного источника — видеозаписи битвы его корабля с Вашим).

а) После боя Ваш корабль остался сильно поврежденным. Конечно, ни один игрок не упустит случая уничтожить или захватить крупный корабль противника. Однако Вы можете и починить корабль, если есть Supplies. Киборги могут чиниться и без этого, поэтому им никого не удастся обмануть. То же касается фашистских кораблей на орбитах планет, они могут разграбить планету и получить Supplies.

б) У Вашего корабля кончились торпеды или истребители. Такой корабль — еще более лакомый кусок, чем поврежденный, поскольку его легче захватить, а не уничтожить. Многие игроки в этом случае лихорадочно строят специальные корабли для захвата жертвы. Представим теперь, что Ваш корабль имеет в сопровождении авиабазу или торпедный транспорт (лучше невидимые), с которых можно пополнить запас вооружения. Тогда враг, кроме уже потерянного в бою корабля, потеряет еще и корабль-захватчик, а на такие корабли обычно ставят хорошее оружие.

в) Паутинные мины кристаллидов вытянули из баков Вашего корабля все топливо. Сообщение об этом «радостном» событии немедленно придет к игроку, играющему за эту расу. Однако если у Вас есть танкер или Neutronic Refinery Ship (или, на худой конец, любой корабль, имеющий топливо), то вражеские корабли-захватчики могут получить мощный отпор.

3. Прием «блеф» является в некотором смысле обратным по отношению к «кошельку на ниточке» — здесь Вы пытаетесь сделать вид, что Ваши силы очень велики. Для этого можно построить «макеты» мощных боевых кораблей, которые практически не имеют оружия. Прием используется довольно редко, поскольку корпуса кораблей стоят

дорого, однако в некоторых случаях он может быть необходим. Самыми лучшими кораблями для «блефа» являются легкие авианосцы без истребителей, поскольку для преобразования в нормальные боевые корабли на них достаточно погрузить истребители. Идеальные корабли для устрашения противника — легкие авианосцы класса Patriot, которых можно построить несколько десятков! Федерация может блефовать любыми кораблями: она способна впоследствии превратить «макет» в мощный корабль, используя Super Refit.

а) «Психическая атака» — нападение сразу на несколько планет противника, чтобы не дать ему сосредоточить всю защиту на непосредственно атакуемой планете (а также на время избавиться от ответной угрозы с его стороны). Для психической атаки, кроме легких авианосцев, годятся небольшие однодвигательные корабли, на которые можно поставить много оружия (например, различные Escort'ы).

б) «Мы мирные люди, но наш бронепоезд...» — блеф при защите планет.

Если Вам не повезло и противник сумел лучше развиваться или против Вас образовалась коалиция, то можно прибегнуть к «блефу», построив на атакуемой планете «макет» тяжелого корабля. Предположим, например, что Вы играете за роботов и через пару ходов флоты коалиции атакуют Вашу единственную базу, а у Вас не хватает Molybdenum'a для постройки Golem Cl. Baseship'a — есть всего 40 кТ. В этом случае можно построить «действующий макет» Golem'a, без оружия и с плохими двигателями. Многие враги могут передумать нападать на базу при одном виде этого тяжелого авианосца (хотя на самом деле на нем нет ни одного истребителя).

4. Многие специальные приемы возникают при использовании миссии Tow, когда один корабль тащит другой «на тресе». Лучше всего проектировать пары «тягач—груз» еще при выборе расы (чуть ниже мы рассмотрим наиболее удачные сочетания). При этом игрок получает разнообразные преимущества:

а) Корабль с меньшим количеством двигателей может тащить более тяжелый корабль. Это означает, что Вы можете взять корабль с 1—2 хорошими двигателями и поручить ему таскать тяжелый дредноут с 8—10 дешевыми. Таким образом, Вы экономите много денег и ресурсов. Как правило, в качестве тягачей используются различные транспорты или танкеры, которые заодно могут снабжать боевой корабль всем необходимым.

б) Тот корабль, который перетаскивается, не может подорваться на mine. Это очень важно: Вы можете использовать более массивный транспорт для проведения маленьких кораблей сквозь минные поля. Пока корабль перевозится, он может уничтожать мины, так что это — единственный способ траления мин, полностью безопасный для самого тральщика.

в) Если перетаскиваемый корабль имеет маленький трюм, то «тягач» может везти торпеды или истребители для пополнения боевых потерь. Такая «спарка» дает Вам много дополнительных возможностей. Например, если Вы хотите расставить мины не одним большим кругом, а по линии (например, между двумя планетами или между вражеским кораблем и его целью), то нужно приказать перетаскиваемому кораблю ставить мины и на каждом ходу перегружать в его трюм несколько торпед с «тягача». Если приказать «тягачу» самому ставить мины, все они будут выставлены в одном месте в виде круга.

Чтобы определить, какие корабли больше всего нуждаются в «транспортном тягаче», надо найти те, которые имеют много торпедных аппаратов или взлетных площадок и малый объем трюма. «Тягачи» же должны обладать приличной массой, большим трюмом и топливным баком. Они не должны быть невидимыми, поскольку не могут выполнять миссии Cloak и Tow одновременно.

В транспорте явно нуждаются, например, фрегат класса Vendetta, везущий всего 30 торпед при 4 аппаратах, фрегат класса Deth Specula, эсминцы классов D3 Thorn и Guardian, а

также легкий авианосец класса Patriot. Можно просто снабдить транспортом каждый из этих кораблей, однако все они довольно легко уничтожаются или сильно повреждаются минами из-за малой массы корпуса. По изложенным выше причинам транспорт должен не просто сопровождать корабль, но и буксировать его (Tow). Можно предложить следующие пары:

1. Федерация: Nebula Cl. Cruiser + Vendetta Cl. Frigate;
2. Birdmen: Skyfire Cl. Cruiser + Deth Specula Cl. Frigate;
3. Фашисты: крейсер класса D7 Coldpain может «тащить» как D3 Thorn Cl. Destroyer, так и фрегат Deth Specula.
4. Приватеры: Skyfire Cl. Cruiser + D3 Thorn Cl. Destroyer;
5. Бунтовщики: Tranquility Cl. Cruiser + Guardian Cl. Destroyer;
6. Бунтовщики и колонисты могут использовать авиабазу Gemini как «тягач» для легких авианосцев класса Patriot.

Оценка: 10 («Игра блестяще задумана, но не очень хорошо реализована»).

Интерфейс игры

Интерфейс VGA Planets совершенно неудовлетворителен для стратегической игры этого типа — это может подтвердить любой игрок. Функции управления разделены на управление базами, планетами и кораблями, причем довольно часто для выполнения операции приходится переключаться из одного режима в другой. Например, чтобы выгрузить с корабля торпеды, нужно перейти в режим базы и использовать команду Fix, а потом, чтобы загрузить в этот же корабль колонистов, надо перейти на управление кораблем и выбрать команду Cargo.

Управление кораблями очень неудобно, как только их количество достигнет 10—15. Игра не позволяет логически сгруппировать корабли во флоты, и Вам придется повторять одни и те же приказы для каждого корабля

из флота. Предоставление игроку информации о противниках вообще никуда не годится. Игрок должен получать сообщение о каждом замеченном корабле врага, а не разыскивать на карте красные точки, нажимая каждый раз клавишу 'V' (да еще по нескольку раз). Игрок должен иметь возможность получить информацию о недрах тех планет, которые уже были разведаны его колонистами, а разведанные вражеские планеты должны отмечаться разными цветами.

В VGA Planets есть «галактическая карта», на которой также выделены только планеты, принадлежащие игроку. Нельзя найти планету по ее имени для поиска требуется ввести «идентификатор» планеты.

Не нужно прилагать большие усилия, чтобы вывести программу игры из строя и заставить ее выдавать странные результаты. Наибольшее количество странностей вызывает применение миссии Tow. С ее помощью Вы можете создать целую цепочку кораблей, каждый из которых тянет за собой следующий. Более того, эту цепочку можно замкнуть в кольцо! Однажды мне удалось «утащить» с вражеской базы новенький корабль без топлива — программа присвоила ему тот же идентификатор, что и ранее перетаскиваемому, погибшему в бою с планетной защитой.

Последний пример иллюстрирует самый главный недостаток: порядок выполнения различных действий не определен. Что происходит раньше: перемещение кораблей или битвы? Может ли враг взорваться на mine, которую Вы поставите на этом же ходу? Размножатся ли вражеские колонисты до схватки с Вашим десантом? В документации утверждается, что все это происходит «одно временно», что, конечно, невозможно.

Дизайн игры

Всем своим успехом игра VGA Planets обязана тщательно продуманному дизайну. Конечно, некоторые из ее правил малопонятны и запутанны, однако в целом каждый игрок легко усваивает, по крайней мере, основные действия. Если бы эта игра имела приличный интерфейс (программисты, не используйте

BASIC — он давно устарел!) и позволяла играть с компьютером без партнеров, она получила бы гораздо большее распространение.

Можно предложить некоторые незначительные изменения, которые сделали бы игру намного более интересной. Все они не требуют серьезных переделок программы:

1. Надо позволить убивать вражескую команду до разрушения энергетического щита. Это вполне логично: щит не может удерживать гамма-радиацию. При этом у игроков появится шанс на захват любого корабля (нужно будет на каждом ходу сбивать только щит, не повреждая жертву).

2. Не надо показывать принадлежность корабля противника (вряд ли дальние сканеры смогут засечь, кто находится на борту кораблей). Это позволит игрокам, обменявшись кораблями, «подделываться» под другую расу. Вместо этого можно сообщать массу засеченного корабля.

3. Желательно, чтобы некоторые особенности рас закреплялись за их кораблями, даже проданными другим расам. В основном это касается способности строить истребители в трюмах кораблей, без которой авианосцы практически бесполезны. Однако можно «унаследовать» и другие особенности. На-

пример, для кораблей, купленных у федерации, можно допустить использование Super Refit'a, корабли Birdmen'ов смогут выполнять миссию Super Spy, киборгов — извлекать минералы из разбитых врагов, кристаллидов — ставить паутинные мины и т. д.

Если говорить о крупных изменениях, то нельзя не упомянуть о желательном введении уникальных компонентов и даже кораблей. Уникальный корабль должен летать на орбите удаленной планеты и доставаться той расе, чей корабль первым до него доберется. Уникальные корабли могут быть мощными боевыми дредноутами или авианосцами, сильно поврежденными в незапамятных войнах, и для практического применения их сначала надо починить.

С другой стороны, корабли-артефакты могут быть не очень крупными, но иметь уникальные компоненты, технология производства которых давно утеряна. Тогда игрок сможет разобрать такой корабль на базе, а его компоненты использовать для усиления своего флота. В числе этих компонентов могут быть двигатели, позволяющие летать на огромной скорости, «луч смерти», убивающий очень много членов вражеских экипажей, и многое другое.

STARS! И STARS!2

АВТОРЫ: Джефф Джонсон (*Jeff Johnson*) и Джефф Макбрайд (*Jeff McBride*).

ЖАНР: стратегическая игра.

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: игра работает под управлением *Microsoft Windows* и требует разрешения не менее 800×600 при 256 цветах.

Хорошие игры не обязательно создаются известными фирмами. Конечно, продукция крупных фирм часто имеет отличную графику, звук и анимацию, но это еще не делает ее хорошей. Еще до появления *Stars!* мы видели немало примеров великолепных игр, созданных 1—2 программистами: достаточно вспомнить *Ангбанд* и *VGA Planets*. *Stars!* вполне заслуживает места в этом почетном ряду.

Если бы мне требовалось выбрать игры, на которые похожа *Stars!*, долго выбирать бы не пришлось. Многие идеи перекочевали в эту игру из *VGA Planets*, некоторые — из *Master of Orion* (МОО), а остальные придуманы авторами, и в результате получилась отлично сбалансированная стратегическая игра на тему космического соперничества. Кроме того, интерфейс *Stars!* настолько великолепен, что его можно считать идеальным: даже самые сложные операции с кораблями и планетами можно выполнить очень быстро и просто, причем компьютер берет на себя то, что можно сделать автоматически.

Мне придется описывать сразу две версии *Stars!* — первую и вторую. Если первая версия является просто очень хорошей игрой, то вторая — настоящий шедевр дизайна, содержащий много новых возможностей и вместе с тем не ставший слишком запутанной. К сожалению, у меня есть только демонстрационный вариант второй версии *Stars!*, который слишком ограничен и не позволяет отработать правильную стратегию игры. Полный вариант стоит 40 долларов, что для нас довольно доро-

го; к тому же несовершенство банковской системы вряд ли позволит перевести деньги в США.

Итак, Вы снова управляете расой, освоившей межзвездные полеты, и Вам опять противостоят другие расы, также стремящиеся подчинить себе Галактику. В *Stars!* можно играть как против компьютера, так и с друзьями, и в этом состоит значительное преимущество данной игры перед ее «предками» (в *VGA Planets* нет компьютерных игроков, а в МОО можно играть только одному). Вы должны колонизировать планеты, строить фабрики и космические корабли, а также добывать необходимые для этого минералы.

Каждая планета в *Stars!* имеет три показателя, определяющих ее пригодность для каждой из соперничающих рас. Это *гравитация, уровень радиации и температура*. Каждая раса характеризуется диапазонами этих параметров, в пределах которых находятся планеты, пригодные для обитания ее представителей. Чем неприхотливее раса, тем больше планет окажутся для нее пригодными.

В *Stars!* расы не заданы жестко, и Вы можете перед каждой игрой выбрать параметры своей расы, в том числе и диапазоны пригодных планетных факторов. Есть шанс даже выбрать расу, которая может колонизировать все планеты, однако за расширение диапазонов придется недешево заплатить. За каждое выбираемое Вами преимущество *Stars!* начисляет Вам отрицательные баллы, а за каждый недостаток (по сравнению со средними значениями) — положительные. Это касается не только диапазонов пригодности планет, но и прочих параметров расы, среди которых есть производительность шахт, фабрик и населения, скорость исследования различных областей технологии и многое другое. Для большего разнообразия рас в игре существуют специальные «преимущества» и «недостатки», каждый из которых имеет свою цену в баллах. Общая сумма баллов у каждой расы не может быть отрицательной, иначе Вам придется ухудшить ее параметры либо согла-

ситься на дополнительные недостатки расы. О выборе расы мы еще непременно поговорим, когда обсудим основные правила и концепции игры.

Кроме параметров пригодных планет, каждая раса имеет **максимальную скорость роста населения** (Max Growth Rate). Максимальное значение этого параметра равно 15%. Если раса размножается с максимальной скоростью, то именно на столько будет увеличиваться население в идеальных условиях (например, на домашней планете каждой расы, которая дается в начале игры). На остальных планетах скорость роста населения будет уменьшаться пропорционально отклонению характеристик окружающей среды на планетах от идеальных значений для расы («идеальными» считаются средние значения диапазонов).

При создании расы можно указать, что она не просто может колонизировать планеты, например, с любой температурой, но вообще не обращает на температуру внимания (Immune). Если Ваша раса не имеет иммунитета к температуре, но может жить на планете с любой температурой, это еще не означает, что температура не влияет на колонистов. На планетах с очень высокой или очень низкой температурой скорость роста будет намного ниже. Иммунитет же означает, что скорость роста населения не зависит от данного фактора (всегда максимальна), однако за это снимается очень много баллов.

В итоге каждой планете присваивается *рейтинг*, описывающий ее пригодность для данной расы. Домашняя планета расы всегда имеет 100%-ный рейтинг. Если рейтинг планеты положителен, то все ее параметры находятся в пределах допустимого данной расой, и население этой планеты будет расти. Отрицательный рейтинг присваивается непригодным планетам, на которых можно строить колонии, однако колонисты там не размножаются, а, наоборот, постепенно вымирают. Рейтинг планеты, если он положителен, также определяет максимальное количество населения, которое может размещаться на планете (оно определяется ум-

ножением рейтинга на 1 миллион). Если планета перенаселена, колонисты также начинают вымирать.

Чтобы улучшить условия обитания на планете, ее можно терраформировать. Существуют технологии терраформирования всех трех планетарных факторов: гравитации, температуры и радиации. Если Вы, например, имеете технологию преобразования гравитации в пределах 5%, то гравитацию можно увеличить либо уменьшить не более чем на 5%.

Терраформирование всегда используется при колонизации «почти пригодных» планет, чтобы сделать их полностью пригодными. Пригодные планеты тоже можно терраформировать, чтобы увеличить их рейтинг и, следовательно, скорость роста населения.

В Stars! очень полезно иметь большое количество населения: во-первых, колонисты ускоряют производство, а во-вторых, при необходимости они используются в качестве солдат для захвата чужих планет и обороны своих, а также для колонизации новых планет. Кроме этого, колонисты нужны для управления фабриками и шахтами, вследствие чего максимальное количество тех и других на планете зависит от ее населения (если колонистов не хватает для управления шахтами или фабриками, например, из-за их вывоза с планеты, то «лишние» здания не работают, пока не появится достаточное количество населения). При перевозке колонисты считаются кланами по 100 человек: каждый клан занимает место 1 kT груза.

Как и в VGA Planets, в Stars! есть четыре типа минералов, один из которых является корабельным топливом, а остальные необходимы для постройки практически любых кораблей и многих планетных зданий. Itronium широко используется для строительства корабельной брони и корпусов, Boranium применяется практически везде, но больше всего его требуется для строительства лучевых пушек, а Germanium — в высокотехнологичных компонентах, независимо от типа. Чтобы добыть минералы, их нужно выкапывать с по-

мощью шахт либо кораблей-шахтеров, создавать посредством «алхимии», воровать либо выменивать у других игроков.

В недрах каждой планеты могут залегать различное количество всех четырех минералов. Для того чтобы использовать эти минералы, их требуется выкопать с помощью шахт (на колонизированных планетах) либо кораблями-шахтерами (только на незаселенных). Выкопанные минералы располагаются на поверхности планеты. Их можно использовать для строительства кораблей и зданий либо для перевозки на другие планеты. Как правило, на поверхности каждой планеты в начале игры есть небольшое количество минералов, что облегчает колонизацию планет.

Запасы каждого минерала в недрах каждой планеты, как и в *VGA Planets*, характеризуются количеством и концентрацией минерала. Концентрация определяет рассеяние минерала в коре планеты, что выражается в скорости его добычи. Она измеряется в процентах. При максимальной концентрации минерала (100%) одна шахта будет выкапывать по 1 кТ минерала за ход, а при концентрации 1% для этого понадобится целых 100 шахт. Низкая концентрация минерала может сделать его добычу невыгодной, поскольку для этого потребуется слишком много шахт.

Время от времени в какую-либо из планет попадает комета и убивает значительное количество колонистов. При этом условия на планете могут резко измениться (как к худшему, так и к лучшему), и на ней появится много минералов — как в недрах, так и на поверхности планеты.

Принципы организации промышленности и технологических исследований в *Stars!* больше похожи на *МОО*, чем на *VGA Planets*. Каждая планета за год (соответствует игровому ходу) генерирует некоторое количество ресурсов, зависящее от количества населения и фабрик. Некоторая часть ресурсов может тратиться на поддержку ученых, а остальные используются для строительства кораблей и зданий. Любая постройка всегда осуществляется на одной планете, и ско-

рость постройки зависит от количества ресурсов, генерируемых этой планетой за ход. Например, средняя планета может за ход построить несколько мелких кораблей, тогда как крупный корабль может строиться несколько ходов. Эта схема напоминает *МОО*, однако корабли в *Stars!* можно строить только на планетах, имеющих орбитальные базы (*Starbase*). Базу можно построить на любой планете, но она стоит очень дорого, и это имеет смысл делать только на высокоразвитых планетах.

Stars! содержит шесть областей технологий: *Energy*, *Weapons*, *Propulsion*, *Construction*, *Electronics* и *Biology*. В любой момент времени изучается только одна из этих технологий, но можно переключиться на любую другую. Целью исследований является повышение уровня освоения каждой области. Большинство компонентов, корпусов космических кораблей и планетных зданий недоступны до получения нужного уровня технологии. Многие объекты требуют достижения определенных уровней в двух, а некоторые — даже в трех технологических областях. Кроме того, развитая технология ускоряет постройку всех давно изученных объектов: за каждый уровень сверх необходимого стоимость объекта (количество ресурсов и минералов, требуемых для постройки) уменьшается на 5%, но всего не более чем на 90%. Разумеется, технологию желательно улучшать как можно быстрее, поскольку это приведет к военному и экономическому превосходству над соперниками. Как и в *МОО*, Вы можете либо на некоторое время сосредоточиться на одной области технологии, чтобы «добраться» до какого-либо важного объекта, либо изучать все области равномерно, поскольку начальные уровни технологии стоят гораздо дешевле последующих. На развитие технологии расходуются те же самые ресурсы, что и на строительство кораблей и зданий, поэтому Вам придется как-то разделить свои ресурсы. Можно установить *процент ресурсов, расходуемых на технологию* на всех планетах (если на планете не хватает ресурсов для важного строительства, для

нее затраты на технологию можно отключить). Если планета не ведет никакого строительства либо оно временно заблокировано по каким-либо причинам (чаще всего из-за нехватки минералов), все ресурсы планеты автоматически тратятся на исследования.

Каждый космический корабль в Stars! обязан иметь двигатели (чем крупнее корабль, тем больше двигателей требуется для его перемещения). Концепция двигателей полностью аналогична принятой в VGA Planets. В игре существуют двигатели различных типов, и каждый корабль теоретически может двигаться с любым коэффициентом искривления пространства Warp от 1 до 9, однако каждый двигатель имеет диаграмму удельного расхода топлива в зависимости от скорости, и практически всегда передвижение на высокой скорости приводит к очень большому расходу горючего, который к тому же пропорционален полной массе корабля, включая груз и топливо. Реальная скорость передвижения корабля (в световых годах) равна квадрату Warp'a.

Качество двигателя определяется тем, какую скорость он может выдерживать практически, не затрачивая гигантского количества топлива. Каждый двигатель имеет диаграмму эффективности в зависимости от скорости. Оптимальной скоростью двигателя считается такая, при которой удельный расход топлива не превышает 120%. Многие двигатели позволяют передвигаться на пониженной скорости с целью экономии топлива.

В Stars!, кроме обычных двигателей, есть еще и работающие на межзвездном газе (Ramscoop). Они характеризуются тем, что на некоторых (малых) скоростях вообще не тратят топлива! Тем не менее такие двигатели на высоких скоростях могут затрачивать больше топлива, чем обычные. Они стоят намного дороже обычных и требуют больше минералов.

В отличие от VGA Planets, Stars! позволяет управлять не отдельными кораблями, а целыми флотами. Понятие *флота* пришло из MOO: флот — это несколько групп кораб-

лей, в каждой из которых собраны только однотипные корабли. Скорость флота определяется скоростью его самого медленного корабля. В этой игре все корабли флота имеют «общие» топливные баки и грузовые трюмы, что значительно упрощает, например, заправку кораблей. Это правило также облегчает использование танкеров: Вам не приходится вручную перекачивать топливо из танкера на другие корабли флота. Достаточно включить танкер в состав эскадры и залить ее топливные баки. Если в эскадре есть транспорты, то грузы распределяются между ними равномерно. Таким образом, Вы всегда спасете часть каждого груза, если некоторые транспорты будут уничтожены противником.

Бой также проходит не «один на один», а «флот против флота» и во многом напоминает бой в MOO. Существенным отличием является то, что игроки не могут напрямую управлять своими флотами на поле боя. Корабли сражаются по заранее намеченному «боевому плану», от которого в значительной степени зависит победа или поражение. После каждого боя, как в VGA Planets, игрок может просмотреть его видеозапись и скорректировать свои боевые планы и составы флотов. Модель боя в Stars! мы рассмотрим после изучения параметров оружия.

Поскольку в этой игре игроку приходится строить множество кораблей, было бы неразумно заставлять его формировать каждый корабль из компонентов, как это принято в VGA Planets. Вместо этого используются проекты кораблей (аналогичные проектам в MOO). Чтобы построить корабль, Вы должны сначала разработать его *проект*. После этого можно легко построить любое количество кораблей по заданному проекту. Как и в MOO, количество одновременно существующих проектов в Stars! ограничено: их может быть не более 16. Такая организация упрощает управление флотами, поскольку в каждом из них обычно не более 3—4 типов кораблей. Игрокам приходится своевременно выводить из состава флота устаревшие корабли, чтобы иметь возможность создать новые конструкции.

Чтобы создать проект нового корабля, требуется взять *корпус* нужного типа (hull) и разместить в нем двигатели и прочие компоненты. Каждый компонент корабля (и корпус в том числе) имеет массу и требует определенное количество килотонн каждого из 3 минералов, а также некоторого количества ресурсов на производство. Корпус корабля наиболее важен, поскольку он во многом определяет характеристики будущего корабля.

Каждый корпус имеет собственную броню и топливные баки; многие корпуса, кроме этого, содержат встроенные грузовые трюмы. В корпусе есть также несколько *слотов*, в которые можно устанавливать различные компоненты. Каждый слот имеет ограничения на типы компонентов, которые в него можно установить. Например, в слот типа Armor можно поставить только броню, а в слот типа Shield — только энергетический щит. Многие слоты позволяют устанавливать компоненты одного из нескольких типов по выбору игрока (например, широко распространены слоты Armor/Shield). Кроме этого, в один слот часто можно установить несколько компонентов, но только одинаковых. Корпус с двумя слотами Armor/Shield 1 лучше, чем корпус с одним слотом Armor/Shield 2, так как он позволяет установить компоненты разного типа.

В первой версии Stars! встречаются следующие *ТИПЫ КОМПОНЕНТОВ*:

1. *Двигатели (Engines)*. Каждый корпус требует определенного количества двигателей. Тип двигателей корабля определяет скорость его полета и затрачиваемое количество топлива. На каждом корабле могут быть двигатели только одного типа.

2. *Сканеры (Scanner)*. Используются для засечения вражеских кораблей и определения параметров планет.

3. *Энергетические щиты (Shield)*. Абсорбируют вражеские удары.

4. *Лучевое оружие (Beam Weapon)*.

5. *Торпедные аппараты (Torpedoes)*.

6. *Бомбовый отсек (Bomb)* для обработки вражеских планет.

7. *Корабельная броня (Armor)*, увеличивающая количество HP корабля.

8. *Шахтные роботы (Mining Robots)* для добычи минералов на незаселенных планетах.

9. *Различные компоненты специального предназначения (Special)*. Это могут быть дополнительные топливные баки, грузовые отсеки, аппаратура для сокрытия корабля от вражеских сканеров (Cloak) и многое другое.

Отдельных слотов для лучевого оружия или торпед не существует. Слот Weapon позволяет установить как пушки, так и торпеды по выбору игрока. Слот Shield/Armor, позволяющий установить любое защитное оборудование, также встречается не реже, чем слоты Shield и Armor. Встречаются и более универсальные слоты: например, Weapon/Armor/Shield.

Многие корабли могут нести сканеры, для которых предусмотрен специальный слот Scanner. Во многие корпуса также можно установить, по крайней мере, 1—2 специальных компонента (Special). Встречается и комбинированный слот Scanner/Special.

Наконец, существует слот General Purpose, в который можно устанавливать Weapon, Armor, Shield, Scanner или Special. Если корпус имеет несколько таких слотов, то Вы сможете построить на его основе корабль практически любой конфигурации. Бомбы и шахтные роботы относятся к специализированным компонентам, которые могут устанавливаться только в особые корпуса — соответственно в бомбардировщики и шахтеры.

Ниже приводятся *ПАРАМЕТРЫ ВСЕХ КОРАБЕЛЬНЫХ КОРПУСОВ*. Многие корпуса (как и компоненты) доступны только тем расам, которые имеют нужные расовые «преимущества» (они отмечаются плюсами) или не имеют соответствующих расовых «недостатков» (отмечены минусами). В графе «цена» приводятся необходимое количество Ironium'a, Boranium'a, Germanium'a и количество ресурсов (после косой черты).

Название	Двиг.	Броня	Fuel	Груз	Масса	Цена	Техн.	Слоты
ТРАНСПОРТЫ								
Small Freighter	1	50	200	70	25	12+0+17/20	—	Shield/Armor 1 Scanner/Special 1
Meduim Freighter	1	100	275	210	60	20+0+19/40	Con 3	Shield/Armor 1 Scanner/Special 1
Large Freighter	2	200	600	1200	125	35+0+21/100	Con 8	Shield/Armor 2 Scanner/Special 1
Super Freighter	4	400	1300	2800	200	80+0+23/250	Con 13	Shield/Armor 4 Scanner/Special 1 -No Super Freighters-
РАЗВЕДЧИКИ								
Scout	1	25	50	—	8	4+2+4/10	—	Scanner 1 General Purpose 1
Super Scout	1	60	100	—	8	4+2+4/12	Con 6	Scanner 2 Shield/Armor 2 General Purpose 2
Destroyer	1	250	150	—	30	15+3+5/35	Con 3	Weapon 1+1 Shield/Armor 2 General Purpose 1
БОЕВЫЕ КОРАБЛИ								
Cruiser	2	500	250	—	90	40+5+8/85	Con 9	Shield 1+1 Weapon 2+2 Shield/Armor 2 General Purpose 2
Super Cruiser	2	950	350	—	160	80+10+15/150	Con 10	Shield 2+2 Weapon 3+3 Shield/Armor 4 General Purpose 3 +Extra hull designs+
Battleship	4	2000	500	—	222	250+25+20/275	Con 12	Scanner 1 Special 2 Shield 8 Armor 6 Weapon 2+2+6+6+4 -No adv. warships-
Super Battleship	5	3000	650	—	250	275+30+25/400	Con 16	Scanner 1 Special 2 Armor 4+4 Shield/Armor 4+4 Weapon/Shield 5+5 Weapon 6+6+8+8 -No adv. warships-

МНОГОЦЕЛЕВЫЕ ТРАНСПОРТНЫЕ КОРАБЛИ

Privateer	1	300	175	250	65	50+3+2/50	Con 4	Scanner/Special 1 Shield/Armor 2 General Purpose 1+1 +Extra hull designs+
Rogue	3	550	350	500	100	100+5+5/100	Con 9	Scanner 1 Special 2 Shield/Armor 3 General Purpose 2+2 +Extra hull designs+
Galleon	4	900	550	1000	125	110+5+5/130	Con 11	Scanner 2 Special 2+2 Shield/Armor 2+2 General Purpose 3+3 -No Super Freighters-

КОЛОНИЗАЦИОННЫЕ КОРАБЛИ

Mini-Colony Ship	1	10	30	10	8	3+0+3/5	—	Special 1 +Cheap colonization+
Colony Ship	1	50	100	25	20	10+0+15/20	—	Special 1

БОМБАРДИРОВЩИКИ

Mini Bomber	1	50	40	—	28	20+5+10/35	Con 1	Bomb 2
B-17 Bomber	2	250	100	—	69	55+10+10/150	Con 4	Scanner 1 Bomb 4+4
Stealth Bomber	2	225	150	—	70	55+10+15/175	Con 6	Scanner 1 Special 3 Bomb 4+4 +Extra hull designs+ или +Improved Cloaking+
B-52 Bomber	3	450	150	—	110	90+15+10/280	Con 8	Scanner 1 Bomb 4+4+4+4 -No adv. warships-

КОРАБЛИ-ШАХТЕРЫ

Midget Miner	1	100	25	115	20	10+0+3/20	—	Mining Robots 2 +Adv. remote mining+
Mini-Miner	1	150	35	150	60	25+0+6/35	Con 2	Scanner/Special 1 Mining Robots 1+1
Miner	2	300	45	300	86	32+0+6/70	Con 5	Scanner/Special 1 Mining Robots 2+2+1+1 -Only basic remote mining- и +Extra hull design+
Maxi-Miner	3	450	55	500	111	39+0+6/140	Con 10	Mining Robots 4+4+1+1 Armor/Scanner/Special 2 -Only basic remote mining-
Ultra-Miner	2	600	75	750	110	35+0+6/150	Con 12	Mining Robots 4+4+2+2 Armor/Scanner/Special 2 +Adv. remote mining+

ТАНКЕРЫ

Fuel	1	5	500	—	12	10+0+5/50	Con 4	Shield 1
Transport								+Extra hull designs+
Super Fuel	1	12	1000	—	111	20+0+8/70	Con 7	Scanner 1
X-Port								Shield 2

Легко увидеть, что различий между корпусами, относящимся к разным классам, намного больше, чем между корпусами одного класса. Внутри каждого класса существует «иерархия» корпусов — от самых простых и дешевых до самых крупных и дорогих. Более совершенные корпуса предназначены для того, чтобы вытеснить своих устаревших предшественников. Они имеют лучшую броню, несут больше топлива и груза и позволяют установить большее количество полезных компонентов. Зато новые корпуса дороже, требуют больше минералов и двигателей. Иногда несколько маленьких кораблей справляются со своей задачей не хуже одного большого (а иногда даже лучше) и стоят дешевле, но это скорее исключение, чем правило, и свидетельствует о незаконченном балансе игры. Например, 2 Privateer'a явно лучше, чем один Rogue.

Общая картина игры выглядит примерно следующим образом: нужно стремиться колонизировать либо захватить все планеты, пригодные для Вашей расы, а на непригодных следует выкопать все минералы с помощью кораблей-шахтеров, чтобы они не достались противникам. Разумеется, враги также попытаются добиться этой цели, что приводит к возникновению конфликтов с самого начала игры (даже если расы проживают на совершенно различных планетах).

Чтобы колонизировать планету, требуется отправить туда корабль, имеющий компонент Colony Base (он относится к разделу Special). При колонизации сам корабль будет разрушен, поэтому желательно, чтобы он стоил как можно дешевле. Как правило, для колонизации используются специальные корабли (Colony Ship). Если Ваша раса имеет преимущество «Cheap colonization», то ей доступен Mini-Colony Ship, который не только стоит дешевле, но и позволяет передвигаться быстрее или

дальше. Как правило, вслед за колонизационным кораблем следует отправить транспорт с колонистами, поскольку Colony Ship может привезти всего 2500 колонистов. Иногда я использую для колонизационного корабля корпус Small Freighter'a, и в результате корабль стоит ненамного дороже, но везет 7000 колонистов.

Чтобы захватить вражескую планету, на нее нужно выбросить войска с транспортов. Если Ваших войск больше, чем вражеских колонистов, то после кровопролитной битвы планета будет Вашей. Существуют специальные расовые преимущества «Colonists attack better» и «Colonists defend better», при которых каждый колонист атакует на 25% лучше либо защищается на 20% эффективнее.

Если вражеских колонистов очень много, то Вы не сможете привезти достаточное для захвата планеты количество десантников. Чтобы одержать победу, требуется бомбардировать планету и уничтожить большинство вражеских колонистов. Вместе с тем желательно сохранить как можно больше вражеских построек, поскольку Вам они тоже не помешают. На планете могут быть построены фабрики, шахты и защитные установки.

Защитные установки уничтожают значительную часть бомб, которые Вы сбрасываете на планету, в зависимости от типа установок и их количества. Если на планете стоит сотня наилучших установок, они перехватывают до 95% бомб. Кроме этого, планетная защита стреляет и по атакующим колонистам противника, хотя против них она эффективна только на 50%. Это означает, что до 47,5% Ваших колонистов могут быть истреблены еще до того как достигнут поверхности планеты. Поэтому при атаке планеты желательно уничтожить как можно больше вражеских защитных установок.

Вы можете использовать бомбы трех типов: обычные разрушают здания и убивают вражеских колонистов, самонаводящиеся бомбы в основном разрушают здания, а нейтронные убивают население. Проблема заключается в том, что Вы не можете атаковать только вражеские защитные станции, не разрушая одновременно фабрики и шахты. Если Вы хотите захватить вражеские здания невредимыми, то придется построить очень много бомбардировщиков с нейтронными бомбами, чтобы даже тех бомб, которые минуют защиту, хватило для уничтожения населения. Можно, наоборот, сначала разрушить все здания, а потом легко перебить колонистов — это не так выгодно, зато позволяет обойтись 1—2 бомбардировщиками.

В этой игре довольно часто приходится отбивать у врагов даже непригодные для жизни планеты, если они богаты минералами. Можно захватить явно бесполезную планету с помощью десанта, как и любую другую, а потом эвакуировать всех оставшихся колонистов. Однако гораздо проще уничтожить вражескую колонию бомбардировкой, поскольку при этом Вам не придется беспокоиться о сохранности зданий. Незаселенные минеральные планеты можно разрабатывать кораблями-шахтерами.

Корабли-шахтеры в Stars! являются одним из основных источников минералов. Они работают гораздо эффективнее, чем наземные шахты, которые к тому же становятся бесполезными после исчерпания минералов в недрах планеты. Поэтому во многих случаях выгоднее не колонизировать планету (даже если она пригодна для обитания), а выкопать ее минералы кораблями. Рекомендуется перед колонизацией планеты копать на протяжении пары ходов, чтобы обеспечить будущим колонистам запас минералов для постройки фабрик. Если Вы не собираетесь колонизировать раскапываемую планету, то, кроме шахтерского флота, нужно иметь еще и патрульный флот, чтобы не подпускать к планете вражеские корабли. Кроме этого, нужны транспорты для вывоза минералов.

Все населенные планеты можно разделить на *промышленные, сырьевые и научные*. Промышленные планеты — это самые ценные планеты с большим количеством населения и приличным количеством минералов либо на самой планете, либо на незаселенных планетах возле нее, которые можно раскапывать с помощью кораблей-шахтеров. Сырьевые планеты не имеют достаточного количества населения или минералов для строительства, однако там есть залежи хотя бы одного минерала, который можно вывозить на промышленные планеты. Научные планеты бедны минералами, но генерируют большое количество ресурсов, которые расходуются на исследования.

На промышленных планетах требуется построить Starbase, которая дает возможность строить космические корабли. База стоит 500 кТ Ironium'a, 25 кТ Boranium'a, 250 кТ Germanium'a и требует 500 ресурсов на строительство. За эти ресурсы можно построить неплохой крейсер, так что бедным минералами планетам постройка базы явно не по карману. Очень рекомендуется выбрать расовое преимущество «Cheap Starbases», при котором базы стоят всего по 50 кТ каждого минерала и 100 ресурсов.

В первой версии Stars! базы не принимают участия в бою, и уничтожить базу можно только посредством захвата этой планеты либо полного уничтожения колонии. Для достижения победы требуется блокировать все вражеские базы, то есть отправить на орбиты этих планет мощные флоты, которые будут немедленно уничтожать все корабли, построенные противником. После этого Вы легко добьетесь превосходства в количестве кораблей и разгромите врагов.

Рассмотрим *ХАРАКТЕРИСТИКИ ВСЕХ КОМПОНЕНТОВ КОРАБЛЕЙ*. Начнем с двигателей, поскольку они должны быть установлены на каждом корабле и влияют не только на его скорость и автономность, но и на поведение корабля в бою. В графе Warp приводятся наиболее выгодные скорости полета, обеспечиваемые данным двигателем, и соответствующий им расход топлива.

Название	Warp	Масса, кТ	Цена	Техн.	Примечание
Settler's Delight	5 — бесплатно, 6 — более 100%	2	1+0+1/2	—	Только в Mini-Colony +Cheap Colonization+
Quick Jump 5	3—5 за 100%	4	3+0+1/3		
Fuel Mizer	4 — бесплатно, 5 — за 50%, 6 — за 100%	6	7+0+0/9	Prop 2	+Improved Fuel Efficiency+
Long Hump 6	6 за 100%	6	5+0+1/6	Prop 3	
Daddy Long Legs 7	7 за 100%	15	11+0+3/12	Prop 5	
Alpha Drive 8	8 за 100%	17	16+0+3/28	Prop 7	
Trans-Galactic Drive	9 за 100%	25	20+20+9/50	Prop 10	
*Radiating Hydro-Ram Scoop	6 — бесплатно, 7 — более 100%	10	25+12+9/10	Energy 2 Prop 6	-No Ramscoop Engines-
Sub-Galactic Fuel Scoop	5 — бесплатно, 6 — за 50%, 7 — за 100%	20	40+12+15/28	Energy 2 Prop 8	-No Ramscoop Engines-
Trans-Galactic Fuel Scoop	6 — бесплатно, 7 — за 50%, 8 — за 100%	19	45+24+25/58	Energy 3 Prop 9	-No Ramscoop Engines-
Trans-Galactic Super Scoop	7 — бесплатно, 8 — за 75%, 9 — за 90%	18	48+30+32/65	Energy 4 Prop 12	-No Ramscoop Engines-
Trans-Galactic Mizer Scoop	8 — бесплатно, 9 — за 75%	17	42+26+26/70	Energy 4 Prop 16	+Improved Fuel Efficiency+

* Двигатель Radiating Hydro-Ram Scoop излучает радиацию. Если Ваши колонисты не могут жить при радиации 90 mR, то при перевозке на корабле с этим двигателем они будут умирать.

Маленькие корабли требуют одного двигателя, средние — 2 или 3, а самые тяжелые сверхдредноуты — 5 двигателей. Для больших кораблей следует использовать самые лучшие двигатели, поскольку это повысит мобильность кораблей за небольшую, по сравнению со стоимостью всего корабля, цену. С маленькими кораблями дело обстоит по-другому: мощный двигатель может стоить дороже, чем все остальные компоненты корабля, включая корпус (к тому же он может перегрузить маленький корабль). Ставить дорогие двигатели в мелкие корабли невыгодно, поскольку их довольно легко уничтожить. Четыре мелких корабля требуют столько же двигателей, сколько и дредноут, намного уступая ему по боевым возможностям.

Модель боя в Stars! довольно проста, но

недостаточно документирована. Сражение происходит, если в одной точке пространства встречаются флоты нескольких рас и хотя бы один из них имеет приказ атаковать. Таким образом, противник сможет отправить свой корабль-шахтер на планету, занятую Вашим шахтером, и они будут мирно добывать минералы рядом друг с другом. Кроме этого, враги могут просто колонизировать эту планету! Чтобы этого избежать, нужно поместить на планету патрульный флот с приказом атаковать любой корабль противника. Иногда происходят битвы с участием кораблей 3 и большего количества рас. Поле боя разбито на клетки и имеет размеры 10×10 клеток.

В сражении всегда участвуют все корабли сражающихся рас, находящиеся в этой точке,

включая невооруженные, даже если они не входят в один флот. В составе каждого флота есть несколько групп однотипных кораблей, каждая из которых в бою действует как единое целое. Количество НР каждого корабля совпадает с толщиной его брони, и корабль считается уничтоженным, если его броня полностью разбита. Пока этого не произошло, боевые возможности корабля не изменяются. Все удары противника наносятся по «крайнему» кораблю в группе, затем, после его уничтожения, по следующему и т. д.

Когда одна группа кораблей стреляет по другой, результат атаки зависит от силы удара, расстояния между кораблями, а также от брони и энергетических щитов цели. В Stars! щиты постоянно ослабляются, поглощая вражеские удары, и каждый корабль имеет определенное количество щитов (например, на 100 единиц). В отличие от VGA Planets, в начале каждого боя щиты всегда действуют на полную мощность, независимо от повреждения корабля.

Каждый тип оружия в Stars! имеет два параметра: *силу удара* и его *дальность*. Лучевое оружие и торпеды атакуют по-разному. Если стреляет лучевое орудие, то сила удара ослабляется при увеличении расстояния. Если цель находится в той же либо в соседней клетке, удар не ослабляется, при расстоянии в 2 клетки он ослабевает на 10%, для 3 клеток — на 20% и т. д. Удар лучевого оружия попадает в щиты, и, если сила щита больше силы удара, он поглощается, соответственно ослабляя вражеский щит. Лучевое оружие может повредить броню только после уничтожения щита цели.

Сила торпедного удара не ослабляется из-за большой дальности до цели. Кроме этого, только половина этой силы проходит через вражеские щиты, а остальная половина непосредственно повреждает броню, независимо от силы щита. Наконец, взрыв торпеды порождает осколки, которые наносят повреждения силой в 1/4 силы удара ракеты ВСЕМ группам кораблей, находящимся в клетке цели (включая свои собственные). Таким образом, торпедами невыгодно стрелять по своей клетке.

Скорость кораблей имеет большое значение в бою. Самые скоростные группы кораблей ходят и стреляют первыми, что является немалым преимуществом. Кроме того, боевая скорость кораблей определяется *оптимальной скоростью* их двигателей (при которой расход топлива не больше 120%). Если Ваш корабль обладает преимуществом в скорости и в дальности боя вооружения, то он может несколько ходов стрелять по врагу, оставаясь для него недосягаемым. Наконец, если корабль убегает из боя (что обычно делают все невооруженные корабли), то количество требуемых для этого раундов боя также зависит от скорости корабля.

После битвы корабли победившей эскадры могут получить повреждения, которые рассчитываются в процентах от всей брони корабля. Починка кораблей производится автоматически, но ее скорость зависит от местонахождения корабля. Вот *данные о количестве процентов повреждений, ремонтируемых за ход*:

Если корабль атакует вражескую планету	— 1
При полете	— 2
Если корабль неподвижен в космосе	— 5
На вражеской планете (не атакуя)	— 10
На своей планете	— 15
На своей планете с базой	— 25

Проанализировав эти данные, легко увидеть, что строить крупные корабли в Stars! более выгодно, чем мелкие. Если вы построите один линкор и он будет поврежден в бою на 50%, то на базе его можно отремонтировать за два хода. Если же построить вместо него 10 мелких кораблей, то 5 из них будут уничтожены навсегда? Не обязательно. В Stars! есть два правила, несколько «уравнивающие в правах» мелкие корабли.

Во-первых, энергетические щиты всех кораблей в группе перекрываются и суммируются, создавая единый мощный щит. Таким образом, 10 мелких кораблей (например, Super Scout'ов) могут иметь 20 щитов, а Battleship — всего 8. Генераторы щитов недороги, и их вполне можно устанавливать в мелкие

корабли. Если враг не использует торпеды, то 10 таких кораблей могут вообще не понести никаких потерь. Однако торпеды наносят часть удара непосредственно броне, и при этом мелкие корабли могут понести большие потери.

Второе правило касается стоимости кораблей. Если Вы возьмете данные из таблиц, то получится, что линкор всего лишь в 5—10 раз дороже, чем Super Scout. Однако мелкие корабли могут стоить гораздо дешевле, поскольку технология их корпусов ниже, а за каждый «лишний» уровень стоимость падает на 5%. Кроме этого, при постройке кораблей крупными сериями стоимость каждого из них резко уменьшается. Вы сможете построить серию из 10 кораблей вдвое дешевле, чем 10 таких же кораблей по отдельности. Разумеется, это правило дает преимущество мелким кораблям, поскольку на серию из 5—10 крупных не хватит ни ресурсов, ни минералов.

Если Вы приказываете флоту атаковать, то необходимо выбрать *боевой план* (Battle Plan). Каждый боевой план имеет имя. Несколько стандартных планов создаются по умолчанию, но Вы должны научиться разбираться в них и создавать собственные планы, поскольку от правильности плана во многом зависит победа или поражение, а также получаемые потери. Вообще говоря, опытные игроки нередко создают специальные типы кораблей, предназначенные для выполнения того или иного плана.

Основная часть каждого боевого плана — это тактика, которой должны придерживаться корабли различных классов. Все корабли разделяются на четыре класса: невооруженные, разведчики (любые корабли с корпусами Scout, Super Scout и Destroyer, даже вооруженные), бомбардировщики (любые корабли с корпусами бомбардировщиков, даже без бомб) и все остальные («боевые корабли»). Для каждого из этих классов можно установить один из следующих типов поведения:

Run Away as fast as possible — *выйти из боя как можно быстрее, не пытаясь атаковать*

противника. Обычно используется всеми невооруженными кораблями.

Slowly Back Away, Attacks Permitted — *выйти из боя, отстреливаясь от противника.* При этом количество раундов, необходимое для выхода из боя, увеличивается. Эта тактика используется сравнительно редко, поскольку боевым кораблям не нужно выходить из боя.

Act as Decoys for the rest of the fleet — *служить в качестве целей для вражеского огня.* Это совсем не так глупо, как кажется с первого взгляда, если в качестве ловушек используются хорошо защищенные корабли либо дешевые, которые не жалко потерять. Пока враг будет их расстреливать, гораздо более ценные транспорты и бомбардировщики могут выйти из боя.

Keep at the maximum weapons range — *атаковать врагов, выдерживая максимальную дистанцию, на которой действует оружие.* Обычно используется кораблями, имеющими преимущество в дальности действия оружия.

Keep at the optimal weapons range — *атаковать врагов с того расстояния, на котором все оружие действует в полную силу.* Для лучевого оружия это составляет 1 клетку, а для торпед — максимальное расстояние.

Get in close and fight it out — *атаковать врага, стремясь войти в занимаемую им клетку.* Это приводит к тому, что враг будет получать повреждение от своих же торпед. Такая тактика может использоваться кораблями, имеющими только лучевое оружие, чтобы самим не страдать от своих торпед.

Задавая боевой план, Вы должны установить *главную цель* флота — класс кораблей, которые требуется уничтожить в первую очередь. Это могут быть невооруженные корабли, разведчики, бомбардировщики, военные корабли либо просто ближайшие корабли противника. Атакующие флоты обычно используют последнюю тактику либо в первую очередь расправляются с боевыми кораблями. Патрульные корабли, конечно,

должны в первую очередь уничтожить бомбардировщики, чтобы не подпустить их к планете. Кроме главной цели флота, Вы должны определить, должны ли группы Ваших кораблей держаться в разных клетках (чтобы не получать лишние повреждения от разрывов вражеских торпед) и нужно ли

бомбить планету, если в составе флота есть бомбардировщики. Как правило, оба эти флага включаются.

Ниже приводятся ТАБЛИЦЫ ХАРАКТЕРИСТИК КОМПОНЕНТОВ, ВЛИЯЮЩИХ НА БОЕВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ КОРАБЛЕЙ. Это оружие, бомбы, броня и энергетические щиты.

Название	Сила	Дальность	Масса	Цена	Технология
ЛУЧЕВОЕ ОРУЖИЕ					
Laser	15	1	1	0+3+0/1	
X-Ray Laser	20	3	1	0+2+0/1	Weap 3
Heavy Laser	25	6	2	0+1+0/2	Ener 1, Weap 6
Yakimora Light Phaser	45	2	8	3+15+3/6	Weap 2
Inter-Phaser	50	4	8	3+10+3/6	Weap 5
Phaser Bazooka	55	7	9	2+8+2/7	Ener 2, Weap 7
Mini-Blaster	70	3	15	5+65+2/8	Weap 4
Blaster	75	5	15	5+55+2/8	Weap 7
Heavy Blaster	80	8	16	4+45+1/11	Ener 3, Weap 10
Phased Cannon	90	4	20	10+105+12/40	Weap 6
Gatling Neutrino Cannon	100	6	20	10+90+12/50	Weap 9
Big Mutha Cannon	110	9	21	8+80+8/60	Ener 4, Weap 12
Disruptor	145	5	25	8+110+10/70	Weap 8
Heavy Disruptor	155	7	25	8+95+10/75	Weap 11
Mega Disruptor	165	10	26	6+85+7/90	Ener 5, Weap 14
Pulverizer	220	6	20	15+105+30/110	Weap 10
Streaming Pulverizer	225	8	20	15+90+30/120	Weap 13
Anti-Matter Pulverizer	235	11	21	10+80+25/130	Ener 6, Weap 16

ТОРПЕДНЫЕ АППАРАТЫ					
Alpha Torpedo	8	4	1	0+2+0/6	
Beta Torpedo	24	4	1	1+5+0/20	Weap 3
Gamma Torpedo	50	5	2	5+10+0/50	Weap 5, Prop 1
Delta Torpedo	80	6	1	1+5+0/70	Weap 7, Prop 1
Epsilon Torpedo	75	8	2	5+10+0/95	Weap 8, Prop 2
Rho Torpedo	95	6	1	1+5+0/110	Weap 10, Prop 2
Upsilon Torpedo	120	8	2	5+10+0/130	Weap 13, Prop 3
Omega Torpedo	170	9	3	8+18+0/150	Weap 16, Prop 3

Название	Уничт. за ход			Масса	Цена	Технология
	Люди	Min без защиты	Здания			

БОМБЫ						
Lady Finger Bomb	0,4%	100	1	40	1+24+0/6	Weap 2
Black Cat Bomb	0,6%	100	2	45	1+28+0/12	Weap 5

M-70 Bomb	0,9%	100	4	50	1+33+0/18	Weap 8
M-80 Bomb	1,2%	100	6	55	1+38+0/27	Weap 11
Cherry Bomb	1,7%	100	7	60	1+44+0/41	Weap 14
LBU-17 Bomb	0,2%	—	6	30	1+18+15/9	Weap 5, Elect 8
LBU-32 Bomb	0,3%	—	14	35	1+29+15/15	Weap 10, Elect 10
LBU-74 Bomb	0,4%	—	22	45	1+39+12/36	Weap 15, Elect 12
Smart Bomb	0,5%	300	—	50	1+28+0/29	Weap 5, Bio 9
Neutron Bomb	0,8%	600	1	57	1+40+0/32	Weap 10, Bio 12
Enriched Neutron Bomb	1,1%	900	2	64	1+55+0/40	Weap 16, Bio 15

Название	Броня	Масса	Цена	Технология
----------	-------	-------	------	------------

БРОНЯ

Tritanium	75	60	10+0+0/10	Const 2
Crobmniun	125	55	12+0+0/20	Const 4
Enercell Armor	150	25	0+0+0/20	Energy 4
Strobnium	200	50	16+0+0/30	Const 6
Plasmotic Armor	275	15	0+0+0/30	Energy 7
Kelarium	300	45	20+1+0/40	Const 9
Neutronium	450	40	25+2+1/60	Const 12
Valanium	600	35	30+2+2/80	Const 16

Название	Щит	Масса	Цена	Технология
----------	-----	-------	------	------------

ЭНЕРГОЩИТЫ

Mole-Skin Shield	30	2	1+0+1/2	
Cow-Hide Shield	50	1	2+0+2/3	Energy 2
Wolverine Diffuse Shield	80	2	5+0+5/8	Energy 4
Bear Neutrino Barrier	100	3	8+0+8/12	Energy 6
Gorilla Delagator	150	8	8+1+12/18	Energy 10
Elephant Hide Fortress	300	25	30+3+12/35	Energy 15

Проанализировав эти таблицы, можно извлечь немало информации, влияющей на стратегию игры. Прежде всего стоит обратить внимание на то, что все перечисленные компоненты доступны всем расам, независимо от остальных их преимуществ. Остальные выводы приводятся ниже:

а) Как правило, высокотехнологичные компоненты требуют больше ресурсов, чем низкотехнологичные. Разница становится еще большей, если учесть понижение стоимости с развитием новой технологии. В отношении минералов все может быть по-другому: нередко высокотехнологичные компоненты требуют меньше ресурсов. То же касается массы компонентов.

б) Во многих классах компонентов можно выделить несколько групп, которые заметно отличаются друг от друга своими характеристиками (например, три типа бомб, два типа брони — материальная и энергетическая и т. д.). Внутри каждой такой группы более совершенные компоненты явно превосходят низкотехнологичные, и желательно использовать именно их, даже если есть альтернативы. Например, Phaser Vazooka — лучший из фазеров, и он обходится гораздо дешевле Blaster'a, хотя и несколько уступает по огневым возможностям. Оба типа оружия относятся к одному уровню технологии.

в) Иногда различные группы компонентов требуют совершенно разных технологий. На-

пример, нейтронные бомбы, кроме Weapons, требуют еще и освоения биологии, а разрушительные бомбы — электроники. Энергетическая броня основана не на Construction, а на Energy. Это означает, что Вы можете исследовать Energy за счет Construction и получить броню и щиты, которые можно использовать на малых кораблях, не требующих высокой технологии Construction.

г) Многие типы компонентов требуют значительного количества одного или двух минералов и совсем немного остальных. Например, бомбы и лучевое оружие требуют очень много Voganium'a. Обычная броня в основном делается из Ironium'a, а энергетическая вообще не требует минералов. Эта информация поможет Вам правильно конструировать корабли. Желательно, чтобы на корабль расходовалось примерно одинаковое количество

каждого минерала, поскольку шахты (в среднем) добывают их с одинаковой скоростью. Корпуса кораблей в основном делаются из Ironium'a, и его нехватка может привести к поражению. Однако для постройки некоторых типов кораблей (например, тяжелых бомбардировщиков) Voganium'a нужно гораздо больше. Следует стремиться к оптимальному использованию планетных недр и строить каждый тип кораблей на той базе, на которой есть нужные минералы.

Минералы также можно добывать на необитаемых планетах кораблями-шахтерами. Важнейшими параметрами шахтерского корабля являются объем трюма, в который будет загружаться руда, и тип установленных шахтных роботов. Каждый шахтный робот заменяет определенное количество обычных шахт.

ХАРАКТЕРИСТИКИ РОБОТОВ приведены ниже:

Название	К-во шахт	Масса	Цена	Технология и примечания
Robo-Midget Miner	6	130	12+0+4/25	+Adv. Remote Mining+
Robo-Mini-Miner	9	250	20+0+6/60	Const 2, Elect 1
Robo-Miner	12	275	25+0+6/85	Const 4, Elect 2 -Only Basic Remote Mining-
Robo-Maxi-Miner	15	300	30+0+16/110	Const 7, Elect 4 -Only Basic Remote Mining-
Robo-Super-Miner	18	290	28+0+6/140	Const 12, Elect 6 -Only Basic Remote Mining-
Robo-Ultra-Miner	21	280	26+0+6/135	Const 13, Elect 8 +Adv. Remote Mining+

Очень важной концепцией в Stars! является правила видимости планетных условий и вражеских флотов. Если Вы обладаете информацией о незаселенных планетах (количество и концентрация минералов, условия обитания), а противник — нет, это большое преимущество, позволяющее Вам заселить самые ценные планеты и не тратить ресурсы на заселение бесполезных. Обладание информацией о вражеских планетах позволяет Вам определить местонахождение баз противника и подавить их. Наконец, своевре-

менное засечение атакующего флота противника может помочь уничтожить его и спасти всю игру.

Чтобы получать информацию, необходимо построить сканеры — либо корабельные, либо планетарные. Каждый корабельный сканер позволяет получить информацию о планете, если корабль находится на ее орбите. Существуют два класса сканеров: обычные позволяют засекать только вражеские корабли, движущиеся в космосе (но не находящиеся на орбитах планет), а «проникающие» (penetra-

ting) сканеры могут, кроме этого, на расстоянии исследовать параметры планет и флоты на их орбитах. Проникающие сканеры требуют более высокой технологии, стоят дороже обычных и уступают им по дальности обнаружения кораблей, однако возможность дистанционной разведки планет чрезвычайно важна.

Корабли без сканеров не могут определить даже параметров той планеты, на орбите которой они находятся, поэтому в составе каждого флота должен быть хотя бы один корабль со сканером. На некоторых кораблях может быть несколько сканеров, в этом случае каждый следующий сканер (кроме первого) действует на 20% своей силы. Не стоит устанавливать мощные сканеры на мелкие корабли, поскольку такие корабли обычно строятся крупными сериями и участвуют в бою большими группами. Эффективность сканирования в Stars! не зависит от количества кораблей со сканерами, следовательно, ресурсы на сканеры мелких кораблей будут потрачены впустую. Радиус сканирования флота просто равен максимальному радиусу для входящих в него кораблей. Поэтому один крупный корабль с двумя сканерами будет видеть гораздо дальше, чем любое количество мелких кораблей с одним сканером этого же типа.

Правила видимости и невидимости флотов в Stars! совершенно просты, естественны и оригинальны. Чтобы скрыть корабль от вра-

жеских сканеров, на него нужно установить специальные компоненты (Cloaks). Эти компоненты не делают корабль полностью невидимым, как в VGA Planets, а только сокращают радиус засекания этого корабля вражескими сканерами на определенное количество процентов. Например, если вражеский сканер засекает корабли в радиусе 100 световых лет, а наш корабль Cloaked на 50%, он будет засечен только на расстоянии в 50 световых лет (а такое расстояние многие корабли способны преодолеть за один ход).

Такие правила приводят к тому, что ни один корабль не может быть невидимым на 100% (конструкция корабля не позволяет скрыться более чем на 95%). Если корабль находится в той же точке, что и вражеский корабль либо планета, то он *всегда будет замечен*. Это означает, что корабль не может атаковать, оставаясь невидимым. Однако для тайного проникновения на территорию противника невидимость имеет огромное значение. Ударные эскадры также полезно скрывать, чтобы враг слишком поздно узнавал об их приближении. Враги тоже стремятся скрыть многие типы кораблей, и для успешной обороны Вы должны организовать перекрывающуюся систему сканеров и иметь резервные флоты на случай их неудачи. Ниже приводятся ПАРАМЕТРЫ СКАНЕРОВ И СПЕЦИАЛЬНЫХ КОМПОНЕНТОВ, К КОТОРЫМ ОТНОСЯТСЯ И СЛОАК'и.

СКАНЕРЫ

Название	Корабли Планеты Масса			Цена	Технология. Примечание
Bat Scanner	0	0	2	1+0+0/1	
Rhino Scanner	50ly	0	5	3+0+2/3	Electr 1
Mole Scanner	100ly	0	2	2+0+2/9	Electr 4
DNA Scanner	125ly	0	2	1+1+1/5	Prop. 3, Bio 6
Possum Scanner	150ly	0	3	3+0+3/18	Electr 5
Chameleon Scanner	160ly	50ly	6	4+6+4/25	Energy 2, Electr 5 Дает Cloak 25% +Improved Cloaking+
Ferret Scanner	185ly	50ly	2	2+0+8/36	Energy 3, Elect 7, Bio 2 -No Advanced Scanners-
Dolphin Scanner	220ly	100ly	4	5+5+10/40	Energy 5, Elect 10, Bio 4 -No Advanced Scanners-

Gazelle Scanner	225ly	0	5	4+0+5/24	Energy 4, Electr 8
RNA Scanner	230ly	0	2	1+1+2/20	Prop 5, Bio 10
Cheetah Scanner	275ly	0	4	3+1+13/50	Energy 5, Electr 11
Elephant Scanner	300ly	200ly	6	8+5+14/70	Energy 6, Elect 16, Bio 7 -No Advanced Scanners-
Eagle Eye Scanner	335ly	0	3	3+2+21/64	Energy 6, Electr 14

СПЕЦИАЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ (Special)

Название	Функция	Масса	Цена	Технология. Примечание
Colonization Module	Можно колонизировать планеты	32	12+10+10/10	При создании колонии корабль уничтожается
Transport Cloaking	Скрывает корабль на 50%	1	2+0+2/3	Только для корпусов, в которые нельзя ставить оружие +Improved Cloaking+
Stealth Cloak	Скрывает корабль на 40%	2	5+0+5/8	Energy 2, Elect 5 -No Warship Cloaks-
Super-Stealth Cloak	Скрывает корабль на 65%	3	8+0+8/15	Energy 4, Elect 10 -No Warship Cloaks-
Ultra-Stealth Cloak	Скрывает корабль на 75%	5	10+0+10/25	Energy 10, Elect 12 +Improved Cloaking+
Cargo Module	Грузовой трюм + 50 кТ	5	11+0+2/20	Constr 3
Fuel Tank	Топливо + 50 кТ	5	6+0+0/4	Constr 4
Maneuvering Jet	Скорость в бою +1	5	5+5+0/10	Energy 2, Prop 3
Overthrust	Скорость в бою +2	5	10+7+1/20	Energy 4, Prop 6

Как видно из приведенных таблиц, существуют Cloak'и, которые скрывают корабль на 50% или даже на 75%. Кроме этого, на один корабль можно установить несколько Cloak'ов, хотя при этом, конечно, их процентные показатели не складываются. Для расчета конечного процента сокрытия корабля вычисляется количество «единиц сокрытия», которое делится на массу корабля: 50% Cloak дает 100 единиц на 1кТ, 75% Cloak — 300 единиц, 87,5% Cloak 600 единиц, 93,75% Cloak дает 1000 единиц на, а между этими точками процент растет линейно.

Если на Вашем корабле всего один Cloak, то он будет скрывать корабль точно на процент, указанный в спецификации (он делится и умножается на одно и то же число — массу корабля). Если их несколько, то процент увеличится, но ненамного. В процессе игры при расчете текущего Cloaking'a «единицы сокры-

тия» делятся на *полную текущую массу* корабля, включая массу топлива и груза, поэтому реальный процент может быть гораздо меньше (особенно для транспортов, которые везут очень много груза).

Однако реальный процент скрытности (на который сокращается дальность действия вражеских сканеров) определяется не для одного корабля, а для флота. Таким образом, невидимые корабли «делятся» своей невидимостью с обычными. Для каждого корабля подсчитывается количество «единиц сокрытия», которое суммируется и делится на полную массу флота, чтобы получить искомый процент. Иногда игроки выбрасывают грузы с кораблей в космос, чтобы их облегчить. Как видно, облегчение кораблей не только позволит им двигаться быстрее и тратить меньше топлива, но и стать менее заметными.

Легко видеть, что собственная масса корабля (пустого) имеет огромное значение, поскольку определяет количество «единиц сокрытия». Чем тяжелее корабль, тем лучше. Вы можете использовать корпуса Galleon'a или какого-нибудь корабля-шахтера для создания «корабля радиоэлектронной борьбы», который бы мог не только скрываться в одиночку, но и скрывать другие корабли своего флота. В корпус галиона можно поставить много Слоак'ов, зато шахтера можно нагрузить шахтными роботами, которые весят ужасно много.

Кроме компонентов космических кораблей, в Stars! есть и оборудование, устанавливаемое на планетах. Самый важный тип такого «оборудования» — это орбитальная база, которая позволяет строить корабли. Фабрики и шахты тоже строятся на планетах, но они всегда

одинаковые, поэтому игроку приходится следить только за их количеством. Кроме них, на планете можно построить *сканеры*, *защитные установки* или провести *терраформирование*.

Планетные сканеры принципиально не отличаются от корабельных, разве что тем, что их можно уничтожить только путем захвата планеты. Планетные сканеры также бывают «обычными» (видят только корабли) и «проникающими», которые способны определять природные условия планет и корабли на их орбитах. Как правило, планетные сканеры видят дальше, чем корабельные, при том же уровне технологии. На каждой планете может быть только один сканер, который можно заменить на более совершенный, если доступна нужная для этого технология.

ПЛАНЕТНЫЕ СКАНЕРЫ

Название	Корабли	Планеты	Цена	Технология. Примечание
Viewer 50	50ly	—	0+0+3/3	
Viewer 90	90ly	—	1+1+12/12	Elect 1
Scoper 150	150ly	—	2+2+30/21	Elect 3
Scoper 220	220ly	—	3+2+35/28	Elect 6
Snooper 250X	250ly	125ly	10+10+50/100	Energy 3, Elect 7, Bio 3 -No Advanced Scanners-
Snooper 320X	320ly	160ly	15+15+70/250	Energy 4, Elect 9, Bio 6 -No Advanced Scanners-
Snooper 400X	400ly	200ly	25+15+90/500	Energy 5, Elect 13, Bio 7 -No Advanced Scanners

Защитные установки не стреляют по кораблям противника — они предназначены для уничтожения бомб и десантников, которые будут сбрасываться врагом, желающим захватить данную планету. На каждой планете может быть до 100 защитных установок, причем существуют установки различных типов. В зависимости от типа и количества установок для каждой планеты определяется процент перехватываемых бомб. Идеальная защита перехватывает около 95% бомб;

следовательно, врагу придется довольно долго бомбардировать ее, и за это время может подойти помощь. Если у врага мало бомбардировщиков, то планета может успевать отстраивать разрушаемые установки, сводя на нет все усилия врагов. Все планетные установки недостижимы для рас, имеющих недостаток «No Planetary Defenses», которым придется оборонять планеты с помощью защитных флотов.

ЗАЩИТНЫЕ УСТАНОВКИ

Название	Макс. защита	Цена	Технология. Примечание
SDI	75%	5+5+5/25	-No Planetary Defenses-
Missile Battery	80%	5+5+5/25	Energy 3,
Laser Battery	85%	5+5+5/25	-No Planetary Defenses-
Planetary Shield	90%	5+5+5/25	Energy 6,
Neutron Shield	95%	5+5+5/25	-No Planetary Defenses-
			Energy 10,
			-No Planetary Defenses-
			Energy 15,
			-No Planetary Defenses-

Чем выше технология защитных установок, тем выше их эффективность, что особенно проявляется при малом их количестве. Например, 50 Neutron Shield'ов более эффективны, чем 100 SDI. После освоения нового типа защитных установок можно «обновить» (Upgrade) существующие установки, что обходится сравнительно недорого. Нельзя забывать, что против вражеских десантников планетная защита действует только наполовину, то есть не менее половины десантников все же доберутся до поверхности и вступят в бой с колонистами. Это не страшно, если на планете много жителей, но в противном случае ее придется прикрывать защитным флотом, который будет уничтожать вражеские транспорты, не подпуская их к планете.

Терраформирование в Stars! производится аналогично постройке кораблей, только для этого нужно выбрать в меню не тип корабля, а задание типа «Terraform Gravity». Каждая из технологий терраформирования позволяет изменить тот или иной планетный фактор не более чем на определенную величину по сравнению с оригинальным значением. Каждое задание терраформирует только один из факторов на 1%. Если Вы, например, имеете технологию терраформирования температуры на 5%, этот процесс может занять несколько ходов, в случае слабой индустрии планеты. Новые и малозаселенные колонии могут терраформироваться десятилетиями.

Ниже приводится *ПОЛНЫЙ СПИСОК ТЕХНОЛОГИЙ ТЕРРАФОРМИРОВАНИЯ.*

Существуют как частные технологии терраформирования (отдельно гравитации, температуры и радиации), так и общие, которые к тому же уменьшают стоимость терраформирования, но доступны только расам, имеющим преимущество Total Terraforming. Любое терраформирование требует только ресурсов, но не минералов. В таблице приводится цена за терраформирование соответствующего фактора на 1%.

НАЗВАНИЕ	Технология	Цена Примечания
Total Terraform ±3	---	/85 +Total Terraforming+
Total Terraform ±5	Bio 3	/85 +Total Terraforming+
Total Terraform ±7	Bio 6	/85 +Total Terraforming+
Total Terraform ±10	Bio 9	/85 +Total Terraforming+
Total Terraform ±15	Bio 13	/85 +Total Terraforming+
Gravity Terraform ±3	Prop 1, Bio 1	/100
Gravity Terraform ±7	Prop 3, Bio 2	/100
Gravity Terraform ±11	Prop 6, Bio 3	/100
Temp Terraform ±3	Energy 1, Bio 1	/100
Temp Terraform ±7	Energy 3, Bio 2	/100
Temp Terraform ±11	Energy 6, Bio 3	/100
Radiation Terraform ±3	Weapons 1, Bio 1	/100
Radiation Terraform ±7	Weapons 3, Bio 2	/100
Radiation Terraform ±11	Weapons 6, Bio 3	/100

Как и *VGA Planets, Stars!* не заставляет игрока, имеющего подавляющее преимущество, долгое время уничтожать всех противников. Для выигрыша достаточно сильно обогнать всех противников «по очкам». Игра ведет счет достижениям каждого игрока. При этом игрокам начисляются баллы за каждое достижение по следующим правилам:

за колонизированную планету	— по 6 баллов,
за орбитальную базу	— по 5 баллов,
за маленький корабль	— по 0,5 балла,
за корабль среднего размера	— по 3 балла,
за большой корабль	— по 7 баллов,
за уровень технологии	— по 3 балла,
за 100 ресурсов в год	— по 25 баллов.

Размер корабля зависит от его корпуса. Например, крейсера считаются средними кораблями, а бомбардировщики В-52 — большими. Каждый игрок может в любое время просмотреть свой счет, и при этом игра сообщает, какую позицию занимает этот игрок по отношению к остальным. Если компьютер посчитает, что один из игроков получил подавляющее преимущество, то он будет объявлен победителем. После этого игра не кончается, и Вы можете попробовать сбросить лидера с его трона, если уверены в своих силах. Однако в многопользовательской игре играющие обычно договариваются признавать арбитраж компьютера в определении победителя, чтобы игра не тянулась слишком долго. Критерий определения подавляющего преимущества не документирован, но мне кажется, что для победы требуется набрать счет, превосходящий счет всех остальных не менее чем в 2 раза.

В принципе, существуют две основные стратегии игры в *Stars!* — экспансионистская и индустриальная. Экспансионисты стремятся колонизировать как можно большее количество планет и могут победить только благодаря их количеству, если их никто не остановит. Индустриалисты же в основном полагаются на свои фабрики, которые обеспечивают ресурсы и высокие

технологии. Ваша реальная стратегия игры, скорее всего, будет заимствовать кое-что из обеих этих стратегий, отдавая предпочтение той или иной в зависимости от выбранных параметров расы. Или, вернее, наоборот, параметры расы выбираются такими, чтобы они соответствовали желаемой стратегии игры, и об этом процессе мы сейчас поговорим.

Создание расы в *Stars!* делится на несколько этапов, на каждом из которых Вы должны определить значения тех или иных параметров расы. Как уже говорилось, Вы можете свободно изменять параметры своей расы, однако за любое их улучшение Вы потеряете несколько баллов, а за каждое ухудшение — приобретете. Требуется улучшить только те параметры расы, которые жизненно важны при данной стратегии игры, и ухудшить ненужные параметры для компенсации улучшений. Жизнеспособны только те расы, у которых итоговая сумма баллов неотрицательна, то есть количество недостатков по сравнению со «средними» расами не меньше количества достоинств.

ВСЕГО СУЩЕСТВУЕТ ПЯТЬ ЭТАПОВ СОЗДАНИЯ РАСЫ, которым соответствуют пять диалоговых окон. В них требуется определить параметры, специфические для каждого этапа. Мы подробно рассмотрим все параметры расы.

ЭТАП 1 (ОБЩИЕ ПАРАМЕТРЫ РАСЫ). На этом этапе Вы должны определить имя расы, которую вы собираетесь создать, символ расы (пиктограмму, которая будет отмечать Ваши планеты и корабли), а также способ использования оставшихся баллов (если они есть). Эти баллы можно потратить на:

1) **Surface minerals** — *минералы, находящиеся на поверхности родной планеты*. За каждый лишний балл раса получит 10 кТ минералов, причем большей частью редких.

2) **Mineable minerals** — *минералы в коре родной планеты*. Раса получит за каждый лишний балл по 40 кТ минералов, большей частью редких, которые впоследствии можно будет выкопать.

3) **Mines** — *шахты на родной планете*.

Раса получит по 1 шахте за каждые 2 лишних балла.

4) **Factories** — *фабрики на родной планете*. Раса получит по одной фабрике за каждые 5 лишних баллов.

5) **Defenses** — *защитные установки на родной планете*. Раса получит по одной установке за каждые 10 лишних баллов. Это слишком дорого; кроме того, защитные установки редко требуются в самом начале игры.

Если Вы не желаете самостоятельно определять параметры своей расы, на этом этапе можно выбрать одну из встроенных в игру. Тем не менее весьма рекомендуется освоить искусство настройки параметров расы, поскольку встроенные расы весьма несовершенны.

Этап 2 (условия существования и скорость роста колонистов). На этом этапе Вы должны определить диапазоны гравитации, температуры и радиации, в которых могут нормально жить Ваши колонисты, а также скорость их размножения в идеальных условиях (на планете с рейтингом 100%: например, на родной планете). Вы можете расширять диапазоны (за это снимаются баллы), сужать их (за это баллы добавляются) и передвигать их (чем дальше расположен диапазон от центра, тем больше баллов Вы получите).

В Stars! параметры планет определяются случайным образом при генерации карты для новой игры. Гравитация и температура планет распределяются по нормальному закону с центром, расположенным в середине всего диапазона значений этих параметров. Это означает, что на карте будет несколько больше планет с температурой и гравитацией, близких к средним значениям, чем к крайним. Радиация распределяется равномерно по всему диапазону.

Таким образом, если Вы выберете центральные диапазоны для всех трех параметров, то получите больше пригодных планет, чем с крайними диапазонами. Однако, чтобы компенсировать это, Stars! размещает в коре планет с крайними значениями пара-

метров гораздо больше минералов. Ваша родная планета всегда будет иметь оптимальные параметры, поэтому выбор крайних диапазонов снабдит Вас минералами, которые, однако, надо будет еще выкопать. Большим недостатком крайних диапазонов является то, что в перспективе такая раса сможет с помощью терраформирования населить только те планеты, параметры которых примыкают к диапазону с одной стороны, тогда как при центральном диапазоне — с обеих сторон. Именно поэтому Вы получаете баллы за удаление диапазона от центра. Я нередко использую отклонение и сужение диапазонов, чтобы скомпенсировать преимущества, получаемые на других этапах создания расы.

Скорость роста населения чрезвычайно важна, поскольку население генерирует ресурсы, работает на фабриках и в шахтах, а также используется в качестве солдат при атаке либо защите планет. Максимальное значение этого параметра составляет 15%, что совсем немного, поскольку на большинстве планет (кроме домашних) реальная скорость размножения редко будет превышать 10% за ход. Не рекомендуется зарабатывать баллы, снижая скорость размножения.

Иммунитет к планетным факторам также обычно брать не стоит, поскольку он обходится очень дорого. Тем не менее некоторые стратегии могут требовать иммунитета к тому или иному фактору. Например, Вы можете полностью отказаться от технологий Energy и Biology, чтобы сконцентрироваться на развитии остальных. Если Ваша раса получит иммунитет к температуре, можно будет развить биологию только до 3 уровня, что позволит терраформировать гравитацию и радиацию.

Этап 3 (эффективность населения). Параметры, устанавливаемые на этом этапе, самые важные. Здесь Вы определяете стоимость постройки, максимальное количество и эффективность шахт и фабрик, а также количество ресурсов, генерируемое населением помимо фабрик. Чем больше ресурсов будут генерировать планеты, тем быстрее Вы буде-

те строить корабли и развивать технологии, что в конечном счете неизбежно обеспечит Вам победу. Большое количество ресурсов также скажется на Вашем общем счете. На третьем этапе создания расы определяются следующие параметры:

1. Сколько кланов колонистов требуется для того, чтобы генерировать 1 ресурс за ход (от 8 до 25, по умолчанию — 10).

2. Сколько ресурсов за ход вырабатываются 10 фабриками (от 5 до 15, по умолчанию — 10).

3. Сколько ресурсов требуется для постройки одной фабрики (от 5 до 25, по умолчанию — 10).

4. Каким количеством фабрик могут управлять 10 000 колонистов (от 5 до 25, по умолчанию — 10).

5. Максимальная производительность 10 шахт при 100% концентрации минералов (от 5 до 25 кТ, по умолчанию — 10).

6. Сколько ресурсов требуется для постройки одной шахты (от 2 до 15, по умолчанию — 5).

7. Каким количеством шахт могут управлять 10 000 колонистов (от 5 до 25, по умолчанию — 10).

8. Наконец, есть еще флаг «Фабрики требуют меньше минералов». По умолчанию для строительства каждой фабрики требуется по 2 единицы минералов каждого типа, но если этот флаг установлен, это количество сокращается вдвое.

Во многих играх аналогичного типа все или почти все промышленные ресурсы генерируются фабриками. В *Master of Orion* население также вносит свою лепту, однако в этой игре фабрики отстраиваются сравнительно быстро и после этого дают гораздо больше ресурсов, чем население, особенно на высоком уровне технологии. В *Stars!* все обстоит по-другому. Проанализировав параметры расы, устанавливаемые по умолчанию, можно легко заметить, что 10 кланов, которые сами по себе дают 1 ресурс за ход, могут управлять не более чем одной фабрикой, также дающей 1 ресурс за ход. При этом

фабрика стоит целых 10 ресурсов (не говоря уже о минералах) и, следовательно, окупается только за 10 ходов.

Существуют два способа увеличения производительности и максимального количества фабрик либо за счет повышения производительности и максимального количества населения. Эти стратегии принципиально различны, и их следует рассмотреть подробнее.

Если Вы ориентируетесь на фабрики, Ваша стратегия направлена на достижение преимущества не в начале, а в середине и в конце игры, поскольку на постройку фабрик требуется значительное время. Если увеличить количество ресурсов от 10 фабрик до 13, а максимальное количество фабрик на 10 000 колонистов до 15, то после постройки фабрик они будут давать вдвое больше ресурсов, чем население. Очень важно удешевить фабрики (параметр 3) и сэкономить минералы (включить флаг 8). Ускоренное строительство фабрик приводит к острой нехватке минералов, тем более что улучшение всех перечисленных параметров обычно частично окупается ухудшением параметров шахт. Как правило, шахты не достраиваются до максимального возможного количества, так как, если концентрация минерала на планете низкая, его выгоднее привозить с другой планеты. Стоимость шахт обычно можно увеличить, а максимальное количество — уменьшить без каких-либо опасений.

Фабричная стратегия, в принципе, не требует от игрока широкой экспансии. С точки зрения этой стратегии, новые колонии окупаются слишком медленно, так как низкая скорость роста населения (из-за недостаточно хороших условий проживания) не позволяет быстро строить фабрики. Кроме того, корабли-шахтеры игрока не смогут снабжать минералами, необходимыми для постройки фабрик, большое количество колоний. Таким образом, эта стратегия позволяет игроку сократить диапазоны допустимых планетных факторов расы (этап 2). Какой бы «нежной» ни была раса, на ее домашней планете всегда

будут идеальными для нее условия, следовательно, Вы получите значительное преимущество с самого начала игры. Крайние диапазоны даже выгоднее, так как обеспечивают больше минералов на родной планете. Эта «крайняя» фабричная стратегия пригодна только в очень маленьких Вселенных, иначе противники очень быстро нагонят в силу большого количества колоний. Но Вам в любом случае придется сократить количество пригодных планет в качестве платы за повышенное производство.

Стратегия размножения населения, наоборот, основана на широкой экспансии. Конечно, Ваши колонисты должны размножаться с максимальной скоростью и давать 1 ресурс на 8 кланов, а не на 10. Кроме этого, Вы должны обеспечить их иммунитет к 1—2 или даже всем трем планетным факторам, чтобы увеличить скорость роста. Для расплаты можно ухудшить параметры фабрик, которые Вы все равно строить не собираетесь. Примерно такую же стратегию используют компьютерные игроки. Для человека она несколько неудобна, поскольку приходится управлять большим количеством планет.

ЭТАП 4 (ВЫБОР СПЕЦИАЛЬНЫХ ДОСТОИНСТВ И НЕДОСТАТКОВ). В игре существует множество специальных отличий, которые может иметь Ваша раса. Среди них есть как достоинства, некоторые из которых могут быть важнейшим звеном в Ваших планах, так и недостатки, которыми можно оплатить достоинства.

ДОСТОИНСТВА

Cheap colonization. Вы получаете специальный корпус для дешевых колонизационных кораблей (Mini-Colonizer) и специальный двигатель для этого корпуса — Settler's Delight. В результате Ваши колонизационные корабли стоят намного дешевле обычных и очень легкие, даже с полной загрузкой, что позволяет им летать на Warp 6 или даже Warp 7. Это, несомненно, резко повышает скорость Вашей экспансии. Цена 36 баллов.

Improved Fuel efficiency. Ваши корабли будут сжигать на 15% меньше топлива; кроме того, Вы сможете строить два дополнитель-

ных двигателя: Fuel Miser и Trans-Galactic Miser Scoop. Цена 85 баллов.

Advanced Remote Mining. Вы сможете строить маленькие шахтные корабли (корпус Midget Miner) с самого начала игры, оснащая их слабыми роботами (Robo-Midget Miner). В конце игры Вам будет доступен огромный корпус Ultra-Miner и сверхмощный шахтный робот Robo-Ultra Miner. Цена 50 баллов.

Improved Cloaking. Вы получаете Transport Cloak, с помощью которого можно скрывать от противника невооруженные корабли в самом начале игры. В дальнейшем, с развитием технологий, Вы получите самый сильный Ultra-Stealth Cloak и Chameleon Scanner, который тоже помогает скрыть корабль от вражеских сканеров. Вы сможете строить Stealth Bomber'ы, которые доступны и при Extra Hull Designs (см. ниже). Цена 51 балл.

Colonists attack better. Если Вы сбрасываете десант на вражескую планету, Ваши колонисты атакуют так, как если бы их было на 25% больше. Цена 30 баллов.

Colonists defend better. Если враг атакует Вашу планету, то Ваши колонисты защищаются на 20% эффективнее. Цена 29 баллов.

Total Terraforming. Вы получаете возможность терраформировать планеты сильнее и дешевле, чем обычно. Цена 74 балла.

Cheap Starbases. Ваши орбитальные базы стоят гораздо дешевле — по 50 кТ каждого минерала и 100 ресурсов. Без этого преимущества они будут стоить 500+25+250/500. Это важное преимущество стоит всего 24 балла.

Better battle initiative. Ваши корабли в бою будут передвигаться чуть-чуть быстрее обычного, то есть в схватке с кораблями того же класса будут ходить и стрелять первыми. Цена 71 балл.

Extra hull designs. Позволяет использовать корпуса Super Cruiser, Privateer, Rogue и Fuel Transport. Кроме этого, Вы сможете строить Miner'ы (если не возьмете недостатка Only Basic Remote Mining), а также Stealth

Bomber'ы, которые доступны и при Improved Cloaking. Цена 92 балла.

Mineral Alchemy. Вы получаете возможность использовать «алхимию» в традициях VGA Planets — преобразовывать ресурсы в минералы. За каждые 25 ресурсов Вы получите по 1кТ каждого минерала. Это очень ценное преимущество, особенно в том случае, если Вы планируете добиться индустриального превосходства над противником. Без алхимии часто приходится отказываться от реализации того или иного плана из-за нехватки буквально пары килотонн минералов. Цена 55 баллов.

НЕДОСТАТКИ

No Super Freighters. Вы не сможете строить Super Freighter'ы и Galleon'ы. В принципе, этими корпусами можно пожертвовать, чтобы отыграть 85 баллов.

No Ramscoop Engines. Вы не сможете строить двигатели, работающие без топлива: Sub-Galactic Fuel Scoop, Trans-Galactic Fuel Scoop, Trans-Galactic Super Scoop и Radiating Hydro-Ram Scoop. Без этих двигателей играть намного труднее, особенно полезны они на кораблях-шахтерах, которые имеют небольшие топливные баки. Но за отказ от этих двигателей Вы получите 150 баллов.

Only basic remote mining. Вы не сможете строить Miner'ы и Maxi-Miner'ы, а также шахтных роботов Robo-Miner, Robo-Maxi-Miner и Robo-Super-Miner. Этот недостаток практически лишает Вас возможности строить приличные корабли-шахтеры, если только Вы не взяли преимущество Advanced remote mining. За этот недостаток Вы получите 111 пунктов.

No warship cloaking. Вы не сможете строить вооруженные корабли-невидимки. Разумеется, при этом преимущество Improved Cloaking сильно девальвируется, и брать его не стоит. Вы получаете 95 пунктов.

No smart bombs. Вы не можете строить бомбы, которые убивают большей частью только население. Без этих бомб довольно часто можно обойтись и получить 86 баллов.

No planet defenses. Вы не сможете строить какие-либо защитные установки на планетах.

Это означает, что Вам придется охранять свои планеты с помощью кораблей. Собственно говоря, я довольно часто обходился без планетной защиты, поэтому вполне можно отказаться от нее, тем более что за это дается целых 138 баллов.

No advanced warship hulls. Вы не сможете строить бомбардировщики B-52, Battleship'ы и Super Battleship'ы. Этот недостаток совсем не ощущается до конечной стадии игры, поскольку эти корабли требуют высокой технологии. Если Вы рассчитываете победить довольно быстро, можно отказаться от этих кораблей и выиграть 146 баллов.

No advanced scanners. Вы не сможете строить сканеры, определяющие параметры планет и составы флотов на их орбитах, — ни планетные, ни корабельные. Это очень серьезный недостаток, которого по возможности следует избегать, несмотря на плату в 116 баллов.

Low starting population. Население Вашей родной планеты в начале игры на 20% меньше обычного. Это может резко замедлить Ваше развитие, особенно при невысокой скорости роста населения либо при проведении широкомасштабной экспансии. Тем не менее, за это дают очень много баллов — целых 216!

No advanced armors/shields. Вы не сможете строить две самые совершенные корабельные брони и два самых лучших энергощита. Этот недостаток практически сводит на нет все преимущества тяжелых кораблей, поэтому, если Вы решитесь на это, берите заодно и No advanced warships. Тогда можно будет направить выигранные баллы на что-нибудь полезное, что позволит выиграть быстро, не доходя до высоких технологий. За отказ от хорошей корабельной защиты Вы получите 163 балла.

Home planet initial stats public. На первом ходу игры все игроки узнают расположение Вашей родной планеты. Это очень опасно, поскольку это поможет им выяснить направление Вашей экспансии и помешать ей. Поэтому Вы получаете 101 балл за этот недостаток.

Кроме индустриальной стратегии (плана получения ресурсов), Вы также должны продумать свою минеральную стратегию, то есть способы добычи минералов. Таких способов три: с помощью планетных шахт, с помощью кораблей-шахтеров и посредством алхимии.

На планетные шахты полагаться нельзя даже на родной планете, поскольку концентрация некоторых минералов может оказаться слишком низкой. Алхимия обходится слишком дорого и практически используется только для «латания дыр», т. е. при небольшой нехватке минералов. В любом случае Вы должны установить параметры расы, облегчающие добычу минералов: для шахт можно повысить их выработку, а для алхимии требуется соответствующее преимущество.

Корабли-шахтеры намного выгоднее и удобнее остальных способов добычи минералов. Они могут вытесняться стационарными шахтами только у тех рас, которые способны заселить практически все планеты. Если Ваша раса не такая, то все непригодные для жизни планеты Вы будете считать минеральными рудниками. В этом случае Вы не должны брать Only basic remote mining. Преимущество Advanced remote mining может помочь в начале и в конце игры.

ЭТАП 5 (СКОРОСТЬ ИССЛЕДОВАНИЯ ТЕХНОЛОГИЙ). На этом этапе Вы можете определить, какие технологии Вы желаете развивать быстрее обычного, какие с нормальной скоростью и какие медленнее (на 25%). Разумеется, Вы потеряете баллы за ускорение исследований и получите их за замедление. Многие стратегии основываются на ускоренном освоении одной области технологии за счет других областей (например, значительное преимущество в Construction позволит Вам построить мощные корабли, хотя их компоненты могут быть недостаточно совершенными).

Следует отметить, что количество баллов, которое «стоит» каждое преимущество либо недостаток, *непостоянно и зависит от общего баланса* баллов расы, полученных на

соответствующем этапе ее создания. Например, за ускорение исследований в одной области Вы заплатите 49 баллов, в двух — уже 181, а в трех — 449 баллов. Это правило усложняет выбор нужных параметров. Для того чтобы добиться значительных отклонений от «стандартной» расы в ключевых областях, существуют два способа. Во-первых, можно стремиться на каждом этапе компенсировать баланс достоинств и недостатков расы, что позволит сохранить общий баланс баллов. С другой стороны, можно на отдельных этапах допускать большой расход баллов, чтобы впоследствии компенсировать его многочисленными недостатками на других этапах.

Если Вы собираетесь получить значительное превосходство в ресурсах по сравнению со «средними» значениями, то можно согласиться на замедление всех исследований на 25% (рассчитывая на то, что повышенное количество ресурсов может легко компенсировать отставание). За замедление Вы получите целых 560 баллов, которые можно потратить на полезные способности расы.

Приступая к дизайну собственной расы, нужно обязательно учитывать привычки и психологию противников. Кроме того, нельзя не принимать в расчет количество игроков, размеры Галактики, в которой должна развиваться раса, и среднее расстояние между планетами (плотность Галактики). Чем больше планет приходится на одного игрока, тем выгоднее проводить широкую экспансию, а чем больше расстояния между планетами и размеры галактики, тем большее значение приобретают хорошие двигатели. Компьютерные игроки обычно используют экспансионистскую стратегию и имеют преимущество Cheap colonization. Они, как правило, могут заселить практически все планеты и быстро размножаются, но их фабрики и шахты малоэффективны. Вы можете использовать различные стратегии, от которых будут зависеть параметры Вашей расы.

Например, вот очень неплохая раса Industroid'ов:

1. Gravity 0,52g—6,80g, Temp -96—176°C, Radiation 17—83 mR, Max Growth 15%.

2. 1 ресурс на 9 кланов, 10 фабрик дают 15 ресурсов за ход, фабрика стоит всего 5 ресурсов и требует вдвое меньше минералов, 10 000 колонистов могут работать на 20 фабриках, 10 шахт дают не более 5 кТ каждого минерала за ход, каждая шахта стоит 15 ресурсов, 10 000 колонистов могут работать всего на 5 шахтах.

3. Cheap colonization, Cheap starbases, Extra hull design, Mineral Alchemy, No super freighters, No warship cloaking, No smart bombs, No planetary defenses, Low starting population.

4. Все технологии развиваются на 25% медленнее.

Industroid'ы пожертвовали шахтами и технологиями ради фабрик. Шахты у этой расы стоят дороже и дают вдвое меньше минералов, зато фабрики окупаются втрое быстрее (стоят вдвое дешевле и работают в 1,5 раза лучше). Раса быстро размножается и способна быстро заселить близлежащие планеты в самом начале игры. Население также работает эффективнее обычного, что облегчает развитие новых колоний. Эта раса может выиграть в любых условиях, хотя ее развитие может замедлиться при нехватке либо низкой концентрации минералов на родной планете. В начале игры возникают некоторые проблемы с двигателями (для получения приличного двигателя Daddy Long Legs 7 придется получить 5-й уровень Propulsion). Кроме этого, Industroid'ы в основном полагаются на корабли-шахтеры, поэтому нужно как можно быстрее получить 2-й уровень Construction и 1-й Electronics для постройки Mini-Miner'ов. Победа обычно достигается в конце игры за счет более развитой технологии и промышленности.

А вот пример расы, опирающейся в основном на производительность населения (я назвал ее Vacilloids):

1. Gravity 0,27—3,20g, иммунитет к температуре и радиации, скорость размножения 15%.

2. 1 ресурс на 9 кланов, 10 фабрик производят 5 ресурсов за ход, 1 фабрика стоит 25 ресурсов, 10 000 колонистов управляют 5 фабриками, 10 шахт дают до 10 кТ каждого минерала за ход, каждая шахта стоит 3 ресурса, 10 000 колонистов управляют 5 шахтами.

3. Cheap colonization, Cheap starbases, No super freighters, No ramscoop engines, Only basic remote mining, No warship cloaking, No smart bombs, No planetary defenses, No advanced warships, Low starting population, No advanced armors/shields.

4. Все технологии развиваются на 25% медленнее.

Эта раса приспособлена для того, чтобы захватить практически все планеты как можно быстрее. Два иммунитета приводят к тому, что население на колонизированных планетах растет довольно быстро. Именно оно и является основной производительной силой, так как фабрики дороги и неэффективны. Зато бациллоидам не приходится строить корабли-шахтеры, поскольку шахты им обходятся дешево, и можно просто перевозить минералы с богатых планет на бедные. Эта раса часто выигрывает по очкам за счет количества колонизированных планет и орбитальных баз (последние можно строить чуть ли не на каждой планете, поскольку они дешево стоят).

Наконец, приведем пример еще одной расы — *милитаристской* (Monsteroid'ы):

1. Gravity 0,27—3,68g, Temp -128—128°C, Radiation 23—83 mR, скорость размножения 15%.

2. Один ресурс на 10 кланов, 10 фабрик производят 15 ресурсов за ход, каждая фабрика стоит 8 ресурсов и вдвое меньше минералов, 10 000 колонистов управляют 11 фабриками, каждые 10 шахт дают до 5 кТ каждого минерала, каждая шахта стоит 15 ресурсов, 10 000 колонистов управляют 5 шахтами.

3. Improved fuel efficiency, Advanced remote mining, Cheap starbases, Better battle initiative, Extra hull designs, Mineral alchemy, No super freighters, No warships cloaking, No

smart bombs, No planetary defenses, Low starting population.

4. Energy, Electricity и Biology развиваются на 25% медленнее, а Weapons, Construction и Propulsion — на 25% быстрее.

Эта раса отлично приспособлена к галактической войне. Даже если в начале игры противникам удастся обогнать монстероидов по количеству колоний, к концу они построят сверхмощные корабли и уничтожат всех врагов. Эта раса получает большую часть ресурсов от фабрик, а минералы добываются с помощью раскапывания незаселенных планет кораблями-шахтерами, которые можно строить с самого начала игры. Бонус Improved fuel efficiency помогает экономить топливо и предоставляет два дополнительных двигателя. Следует как можно быстрее получить 10-й уровень Construction, чтобы строить Super Cruiser'ы.

Независимо от параметров расы, ее задачи и основные цели в начале игры будут примерно одинаковыми, поэтому можно привести некоторые советы по последовательности развития технологий. На первом ходу игры раса имеет по 10 шахт и фабрик на домашней планете и 250 кланов населения (200, если Low starting population). На орбите родной планеты есть один корабль-разведчик и один колонизационный корабль. Мы приведем *ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ РАЗВИТИЯ ДЛЯ «СРЕДНЕЙ» РАСЫ, НЕ ИМЕЮЩЕЙ КАКИХ-ЛИБО ПРЕИМУЩЕСТВ ИЛИ НЕДОСТАТКОВ.*

1. Развить Propulsion до 3-го уровня, чтобы получить двигатель Long Hump 6. Это значительно повысит скорость Вашей экспансии и позволит патрулировать более широкую зону.

2. Поднять Electronics до 1-го уровня, чтобы получить Rhino Scanner, который позволит засекаать вражеские корабли на расстоянии, а также планетный сканер Viewer 90.

3. Поднять Weapons до 2-го уровня, чтобы получить приличное оружие для патрульных кораблей Yakimora Light Phaser. После этого

Вы сможете строить вооруженные Scout'ы с неплохим сканером, которые будут перехватывать вражеские Mini-Colony Ship'ы. Кроме этого, Вы получите первую бомбу Lady Finger Bomb, которая вскоре понадобится.

4. Поднять Construction до 1-го уровня, чтобы строить Mini-Bomber'ы с двумя Lady Finger Bomb'ами. Поскольку в период начальной экспансии противник совсем не строит защитных установок на своих планетах и не имеет защитных эскадр, даже такие слабые бомбардировщики могут легко уничтожить одну вражескую колонию за другой.

5. Поднять Construction до 3-го уровня, чтобы получить возможность строить Destroyer'ы и Medium Freighter'ы. К этому времени Вам уже понадобятся транспорты для перевозки минералов и населения. Чаще всего транспорты используются для захвата полезных вражеских планет. Вражеские колонии на непригодных для Вашей расы планетах лучше уничтожать бомбардировщиками. Истребители требуются для охраны тех и других. Они также способны блокировать вражеские базы, если Вы их найдете, хотя бы на несколько ходов.

6. Поднять Biology и Energy до 1-го уровня, чтобы получить технологию терраформирования планет по всем параметрам на 3%. Скорее всего, к этому времени у Вас уже появятся планеты, пригодные для обитания после терраформирования.

7. Поднять Construction до 4-го уровня, а Electronics до 2-го, чтобы получить возможность строить Robo-Miner'ы.

8. Поднять Propulsion до 5-го уровня, чтобы получить двигатель Daddy Long Legs 7.

9... и т. д.

ВТОРАЯ ВЕРСИЯ STARS! по стилю напоминает первую, но гораздо богаче, многограннее и лучше сбалансирована. Сейчас мы опишем *НАИБОЛЕЕ ЗНАЧИТЕЛЬНЫЕ ОТЛИЧИЯ ВТОРОЙ ВЕРСИИ ОТ ПЕРВОЙ.*

1. *Самое важное различие, в корне изменившее стратегию игры, — это, несомнен-*

но, введение минных полей. Эта идея перекочевала из VGA Planets, однако многие детали изменились. Минное поле представляет собой круг с центром в той точке, где были поставлены мины, и радиусом, пропорциональным корню из количества мин. Чтобы поставить мины, требуется построить корабль особой конструкции, имеющий специальные постановщики (Mine Layers). В отличие от VGA Planets, сами мины в этой игре бесплатные, то есть Вы можете поставить любое их количество, если не помешают противники. Единственное, что мешает засеять минами всю Галактику, — это естественное исчезновение некоторой части мин на каждом ходу (видимо, вследствие взаимной аннигиляции). На своих минах корабли не подрываются.

В Stars!2 существует три типа мин: *обычные* срабатывают на все корабли и наносят некоторые повреждения, *паутинные* не повреждают, а останавливают все корабли противников, а *дискриминационные* взрываются только при прохождении кораблей с массой не менее 200 кТ, и при этом наносят значительные повреждения. Мины срабатывают не всегда: аналогично VGA Planets существует определенная вероятность попадания на мину при пролете 1 светового года в минном поле каждого типа. Особенно опасны мины для кораблей с двигателями, работающими без топлива (RamScoop engines), поскольку эти двигатели засасывают межзвездный газ, а вместе с ним и мины. Для защиты корабля от мин (если расположение минного поля известно) требуется лететь на очень малой скорости, чтобы детекторы мин не замечали корабль. Каждый тип мин имеет свою «безопасную» скорость.

Ниже приводится *СВОДНАЯ ТАБЛИЦА ПАРАМЕТРОВ МИН*. Параметры для кораблей с RamScoop engines приводятся в скобках.

	Обычные	Дискриминационные	Паутинные
Вероятность срабатывания на 1 св. год	1%(3%)	1%(3%)	10%(20%)
«Безопасная» скорость пролета поля	4(3)	4(3)	3(2)

Повреждение, получаемое каждым кораблем подорвавшегося флота	100(200)	500(750)	—
Минимальное суммарное повреждение подорвавшегося флота	500(700)	2000(3500)	—

Количество мин, выставляемое флотом за один ход, зависит от количества и типа постановщиков мин на входящих в него кораблях. Например, постановщик Mine Dispenser 80 за один ход ставит 80 обычных мин. Флот может одновременно ставить мины разных типов, которые образуют различные минные поля.

В Stars!2 мины используются для достижения двух основных стратегических целей: защиты собственных границ и блокирования баз противника. Поскольку мины ничего не стоят, очень выгодно окружить границы своей империи плотными минными полями, которые задержат или уничтожат агрессоров и позволят Вам сократить размеры патрульных флотов. Один мощный флот может патрулировать большой сектор Галактики, если он передвигается с высокой скоростью, а противники вынуждены медленно пробираться сквозь мины. Постановка же минного поля вокруг вражеской базы приведет к тому, что всем кораблям, которые будут построены на этой базе, придется с риском преодолевать мины либо тратить много времени на выход из поля на «безопасной» скорости. Кроме этого, минное поле может блокировать подвоз минералов на базу.

Уничтожить мины могут любые корабли, имеющие лучевое оружие. Каждая лучевая пушка может за один ход уничтожить определенное количество мин, равное произведению ее мощности на дальность выстрела. Если Ваша эскадра направляется к вражеской планете для ее захвата и неожиданно наткнется на минное поле, то она может не снижать скорость до «безопасной», а просто уничтожить мины. Для расстрела мин пригоден только лучевое оружие, и это дает ему некоторые преимущества перед торпедами.

Следует отметить, что паутинные мины уничтожаются втрое медленнее, чем остальные (это связано с тем, что они и ставятся в

гораздо меньших количествах, иначе соперничающие расы могли бы завесить «паутиной» всю Галактику!).

2. Во второй версии *Stars!* орбитальные базы обрели реальность и участвуют в обороне планеты наравне с защитным флотом. Теперь Вы можете самостоятельно спроектировать нужную базу, исходя из Ваших оборонительных нужд, а также имеющихся минералов и ресурсов. На базах устанавливаются те же компоненты, что и на космических кораблях. Разумеется, орбитальные базы не могут иметь двигателей, зато их размеры намного превышают размеры всех возможных кораблей, включая суперлинкоры, что позволяет установить совершенно невероятные количества оружия, брони и щитов.

Управление базами и кораблями идентично. Чтобы построить базу, Вы должны создать ее проект, а потом заказать на нужной планете базу по выбранному проекту. Это позволяет легко строить однотипные базы на нескольких планетах. Количество одновременно существующих проектов баз не может превышать 16, как и количество типов кораблей.

На орбите каждой планеты можно поместить не более одной базы. Если Вы построили базу, а впоследствии собираетесь обновить ее оснащение и вооружение, то не придется отдавать старую базу на слом и строить новую с нуля. Достаточно заказать постройку базы нового типа. Это будет считаться обновлением старой базы (Upgrade), и Вам придется заплатить только за те компоненты, которых не было в старом дизайне (часть ресурсов и минералов за выброшенные компоненты возвращается).

Если враг атакует Вашу планету с базой, то она участвует в бою, как неподвижный корабль огромного размера. Поскольку база не может передвигаться, на ней требуется устанавливать самое дальнобойное оружие: если враг получит преимущество в дальнобойности, он просто расстреляет базу с безопасного расстояния. Поэтому на базах в основном устанавливаются торпеды. Однако

это позволяет мощным и быстроходным кораблям врага добраться до самой базы, после чего она будет получать повреждения от взрывов собственных торпед. Очевидно, что база должна иметь мощную защиту. Если атака на базу будет отбита, то все повреждения, нанесенные базе, чинятся со скоростью 10% за ход.

В игре существует несколько типов корпусов орбитальных баз. Простейшая база вообще не способна строить корабли — это орбитальный форт, предназначенный для защиты планеты. Вы можете построить такой форт, если заметите приближающуюся эскадру врагов. Кроме форта, есть «облегченная» база, которая может строить корабли массой не более 200 кТ, обычная база и усиленная, строящие любые корабли.

3. Кроме обычных компонентов, на базах можно устанавливать два специальных типа компонентов, для которых создана особая группа *Orbital*. Это космические телепортационные ворота и ускорители минералов. Оба типа компонентов очень важны и оказывают значительное влияние на стратегию и сам процесс игры.

Космические ворота обеспечивают мгновенное перемещение кораблей между планетами (за один ход), если на обеих планетах есть орбитальные станции с воротами. Существуют разнообразные типы космических ворот, отличающиеся по двум параметрам: максимальной массе перебрасываемого корабля и максимальной дальности переброски. Если попытаться нарушить ограничения, пересылаемый корабль может быть уничтожен (но имеет шанс и проскочить). Наиболее совершенные ворота позволяют перебрасывать любые корабли в какое угодно место Галактики, что резко облегчает транспортировку грузов и оборону планет.

Ускоритель минералов производит пересылку минералов с одной планеты на другую. Это позволяет обойтись без транспортов, которые к тому же нужно конвоировать. Единственный параметр ускорителя — это скорость, до которой он разгоняет минеральные пакеты. Самый слабый ускоритель разгоняет

до Warp 5, а самый сильный — до Warp 13, что недоступно никакому кораблю. Высокая скорость пересылки не только ускоряет получение минералов, но и спасает от разграбления, поскольку любой корабль, подлетевший к минеральному пакету, может забрать из него любые минералы. Однако на той планете, куда посылаются минералы, должен быть установлен ускоритель, по крайней мере, такой же мощности, что и на отправляющей, иначе он не сможет поймать пакет, и минералы обрушатся на поверхность планеты, убивая население и разрушая защитные станции. Чем больше разница между скоростью пакета и скоростью принимающего ускорителя, тем большие разрушения будут нанесены планете, хотя защитные станции и уничтожат часть минералов. Это может использоваться как мощное оружие для разгрома вражеских колоний, но при таком обстреле Вы будете снабжать врага минералами!

При посылке пакета можно определить, с какой скоростью он будет лететь. «Паспортная скорость» ускорителя во многом напоминает оптимальную скорость корабельного двигателя — она наиболее выгодна в большинстве случаев. Однако иногда приходится посылать минералы на меньшей скорости (если на принимающей планете более слабый ускоритель). Кроме этого, можно посылать *неустойчивые пакеты* на скоростях, больших «паспортной». Неустойчивые пакеты в пути постепенно разрушаются: на скорости +1 — по 10% от текущего количества за ход; на скорости +2 — по 25% и на скорости +3 — по 50%. На более высоких скоростях посылать минералы нельзя.

При этом существует одно важное правило: на первом и последнем ходу полета (при отправке и приеме) пакеты не разрушаются, то есть если Ваш пакет может долететь до цели за два хода, то все минералы придут в целости. Это широко используется при отправке минералов с отдаленных шахтерских планет на индустриальные, которые обычно имеют более мощные ускорители и способны поймать все минералы.

Следует отметить, что на формирование и отправку многотысячетонных пакетов затрачиваются некоторые ресурсы, поэтому очень слабо развитая планета может не справляться с регулярной посылкой минералов, даже если они есть в наличии.

4. Набор кораблей, которые получает раса в начале игры, во многом зависит от ее достоинств и недостатков. Например, если Вы имеете Advanced Remote Mining, то получите два Midget Miner'a с самого начала игры, что имеет большое значение, поскольку эти корабли обходятся довольно дорого и в начале игры их просто некогда строить. Многие преимущества изменяют не набор кораблей, а их «начинку»: так, например, иногда Вы получаете Scout'ы со щитом, а иногда — с лазером. Многие преимущества дают Вам некоторый уровень технологии с начала игры, и в этом случае компоненты стартовых кораблей соответствуют этому уровню (допустим, имея Propulsion 3 с начала игры, Вы получите корабли, оснащенные двигателем Long Hump 6, а не Quick Jump 5). Это делает преимущества более ценными и повышает разнообразие игры.

Вообще в списке особенностей расы произошли большие изменения. Многие особенности не являются чисто достоинствами или недостатками, а содержат в себе и то и другое. Например, если взять No Advanced Scanners, то все обычные сканеры будут видеть вдвое дальше.

5. Теперь расы имеют, кроме «достоинств» и «недостатков», еще и «основной путь расы» (Primary Trait). Всего существует 8 таких «путей», и каждая раса обязана выбрать один из них. Ниже приводятся **ОБЩИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ РАЗЛИЧНЫХ ПУТЕЙ:**

Hyper-Expansion — раса в основном ориентируется на ускоренную экспансию. Скорость размножения населения у такой расы вдвое больше обычной, зато на каждой планете может жить вдвое меньшее количество жителей. Только расы этого пути могут строить Mini-Colony ship'ы и двигатели Settler's Delight для этих кораблей. Кроме этого, они получают многоцелевой корпус Metamorph, в

который можно установить практически любые компоненты. В начале игры раса Hyper-Expansion получает один вооруженный разведчик и 3 Mini-Colony ships.

Super Stealth — *скрытная раса шпионов и воров*. Она имеет самые лучшие Cloak'и, а также особую броню, щит и сканер, которые помогают скрывать корабли. Кроме этого, у нее есть специальные сканеры, которые позволяют красть грузы с чужих кораблей и планет! Из технологии данная раса предпочитает Electronics и получает 5-й уровень электроники с самого начала игры. Только расы Super Stealth могут строить Rogue и Stealth Bomber'ы.

War Monger — *раса жестоких профессиональных воинов*. War Monger'ы из всех технологий предпочитают Weapons и получают 5-й уровень оружейной технологии с начала игры. Расы этого пути имеют Better battle initiative, их колонисты атакуют более эффективно, но зато они не видят смысла в планетной защите и не могут ее строить. Только эти расы могут строить Super Cruiser'ы и Dreadnought'ы.

Inner Strength — *раса, умеющая защищаться, а не атаковать*. Она не умеет строить «умные» бомбы, которые убивают только население. Зато она умеет ставить паутинные мины, строить компоненты, отклоняющие вражеские торпеды (Jammers), и особые компоненты, одновременно являющиеся броней и щитом. Только эта раса может строить Super Freighter'ы и Fuel Transport'ы. Колонисты таких рас лучше защищаются, а их базы быстрее ремонтируются (со скоростью 15% за ход против 10% для остальных рас). Планетная защита обходится на 40% дешевле. Кроме этого, колонисты Inner Strength размножаются даже при перевозке на транспортах.

Space Demolition — *раса, специализирующаяся на использовании мин*. Только расы этого пути могут строить дискриминационные мины, а паутинные, кроме них, доступны только Inner-Strength. Два специальных миноукладочных корабля (Mini Mine Layer и Super Mine Layer) могут строить только расы

Space Demolition. Эти расы намного опередили остальные в конструкции мин. Для них «безопасная» скорость прохождения вражеских минных полей на единицу больше обычной. Они могут в любой момент взорвать свое стандартное минное поле, чтобы нанести повреждения находящимся в нем кораблям. Наконец, все их мины снабжены сканерами, и пройти сквозь них незамеченным очень не просто.

Packet Physics — *расы, специализирующиеся на пересылке минеральных пакетов между планетами*. Только эти расы могут строить большинство ускорителей минералов. Кроме того, они могут посылать минералы меньшими порциями, и посылка обходится дешевле. Огромным преимуществом является наличие проникающих сканеров в каждом минеральном пакете, радиус действия которых равен квадрату скорости пакета. Если игра проходит не в крошечной Галактике, то расы Packet Physics начинают игру с двумя планетами, каждая из которых имеет базу и ускоритель минералов. Эти расы предпочитают технологию Energy и имеют 4-й уровень с начала игры.

Interstellar Traveller — *раса космических путешественников*. Она умеет строить космические корабли и ворота лучше остальных рас. Только эти расы умеют строить универсальные ворота, телепортирующие любые корабли куда угодно. Постройка ворот для traveller'ов стоит на 25% дешевле; кроме того, все их ворота засекают параметры всех остальных планет в радиусе пересылки, имеющих ворота. Наконец, корабли этих рас реже разбиваются при перегрузке ворот. В начале игры traveller'ы имеют 5-й уровень Propulsion и Construction, а также получают, помимо обычных разведчика и колонизатора, Destroyer и Privateer.

Jack-of-All-Trades — *ничем не примечательная раса, пытающаяся преуспеть во всех областях одновременно*. Она получает 3-й уровень технологии во всех областях и большое количество различных кораблей с начала игры: Medium Freighter, Mini Bomber, Mini Miner и Destroyer.

6. *Улучшен баланс игры в отношении оружия.* Теперь лучевое оружие требует меньше минералов, а торпеды — больше. Высокотехнологичные пушки требуют больше Boganium'a, чем аналогичные ракеты, зато те требуют гораздо больше ресурсов. Лучевое оружие стало гораздо мощнее (самое мощное орудие превосходит самую мощную торпеду более чем вдвое); кроме того, только оно способно уничтожать мины. Торпеды теперь дают не половину, а только четверть повреждения в обход щитов.

Кроме торпед и пушек/лазеров, появился еще один тип оружия — Area Weapons, которое бьет не по одной клетке карты, а сразу по нескольким. Это оружие доступно только War Monger'am и делится на два класса: Magno Pulse бьет по всем клеткам в некотором радиусе от цели, а Magno Needle — по линии до цели. Основное преимущество этого оружия состоит в том, что после уничтожения щитов оно наносит повреждения каждому вражескому кораблю отдельно.

7. *Улучшен баланс между обычными и «бестопливными» двигателями (RamScoop engines).* «Бестопливные» двигатели стоят несколько дешевле обычных и требуют намного меньше минералов. Кроме того, они преобразуют межзвездный газ в топливо, если лететь на «бесплатной» скорости. Однако корабль с такими двигателями имеет гораздо больше шансов напороться на мину и получает больше повреждений от мин.

8. *Появились случайно возникающие и исчезающие «подпространственные дыры» (wormholes).* Каждая такая «дыра» имеет два конца, и любой корабль, вошедший в нее с одного конца, на следующем ходу возникает в другом. Как правило, расстояние между концами «дыры» довольно велико, и преодолеть его за один ход невозможно ни на каких двигателях, поэтому wormhole представляет собой бесценное средство перемещения.

Идея «подпространственных дыр» проста и наглядна, что придает игре ценный элемент случайности. Оба конца каждой «дыры» постоянно блуждают в пространстве, а сама

«дыра» постепенно рассасывается и исчезает. Чтобы заметить «дыру», требуется иметь хороший сканер, поскольку она частично скрыта (аналогично Cloak'у на 75%). Если «дыра» окажется возле Вашей планеты, это может быть и хорошо, и плохо, поскольку Ваши корабли смогут быстро добраться до планет противника, а вражеские корабли — до Ваших. Нередко «пространственные дыры» позволяют агрессору проникнуть в глубокий тыл, избежав пограничных минных полей и патрульных флотов.

Если Вам попадется «дыра» в самом начале игры, это практически всегда можно считать большой удачей, поскольку она даст Вам возможность колонизировать подходящие планеты в другой части Галактики.

9. *Танкеры не только перевозят топливо, но и служат ремонтными базами для всех кораблей своего флота.* Если в составе флота есть Fuel Transport, то скорость восстановления повреждений для флота увеличивается на 5%, а для Super Fuel X-Port'a — на 10%. Это резко ускоряет ремонт (теперь не приходится отводить корабли на базу для ремонта) и, следовательно, дает крупным кораблям дополнительное преимущество над мелкими. Кроме этого, танкеры всегда генерируют топливо в полете, независимо от типа их двигателей.

10. *Корабли могут разогнаться до Warp 10 на любом двигателе, однако при такой перегрузке двигателей корабль уничтожится с вероятностью 10%.* Большинство двигателей не позволяет достичь Warp 10 просто из-за нехватки топлива, но в критической ситуации эта возможность бывает очень ценной (например, если Ваши корабли не успевают перехватить вражеский бомбардировочный флот). Существует только один двигатель, который не только исключает возможность уничтожения корабля при полете на Warp 10, но и требует при этом менее 100% топлива, — Interspace-10.

ПРАВИЛА БОЯ ВО ВТОРОЙ ВЕРСИИ STARS! гораздо лучше документированы, хотя многие вопросы так и остались непоясненными.

Прежде всего разберемся, как вычисляется боевая скорость кораблей, а потом опишем новые тактики боя и приведем формулы, касающиеся вооружения.

Каждая группа однотипных кораблей (token) в бою имеет собственную *инициативу*, от которой зависит скорость передвижения и очередь стрельбы. Инициатива принимает значения от 0 до 15 и вычисляется по следующей формуле:

Инициатива = оптимальной скорости двигателя - штраф за массу корабля,

где штраф за массу = 6, если корабль весит более 1000 кТ;
= 5, если корабль весит более 500 кТ;
= масса корабля / 100, если он весит менее 500 кТ.

Орбитальные базы имеют инициативу, равную 6. Кроме этого, инициативу можно увеличить с помощью установки специальных компонентов (Maneuvering Jet, Overthruuster), а расы типа War Monger всегда имеют инициативу, увеличенную на 1. Очевидно, расовое преимущество Better battle initiative в первой версии игры означало то же самое.

Реальная скорость корабля в бою (то есть количество клеток, которое он проходит за один ход) равна (инициативе+1) / 2 и может находиться в пределах от 1 до 8 клеток. Очередность хода соблюдается по следующему правилу: корабли с большей инициативой *передвигаются последними и стреляют первыми*. Это правило приводит к тому, что более быстрый корабль, оснащенный оружием, действующим на большом расстоянии, может некоторое время расстреливать менее подвижного противника с безопасной дистанции.

От инициативы корабля зависит скорость его выхода из боя по тактике Run Away as fast as possible, которая обычно устанавливается для невооруженных кораблей и бомбардировщиков. Чтобы выйти из боя, кораблю требуется 2 раунда либо (6 — token speed), в

зависимости от того, что больше. Логично предположить, что token speed — это скорость корабля в бою, но в документации также есть примечание, что корабли, у которых token speed больше 10, тратят на выход из боя на 1 раунд меньше, а корабельная скорость не может превышать 8. Возможно, здесь имеется в виду инициатива.

Очень важное правило касается кораблей, имеющих Cloak'и: по таким кораблям *нельзя стрелять в первом раунде боя*. Это повышает шансы транспортов и бомбардировщиков выйти из боя. Очевидно, что расы Super Stealth получают преимущество, поскольку могут строить Transport Cloak с самого начала игры.

Во второй версии STARS! ДОБАВИЛОСЬ НЕКОЛЬКО НОВЫХ БОЕВЫХ ТАКТИК:

Lightning strike — аналогично атаке при Keep at the Optimal range, но при этом корабли выигрывают в скорости за счет защищенности. При этой тактике инициатива увеличивается на 4 пункта (а скорость на 2 клетки за ход), но броня и щиты действуют только на 25%. Эту тактику можно использовать, если оружие Ваших кораблей стреляет дальше, но у врагов лучшие двигатели — например, большой отряд мелких торпедоносцев может успеть разгромить врага, даже не подвергаясь обстрелу. Если Вы планируете использовать дешевые корабли-ловушки, которые отвлекали бы на себя вражеские торпеды, можно поставить на них лучевое оружие и задать тактику Lightning Strike. Это приведет к тому, что корабли-ловушки войдут в ту же клетку, в которой находятся корабли противника, и те сами пострадают от разрывов собственных торпед. Чаще всего Lightning Strike используется против невооруженных кораблей, если у Вас нет хороших двигателей. В самом начале игры, когда Ваши вооруженные разведчики должны уничтожать вражеские Mini-Colony Ship'ы, они должны использовать Lightning Strike, иначе враг успеет выйти из боя, пока Ваш корабль до него доберется.

Defensive Advance — полная противопо-

ложность *Lightning Strike*. Это также атака при *Keep at the Optimal range*, но здесь корабли проигрывают в скорости, усиливая защиту. Инициатива кораблей уменьшается на 4 пункта (2 клетки за ход), но их броня и щиты действуют на 25% эффективнее. Эта тактика обычно используется, если сражающиеся корабли примерно одинаковы по классу — усиление защиты позволяет перетянуть чашу весов на свою сторону. *Defensive Advance* часто применяется крупными кораблями, особенно в конце игры, когда двигатели кораблей позволяют им атаковать врагов на первом же ходу, несмотря на замедление. Если Вы собираетесь атаковать вражескую базу с помощью торпед, практически всегда следует использовать *Defensive Advance*, поскольку при этом Вы «бесплатно» получаете усиление защиты.

Тактики **Self Destruct** — корабль действует как брандер, то есть подходит к противнику поближе и взрывается. Существует несколько тактик *Self Destruct*, различающихся только расстоянием от врага, на котором корабль подрывается. К сожалению, в игре не описывается, какое повреждение при этом получает вражеский корабль и от чего оно зависит. Очевидно, чем крупнее взрываемый корабль и чем ближе к нему происходит взрыв, тем больше повреждение.

Сейчас мы более подробно опишем *ПРАВИЛА ДЕЙСТВИЯ РАЗЛИЧНЫХ ВИДОВ ОРУЖИЯ В STARS!2: ЛУЧЕВОГО ОРУЖИЯ, ТОРПЕД И AREA WEAPONS*. Многие правила остались неизменными с первой версии игры, но есть и новинки.

Лучевое оружие отличается высокой мощностью удара, однако эта сила уменьшается на расстоянии. Если цель находится в той же либо в соседней клетке, лучевое оружие действует с максимальной силой, на расстоянии в 2 клетки сила уменьшается на 10%, для 3 клеток — на 20% и т. д. Лучевое оружие стреляет в щиты вражеского корабля, пока они не будут полностью пробиты, после чего противник получает повреждения. Если в результате залпа лучевого оружия группа вражеских

кораблей полностью уничтожена, «лишнее» повреждение переносится на следующую вражескую группу, если она находится в той же клетке. Таким образом, из лучевого оружия можно за один выстрел уничтожить множество кораблей.

Торпеды летят очень далеко и не теряют ударной силы при полете, однако по мощности они несколько уступают лучевому оружию. При разрыве торпеды наносят повреждения различных типов:

а) 75% удара проходят сквозь щиты противника, как и для лучевого оружия.

б) 25% удара повреждают броню кораблей, проходя сквозь щиты. Это является основным преимуществом торпед и позволяет легко уничтожать полчища мелких кораблей, защищенных непробиваемыми перекрывающимися щитами.

в) 12,5% удара представляют собой ударную волну и атакуют ВСЕ корабли, находящиеся в той же клетке, что и цель (кроме базы, если атака не была направлена на нее). Ударная волна действует, как *Area Damage*: она атакует через щиты, но если щиты группы кораблей пробиты, то остаток повреждения наносится КАЖДОМУ кораблю из этой группы. Очевидно, что использование мелких кораблей без щитов против врагов, имеющих мощные торпеды, является чистым самоубийством.

Оружие, стреляющее по площадям (*Area Weapons*), появилось только во второй версии *Stars!*. Существует три разновидности *Area Weapons*:

1. Оружие из серии *Magno Pulse* действует подобно торпедам, но повреждает корабли, находящиеся не только в клетке цели, но и во всех клетках, расположенных в некотором радиусе от цели. Всем группам кораблей, расположенным в клетке цели и соседних с ней, наносится повреждение полной силы, на расстоянии 2 клетки — половинной силы и на расстоянии 3 клетки — в четверть силы. Все повреждение действует, как *Area Damage* — подобно ударной волне от торпед. Это оружие позволяет одному крупному кораблю легко перебить целые мириады

мелких. Однако следует отметить, что если врагу удастся подобраться достаточно близко к кораблю, использующему такое оружие, то стреляющий сам будет получать повреждения.

2. Оружие серии Magno Needle скорее похоже на лучевое, чем на торпеды, — оно действует на все корабли, расположенные в клетках, которые находятся на линии между атакующим кораблем и его целью. Корабли в соседней клетке получают полное повреждение, на расстоянии 2 клеток (по линии) — половинное и на расстоянии трех клеток — четверть. Как и Magno Pulse, это оружие дает Area Damage. Если цель располагается не в той же клетке, в которой находится атакующий корабль, то ни один корабль в исходной клетке не получает повреждений. Если же корабль стреляет по своей клетке, то каждая вражеская группа получает удар полной силы с вероятностью 25%.

3. Существует еще один вид оружия, специально введенный в игру для обороны орбитальных баз в начале игры. Это дальнобойное нейтронное орудие Rail Gun, которое стреляет очень далеко и в обход щитов, но наносит маленькое повреждение — всего по 1 пункту каждой группе кораблей в клетке цели. Rail Gun стоит очень дешево и доступно в самом начале игры. База, установленная на родной планете каждого игрока, имеет 16 таких орудий, что позволяет ей в начале игры уничтожить любого агрессора. Если бы база была слабо вооружена, игра слишком зависела бы от случайности: если вражеский Destroyer разнесет Вашу базу на 15-м ходу, игра однозначно проиграна. С другой стороны, нельзя давать игрокам мощное оружие, которое можно устанавливать на корабли, в самом начале игры. Rail Gun представляет собой идеальное решение проблемы. Эти пушки защитят Вашу базу на первое время, но все же они довольно быстро устаревают.

Некоторое отношение к модели боя имеют следующие специальные компоненты, которые могут резко изменить Вашу стратегию формирования флотов и управления ими в бою.

Jammer'ы предназначены для отклонения вражеских торпед. Если на корабле установлены Jammer'ы, то торпеды противника промахиваются с некоторой вероятностью, зависящей от качества и количества Jammer'ов. Существуют Jammer 10, Jammer 20, Jammer 30 и Jammer 50, каждый из которых уменьшает вероятность попадания на соответствующее количество процентов. Кроме этого, Jammer'ы работают кумулятивно. Если, например, поставить 2 Jammer'a 50, то вероятность попадания будет всего 25% ($50\% \times 50\%$). В корабль, имеющий 3 таких Jammer'a, торпеды будут попадать только с вероятностью $1/8$, которой уже можно пренебречь. Однако торпеда, отклоненная Jammer'ом, все еще порождает ударную волну. Все Jammer'ы, кроме Jammer 20, доступны только расам Inner-Strength.

Stasis Sump — специальное устройство Interstellar Traveller'ов, которое абсорбирует половину всего Area Damage, наносимого кораблю, и преобразует его в топливо (по 1 кТ за 10 пунктов повреждения).

Field Dissipater — особое устройство рас Hyper-Expansion, которое ослабляет энергетические поля. Оно ослабляет щиты всех кораблей, находящихся в той же клетке (включая свои), на 25%, причем несколько таких устройств действуют кумулятивно (например, два Dissipater'a заставляют щиты действовать только на 56% (75×75)). Это устройство удобно ставить на крупные и хорошо бронированные корабли без щитов (поскольку щиты все равно будут плохо действовать), вооруженные лучевым оружием и оснащенные мощными двигателями. Такие корабли могли бы быстро добираться до кораблей противника, входить в их клетку и уничтожать, пользуясь ослаблением щитов.

Energy Dampener — специальное устройство рас Packet Physics, которое уменьшает инициативу всех кораблей (в том числе своих) на 4 пункта. Оно чрезвычайно полезно для орбитальных баз, поскольку вражеским кораблям придется долго ползти к базе, чтобы применить лучевое оружие, и за это время база вполне может расправиться с ними. Вообще

Energy Dampener полезен на любых кораблях с дальнобойным оружием, поскольку дает им огромное преимущество над вражескими кораблями с оружием ближнего действия. Кроме того, это устройство может замедлить выход из боя невооруженных кораблей противника, что дает Вам больше шансов их уничтожить.

Сейчас мы приведем ТАБЛИЦЫ ПАРАМЕТРОВ ВСЕХ КОРПУСОВ КОРАБЛЕЙ И ОРБИТАЛЬНЫХ СТАНЦИЙ, ВСЕХ КОМПОНЕНТОВ, ПЛАНЕТНЫХ УСТАНОВОК И Т. П. Многие объекты по названиям совпадают с аналогичными объектами из первой версии игры, но почти всегда у этих объектов из-

менены несколько параметров, иногда в значительной степени, что может повлиять на стратегию игры. Поэтому мы приведем полные таблицы и начнем, как обычно, с корабельных корпусов. Перед этим надо отметить, что в наборе слотов произошли небольшие изменения: появился слот Mine Layer, в который можно устанавливать постановщики мин. Кроме этого, их можно ставить в слоты General Purpose, а в слоты Orbital можно — космические ворота или ускорители минералов (конечно, такие слоты есть только в корпусах орбитальных баз).

Название	Двиг.	Броня	Fuel	Груз	Вес	Цена	Технология	Слоты. Примечание
----------	-------	-------	------	------	-----	------	------------	-------------------

ТРАНСПОРТЫ

Small Freighter	1	50	200	70	25	12+0+17/20	—	Shield/Armor 1, Scanner/Spec 1
Medium Freighter	1	100	275	210	60	18+0+18/36	Const 3	Shield/Armor 1, Scanner/Spec 1
Large Freighter	2	200	600	1200	125	35+0+21/100	Const 8	Shield/Armor 2, Scanner/Spec 1
Super Freighter	3	500	1500	3000	175	45+0+21/125	Const 13	Shield/Armor 5, Scanner/Spec 3, +Inner Strength+

РАЗВЕДЧИКИ

Scout	1	25	50	—	8	4+2+4/10	—	General Purpose 1, Scanner 1
Frigate	1	60	100	—	8	4+2+4/12	Const 6	Shield/Armor 2, General Purpose 3, Scanner 2
Destroyer	1	250	150	—	30	14+3+5/32	Const 3	Weapon 1+1, General Purpose 1, Armor 2

БОЕВЫЕ КОРАБЛИ

Cruiser	2	500	250	—	90	40+5+8/85	Const 9	Shield 1+1, Weapon 2+2, Shield/Armor 2, General Purpose 2
Battle Cruiser	2	950	350	—	160	80+10+150/150	Const 10	Shield 2+2, Weapon 3+3, Shield/Armor 4, General Purpose 3, +War Monger+

Battleship	4	2000	500	—	222	250+25+20/275	Const 12	Weapon 2+2+6+6+4, Armor 6, Shield 8, Mine/Special 2, Scanner 1
Dreadnought	5	3000	650	—	250	275+30+25/400	Const 16	Weapon 6+6+8+8, Weapon/Shield 5+5, Shield/Armor 4+4, Armor 4+4, Mine/Special 2, Scanner 1, +War Monger+

МНОГОЦЕЛЕВЫЕ ТРАНСПОРТНЫЕ КОРАБЛИ

Privateer	1	300	175	250	65	48+3+2/48	Const 4	General Purpose 1+1, Shield/Armor 2, Scanner/Special 1
Rogue	3	550	350	500	100	100+5+5/100	Const 9	General Purpose 2+2, Shield/Armor 3, Mine/Spec 2, Scanner 1, +Super Stealth+
Galleon	4	900	550	1000	125	110+5+5/130	Const 11	General Purpose 3+3, Shield/Armor 2+2, Mine/Spec 2, Special 2, Scanner 2

КОЛОНИЗАЦИОННЫЕ КОРАБЛИ

Mini-Colony Ship	1	10	30	10	8	2+0+2/3	—	Special 1, +Hyper-Expansion+
Colony Ship	1	50	100	25	20	10+0+15/20	—	Special 1

БОМБАРДИРОВЩИКИ

Mini-Bomber	1	50	40	—	28	16+4+8/28	Const 1	Bomb 2
B-17 Bomber	2	250	100	—	69	53+10+10/143	Const 4	Bomb 4+4, Scanner 1
Stealth Bomber	2	225	150	—	70	55+10+15/175	Const 6	Bomb 4+4, Mine/Spec 3, Scanner 1, +Super Stealth+
B-52 Bomber	3	450	150	—	110	90+15+10/280	Const 8	Bomb 4+4+4+4, Scanner 1

КОРАБЛИ-ШАХТЕРЫ

Midget Miner	1	100	30	120	10	10+0+3/20	—	Mining 2, +Adv. Remote Mining+
Mini-Miner	1	150	35	150	80	22+0+6/43	Const 2	Mining 1+1, Scanner/Spec 1
Miner	2	300	45	300	110	32+0+6/110	Const 6	Mining 2+2+1+1, Scanner/Spec 1, +Adv. Remote Mining+
Maxi-Miner	3	450	55	500	110	32+0+6/140	Const 11	Mining 4+4+1+1, Armor/Scanner/Spec 2, -Only basic remote mining-

Ultra-Miner	2	600	80	750	100	30+0+6/130	Const 14	Mining 4+4+2+2, Armor/Scanner/Spec 2
--------------------	---	-----	----	-----	-----	------------	----------	---

РЕМОНТНО-ЗАПРАВОЧНЫЕ КОРАБЛИ

Fuel Transport	1	5	500	—	12	10+0+5/48	Const 4	Shield 1, +Inner Strength+
Super Fuel X-Port	2	12	1000	—	111	20+0+8/70	Const 7	Shield 2, Scanner 1

ПОСТАНОВЩИКИ МИН

Mini Mine Layer	1	75	100	—	10	8+2+5/20	—	Mine 3, Scanner 1, +Space Demolition+
Super Mine Layer	3	800	1000	—	70	55+3+9/80	Const 15	Mine 8+8, Shield/Armor 3, Scanner/Special 3, Mine/Special 3, +Space Demolition+

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ КОРАБЛИ

Meta Morph	3	500	400	300	80	50+10+10/120	Const 10	General Purpose 8+2+2+2+2+1, +Hyper-Expansion+
-------------------	---	-----	-----	-----	----	--------------	----------	--

ОРБИТАЛЬНЫЕ СТАНЦИИ

Orbital Fort	—	250	—	—	—	12+0+7/20	—	Weapon 12+12, Shield/Armor 12+12, Orbital/Special 1, не строит кораблей
Space Dock	—	500	—	—	—	19+0+19/143	Const 4	Weapon 16+16+16, Shield/Armor 16+16+16 Orbital/Special 1, Special 1, +Improved Starbases+, строит корабли до 200 кТ
Space Station	—	1000	—	—	—	60+40+100/300	—	Weapon 16+16+16+16, Shield/Armor 16+16+16+16, Special 2+2, Orbital/Special 1+1, строит любые корабли
Ultra Station	—	2000	—	—	—	80+50+150/400	Const 12	Weapon 16+16+16+16+16, Shield/Armor 16+16+16+16+16, Special 2+2+2, Orbital/Special 1+1, +Improved Starbases+, строит любые корабли

Ниже приводятся ПАРАМЕТРЫ КОРАБЕЛЬНЫХ ДВИГАТЕЛЕЙ:

Название	Warp	Масса	Цена	Техн.	Примечание
Settler's	6 бесплатно	2	1+0+1/2	—	+Hyper-Expansion+
Delight	7 — более 100%				(только Mini-Colony)
Quick Jump 5	5 за 100%	4	3+0+1/3		
Fuel Mizer	До 4 бесплатно, 6 за 100%	6	7+0+0/10	Prop 2	+Improved Fuel Eff.+
Long Hump 6	6 за 100%	10	5+0+1/6	Prop 3	
Daddy Long Legs 7	7 за 100%	15	11+0+3/2	Prop 5	
Alpha Drive 8	8 за 100%	17	16+0+3/28	Prop 7	
Trans-Galactic Drive	9 за 100%, 10 за 150%	25	20+20+9/50	Prop 9	
Interspace-10	10 за 75%	20	18+25+10/60	Prop 11	+No Ramscoop Eng.+
Radiating Hydro-Ramscoop	До 6 бесплатно	10	3+2+9/8	Ener 2 Prop 6	Убивает колонистов, если ИДЕАЛЬНЫЙ уро- вень радиации расы меньше 85 mR -No Ramscoop Eng.-
Sub-Galactic Fuel Scoop	До 5 бесплатно До 7 за 150%	20	4+4+7/12	Ener 2	-No Ramscoop Eng.- Prop 8
Trans-Galactic Fuel Scoop	До 6 бесплатно До 8 за 150%	19	5+4+12/18	Ener 3	-No Ramscoop Eng.- Prop 9
Trans-Galactic Super Scoop	До 7 бесплатно До 9 за 150%	18	6+4+16/24	Ener 4	-No Ramscoop Eng.- Prop 12
Trans-Galactic Mizer Scoop	До 8 бесплатно 9 за 75% 10 за 150%	17	5+2+13/20	Ener 4 Prop 16	-No Ramscoop Eng.- +Improved Fuel Eff.+

Теперь опишем ВСЕ ВИДЫ ОРУЖИЯ, доступные в игре:

Название	Сила	Дальность	Масса	Цена	Технология.	Примечание
AREA WEAPONS						
Rail Gun	1	9	50	1+1+0/1		
Magno Pulse Mark I	85	2	2	5+12+0/105	Weap 9, Bio 5	радиус 1, +War Monger+
Magno Pulse Mark II	175	3	3	6+14+0/115	Weap 16, Bio 8	радиус 2
Magno Pulse Mark III	380	4	4	6+16+0/125	Weap 23, Bio 16	радиус 3, +War Monger+
Magno Needle SE	150	3	1	6+16+0/105	Weap 11, Bio 7	+War Monger+
Magno Needle LE	275	4	2	7+32+0/115	Weap 17, Bio 13	

Magno Needle LX	580	5	3	7+64+0/125	Weap 24, +War Monger+ Bio 19
-----------------	-----	---	---	------------	---------------------------------

BEAM WEAPONS

Laser	15	1	1	0+2+0/1	
X-Ray Laser	35	2	2	0+2+0/1	Weap 3
Yakimora Light Phaser	70	1	1	3+12+3/6	Weap 5, Energy 1
Wide-Beam Mine Phaser	50	4	3	3+8+2/5	Weap 6, +Inner Strength+, Energy 1 уничтожает 500 мин за ход
Phaser Bazooka	100	2	2	2+14+2/5	Weap 7
Mini Blaster	175	1	2	5+2+25/11	Weap 4, Elect 8
Heavy Blaster	150	3	3	4+1+30/8	Weap 6, Elect 10, Energy 2
Gatling Neutrino Cannon	250	1	2	8+50+10/25	Weap 13
Big Mutha Cannon	235	3	3	8+45+8/20	Weap 16
Disruptor	420	2	1	8+60+10/45	Weap 20, Energy 3
Mega Disruptor	400	3	2	6+55+7/40	Weap 22
Streaming	610	2	1	10+15+15/70	Weap 24
Anti-Matter Pulverizer	600	3	2	5+60+10/60	Weap 26, Energy 4

TORPEDOES

Alpha Torpedo	8	4	15	0+4+5/6	
Beta Torpedo	24	4	18	1+10+5/20	Weap 3
Gamma Torpedo	55	5	21	5+20+10/50	Weap 5, Prop 1
Delta Torpedo	85	6	24	1+25+10/70	Weap 7, Prop 1
Epsilon Torpedo	75	8	27	5+30+15/95	Weap 9, Prop 2
Rho Torpedo	110	6	30	1+30+15/110	Weap 11, Prop 2
Tao Torpedo	140	8	33	5+35+20/130	
Upsilon Torpedo	190	9	30	8+40+20/150	Weap 19, Prop 5
Omega Torpedo	270	9	27	8+40+20/170	Weap 25, Prop 7

В ОБЛАСТИ ЗАЩИТНЫХ КОМПОНЕНТОВ (БРОНИ И ЩИТОВ) по сравнению с первой версией игры появилось несколько новшеств. Это в основном более мощные высокотехнологичные компоненты, а также специфические для некоторых рас.

Название	Броня/Щит	Масса	Цена	Технология
БРОНЯ				
Tritanium	75	60	9+0+0/9	
Crobmium	125	55	12+0+0/19	Constr 4
Enercell Armor	150	25	0+0+20/25	Energy 4, -Regenerating Shields-
Strobnium	200	50	16+0+0/30	Constr 6, -Regenerating Shields-
Plasmotic Armor	275	15	0+0+30/35	Energy 7, -Regenerating Shields-
Kelarium	300	45	20+1+0/40	Constr 9, -Regenerating Shields-
Fielded Kelarium	275	40	15+0+2/45	Energy 4, Constr 10 дает Shield +50, +Inner Strength+
Depleted Neutronium	280	50	15+10+0/40	-Regenerating Shields- Constr 10, Electr 3 дает Cloak +10% +Super Stealth+, -Regenerating Shields-
Neutronium	450	40	25+2+1/60	Constr 12, -Regenerating Shields-
Valanium	600	35	30+2+2/80	Constr 16, -Regenerating Shields-
Superlatanium	750	35	32+2+2/100	Constr 24, -Regenerating Shields-
ЩИТЫ				
Mole-Skin Shield	30	2	1+0+1/2	
Cow-Hide Shield	50	1	2+0+2/3	Energy 2
Wolverine Diffuse Shield	80	2	5+0+5/8	Energy 4
Bear Neutrino	100	3	8+0+8/12	Energy 6
Barrier Croby Sharmor	80	10	12+2+7/16	Energy 7, Const 4 дает Armor +100, +Inner Strength+
Shadow Shield	90	4	8+2+8/15	Energy 7, Electr 3 дает Cloak +20%, +Super Stealth+
Gorilla Delagator	150	8	8+1+12/18	Energy 10
Elephant Hide Fortress	300	10	30+3+12/35	Energy 15
Complete Phase Shield	500	8	25+10+12/90	Energy 22

Правила, касающиеся *БОМБАРДИРОВКИ ПЛАНЕТ*, остались неизменными, но добавилось несколько типов высокотехнологичных бомб, разносящих планеты на кусочки. Зато резко увеличилась ударная сила бомб и количество уничтожаемых людей при отсутствии планетной защиты. Это привело к целесообразности постройки Mini-Bomber'ов с самыми слабыми бомбами в начале игры, поскольку они могут сдерживать экспансию противников (особенно рас Hyper-Expansion, за которые очень любит играть компьютер).

БОМБЫ

Название	Уничт. за ход			Масса	Цена	Технология защиты
	Люди	Min без	Здания			
Lady Finger Bomb	0,6%	300	2	40	1+20+0/5	Weap 2
Black Cat Bomb	0,9%	300	4	45	1+23+0/11	Weap 5
M-70 Bomb	1,2%	300	6	50	1+27+0/16	Weap 8
M-80 Bomb	1,7%	300	7	55	1+33+0/25	Weap 11
Cherry Bomb	2,5%	300	10	60	1+38+0/38	Weap 14
LBU-17 Bomb	0,2%	—	16	30	1+15+15/7	Weap 5, Elect 8
LBU-32 Bomb	0,3%	—	28	35	1+24+15/13	Weap 10, Elect 10
LBU-74 Bomb	0,4%	—	45	45	1+33+12/33	Weap 15, Elect 12
Smart Bomb	0,9%	400	—	50	1+22+0/27	Weap 5, Bio 7, -Inner Strength-
Neutron Bomb	1,5%	700	1	57	1+30+0/30	Weap 10, Bio 10, -Inner Strength-
Enriched Neutron Bomb	2,5%	1000	2	64	1+36+0/37	Weap 15, Bio 12, -Inner Strength-
Peerless Bomb	3,5%	1300	1	55	1+33+0/35	Weap 22, Bio 15, -Inner Strength-
Annihilator Bomb	5,0%	1600	—	50	1+30+0/32	Weap 26, Bio 17 , -Inner Strength-

Типы шахтных роботов остались прежними, но их параметры значительно изменились. Первые роботы стали дороже и менее эффективными, а последние, наоборот, дешевле и эффективнее. Самый мощный корабль-шахтер теперь может выкапывать до 600 кТ каждого минерала за ход!

ШАХТНЫЕ РОБОТЫ

Название	К-во шахт	Масса	Цена	Технология
Robo-Midget Miner	5	80	12+0+4/40	+Adv. Remote Mining+
Robo-Mini-Miner	8	240	25+0+6/85	Const 2, Elect 1
Robo-Miner	12	240	25+0+6/85	Const 4, Elect 2, -Only Basic Remote Mining-
Robo-Maxi-Miner	18	240	25+0+6/85	Const 7, Elect 4, -Only Basic Remote Mining-
Robo-Super-Miner	27	240	25+0+6/85	Const 12, Elect 6 -Only Basic Remote Mining-
Robo-Ultra-Miner	50	240	25+0+6/85	Const 13, Elect 8 +Adv. Remote Mining+

А сейчас мы приведем таблицу параметров постановщиков мин, которые впервые появились во второй версии STARS! Существуют три типа мин: обычные, дискриминационные («противотанковые», реагируют только на корабли тяжелее 200 кТ) и паутинные, которые не по-

вредят, а останавливают корабли. Вероятность срабатывания и наносимые повреждения для мин каждого типа описывались ранее, ниже приводятся только параметры конкретных компонентов.

Название	К-во мин за ход	Масса	Цена	Технология
СТАНДАРТНЫЕ МИНЫ				
Mine Dispenser 80	80	25	2+10+8/45	+Space Demolition+
Mine Dispenser 100	100	30	2+10+8/50	Energy 2, Bio 4
Mine Dispenser 150	150	35	2+13+11/75	Energy 3, Bio 7, +Space Demolition+
Mine Dispenser 250	250	40	2+17+15/100	Energy 6, Bio 12, +Space Demolition+
ДИСКРИМИНАЦИОННЫЕ МИНЫ				
Mass Discriminator 100	100	10	2+10+20/50	Energy 5, Bio 3, +Space Demolition+
Mass Discriminator 230	230	15	2+15+30/80	Energy 9, Bio 5, +Space Demolition+
Mass Discriminator 400	400	20	2+20+40/120	Energy 14, Bio 7, +Space Demolition+
ПАУТИННЫЕ МИНЫ				
Speed Trap 30	30	35	30+0+15/50	Prop 2, Bio 2, +Space Demolition+ или +Inner Strength+
Speed Trap 60	60	40	40+0+20/70	Prop 3, Bio 5, +Space Demolition+
Speed Trap 90	90	45	50+0+85/90	Prop 5, Bio 11, +Space Demolition+

ОСНОВНЫМ НОВОВВЕДЕНИЕМ В ОБЛАСТИ КОРАБЕЛЬНЫХ СКАНЕРОВ ЯВЛЯЮТСЯ ДВА СКАНЕРА, ДОСТУПНЫЕ РАСАМ *SUPER STEALTH*, которые позволяют воровать грузы с чужих кораблей или планет.

СКАНЕРЫ

Название	Корабли	Планеты	Масса	Цена	Технология. Примечание
Bat Scanner	0	0	2	1+0+1/1	
Rhino Scanner	50ly	0	5	3+0+2/3	Electr 1
Mole Scanner	100ly	0	2	2+0+2/9	Electr 4
DNA Scanner	125ly	0	2	1+1+1/5	Prop. 3, Bio 6
Possum Scanner	150ly	0	3	3+0+3/18	Electr 5
Pick Pocket Scanner	80ly	0	15	8+10+6/35	Energy 4, Elect 4, Bio 4 +Super Stealth+ позволяет красть грузы с чужих кораблей

Chameleon Scanner	160ly	45ly	6	4+6+4/25	Energy 3, Electr 6 дает Cloak 20%, +Super Stealth+
Ferret Scanner	185ly	50ly	2	2+0+8/36	Energy 3, Elect 7, Bio 2 -No Advanced Scanners-
Dolphin Scanner	220ly	100ly	4	5+5+10/40	Energy 5, Elect 10, Bio 4 -No Advanced Scanners-
Gazelle Scanner	225ly	0	5	4+0+5/24	Energy 4, Electr 8
RNA Scanner	230ly	0	2	1+1+2/20	Prop 5, Bio 10
Cheetah Scanner	275ly	0	4	3+1+13/50	Energy 5, Electr 11
Elephant Scanner	300ly	200ly	6	8+5+14/70	Energy 6, Elect 16, Bio 7 -No Advanced Scanners-
Eagle Eye Scanner	335ly	0	3	3+2+21/64	Energy 6, Electr 14
Robber Baron Scanner	220ly	120ly	20	10+10+10/90	Energy 10, Electr 18, Bio 10 +Super Stealth+ позволяет красть грузы с чужих кораблей и планет
Peerless Scanner	500ly	0	4	3+2+30/90	Energy 7, Electr 24

Нам осталось описать последнюю *ГРУППУ КОРАБЕЛЬНЫХ КОМПОНЕНТОВ SPECIAL*. Количество компонентов в этой группе выросло примерно вдвое по сравнению с первой версией:

СПЕЦИАЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ (Special)

Название	Функция	Масса	Цена	Технология. Примечание
Colonization Module	Можно колонизировать планеты	32	12+10+10/10	При создании колонии корабль уничтожается
Transport Cloaking	Скрывает корабль на 50%	1	2+0+2/3	Только для корпусов, в которые нельзя ставить оружие +Super Stealth+
Stealth Cloak	Скрывает корабль на 40%	2	2+0+2/5	Energy 2, Elect 2
Super-Stealth Cloak	Скрывает корабль на 65%	3	8+0+8/15	Energy 4, Elect 10
Ultra-Stealth Cloak	Скрывает корабль на 75%	5	10+0+10/25	Energy 10, Elect 12, +Super Stealth+
Cargo Pod	Грузовой трюм +50 кТ	5	10+0+2/18	Constr 3
Super Cargo Pod	Грузовой трюм +100 кТ	7	15+0+2/30	Energy 3, Constr 9
Fuel Tank	Топливо +50 кТ	5	6+0+0/4	Constr 4
Super Fuel Tank	Топливо +100 кТ	8	8+0+0/20	Energy 6, Prop 4, Const 12
Jammer 10	Отклоняет торпеды с вероятн. 10%	1	0+2+0/6	Energy 2, Electr 6 +Inner Strength+
Jammer 20	Отклоняет торпеды с вероятн. 20%	1	1+5+0/20	Energy 4, Electr 10
Jammer 30	Отклоняет торпеды с вероятн. 30%	1	1+7+0/40	Energy 8, Electr 16 +Inner Strength+
Jammer 50	Отклоняет торпеды с вероятн. 50%	1	2+10+0/75	Energy 16, Electr 22 +Inner Strength+

Energy Dampener	У всех кораблей инициатива -4	2	5+10+0/50	Energy 14, Prop 8 +Packet Physics+
Tachyon Detector	Уменьш. вражеские Слоак'и на 25%	1	1+5+0/70	Energy 8, Electr 14 +Inner Strength+
Stasis Sump	Переводит 1/2 Area Damage в топливо	10	50+0+20/110	Weap 14, Bio 8 +Inter-Stellar Trav.+
Field Dissipater	Ослабляет щиты в клетке на 25%	3	10+6+0/46	Energy 14, Elect 8 +Hyper-Expansion+
Maneuvering Jet	Инициатива в бою +1	5	5+5+0/10	Energy 2, Prop 3
Overthruster	Инициатива в бою +2	5	10+7+1/20	Energy 5, Prop 12

ПАРАМЕТРЫ КОСМИЧЕСКИХ ВОРОТ И УСКОРИТЕЛЕЙ МИНЕРАЛОВ (то и другое устанавливается в слоты Orbital на орбитальных базах) собраны в следующей таблице. В названиях космических ворот первая цифра определяет максимальную массу перебрасываемых кораблей, а вторая — максимальную дальность переброски. Например, Stargate 100/250 перебрасывает корабли с массой до 100 кТ не более чем на 250 св. лет. Слово any (любой) означает, что по данному параметру ограничений нет.

Название	Цена	Технология
КОСМИЧЕСКИЕ ВОРОТА		
Stargate 100/250	19+8+8/150	Prop 8, Constr 8
Stargate any/300	19+8+8/300	Prop 9, Constr 13, +Inter-Stellar Trav.+
Stargate 150/500	19+8+8/375	Prop 12, Constr 9
Stargate 250/500	19+8+8/450	Prop 12, Constr 15
Stargate 100/any	19+8+8/600	Prop 18, Constr 14, +Inter-Stellar Trav.+
Stargate any/800	19+8+8/750	Prop 14, Constr 20, +Inter-Stellar Trav.+
Stargate any/any	19+8+8/900	Prop 20, Constr 24, +Inter-Stellar Trav.+

УСКОРИТЕЛИ МИНЕРАЛОВ		
Mass Driver 5	12+10+10/70	Energy 4, +Packet Physics+
Mass Driver 6	12+10+10/144	Energy 7, +Packet Physics+
Mass Driver 7	12+10+10/196	Energy 9
Super Driver 8	12+10+10/256	Energy 11, +Packet Physics+
Super Driver 9	12+10+10/324	Energy 13, +Packet Physics+
Ultra Driver 10	12+10+10/400	Energy 15
Ultra Driver 11	12+10+10/484	Energy 17, +Packet Physics+
Ultra Driver 12	12+10+10/576	Energy 20, +Packet Physics+
Ultra Driver 13	12+10+10/676	Energy 24, +Packet Physics+

Осталось описать только *ПЛАНЕТНЫЕ ОБЪЕКТЫ: СКАНЕРЫ, ЗАЩИТНЫЕ УСТАНОВКИ И ТЕРРАФОРМИРОВАНИЕ*. Параметры сканеров не изменились ни на йоту, а в отношении планетной защиты изменено только то, что она стала недоступной War Monger'ам, а недостатка No Planetary Defenses больше нет. Мы не будем второй раз приводить эти таблицы. Технологии терраформирования же изменились значительно. Total Terraforming стала гораздо выгоднее и теперь позволяет преобразовать любой параметр окружающей среды на целых 30%.

ТЕРРАФОРМИРОВАНИЕ

Название	Цена	Технология
Total Terraform ± 3	0+0+0/70	+Total Terraforming+
Total Terraform ± 5	0+0+0/70	Bio 3, +Total Terraforming+
Total Terraform ± 7	0+0+0/70	Bio 6, +Total Terraforming+
Total Terraform ± 10	0+0+0/70	Bio 9, +Total Terraforming+
Total Terraform ± 15	0+0+0/70	Bio 13, +Total Terraforming+
Total Terraform ± 20	0+0+0/70	Bio 17, +Total Terraforming+
Total Terraform ± 25	0+0+0/70	Bio 22, +Total Terraforming+
Total Terraform ± 30	0+0+0/70	Bio 25, +Total Terraforming+
Gravity Terraform ± 3	0+0+0/100	Prop 1, Bio 1
Gravity Terraform ± 7	0+0+0/100	Prop 5, Bio 2
Gravity Terraform ± 11	0+0+0/100	Prop 10, Bio 3
Gravity Terraform ± 15	0+0+0/100	Prop 16, Bio 4
Temp Terraform ± 3	0+0+0/100	Energy 1, Bio 1
Temp Terraform ± 7	0+0+0/100	Energy 5, Bio 2
Temp Terraform ± 11	0+0+0/100	Energy 10, Bio 3
Temp Terraform ± 15	0+0+0/100	Energy 16, Bio 4
Radiat. Terraform ± 3	0+0+0/100	Weap 1, Bio 1
Radiat. Terraform ± 7	0+0+0/100	Weap 5, Bio 2
Radiat. Terraform ± 11	0+0+0/100	Weap 10, Bio 3
Radiat. Terraform ± 15	0+0+0/100	Weap 16, Bio 4

В начале игры каждая раса имеет Starbase, на которой установлены 32 Mo-le-Skin Shield'a, 16 Laser'ов и 16 Rail Gun'ов. Кроме этого, есть один разведчик и один колониетский корабль, но оснащение этих кораблей сильно зависит от параметров расы.

СТРАТЕГИЯ ИГРЫ В STARS!2 принципиально не изменилась — основной целью игрока является получение максимального количества ресурсов за ход. За какую бы расу Вы ни играли, в начале игры требуется как можно быстрее строить новые колонии, разведывать параметры планет и стремиться ограничить экспансию врагов любыми способами (уничтожать их колонизационные корабли вооруженными разведчиками либо с помощью мин, захватывать ценные планеты высадкой десанта либо уничтожать колонии бомбами и т. д.). Теперь Вы не сможете блокировать вражескую базу на несколько ходов одним Destroyer'ом. Вместо этого можно

расставить вокруг этой базы минное поле, чтобы корабли противника подрывались на минах либо теряли время на проход поля.

В Stars!2 можно приказать флоту перейти на патрулирование, то есть атаковать любой вражеский корабль, который окажется в пределах определенного круга патрулирования. Это очень удобно, хотя погоня за целями может увести патрулирующий флот довольно далеко от исходной точки. Конечно, для успешного патрулирования флот должен иметь хорошие двигатели и большой запас топлива.

ПРИ СТРОИТЕЛЬСТВЕ БОЕВЫХ КОРАБЛЕЙ ИГРОК ДОЛЖЕН СДЕЛАТЬ СВОЙ ВЫБОР В НЕСКОЛЬКИХ КЛЮЧЕВЫХ ВОПРОСАХ:

Какие корабли строить — большие или маленькие? Строительство малых кораблей обходится дешевле (за счет массовой продукции и низкой технологии корпусов), Вы получаете возможность разделить флот на несколько частей и использовать в разных

местах, а в бою щиты кораблей складываются и образуют единый мощный щит. Зато большие корабли не подрываются на первой же mine. Кроме того, в них выгодно ставить самые высокотехнологичные компоненты (например, двигатели, броню, щиты, сканеры и Special), которые невыгодно ставить в малые корабли, поскольку это сделает их слишком дорогими. Если большой корабль побеждает в бою или подрывается на mine, его повреждение легко починить, а мелкие корабли погибают навсегда.

Какие двигатели использовать — обычные или Ramscoop? Последние стоят намного дешевле, позволяют летать без топлива и даже генерируют его, но не обеспечивают такой же скорости, как обычные (особенно в бою), и притягивают вражеские мины. Как правило, на маленькие корабли устанавливаются Ramscoop-двигатели, поскольку они дешевле, а такие корабли все равно не приспособлены к преодолению минных полей. Эти корабли могут патрулировать планеты, используя космические ворота для переброски. То же самое с кораблями-шахтерами, поскольку у них очень маленькие баки. На крупные боевые корабли лучше ставить обычные двигатели, чтобы получить большую боевую и крейсерскую скорость. Эскадренные транспорты и танкеры, входящие в состав ударных флотов, также должны иметь обычные двигатели, чтобы не притягивать мины, а вот для тыловых перевозок выгоднее RamScoop'ы, поскольку на перевозку тысяч кило тонн груза может потребоваться очень много топлива.

Что устанавливать в качестве защиты — броню или щиты? Это противоречие вызвано тем, что у многих корпусов есть слоты Armor/Shield. Конечно, для слотов Armor или Shield, которые есть в корпусах линкоров, этого вопроса не существует. Броня обходится гораздо дороже щитов и требует много минералов (обычная броня — Ironium'a, а энергетическая — Germanium'a), зато она позволяет кораблю выдерживать гораздо больше ударов (даже не говоря о торпедах, щиты задерживают примерно

вдвое меньшее повреждение, чем броня того же уровня). Кроме того, только броня может спасти корабль, если он подорвался на mine. Щиты, кроме дешевизны, имеют еще два преимущества: во-первых, они объединяются для всей группы кораблей, а во-вторых, если Ваши корабли намного превосходят вражеские, они вообще не будут получать повреждений в бою. На мелкие корабли практически всегда ставятся щиты, а на крупные — и то и другое.

Какое оружие устанавливать — лучевое, торпедное или массового поражения? Это во многом зависит от типа своих кораблей и кораблей предполагаемых противников. В этой версии игры наиболее популярно лучевое оружие, поскольку оно обладает большой ударной силой и может уничтожать мины. В любом случае не стоит ставить на один корабль оружие разной дальности, поскольку в этом случае он не сможет отойти на безопасное расстояние и получить преимущество от дальнобойного оружия. Поэтому оружие массового поражения лучше ставить на корабли с лучевым оружием.

Каким должен быть состав ударных флотов? Для того чтобы победить в этой игре, требуется постепенно отнимать у врагов планеты — одну за другой, а также разрушать вражеские базы. Ударный флот — это мощная армада, которая должна расправляться с любыми кораблями противника без особых потерь. Если Вы собираетесь захватить планету, то, кроме ударного флота, требуется иметь еще и десантно-бомбардировочный, который прилетает на планету, блокированную ударным флотом, после уничтожения всех кораблей противника (нельзя включать бомбардировщики в состав ударных флотов, так как они легко уничтожаются).

Лучше всего составлять ударный флот из нескольких групп кораблей разного размера — больших и маленьких, поскольку Вы можете задавать для этих кораблей разную тактику боя. Например, можно создать группу маленьких торпедоносцев, которые будут стрелять по врагам издали, и несколько

хорошо бронированных крейсеров либо линкоров с лучевым оружием, которые вырвутся вперед и примут огонь на себя (или наоборот).

Десантно-бомбардировочный флот также должен включать в себя несколько боевых кораблей для охраны, и, конечно, в составе обоих флотов должны быть танкеры для починки повреждений.

Конкретные детали стратегии в значительной степени зависят от расы игрока, а также от выбранного критерия победы. Да, во второй версии Stars! Вы можете самостоятельно установить условия, при которых один или несколько игроков объявляются победителями. Как и прежде, Вы сможете игнорировать это и продолжать игру — критерии победы нужны только для того, чтобы не заставлять игроков заниматься рутинным доигрыванием. *СПИСОК КРИТЕРИЕВ* приводится ниже:

1. *Захвачено не менее определенной доли всех планет.*

2. *Получен заданный технологический уровень в нужном числе областей.*

3. *Получен счет, больший 11 000 баллов.*

4. *Счет превышает счета всех остальных игроков не менее чем на заданное количество процентов.*

5. *Количество ресурсов за ход достигло нужной величины.*

6. *Количество больших кораблей достигло нужной величины.*

7. *Игрок имеет максимальный счет после определенного количества игровых ходов.*

Все конкретные величины можно подставить. Кроме этого, можно выбрать количество критериев победы, которым должен удовлетворять игрок, чтобы его объявили победителем, и минимальное количество ходов, которое должно пройти до объявления победителя. В незарегистрированной версии Stars!2 условия победы нельзя изменять, и для победы требуется захватить не менее 60% всех планет, либо получить 10-й уровень технологии во всех областях, либо обойти в счете

всех игроков как минимум вдвое. Победитель объявляется не ранее чем через 50 ходов после начала игры.

Сейчас мы рассмотрим *ПРОЦЕСС ВЫБОРА РАСЫ* в Stars!2, что, может быть, жестоко по отношению к обладателям незарегистрированной версии, поскольку там настраивать параметры своей расы нельзя и приходится играть за одну из рас, встроенных в игру, которые практически никуда не годятся. К счастью, мне удалось добраться до места, в котором хранятся параметры этих рас, и только так я получил возможность изучить процедуру выбора расы, создать несколько собственных рас и проверить их эффективность.

1. Первый этап выбора расы не очень изменился. Теперь Вы можете израсходовать оставшиеся баллы еще и на увеличение концентрации самого рассеянного минерала на своей планете — +1% за каждые 3 балла. Это может иметь очень большое значение (например, на моей родной планете однажды была концентрация 2%, то есть увеличение на 1% повысило бы скорость копания в полтора раза!).

2. Теперь Вы должны выбрать *путь Вашей расы*. Нужно отметить, что создатели игры понимали, что не все пути получились равноценными, поэтому за выбор некоторых путей Вы получите баллы, а за другие, наоборот, придется заплатить. Ниже приводятся баллы по отношению к «среднему» пути Jack-of-All-Trades, которое принято за 0.

Hyper-Expansion	-10
Super-Stealth	-96
War Monger	-44
Inner Strength	+10
Space Demolition	+20
Packet Physics	-69
Inter-Stellar Traveller	-89

Эти цифры просто вызывают изумление. Inner Strength и Space Demolition — одни из лучших путей, на мой взгляд, намного превосходящих War Monger и Super-Stealth, о чем мы еще поговорим.

3. Вы должны определить «*дополнительные параметры*» своей расы, которые заменили прежние «достоинства» и «недостатки». Многие из параметров логично сочетают в себе и достоинства, и недостатки:

Improved Fuel Efficiency. Корабли тратят на 15% меньше топлива, и Вы получаете два дополнительных двигателя (Fuel Mizer и Trans-Galactic Mizer Scoop). Цена 84 балла.

Total Terraforming. Допускает терраформирование до 30%, и оно стоит на 30% дешевле. Цена 74 балла.

Advanced Remote Mining. Дает возможность строить Midget Miner'ы, Miner'ы и Ultra-Miner'ы, а также Robo-Midget-Miner'ы и Robo-Ultra-Miner'ы. Кроме этого, дает 2 Midget Miner'a в начале игры. Цена 49 баллов.

Improved Starbases — позволяет строить Space Dock и Ultra Starbase, а также уменьшает стоимость всех баз на 25%. Кроме этого, каждая база скрывает планету от вражеских сканеров на 20% (Cloak). Цена 66 баллов.

Jump Start. В начале игры Вы получаете три разведчика, расположенных на орбитах ближайших планет, а также Small Freighter. Однако все остальные игроки знают о расположении Вашей родной планеты. Цена 14 баллов.

Mineral Alchemy. Вы можете переводить ресурсы в минералы: по 1 кТ каждого минерала за 25 ресурсов. Цена 51 балл.

No Ramscoop engines. Ваша раса не может строить бестопливные двигатели. В качестве компенсации Вы со временем получаете самый мощный двигатель в игре Interspace-10. За это Вы получаете целых 94 балла.

Balky Engines. Ваши двигатели ненадежны, и при движении на Warp 7 или выше на каждом ходу есть 10% шанса, что они откажутся работать, и флоту придется пропустить ход. За это Вы получите 64 балла.

Only Basic Remote Mining. Вы не сможете строить Maxi-Miner'ы, а также Robo-Miner'ы, Robo-Maxi-Miner'ы и Robo-Super-Miner'ы. За это Вы получите целых 105 баллов.

No Advanced Scanners. Вы не сможете

строить сканеры, засекающие параметры планет на расстоянии (ни корабельные, ни планетные). Взамен обычные сканеры действуют вдвое дальше. За это действительно большое неудобство Вы получите 125 баллов.

Low Starting Population. Начальное население Вашей родной планеты составляет 20 000 человек, а не 25 000. За это Вы получаете 92 балла.

Regenerating Shields. Все Ваши щиты на 40% сильнее обычных; кроме того, на каждом раунде боя они восстанавливаются на 10% от текущего значения. Зато Вы не можете использовать почти никакую броню (кроме двух самых первых, но и она работает наполовину). За это дают 10 баллов.

4. На этом этапе нужно определить *условия проживания расы и скорость размножения колонистов*. Это ничем не отличается от первой версии игры.

5. Здесь определяются *многочисленные параметры, влияющие на производительность расы*. Сами параметры ничем не отличаются от первой версии, хотя, возможно, произошли изменения в ценах.

6. Наконец, на этом этапе определяется *скорость освоения технологий*. Вы можете осваивать каждую из технологий на 25% быстрее, медленнее либо с нормальной скоростью. Нужно отметить, что в этой версии Stars! к выбору бонусов следует относиться ответственнее, поскольку Вам предстоит дойти до 26-го уровня, что потребует колоссальных затрат, и 25% могут оказаться критически важными. Кроме этого, добавился один интересный флаг «Во всех медленно изучаемых областях 3-й уровень технологии с начала игры». Конечно, повышенный уровень технологии в начале игры дает очень большое преимущество. Например, Ваши корабли будут оснащены двигателем Long Hump 6, а не Quick Jump 5, да и вооружение у них будет намного лучше. Если изучать все технологии медленнее, но начинать с 3-го уровня, Вы получите не менее 200 баллов, которые можно с пользой потратить на ускорение производства.

Теперь я хочу сделать небольшое отступление, чтобы тем, кто создавал демонстрационную версию игры, стало стыдно. Ни один художник никогда не согласится испортить свое произведение только для того, чтобы оно не досталось людям бесплатно. Представьте себе, что Пол Маккартни, например, пустил в народ «урезанные» песни, чтобы люди покупали компакт-диски с полными вариантами, а не переписывали их на свои кассеты нелегально. Это же абсурд! Многие создатели freeware и shareware ставят только одно условие своим пользователям: чтобы переписывались все файлы продукта, иначе можно заработать плохую репутацию только потому, что кто-то забыл переписать что-либо нужное. В том «продукте», который называется незарегистрированной версией Stars!2 (я бы на их месте постеснялся давать этому уродцу свое имя), превосходные замыслы дизайнеров безнадежно испорчены, и прежде всего тем, что технологии нельзя развивать выше 10-го уровня:

1) Из всех Area Weapons, кроме Rail Gun'ов, доступны только Magno Pulse Mark I, да и то только War Monger'ам. Это оружие очень слабое, действует на малом расстоянии и проигрывает обычному оружию того же уровня технологии. Можно сказать, что Area Weapons в демонстрационную версию вообще не попали.

2) Двигатель Interspace-10 требует Propulsion 11 и, следовательно, недоступен, из-за чего нет смысла брать No Ramscoop Engines. Аналогично недоступность Trans-Galactic Mizer Scoop сильно обесценивает Improved Fuel Efficiency.

3) Из-за недоступности линкоров Meta Morph'ы (которые требуют как раз 10-го уровня Construction) становятся не только самыми гибкими, но и самыми мощными кораблями, что дает расам Hyper-Expansion огромное и необоснованное преимущество. Space Demolition еще легко отделались потерей Super Mine Layer'ов и нескольких типов миноукладчиков. Другим так не повезло. Потеря Galleon'ов, например, сильно

обесцветила игру, поскольку этот корпус весьма гибкий.

4) Очень большое «обрезание» постигло корабли-шахтеры. Самый крупный из доступных кораблей-шахтеров — это обычный Miner, который требует Advanced Remote Mining. Если раса не имеет этой особенности (а ведь параметры рас изменять нельзя!), то ей доступен ТОЛЬКО Mini-Miner, который несет не более двух шахтных роботов и способен добывать максимум по 36 кТ каждого минерала за ход. Only Basic Remote Mining при этом практически означает No Remote Mining, поскольку исчезают буквально все шахтные роботы. Да при таких условиях игроки могут вообще забыть о кораблях-шахтерах, и не много потеряют!

5) Во многих случаях расы, имевшие неплохие (доступные только им) компоненты, требующие высокой технологии, потеряли их, что практически обесценило данные расы. Например, из всех космических ворот строить можно только Stargate 100/250, причем они доступны всем, что лишает Inter-Stellar Traveller'ов большинства преимуществ. Аналогично самым лучшим из доступных ускорителей минералов стал Mass Driver 7, который общедоступен, и это резко обесценило Packet Physics. Надо отметить, что здесь «обрезание» технологии практически уничтожило сами концепции космических ворот и ускорителей минералов. 250 световых лет — это очень мало, и на хорошем двигателе такое расстояние преодолевается за 3 хода. Что касается пересылки минералов, то корабли врагов смогут просто перехватывать все медленно ползущие минералы.

6) Robber Baron Scanner, конечно, недоступен, и расы Super Stealth не могут отряжать Galleon'ы с такими сканерами на грабеж минералов с планет, что они, несомненно, сделали бы в нормальных условиях. От грабежа очень трудно защититься — в этой игре обычные боевые корабли ничего не могут сделать с колонией, расположенной на планете; для этого нужны бомбардировщики, которые

хорошо заметны и слабо защищены, а поэтому легко уничтожаются патрульными флотами. Таким образом, Robber Baron Scanner должен был изменить весь стиль игры — но его вырезали.

Ultra Stealth Cloak, еще одно преимущество рас Super Stealth, также недоступен.

7) Расы Inner Strength также немало пострадали: у них отняли Jammer 30 и Jammer 50, и теперь остался только общедоступный Jammer 20. Кроме того, исчез и Super Freighter, сверхмощный транспорт.

8) Ни одно из четырех специальных устройств различных рас (Energy Dampener, Tachyon Detector, Stasis Sump и Field Dissipater) недоступно, что, несомненно, сильно обеднило игру.

9) Особенно смешная ситуация с Total Terraforming. Получается, что доступна только Total Terraform ± 10 , в то же время с помощью обычного терраформирования можно пойти дальше — до ± 11 !

Очевидно, авторы игры недостаточно хорошо понимают предназначение демонстрационных версий программ. Демо-версия — это реклама, она должна так описывать товар, чтобы он казался *лучше, чем есть на самом деле*. Если Вы продаете автомобили «Вольво», не нужно катать людей на «Запорожце», уверяя их, что в «Вольво» все гораздо лучше. Я уверен, что многие начинающие игроки не заметили космические ворота и ускорители минералов, а тем более возможность красть грузы с вражеских кораблей посредством сканера Pick Pocket (единственная предопределенная раса Super Stealth имеет кошмарно неудачные параметры, а Inner Strength и Packet Physics нет вовсе). Чего там, даже я практически всегда притворялся компьютеру, используя стандартные расы, и это способно навсегда отпугнуть очень многих из начинающих.

Конечно, есть немало возможностей создать демо-версию, не уродуя игру. Обычный прием состоит в запрещении

сохранения. Вообще Stars! — это в основном многопользовательская игра, поскольку компьютеру, как всегда, далеко до человека, и можно было бы считать однопользовательскую версию демонстрационной. Существует немало разумных возможностей, но всегда проще обрезать продукт до безобразия. Но не умнее.

Во второй версии Stars! требуется планировать стратегию игры еще при выборе расы. Вы должны точно знать, за счет каких преимуществ собираетесь опередить противников и как компенсировать те недостатки, которыми оплачены эти преимущества. Строго говоря, для рас различных путей всегда требуется разнообразная стратегия, чтобы в полной мере использовать свои сильные стороны. При планировании стратегии Вы должны решить следующие вопросы:

За счет чего Вы собираетесь получать ресурсы? Обычно часть ресурсов получается от фабрик, а часть — от населения, но Вы можете ориентироваться только на один из этих источников. Если Вы планируете гиперэкспансию с начала игры, то может оказаться выгодным вообще отступить от фабрик и за выигранные баллы расширить диапазоны факторов, в пределах которых могут жить Ваши колонисты.

Как Вы собираетесь получать минералы? Обычно большая часть минералов выкапывается кораблями-шахтерами, но и планетные шахты играют важную роль. Опять же, можно полностью отказаться от одного из источников минералов в пользу другого. Расы Super Stealth могут просто воровать минералы.

Будут ли у Вас какие-нибудь уникальные конструкции кораблей, способные обеспечить преимущество в бою?

И наконец, собираетесь ли Вы исследовать все технологии равномерно или, наоборот, будете сначала изучать одну-две ключевые области до конца? Во многих случаях последняя стратегия оказывается выгоднее, причем для разных рас благоприятно ориентироваться на разные техноло-

гии, что приводит к большому разнообразию игры.

ПЕРВОЕ, ЧТО СЛЕДУЕТ ОБДУМАТЬ ПРИ ВЫБОРЕ РАСЫ, — ЭТО НУЖНОЕ СОЧЕТАНИЕ ПУТИ И «ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ПАРАМЕТРОВ» РАСЫ. Сейчас мы подробно обсудим наиболее перспективные сочетания.

1. Improved Fuel Efficiency не помешает любой расе, кроме Inter-Stellar Traveller'ов, поскольку в начале игры они уже имеют двигатель Daddy Long Legs 7, который гораздо лучше Fuel Miser'a, и для них выгоднее взять No Ramscoop Engines, чтобы быстро получить Interspace-10.

2. Total Terraforming — особенно выгодно при гиперэкспансии.

Разумеется, расы, обладающие иммунитетом к одному или нескольким факторам, менее нуждаются в терраформировании.

3. Advanced Remote Mining выгодно всем расам, которые ориентируются на использование кораблей-шахтеров. Чем больше склонность расы к экспансии, тем менее целесообразны корабли-шахтеры, поскольку они копают только на незаселенных планетах.

4. Improved Starbases выгодно практически всем, особенно расам с малой скоростью экспансии, которые смогут защищать свои немногочисленные планеты с помощью Ultra Starbase.

5. Jump Start — довольно противоречивая особенность, выгодность которой зависит от того, против кого Вы играете. Чем меньше размер Вселенной, тем предпочтительнее Jump Start. В крупных Вселенных это может привести к проигрышу, особенно при расчете на гиперэкспансию, поскольку враги будут знать, с какой стороны Вы посылаете корабли, и смогут их перехватывать.

6. Mineral Alchemy — чрезвычайно полезно «на всякий случай». Очень обидно останавливать производство только потому, что не хватило пары килотонн минералов.

7. No ramscoop engines — один из ключевых параметров расы. Не имея дешевых Ramscoop engines, Вы не сможете строить

удачные корабли малого размера. Зато двигатели Interspace-10 обеспечат Вам очень быстрые и экономичные боевые корабли, поэтому данная особенность хорошо подходит War Monger'am. Разумеется, она отлично подходит для Inter-Stellar Traveller'ов, которые имеют 5-й уровень Propulsion с начала игры.

8. Balky Engines — неплохое средство заработать баллы для любой расы. Особенно выгодно Inter-Stellar Traveller'am, широко использующим космические ворота, из-за чего значение ненадежных двигателей уменьшается.

9. Only Basic Remote Mining можно брать только в том случае, если Ваша раса ВООБЩЕ не собирается использовать корабли-шахтеры, независимо от ее пути.

10. No Advanced Scanners — очень серьезный недостаток. Без таких сканеров Вы не сможете определить, какие планеты уже заняты врагом, а какие нет и каковы их параметры, пока там не побывают Ваши разведчики, а после этого добытая ими информация очень быстро устареет. Зарабатывать на этом баллы можно только в том случае, если Ваша раса имеет какую-либо другую возможность разведки планет. Jack-of-All-Trades имеет встроенные сканеры на Scout'ах и Frigate, но у них малая дальность. Inter-Stellar Traveller знают параметры всех планет с воротами, расположенных в радиусе действия их собственных ворот. Лучше всех устроились Packet Physics, у которых минеральные пакеты сканируют пространство.

11. Low Starting Population обычно несущественно для рас с высокой скоростью размножения (особенно Hyper-Expansion).

12. Regenerating Shields — еще один ключевой параметр расы. Как правило, приобретаемые при этом недостатки намного перевешивают достоинства. Вы лишаетесь практически всей брони, следовательно, Вам нечего поставить в слоты Armor и придется отказаться от корпусов, в которых таких слотов много, — а среди них и мощные линкоры, поэтому War Monger'am, на-

пример, эта особенность противопоказана.

Браты Regenerating Shields могут только расы Inner Strength (они имеют «лишний» тип щита-брони, Croby Sharmor) либо такие расы, которые планируют сосредоточиться на технологии Energy, что позволит быстро добраться до мощных щитов (в частности, Packet Physics, которые и так должны изучать Energy для освоения своих минеральных ускорителей). Нужно отметить, что на танкеры можно устанавливать только щиты, но не броню, и поэтому Regenerating Shields позволяет защитить их намного лучше.

Сейчас мы приведем *несколько примеров удачных рас*. Лично мне из всех путей больше всего нравится Inner Strength, поскольку он дает множество разных преимуществ. Вот *раса Inner Strength, которая использует Regenerating Shields*:

Путь Inner Strength.

Advanced Remote Mining, Mineral Alchemy, Balky Engines, Low Starting Population, Regenerating Shields.

Gravity 0,17—1,76g, Temp -120—160°C, Radiation 70—100 mR, growth 15%.

1 ресурс на 8 кланов, 10 фабрик дают 15 ресурсов/ход, фабрика стоит 7 ресурсов и вдвое меньше минералов, 10 000 колонистов управляют 13 фабриками, 10 шахт дают до 10 кТ каждого минерала за ход, шахта стоит 14 ресурсов, 10 000 колонистов управляют 5 шахтами.

Все технологии стоят на 25% дороже, но в начале игры дается 3-й уровень во всех областях.

+5 баллов на фабрики (+1 фабрика в начале игры).

Эта раса рассчитана на умеренную экспансию и быстрое индустриальное развитие всех планет. Фабрики работают на 50% эффективнее обычных, а колонисты вообще с максимальной производительностью. Приток минералов обеспечивается в основном кораблями-шахтерами, но и планетные шахты работают нормально. Особенностью данной расы является то, что Radiating

Hydro-Ram Scoop не убивает ее колонистов.

Данная раса получает преимущество в технологии с начала игры и не отдает его до самого конца. Стандартным для нее приемом является уничтожение вражеских колоний с помощью Mini-Bomber'ов, которые можно строить буквально с первого хода игры. Одним из основных боевых кораблей среднего периода игры является фрегат, несущий Croby Sharmor и Wide-Beam Mine Phaser'ы. Эти корабли доступны где-то на 6-ом уровне нескольких технологий и не устаревают до самого конца игры. Они отлично расчищают минные поля и неплохо ведут себя в бою.

А вот *весьма необычная раса Packet Physics*:

Путь Packet Physics.

Improved Starbases, Mineral Alchemy, No RamScoop Engines, Balky Engines, Only Basic Remote Mining, No Advanced Scanners, Low Starting Population, Regenerating Shields.

Gravity 0,67—8,00g, Temp — 48—200, Radiation 42—100 mR, growth 15%.

1 ресурс на 9 кланов, 10 фабрик дают 13 ресурсов за ход, каждая фабрика стоит 8 ресурсов и вдвое меньше минералов, 10 000 колонистов управляют 7 фабриками, 10 шахт дают до 12 кТ каждого минерала за ход, шахта стоит 5 ресурсов, 10 000 колонистов управляют 5 шахтами.

Все технологии стоят на 25% дороже, только Energy на 25% дешевле, и в начале игры дается 3-й уровень во всех областях.

+3 балла на концентрацию минералов (+1% концентрации самого рассеянного минерала на родной планете).

Эта раса также полагается на фабрики, но она не использует корабли-шахтеры для добычи минералов. Минералы добываются обычными планетными шахтами (которые работают довольно эффективно) и пересылаются на промышленные планеты через ускорители. Базы стоят дешевле (Improved Starbases), и на каждой планете будет построен, по крайней мере, Orbital Fort с ускорителем.

Данная раса ведет довольно быструю экс-

пансию: примерно четверть всех планет пригодны для ее колонистов. Поскольку этой расе не нужно строить ни патрульных кораблей, ни планетной защиты (планеты защищаются орбитальными станциями), ни кораблей-шахтеров с транспортом, ни кораблей-разведчиков (разведка проводится минеральными пакетами), она может полностью сконцентрироваться на постройке фабрик и боевых кораблей. Ускоренное развитие технологии Energy обеспечит немалое боевое превосходство за счет регенерирующих щитов.

Наконец, приведем параметры еще одной расы, ориентированной только на производительность своих колонистов:

Путь Hyper-Expansion.

Total Terraforming, Jump Start, No RamScoop Engines, Balky Engines, Only Basic Remote Mining, No Advanced Scanners, Low Starting Population.

Gravity 0,16—6,08g, Temp — 168—168, Radiation 8—92 mR, growth 13%.

1 ресурс на 8 кланов, 10 фабрик дают 10 ресурсов за ход, фабрика стоит 24 ресурса, 10 000 колонистов управляют 10 фабриками, 10 шахт дают до 10 кТ каждого минерала за ход, шахта стоит 25 ресурсов, 10 000 колонистов управляют 5 шахтами.

Все технологии на 25% дороже, но в начале игры 3-й уровень во всех областях.

Эта раса нацелена только на одно: на размножение. Ее колонисты могут жить практически на всех планетах, а скорость роста населения составляет целых 26%! Все ресурсы расы генерируются только руками ее колонистов. Недостаточно хорошие планеты терраформируются, чтобы содержали больше колонистов и давали больше ресурсов. Добыча минералов затруднена, поскольку шахты стоят очень дорого.

Вообще данная раса представляет собой «азартную ставку». Несомненно, в начале игры скорость ее экспансии дает огромное преимущество, но если противникам удастся отбиться, то они могут постепенно отнять захваченные колонии. Тем не менее у компьютерных игроков эта раса выигрывает

практически всегда (не забывайте использовать вооруженные разведчики, а также перехватывать ценные планеты выброской десанта — чего-чего, а колонистов у Вас будет достаточно).

Оценка: 10 («Великолепная игра!»).

Комментарий

Stars! — это отличный гибрид VGA Planets и MOO, включивший также в себя совершенно новые идеи. Эта игра захватывает и будоражит, верная стратегия дает преимущество, а ошибки караются, но не слишком жестоко. Вторая версия Stars! достигла впечатляющего разнообразия рас и соответствующих стратегий игры, хотя мне и не довелось увидеть нормальную реализацию.

Все же и в Stars! есть недостатки, которые отделяют ее от недостижимой «идеальной космической стратегии»:

1. В игре совсем нет дипломатии. Возможно, когда играют несколько человек, они могут обмениваться минералами или даже планетами, но компьютерные игроки действуют как «роботы-убийцы» или Kohr-Ah из Star Control II. Хуже всего то, что нет и *основ для дипломатии*, то есть у игроков нет стимула поддерживать хорошие отношения с соперниками. Если, допустим, в MOO Вы можете добиваться чужих голосов на выборах императора либо недоступных технологий, в VGA Planets имеет смысл обмениваться кораблями (они различные у каждого игрока), то в Stars! ничего этого нет.

2. Модель боя до сих пор выглядит очень бледно. По-прежнему существуют всего 2 типа оружия: лучевое и торпедное (Area Weapons используются очень редко). Даже в VGA Planets были три типа оружия (лучевое, торпеды и истребители), не говоря уже о MOO, в котором есть куча специальных боевых устройств.

3. В этой игре поощряется гиперэкспансия, что достаточно плохо. Если экспансия

ведет к победе, то роль случайности становится слишком большой. В MOO, например, экспансия также поощряется, но Colony

Ship стоит дорого, а большинство планет расположены слишком далеко или непригодны для жизни.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC

Производитель: фирма *NEW WORLD COMPUTING*, 1995 г.

Жанр: *стратегическая игра.*

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: *процессор не ниже 80386, 8 Мбайт оперативной памяти, около 30 Мбайт на жестком диске, необходима мышь.*

Вы еще не забыли превосходную игру King's Bounty фирмы New World Computing? Вряд ли. Так вот, эта фирма решила еще раз доказать, что хорошие идеи не ржавеют, и выпустила игру Heroes of Might & Magic (НММ), во многом напоминающую свою предшественницу. Не ошибитесь — эта игра не имеет ничего общего с серией ролевых игр Might & Magic, кроме схожего названия.

Основой King's Bounty был набор армий, обладающих разнообразными параметрами и весьма привлекательно выглядящих. Игрок должен был находить места обитания потенциальных бойцов и рекрутировать там новые отряды. Основные противники засели в замках, предоставляя игроку возможность постепенно громить их одного за другим. Эта игра была «бродилкой» — наполовину стратегической, а наполовину ролевой игрой.

Heroes of Might & Magic — полноценная стратегическая игра. Предполагается, что Вы не только успели заслужить «королевскую награду» (так переводится название King's Bounty), но даже сами стали королем. С тех пор на Ваши плечи легло управление замками и деревнями, сбор ресурсов, а также командование так называемыми *героями*, каждый из которых руководит своим отрядом бойцов. Теперь воинов не нужно разыскивать в лабиринтах — они обитают в зданиях, которые Вы должны строить в замках. Основные правила НММ чрезвычайно просты, однако

стратегия игры может быть весьма изощренной: иногда риск вознаграждается, а иногда приводит к поражению.

Все армии можно разделить на *летающие* (они могут подлететь к любому врагу и атаковать его с любой стороны), *дальнобойные*, которые стреляют издалека, и *обычные*, которым требуется подойти к врагу и атаковать его в ближнем бою. Дальнобойные армии обладают ограниченным запасом снарядов, после исчерпания которых им остается только сражаться врукопашную, где они намного менее эффективны.

Каждый тип армии в НММ имеет несколько параметров, определяющих его боевые возможности. Наиболее важны *умение атаковать* (Attack), *умение защищаться* (Defense), *величина наносимого повреждения* (Damage), а также *количество HP* у каждого бойца. Кроме этого, имеет значение и *скорость передвижения* армии, даже если она летающая. Дело в том, что на каждом раунде боя отряды ходят по очереди: от самых быстрых до самых медленных. Нередко наземные армии ходят перед летающими вследствие более высокой скорости. Многие армии имеют уникальные особенности, которые надо учитывать и использовать.

В общем, правила и стратегия боя не слишком отличаются от King's Bounty. Если у врага есть лучники, следует как можно быстрее сковать их ближним боем (если рядом с отрядом находится враг, стрелять нельзя). Это проще всего сделать с помощью летающих либо быстро передвигающихся армий. Если лучники есть у Вас, тогда в первую очередь нужно позаботиться об их безопасности, атаковав вражеских летунов и бегунов. Кроме этого, на ход боя в значительной степени влияют заклинания, которые могут использовать обе стороны, но не чаще одного раза за ход.

Модель боя в НММ проста, но эффективна. Повреждение, которое наносит атакующий отряд атакуемому, модифицируется его умением нападать и умением противника защищаться. Если Attack атакующего равен Defense защищающегося, то наносится стан-

дартное Damage. Если атака сильнее защиты, то за каждую единицу разницы Damage увеличивается на 10%, а если слабее — то уменьшается на 5%. Это правило дает преимущество более «крутым» бойцам, несмотря на то что слабых можно нанять гораздо больше. Орда крестьян не сможет убить дракона, потому что они не умеют атаковать, а дракон, напротив, очень хорошо защищен.

Когда одна армия атакует другую, та в ответ отбивается. Практически все армии могут отбиваться только один раз за ход (существует и исключение!), следовательно, выгодно обладать преимуществом в количестве отрядов и атаковать врага сначала хорошо защищенным отрядом, а потом остальными. Если один из Ваших отрядов гораздо быстрее остальных, не бросайте его в атаку одного. Если такая ситуация у противника, может быть выгоднее не нападать, а сосредоточиться на обороне и уничтожить врагов поодиночке.

Каждая Ваша армия должна управляться каким-либо героем (не считая гарнизонов в городах и замках). Передвигаться по карте могут только герои. Такие правила весьма эффективно ограничивают количество боевых единиц, которыми приходится управлять игроку, и избавляют его от скучного раздавания приказов на каждом ходу. Каждый герой может управлять армией, насчитывающей до пяти отрядов разного типа. Кроме того, у каждого героя есть свои артефакты и заклинания. Когда два героя встречаются, они могут обмениваться артефактами или армиями, но при этом у каждого должен оставаться хотя бы один отряд.

ГЕРОИ ИМЕЮТ ЧЕТЫРЕ ОСНОВНЫХ ПАРАМЕТРА:

Модификатор атаки (Att), который прибавляется к умению атаковать каждого отряда, находящегося под командованием данного героя.

Модификатор защиты (Def), также прибавляющийся к умению защищаться каждого отряда, руководимого героем.

Силу заклинаний (Power). Для ударных заклинаний она в основном определяет силу

удара, для многих других — длительность действия.

Знания (Knowledge), то есть максимальное количество «экземпляров» каждого заклинания, которое данный герой способен удержать в голове (запас заклинаний пополняется в городах, в которых построены магические гильдии).

Кроме этого, герои обладают еще двумя не совсем постоянными параметрами — моралью и удачей. Мораль армии определяет ее желание сражаться. Если мораль высока, то время от времени отряды в бою могут ходить (и атаковать!) дважды. При низкой морали некоторые отряды могут вообще пропустить ход. Удача действует по-другому: она не бывает отрицательной. Если герой имеет большую удачу, то некоторые отряды могут наносить удачные удары, при которых вдвое большее повреждение (во всех случаях «награждаемые» и «наказываемые» отряды выбираются случайным образом). Как мораль, так и удачу можно повысить за счет специальных артефактов либо в особых местах (но только на один бой).

Сами герои никогда не обладают какой-либо удачей, и она не зависит от состава их армий — ее можно повысить только артефактами или в специальных местах. С моралью дело обстоит сложнее: она зависит от набора армий, поскольку все бойцы любят составлять одну команду со своими соотечественниками, и никто не терпит чужаков.

В Heroes of Might & Magic есть *четыре типа городов, которым соответствуют четыре типа героев: Barbarian'ы* живут в *степных городах*, **Knight'ы** — в *каменных человеческих*, **Sorceress'ы** — в *лесисто-луговых* и **Warlock'и** — в *горно-болотных*. В начале игры Вы получаете один город и соответствующего героя. В городах разного типа можно строить всевозможные здания, которые будут производить различные армии. Так вот, бойцы одного типа (например, степные) охотно сражаются рядом друг с другом (если все отряды одного типа, мораль увеличивается на 1), но если Ваш герой командует разношерстной толпой, то ее мораль будет

очень низкой. Если в армии есть отряды 3 различных типов, то мораль падает на 1, если четырех — на 2, и т. д. Примечательно, что мораль *не зависит от типа самого героя*: очевидно, все бойцы уважают своих командиров, независимо от их «национальности». Исключение составляют рыцари — они имеют бонус +1 мораль.

Если герой побеждает в бою, он получает некоторый опыт (experience). Как обычно, опыт требуется для набора уровней. С каждым уровнем герой увеличивает один из своих основных параметров на 1. *НА ПЕРВОМ УРОВНЕ ГЕРОИ ИМЕЮТ СЛЕДУЮЩИЕ ПАРАМЕТРЫ:*

	Attack	Defense	Power	Knowledge
Barbarian	2	1	1	1
Knight	1	2	1	1
Sorceress	0	0	2	3
Warlock	0	0	3	2

Выбор повышаемых параметров при получении нового уровня не случаен. Barbarian'ы в основном увеличивают Attack и Defense, рыцари повышают все параметры равномерно, а волшебники налегают на Power и Knowledge. Вы можете нанимать героев в любом городе и любого типа (на самом деле Вам всегда предлагается выбрать одного из двух доступных в настоящее время). Наем героя стоит 2500 монет, однако герой приводит с собой нескольких бойцов. Максимальное количество героев у одного игрока равно 8.

В этой игре очень большое значение имеют *РЕСУРСЫ*. Кроме денег, существуют ресурсы следующих типов:

Дерево (Wood). Требуется для постройки большинства зданий, а также кораблей.

Руда (Ore). Также требуется для постройки большинства зданий.

Ртуть (Mercury). Наибольшим спросом пользуется у волшебниц.

Сера (Sulphur). Больше всего требуется Warlock'ам.

Драгоценные камни (Gems). Нужны и волшебницам, и Warlock'ам, но в небольших количествах

Кристаллы (Crystal). Необходимы рыцарям и особенно Barbarian'ам.

В начале игры по карте разбросаны как готовые ресурсы, так и шахты, которые их вырабатывают. Чтобы забрать ресурсы, достаточно «наехать» на них героем, после чего ресурсы исчезают. Если герой приезжает на шахту, он ее захватывает, после чего шахта дает определенное количество ресурса за ход. Лесоразработки и рудные шахты дают по 2 единицы руды и леса, а остальные шахты — по одной. Разумеется, захватить шахты и ресурсы может любой герой, независимо от его уровня и армии, поэтому свои владения требуется охранять. Вы должны иметь героя, который расправится с захватчиком и вернет шахту под свой контроль. Если шахта не очень важна и ее ресурсы не окупают отправки героя, можно просто смириться с ее потерей.

Деньги являются наиболее важным ресурсом, поскольку требуются буквально на все — постройку зданий и армий, наем героев и т. д. Основным источником дохода служат города. Если в городе нет замка, то в нем нельзя строить новые здания (обычно там есть несколько зданий для постройки несильных армий), кроме того, гарнизон такого города должен будет отбивать атаки противников в открытом поле, а не за стеной. Город с замком дает своему владельцу 1000 монет за ход, а город без замка — всего 250. Замок можно мгновенно построить в любой момент, он стоит \$5000 + 20 wood + 20 ore.

В городе можно разместить гарнизон, насчитывающий до 5 отрядов и не подчиненный никакому герою. Если в городе есть герой, он может привести с собой еще до 5 отрядов, и врагу, атакующему город, придется иметь дело со всеми десятью. Если в городе есть замок, то атакующему придется его осадить. Это означает, что на поле боя появляется стена, которая не дает обычным армиям подобраться к защитникам замка (защитники тоже не могут делать вылазки). Летающие армии обеих сторон могут свободно перелетать стены, а дальноточные — стрелять. Осаждающие привозят

с собой катапульту, которая стреляет один раз за раунд, постепенно проделывая проломы в стенах. Защитники замка имеют баллисту, которая постоянно стреляет по атакующим. Нередко бывает, что даже очень слабая армия удачно защищает замок от намного превосходящего врага, армия которого мало-помалу уничтожается баллистой. В остальном осада замка ничем не отличается от обычного боя.

В каждом городе можно построить шесть зданий, которые производят различные типы армий, свойственные городу этой категории. Постройка каждого из них требует некоторого количества денег и различных ресурсов. Кроме этого, здания, которые производят мощные армии, нельзя строить «на голом месте»: они требуют наличия одного или двух зданий уровнем пониже, то есть для каждого типа городов существует иерархия зданий, наподобие Master of Magic. Каждое здание «производит»

определенное количество воинов в неделю (в этой игре время отсчитывается по дням, а новые армии появляются в начале каждой недели). Разумеется, чем «круче» армия, тем меньше таких армий Вы получите. Конкретные параметры зданий мы приведем чуть позже, поскольку до этого необходимо познакомиться с армиями, которые они производят.

Сейчас мы приведем *полный список армий НММ*. Кроме обычных «городских» бойцов, есть еще бойцы, которых нельзя производить в городах (иногда их можно нанимать в местах обитания, как в King's Bounty). Эти «бездомные» армии не в ладах ни с кем, кроме самих себя, что часто приводит к падению морали армии. Для них приводится не количество, появляющееся в начале новой недели, а примерное общее количество в местах обитания. Нанять «бездомных» может любой герой, и после найма всех обиталище становится пустым и бесполезным.

Название	Att	Def	Damage	HP	Speed	Цена	Количество	Примечание (в неделю)
АРМИИ Barbarian'ов								
Goblin	3	1	1—2	3	Med	\$40	10	
Orc	3	4	2—3	10	Slow	\$140	8	8 выстрелов
Wolf	6	2	3—5	20	Fast	\$200	5	2 атаки за ход
Ogre	9	5	4—6	40	Slow	\$300	4	
Troll	10	5	5—7	40	Med	\$600	3	8 выстр., Regenerate
Cyclops	12	9	12—24	80	Med	\$750+1Cr	2	дальняя атака, (Paralyze)
АРМИИ Knight'ов								
Peasant	1	1	1	1	Slow	\$20	12	
Archer	5	3	2—3	10	Slow	\$150	8	8 выстрелов
Pikeman	5	9	3—4	15	Med	\$200	5	
Swordsman	7	9	4—6	25	Med	\$250	4	
Cavalry	10	9	5—10	30	Fast	\$300	3	
Paladin	11	12	10—20	50	Fast	\$600	2	2 атаки за ход
АРМИИ Sorceress'ов								
Sprite	4	2	1—2	2	Med	\$50	8	Летают
Dwarf	6	5	2—4	20	Slow	\$200	6	
Elf	4	3	2—3	15	Med	\$250	4	24 выстрела, 2 атаки
Druid	7	5	5—8	25	Fast	\$350	3	8 выстрелов
Unicorn	10	9	7—14	40	Med	\$500	2	(Sleep)
Phoenix	12	10	20—40	100	Fast	\$1500+1Mer	1	Дальняя атака, летает

АРМИИ Warlock'ов

Centaur	3	1	1—2	5	Med	\$60	8	8 выстрелов
Gargoyle	4	7	2—3	15	Fast	\$200	6	Летает
Griffin	6	6	3—5	25	Med	\$300	4	Летает, всегда отбив.
Minotaur	9	8	5—10	35	Med	\$400	3	
Hydra	8	9	6—12	75	Slow	\$800	2	Атакует сразу многих
Dragon	12	12	25—50	200	Med	\$300+1Sul	1	Летает, дальняя атака, защищен от магии

БЕЗДОМНЫЕ АРМИИ

Ghost	8	7	4—6	20	Med	—	—	Делают мертвых Ghost'ами
Nomad	7	6	2—5	20	Fast	\$200	30	
Genie	10	9	20—30	50	Fast	\$600	5	Летает
Rogue	6	1	1—2	4	Fast	\$50	50	

Некоторые из армий атакуют два раза за ход: (это не значит, что они могут передвигаться вдвое дальше или атаковать двоих врагов за один ход просто они дают два удара при атаке, причем враг отбивается только один раз, между ударами). Многие монстры умеют изрыгать огонь, мороз и прочие субстанции, то есть атакуют не только одного врага, но и следующий отряд, стоящий за ним на линии удара. Это является большим преимуществом, но нужно быть внимательным, чтобы не сжечь своих. Грифоны могут отбиваться более одного раза за раунд — за любой атакой на них последует ответ. Многоголовые гидры атакуют не только указанного врага, но и всех остальных, расположенных

вблизи (но своих не трогают). Тролли способны регенерировать, то есть вылечивать, раны. Кошмарные Ghost'ы преобразуют всех убитых врагов в новых Ghost'ов, поэтому к ним не стоит лезть со слабыми войсками. Кроме этого, два типа армий иногда, кроме нанесения повреждений, атакуют врагов заклинанием: циклопы используют Paralyze, а единороги — Sleep (о заклинаниях мы поговорим чуть позже).

КРОМЕ ШЕСТИ ЗДАНИЙ, СТРОЯЩИХ АРМИИ, В КАЖДОМ ГОРОДЕ МОЖНО ПОСТРОИТЬ И НЕСКОЛЬКО ДРУГИХ, ИМЕЮЩИХ ОСОБЫЕ ФУНКЦИИ. Эти здания стандартны и не зависят от типа города. Они не требуют редких ресурсов или каких-либо других зданий:

Название	Ресурсы	Функции
Thieves Guild	\$750 + 5 wood	Дает информацию о гарнизонах чужих замков и сведения о других игроках
Tavern	\$500 + 5 wood	Увеличивает мораль городского гарнизона
Shipyards	\$2000 + 20 wood	Строит корабли (за \$1000 + 10 wood)
Well	\$500	Увеличивает количество производимых армий в каждом здании на +2 в неделю

О *магических гильдиях (Magic Guild)* придется рассказывать особо, поскольку это единственное здание, которое можно усовершенствовать (Upgrade). Существуют четыре уровня магических гильдий, каждый из которых открывает доступ к более мощным заклинаниям. Гильдия 4-го уровня содержит 9 заклинаний: три заклинания первого уровня и по два 2, 3 и 4-го уровней. Когда Ваш герой заходит в город с магической гильдией, он восполняет запас тех заклинаний, которые предоставляет данная гильдия (до количества, соответствующего его знаниям, — Knowledge). Таким образом, магические гильдии

служат «заправочными базами» для героев-магов.

Когда Вы строите гильдию, Вы не знаете, какие именно заклинания будут получены. Теоретически выгоднее построить в одном городе гильдию высокого уровня, чем несколько гильдий низкого уровня, поскольку это даст доступ к мощным заклинаниям. Однако практически из этого редко что-либо получается, поскольку у героев нет времени возвращаться в родной город для пополнения заклинаний. На строительство магических гильдий требуются ресурсы всех видов:

1-й уровень	—	\$2000 + 5 wood + 5 ore
2-й	—	\$1000 + 5 wood + 5 ore + 4 Sulphur, Mercury, Gems, Crystal
3-й	—	\$1000 + 5 wood + 5 ore + 6 Sulphur, Mercury, Gems, Crystal
4-й	—	\$1000 + 5 wood + 5 ore + 10 Sulphur, Mercury, Gems, Crystal

Все остальные здания производят армии и специфичны для каждого из четырех видов городов:

Название	Требуемые здания	Цена	Производство
ЗДАНИЯ Barbarian'ов			
Hut	—	\$300	Goblins
Stick Hut	Hut	\$800 + 5 wood	Orcs
Den	Hut	\$1000	Wolves
Adobe	Hut	\$2000 + 10 wood + 10 ore	Ogres
Bridge	Adobe	\$4000 + 20 ore	Trolls
Pyramid	Bridge	\$6000 + 20 ore + 20 Crystal	Cyclopes
ЗДАНИЯ Knight'ов			
Thatched Hut	—	\$200	Peasants
Archery Range	Thatched Hut	\$1000	Archers
Blacksmith	Well, Thatched Hut	\$1000 + 5 Ore	Pikemen
Armory	Tavern, That. Hut	\$2000 + 10 wood + 10 ore	Swordsmen
Jousting Arena	Blacksmith, Armory	\$3000 + 20 wood	Cavalry
Cathedral	Blacksmith, Armory	\$5000 + 20 wood + 20 Crystal	Paladins
ЗДАНИЯ Sorceress			
Treehouse	—	\$500 + 5 wood	Sprites
Cottage	Tavern, Treehouse	\$1000 + 5 wood	Dwarves
Archery Range	Treehouse	\$1500	Elves
Stonehenge	Magic Guild, Archery Range	\$2500 + 10 ore + 10 Mercury	Druids
Fenced Meadow	Stonehenge	\$3000 + 10 wood + 10 gems	Unicorns
Red Tower	Fenced Meadow	\$10000 + 30 ore + 10 Mercury	Phoenix

ЗДАНИЯ Warlock'ов

Cave	—	\$500	Centaur
Crypt	Cave	\$1000+10 ore	Gargoyles
Nest	Cave	\$2000	Griffins
Maze	Crypt	\$3000+10 gems	Minotaurs
Swamp	Nest	\$4000+10 Sulphur	Hydras
Black Tower	Maze, Swamp	\$15000+30 ore+20 Sulphur	Dragons

Заклинания, как и в King's Bounty, делятся на дорожные (их можно вызывать только вне боя) и боевые (только в бою). Дорожные заклинания отличаются тем, что их действие совершенно не зависит от Power вызывающего их героя, то есть их могут с таким успехом применять и слабые маги. Сейчас мы приведем полный список заклинаний НММ (в графе «Тип» буква «Д» означает, что *заклинание дорожное*, а «Б» — *боевое*).

Заклинание	Тип	Функция
УРОВЕНЬ 1		
View Mines	Д	Показывает все шахты
View Resources	Д	Показывает все ресурсы на карте
Slow	Б	Замедляет вражеский отряд
Bless	Б	Благословляет отряд (увеличивает Attack)
Protection	Б	Защищает отряд (увеличивает Defense)
Curse	Б	Проклятие на вражеский отряд (уменьшает Attack)
Dispel Magic	Б	Снимает все заклинания (и свои, и вражеские)
УРОВЕНЬ 2		
View Artifacts	Д	Показывает все артефакты на карте
Summon Boat	Д	Притягивает ближайший корабль к герою
Lightning Bolt	Б	Бьет по одному вражескому отряду
Cure	Б	Снимает все негативные заклинания со своих войск
Haste	Б	Дает любому отряду скорость
Fast Blind	Б	Ослепляет отряд врага (он не двигается и не бьет)
Anti-Magic	Б	Защищает отряд от вражеской магии
УРОВЕНЬ 3		
View Towns	Д	Показывает все города и замки
View Heroes	Д	Показывает всех героев на карте
Identify Hero	Д	Показывает параметры вражеского героя
Fireball	Б	Бьет по нескольким отрядам возле точки удара
Teleport	Б	Переносит свой отряд в другое место
Berzerker	Б	Заставляет врага нападать на ближайшего соседа
Storm	Б	Шторм — мощная атака на все отряды, включая свои
Paralyze	Б	Вражеский отряд не может двигаться, бить и отбиваться
Turn Undead	Б	Уничтожает отряд Ghost'ов
УРОВЕНЬ 4		
View All	Д	Действует как все заклинания ViewXXX (показывает все)
Dimension Door	Д	Позволяет перепрыгнуть через гору, лес или реку
Town Gate	Д	Переносит героя к его ближайшему городу
Resurrect	Б	Оживляет нескольких членов отряда
Armageddon	Б	Более мощная версия Storm'a (атомный удар)
Meteor Shower	Б	Более мощная версия Fireball'a (метеориты)

В бою на каждом отряде в любой момент времени может «висеть» только одно заклинание. Это означает, что, если враг наложил на Ваш отряд вредное заклятие, Вы можете снять его, просто заменив полезным. При вызове долговременных заклинаний от Power мага зависит только время, которое продержится данное заклинание, если его никто не снимет. Для ударных заклинаний от Power мага напрямую зависит наносимое повреждение (например, Armageddon с силой 15 может разнести даже самых сильных монстров). Любой герой должен иметь несколько заклинаний, даже Barbarian, для того чтобы он мог нейтрализовать магию противника. Чтобы запоминать заклинания, герой должен иметь магическую книгу (Magic Book). Волшебницы и Warlock'и имеют такую книгу с самого начала, а рыцарям и варварам приходится покупать ее в магической гильдии за \$500.

Чтобы успешно играть в Heroes of Might & Magic, Вы должны четко знать, что может сделать каждый из Ваших героев и чего он сделать не может. В принципе, Ваши герои могут давать бой против различных врагов и в различных условиях. В любом случае Вы должны получить как можно более полную информацию о противнике перед атакой (если атакуют Ваши герои). В принципе, *ВСЕ БИТВЫ ДЕЛЯТСЯ НА ДВА КЛАССА:*

1. *Схватка с бродячими отрядами.* Как и в King's Bounty, в этой игре существует огромное количество отрядов, которые просто мешают Вам (и всем остальным) пройти в нужные места. В отличие от старой игры, здешние монстры не гоняются за Вашими героями — в таком случае один герой мог бы выманить отряд со своего места, а второй прошел бы. Бродячие отряды стоят на месте, пока не будут побеждены либо присоединены каким-нибудь героем. Как правило, Вы просто обязаны освободить проходы как можно быстрее, чтобы Ваши герои смогли добраться до ценных ресурсов, шахт и артефактов.

Еще одним отличием от King's Bounty является то, что в НММ все бродячие отряды

состоятся *только из одинаковых бойцов.* Это открывает широкий простор для разработки стратегических планов (например, «надо собрать побольше Elf'ов и Druid'ов, тогда можно будет легко перебить медлительных Ogr'ов и пройти вот сюда»). Иногда бродячий отряд, вместо того чтобы сражаться с Вашим героем, присоединяется к нему, что, разумеется, очень выгодно. Вероятность присоединения возрастает, если Ваш герой имеет высокий уровень, а также в том случае, если под его командованием есть такие же бойцы. Присоединение крупного отряда на ранней стадии игры может быть критически важным.

Перед нападением на бродячий отряд Вы всегда можете приблизительно узнать его размеры (с помощью правой кнопки мыши). Размеры описываются одним из следующих слов:

Few	— от 1 до 4
Several	— от 5 до 9
Pack	— от 10 до 19
Lots	— от 20 до 49
Horde	— от 50 до 99
Zounds!	— 100 или больше

Все бойцы бродячей армии делятся на пять примерно одинаковых отрядов. Когда Ваш герой сражается с такой армией, он может рассчитывать на то, что все ее бойцы имеют стандартные параметры (то есть к их рейтингам Attack и Defense не прибавляются бонусы героя). Кроме этого, отряд без героя не может вызывать заклинания, а это означает, что Ваш герой не в состоянии без помехи наложить на свои армии полезные заклятия, а на врагов — вредные. Принимая решение об атаке, Вы можете сразу определить тактику будущего боя и оценить ожидаемые потери. Если они, по-Вашему, еще слишком высоки, то подождите, накопите больше сил и атакуйте потом — ведь противник стоит на месте. Однако за это время враги могут забрать важные ресурсы и артефакты.

2. *Поединок двух героев.* Вы можете оп-

ределить тип вражеского героя по его имени, так же как и приблизительный состав его армии, но узнать его основные параметры, которые оказывают значительное влияние на эффективность армий в бою, не так-то просто: для этого надо вызвать заклинание Identify Hero, если оно у Вас есть. Однако даже это заклинание не сообщит Вам, какими боевыми заклинаниями располагает вражеский герой и в каком количестве, поэтому при нападении на героя приходится во многом полагаться на удачу. То же самое касается и процесса боя: стандартная боевая тактика здесь неприменима. Например, если Вы попытаетесь расстрелять неповоротливых врагов стрелами, Ваших лучников уничтожат заклинаниями.

Несмотря на то что большинство битв заканчивается полным уничтожением одной из сторон, существуют и другие возможности завершения битвы. Если Ваш герой явно проигрывает вражескому, то он может бежать либо предложить выкуп за то, что его оставят в целости вместе с армией. Если герой бежит с поля боя, то он исчезает вместе со своей армией, как и после полного уничтожения. Однако при этом победивший противник не получит артефактов, принадлежащих герою. Компьютерные игроки довольно часто заставляют своих героев бежать, и по этому признаку можно легко определить, что у героя были артефакты. Зато компьютерные герои никогда не предлагают выкуп, а зря, поскольку это вполне разумная альтернатива потере героя, если денег у Вас очень много.

Как правило, при нападении на вражеского героя следует стремиться как можно быстрее уничтожить все его отряды. Если у Вас есть ударные заклинания, но Ваши армии и без этого намного превосходят вражеские, применяйте заклинания в конце битвы, чтобы враг проиграл неожиданно и не успел сбежать. Если Вы хотите наложить вредное заклятие на вражескую армию, дождитесь, пока враг использует свое заклинание, чтобы он не мог снять Ваше в этом же раунде. Особенно полезно заклина-

ние Berzerker, которое временно «переманивает» вражеский отряд.

Осаду и оборону замков можно считать разновидностью схваток двух героев. Конечно, в Вашем городе может не быть героя, но это означает, что все Ваши армии будут иметь стандартные параметры и не смогут защититься даже от простейших вражеских заклинаний. Если Вы позволили врагу атаковать город без героя, то противник имеет практически исчерпывающую информацию о гарнизоне и может точно определить вероятность победы. Даже если Ваш гарнизон одержит победу, его потери будут намного большими, чем если бы им руководил какой-нибудь герой. Часто выгодно при виде приближающегося к городу врага нанять в этом городе нового героя.

Безусловно, в качестве гарнизона выгоднее использовать дальнобойные и особенно летающие отряды. Дело в том, что обычные войска не смогут действовать, пока враги не сделают брешь в стене, и это может привести к парадоксальным ситуациям: более слабая осаждающая армия нанесет поражение гораздо более сильной осажденной, если осаждающие имеют много дальнобойных армий. От этого чаще всего страдают рыцари, поскольку у них только одна дальнобойная и ни одной летающей армии. Не стоит все же оставлять в замке одни дальнобойные армии, поскольку их смогут легко парализовать вражеские летуны. Если у Вас есть сильные летающие армии, оставьте их, в противном случае можно использовать сильные, но медленные войска типа Ogr'ов.

Поскольку количество героев в НММ ограничено, скорость их передвижения приобретает огромное значение. Фактически, если Ваш герой двигается вдвое быстрее вражеского, то он заменяет собой сразу двух героев, и Вы получаете очень большое преимущество. Каждый герой в этой игре имеет свою скорость, и при найме новых героев желательно брать самых быстрых.

Реальная скорость движения героя по карте зависит не только от его скорости, но и от типа ландшафта, по которому он едет.

Разные типы героев имеют различную скорость передвижения по всевозможным ландшафтам. В общем, быстрее всех передвигаются Barbarian'ы, а медленнее всех — рыцари (очевидно, в качестве компенсации у них повышенная мораль). Это может помочь Вам при решении вопроса, способен ли вражеский герой за один ход доехать до Вашего города.

По рекам и морям передвигаются только на корабле (Boat). Корабли можно строить только в Shipyard'ах, а они доступны только в тех городах, которые расположены около моря. Когда герой плывет на корабле, он передвигается гораздо быстрее, чем по суше, но посадка на корабль и высадка с него на берег всегда завершают ход героя. Если герой сел на корабль, это совсем не означает, что он в безопасности: во-первых, один корабль способен атаковать другой, а во-вторых, на корабль можно напасть, если он плывет возле берега.

Хотя корабли и строятся разными игроками, они совершенно одинаковые. Это означает, что Вы можете сесть на вражеский корабль. Более того, заклинание Summon Boat переносит ближайший корабль к Вашему герою. Этим иногда пользуются для изоляции вражеских героев, высадившихся в отдаленных районах, — без корабля они не смогут добраться домой.

ОЧЕНЬ БОЛЬШОЕ ЗНАЧЕНИЕ В ИГРЕ ИМЕЮТ АРТЕФАКТЫ. В начале игры большая часть артефактов располагается в укромных уголках, проход к которым охраняют те или иные бродячие отряды. На игровой карте артефакты видны очень отчетливо, причем если Вы знаете, где лежит артефакт, то знаете и название артефакта, и его функции. Чтобы забрать артефакт, нужно «наехать» на него героем. Иногда артефакт дается сразу, но бывает, что его еще нужно купить за 2000 монет, а еще случается, что за него приходится драться сразу с 50 ворами (Rogues). Большинство артефактов можно передавать другим героям, но не все. Вот *полный список артефактов:*

Название	Функция
Thunder Mace of Dominion	+1 Attack
Giant Flail of Dominion	+1 Attack
Dragon Sword of Dominion	+3 Attack
Power Axe of Dominion	+2 Attack
Armored Gauntlets of Protection	+1 Defense
Defender Helm of Protection	+1 Defense
Stealth Shield of Protection	+2 Defense
Divine Breastplate of Protection	+3 Defense
Caster's Bracelet of Magic	+2 Power
Mage's Ring of Power	+2 Power
Witch's Broach of Power	+3 Power
Arcane Necklace of Magic	+4 Power
Minor Scroll of Knowledge	+2 Knowledge
Major Scroll of Knowledge	+3 Knowledge
Superior Scroll of Knowledge	+4 Knowledge
Foremost Scroll of Knowledge	+5 Knowledge
Medal of Valor	+1 Morale
Medal of Courage	+1 Morale
Medal of Honor	+1 Morale
Medal of Distinction	+1 Morale
Fizbin of Misfortune	-2 Morale, нельзя избавиться!
Lucky Rabbit's Foot	+1 Luck
Golden Horseshoe	+1 Luck
Gambler's Lucky Coin	+1 Luck
Four-Leaf Clover	+1 Luck
Endless Purse of Gold	+\$500 в день
Endless Bag of Gold	+\$750 в день
Endless Sack of Gold	+\$1000 в день
Nomad Boots of Mobility	Увеличивает скорость на суше
Traveller's Boots of Mobility	Увеличивает скорость на суше
Sailor's Astrolabe of Mobility	Увеличивает скорость на море
True Compass of Mobility	Увеличивает скорость на суше и на море
Ballista of Quickness	При атаке или защите замков герой стреляет два раза за ход

Конечно, каждый тип артефактов имеет свою ценность, в зависимости от текущей об-

становки. Например, в начале игры ценнее всего, наверное, денежные артефакты, поскольку ощущается резкая нехватка денег. Очень ценны сапоги-скороходы, потому что скорость героев в этой игре всегда чрезвычайно важна. Последний артефакт, Ballista of Quickness, оказывает неоценимую помощь при атаке и обороне замков. Если герой с этим артефактом атакует замок, то его катапульта стреляет два раза за ход и очень быстро разрушает стены. Если же он обороняет замок, то два раза за ход стреляет его баллиста, и осаждающие несут огромные потери.

Кроме этих артефактов, где-то на карте запрятан «непревзойденный» артефакт (Ultimate Artifact), найти который не так просто. Чтобы это сделать, нужно собирать кусочки карты, которая показывает местонахождение артефакта. Эти кусочки выгравированы на обелисках, во множестве рассеянных по карте. Если Вы примерно знаете, где зарыт непревзойденный артефакт, пошлите туда героя вести раскопки. Поиски в одной клетке карты занимают целый день, причем если артефакт не будет найден, то следующий день уйдет на переход на новую клетку, а копать можно будет только через день. Однако получаемый артефакт стоит всех трудов, поскольку он увеличивает один из параметров героя на целых 12 единиц! При раскопках Вы не знаете, чем является непревзойденный артефакт, а он может быть:

Ultimate Sword of Dominion	+12 Attack
Ultimate Cloak of Protection	+12 Defense
Ultimate Wand of Magic	+12 Power
Ultimate Book of Knowledge	+12 Knowledge

«Непревзойденный» артефакт отличается тем, что он не может достаться врагам. Если герой, владеющий им, погибнет в бою, артефакт навсегда исчезнет. Конечно, первые два вида артефактов намного ценнее последних, поскольку получить +12 Knowledge, например, можно и с помощью трех обычных артефактов, а +12 Attack — нет.

На игровой карте в НММ есть огромное количество *ОСОБЫХ МЕСТ, В КОТОРЫХ ВАШИ ГЕРОИ МОГУТ ПОЛУЧИТЬ РЕСУРСЫ, ДЕНЬГИ, ОПЫТ И Т. Д.* Хороший игрок обязан знать внешний вид и функции всех этих мест.

Faerie Ring и Fountain — работают одинаково: увеличивают удачу, но только на следующую битву. После этой битвы герой может снова зайти в это место за удачей.

Statue — повышает мораль +2, но только на следующую битву. После битвы также можно «перезарядиться».

Shrine — здесь герой может научиться какому-либо заклинанию, а также пополнить запас таких заклинаний.

Gazebo — (белая воздушная беседка) увеличивает опыт героя на 1000 пунктов. Для каждого героя это можно сделать только один раз в каждой беседке.

Obelisk — бывают разного цвета. Содержат куски карты расположения «непревзойденного» артефакта.

Mill (мельница) — раз в неделю дает 2 ресурса (обычно редких), если туда зайти.

Water Mill (водяная мельница) — дает больше ресурсов, чем обычная.

Buoy (буй) — увеличивает мораль, если на него наехать на корабле.

Oasis — увеличивает мораль.

Lighthouse (маяк) — принадлежит тому, чей герой был там последним. Владение маяком увеличивает скорость всех кораблей.

Daemon Cave — пещера, в которой героя ожидает испытание. В случае успеха он может заработать опыт, получить деньги или даже артефакт. С другой стороны, герой может погибнуть либо попасть в плен к демону, который потребует за него немалый выкуп.

Dragon City (выглядит как огромный замок). Чтобы захватить Dragon City, надо победить в бою 5 драконов. После этого драконы покорятся и будут платить по 1000 монет за ход. Врагу, чтобы перехватить Dragon City, также придется сражаться с драконами.

Graveyard (кладбище) и Shipwreck (обломки корабля). В обоих местах поселились

злые духи (Ghosts). Если их перебить, можно получить немалые деньги или даже артефакт.

Lake (озеро) — дает сравнительную информацию об играющих (у кого больше городов, героев, денег, ресурсов и т. д.).

Portal — сверкающая арка, которая посылает Вашего героя в другое место с такой же аркой. Нередко бывает, что «арка назначения» пересылает Вас в другое место, не в «арку отправления», и тогда найти дорогу домой может быть нелегко.

Кроме этого, на карте есть здания, в которых можно набрать себе бойцов. Чаще всего встречаются домики, в которых живут крестьяне, гномы, гоблины либо орки. Если Вы найдете в пустыне Tent, то там можно нанять Nomad'ов. Джинны (Genie) живут в лампах, которые обычно тоже располагаются в пустыне. Разбойники (Rogues) живут в лагерях из повозок, которых на карте довольно много. Каждое здание содержит определенное количество бойцов, которых могут нанимать любые герои, поэтому следует забирать всех ценных бойцов (особенно джиннов и Nomad'ов) как можно быстрее.

Иногда в опустошенных зданиях снова появляются бойцы — в начале недели, если астрологи предсказали, что следующая неделя будет посвящена именно данному типу бойцов. Например, в начале «недели Nomad'ов» во всех Tent'ах снова возникнут Nomad'ы. Кроме этого, могут вновь появиться новые бродячие армии, состоящие из «именинников», на месте тех, которые были давно уничтожены.

В начале игры на карте расставлено большое количество призов, которые достаются первому герою, попавшему в нужное место, после чего приз исчезает. К призам относятся деньги и ресурсы, а также костры и сундуки. Возле каждого костра (Campfire) герой находит одновременно некоторое количество денег и ресурсов. Сундуки позволяют выбрать либо определенную сумму денег, либо некоторое количество опыта нашедшему сундук герою. Сундуков на карте очень много, и они делятся на три типа:

первые дают 1000 монет или 500 exp, вторые 1500 монет или 1000 exp и третьи 2000 монет или 1500 exp. С виду все сундуки одинаковы.

HEROES OF MIGHT & MAGIC — НЕВЕРОЯТНО КРАСИВАЯ ИГРА. Все ее детали нарисованы ярко и красочно, а различные монстры — с немалой долей юмора. Все города, шахты, бродячие отряды, ресурсы, артефакты и специальные места буквально усеивают карту, но все они легко различимы и их просто невозможно спутать друг с другом. Кроме того, эта игра обладает удачно разработанным интерфейсом и очень неплохим звуком, вследствие чего играть в нее — одно удовольствие. Вместе с тем стратегия игры может быть довольно сложной, и ее разработка потребует немалых раздумий (особенно на высоком уровне сложности). Особая прелесть игры в том, что вы должны вырабатывать *универсальную* стратегию, поскольку в начале игры карта скрыта и у Вас не хватает информации для придумывания стратегии на данную конкретную игру.

Перед началом каждой новой игры Вы должны выбрать «уровень интеллекта» каждого из компьютерных игроков. Кроме этого, можно включить флаг «King of The Hill», при котором все компьютерные игроки будут сражаться только с Вами, а не друг с другом. Вы можете играть как отдельный сценарий, так и кампанию, состоящую из нескольких последовательных сценариев. Играя кампанию, Вы должны выбрать, за кого Вы играете (за Barbarian'a, Knight'a, Sorceress'у или Warlock'a), и в начале каждого сценария кампании у Вас будет город и герой выбранного типа. Стратегия проведения кампании отличается тем, что Вы должны не просто выиграть каждый сценарий, но и сделать это как можно быстрее, поскольку время, затраченное на всю кампанию, записывается в таблицу рекордов.

Как обычно, в начале игры перед игроком встает множество целей. Вы имеете один город, в котором есть всего пара зданий, производящих слабые армии, и одного героя, ко-

мандующего буквально смехотворными силами. Требуется как можно быстрее:

- ⇒ *Построить здания, производящие армии*
- ⇒ *Построить побольше армий*
- ⇒ *Исследовать как можно большую часть карты*
- ⇒ *Захватить еще несколько городов*
- ⇒ *Собрать как можно больше ресурсов и артефактов.*

Многие из этих целей противоречивы. Основным «узким местом» в начале игры являются деньги, поскольку их очень мало. Из-за нехватки денег придется выбирать между строительством зданий, строительством армий и наймом новых героев. Второе «узкое место» касается времени Ваших героев: им придется «разрываться» между разведкой, уничтожением бродячих отрядов, сбором ресурсов/артефактов и атакой городов. Кроме этого, требуется выбирать, какие здания нужно строить в первую очередь, а какие могут подождать. Многие детали стратегии зависят от карты, уровня сложности игры, типа начального города и особенно от имеющихся ресурсов. Сейчас мы приведем некоторые советы общего характера.

В любом случае на первом же ходу игры желательно построить какое-либо здание, в котором можно нанять бойцов, поскольку Ваш первоначальный герой практически никого не сможет победить с теми отрядами, которые у него есть. Только рыцари не могут построить такое здание на первом ходу, поскольку для этого им нужно сначала построить Well или Tavern. Если Вы играете за волшебницу или за мага, вместо этого можно построить Magic Guild, чтобы Ваш герой получил хоть какие-нибудь заклинания.

Желательно также на первом ходу нанять еще одного героя, чтобы удвоить скорость разведки и сбора призов. Это не окупается только в тех сценариях, в которых Ваш город блокирован бродячими отрядами, которые требуется уничтожить, чтобы вырваться на свободу. Если это не так, то второй герой

буквально за пару ходов «окупится», то есть соберет те 2500 монет, которые Вы ему заплатили.

При сборе призов следует в первую очередь (после денег) забирать те ресурсы, которые необходимы для строительства зданий в Вашем городе, а также захватывать шахты, которые эти ресурсы производят. В игре есть и золотые шахты (дают по 1000 монет за ход), но они обычно охраняются очень сильными монстрами. Руда и камни понадобятся Вам в любом случае, хотя бы для строительства магических гильдий и замков в завоеванных городах, поэтому рудные шахты и лесоразработки нужно обязательно захватить.

Вы должны построить колодец (Well) до конца первой игровой недели, поскольку он увеличивает количество войск, которые генерируются всеми Вашими зданиями, на 2 бойца в неделю. Колодец стоит дешево и не слишком обременит Ваш бюджет. Увеличение количества бойцов очень важно, даже если Вы пока не в состоянии нанять их всех. Свободные бойцы не исчезают, а накапливаются, и впоследствии, когда у Вас будет больше денег, из них можно будет создать мощные армии.

Общая стратегия игры предусматривает четкое разделение «обязанностей» героев. Основные битвы ложатся на плечи «ударных героев», которые должны иметь Ваши лучшие войска и артефакты. Если Вы распылите войска, вражеские «сверхгерои» перебьют их поодиночке. Желательно, чтобы с вражескими героями сражались только Ваши ударные герои. Многие сложные задачи (например, захват вражеских городов, уничтожение особенно сильных бродячих отрядов) под силу только «сверхгероям». Эти герои, как правило, являются Barbarian'ами или рыцарями, потому что они не могут часто возвращаться в развитые тыловые города за заклинаниями и вынуждены рассчитывать только на силу своих армий. Barbarian'ы, конечно, гораздо лучше, поскольку, во-первых, они очень быстро передвигаются, а во-вторых, увеличивают только Attack и Defense, в

результате чего их армии становятся гораздо более сильными.

Ваши основные тыловые города, которые производят наиболее сильные армии, должны охраняться «грузовыми героями», основная задача которых — время от времени подвозить армии и артефакты ударным героям. Без грузовых героев Ваши передовые отряды лишатся пополнений, и ударным героям придется плестись в тыловые города самостоятельно. Тыловые герои не обязаны отсиживаться в городах — они могут, например, использовать конвоируемые войска для уничтожения тех бродячих отрядов, которые были оставлены «до лучших времен». На это амплуа лучше всего подходят маги и волшебницы, поскольку они постоянно располагаются поблизости от своих магических гильдий и могут тратить заклинания без опаски. Кроме того, маги способны обеспечивать Вашим передовым героям волшебную разведку с помощью заклинаний ViewXXX и Identify Hero. Еще одной их задачей является разгон Ghost'ов на кладбищах и разбитых кораблях. Для этого требуется иметь заклинание Turn Undead и какой-нибудь хорошо защищенный отряд (лучше всего подходят гидры — они атакуют всех сразу).

Третьим типом героев являются «разведочные» герои, которые имеют не очень сильные армии и посылаются в отдаленные места для разведки, сбора призов, дерзкого перехвата вражеских шахт либо, например, поисков «непревзойденного» артефакта. Нужно отдавать себе отчет, что герой-разведчик может нарваться на врага, который его уничтожит. Поэтому разведчики представляют собой «пушечное мясо», которого не жалко. Они не должны иметь никаких артефактов, чтобы их не отняли враги. Хорошие разведчики получают из Barbarian'ов, поскольку у них высокая скорость, а также из любых героев, имеющих заклинание Dimension Door. Разведчиков часто посылают в порталы либо по морю на кораблях.

Разумное использование заклинаний может сберечь Вам немало войск или даже

превратить поражение в победу. Например, заклинание Turn Undead уничтожает отряд Ghost'ов независимо от его размеров, что позволяет довольно легко расправляться с ними. Haste позволит Вашим медленно передвигающимся армиям двигаться очень быстро, что имеет значение при сражениях с дальнобойными отрядами. Teleport, в принципе, выполняет ту же функцию, но действует одномоментно и не зависит от Power героя. Заклинания Blind и Paralyze используются для того, чтобы получить временное «численное преимущество». Они блокируют один вражеский отряд, пока Вы будете расправляться с остальными.

Если Вы собираетесь использовать в качестве ударного героя мага или волшебницу с большой магической силой (Power), то он сможет использовать некоторые ударные заклинания (Lightning Bolt, Fireball и Meteor Shower) для уничтожения врагов. Такие герои особенно полезны при осаде и защите замков — они могут атаковать, не подвергая свои отряды риску. Resurrect также зависит от Power: чем больше сила мага, тем большее количество убитых оживет. Сильные маги имеют одно очень важное преимущество перед грубыми Barbarian'ами: враги никогда не могут узнать, каким набором и количеством заклинаний располагает герой, даже с помощью Identify Hero. Если же у врагов нет Identify Hero, то им придется судить о силе героя только по набору его отрядов — следовательно, их ожидают весьма неприятные сюрпризы.

Особый случай представляют собой заклинания массового поражения Storm и Armageddon. Ваши армии также страдают от этих заклинаний наравне с вражескими. Для того чтобы Ваши армии несли меньше потерь, они должны быть хорошо защищены (Defense). Это означает, что данными заклинаниями должны пользоваться как раз не сильные маги, а Barbarian'ы, которые умеют защищать своих бойцов. Лишняя сила здесь может только помешать — маг просто испепелит все свои отряды вместе с вражескими.

Однако существует особый вид бойцов, которому любые штормы нипочем. Это, конечно, драконы. Сильные маги могут широко использовать эту особенность драконов: магу достаточно держать только один отряд драконов и на каждом ходу вызывать Storm или Armageddon. Если маг имеет Power порядка 20 (что вполне реально при наличии мощных артефактов), то его заклинание будет легко сжигать всех врагов, кроме самых сильных (на вражеских драконов это тоже не подействует!). Следует учесть и то преимущество, что враги не могут воздействовать на драконов никакой магией.

Успех Вашей стратегии в значительной степени зависит от того, каких героев Вы будете нанимать и что Вы будете брать в сундуках — деньги или опыт для своих героев. То и другое в значительной степени является делом вкуса, однако личные пристрастия иногда могут подвести.

Я предпочитаю, как уже говорилось, нанимать Barbarian'ов в качестве ударных героев, а магов держу как тыловых. Действовать наоборот гораздо труднее, поскольку ударные герои должны иметь очень высокие уровни, а магам труднее их зарабатывать без мощных заклинаний, которые доступны далеко не сразу. Это не означает, что мои ударные герои совсем не применяют магию — с помощью соответствующих артефактов их Power и Knowledge доводятся до среднего уровня.

В НММ есть весьма интересное правило, касающееся побежденных героев. Они не погибают, а просто возвращаются домой и при этом сохраняют весь свой боевой опыт. Через некоторое время такие герои могут снова предложить свои услуги игрокам, и нанимать их, естественно, гораздо выгоднее, чем зеленых новичков. Однажды мой ударный герой перебил за пару ходов 4—5 вражеских героев, а на следующей неделе я уже нанял одного из них, имевшего 5-й уровень.

Что касается сундуков, то выбор между деньгами и опытом зависит от состояния Ваших финансов, от типа сундука и от того,

какой именно герой его нашел. Если денег хватает, то нужно всегда выбирать опыт, поскольку получить его не так просто и он никогда не бывает лишним. Если сундук найден Вашим ударным героем, также следует выбирать опыт. В начале игры денег не хватает, и многие игроки всегда берут в сундуках деньги. В такой ситуации я принимаю решение в зависимости от типа сундука: 1000 монет лучше, чем 500 ехр, зато 1500 ехр явно лучше, чем 2000 монет. В остальных сундуках можно брать как 1500 монет, так и 1000 ехр. На выбор в начале игры оказывает большое влияние тип героя: Barbarian'ам выгоднее получать новые уровни как можно быстрее, так как это немедленно повышает параметры армий, а маги могут и подождать, поскольку хороших заклинаний все равно пока нет.

Большие споры также вызывает вопрос о том, какой герой, какой тип города и какие армии лучше других, а какие хуже. На самом деле это не один вопрос, а несколько:

1. Каких героев лучше нанимать? Этот вопрос мы только что обсудили.

2. Какой набор армий лучше? (Какие из захваченных городов развивать в первую очередь?). Этот вопрос обычно возникает в середине игры, когда Вы захватите несколько городов. Следовательно, здесь не имеет большого значения, сколько денег и ресурсов требуется на постройку зданий и армий.

3. С каким типом города (и героя) легче начинать игру? Например, играя кампанию, Вы всегда будете начинать сценарий в городе выбранного типа. Здесь уже цена зданий имеет огромное значение, так как в начале игры денег и ресурсов мало.

Для того чтобы определить, какие армии лучше, достаточно внимательно просмотреть таблицу типов войск, приведенную выше. Лучшее всего (на мой взгляд) армии Warlock'ов. Даже самые слабые их бойцы (кентавры, горгульи) намного превосходят конкурентов. Кентавры слабы, но они стреляют из луков и имеют целых 5 НР. Горгульи отлично защищены и к тому же летают — они отлично подходят для подавления вражеских лучников.

Грифоны и гидры способны эффективно сражаться против многочисленных отрядов противника, минотавры сильны и неплохо передвигаются, а драконы вообще намного превосходят всех остальных. Warlock'и имеют все типы армий: обычные, летающие и стреляющие.

Набор армий волшебниц (Sorceress) тоже очень неплохой. Правда, Sprite слишком слабы, зато остальные войска довольно эффективны. Волшебницы имеют отличных лучников: эльфов и друидов. Гномы хорошо защищены и очень помогают в начале игры, а единороги образуют ударную силу армий и защищают своих лучников. Фениксы великолепны в любом бою, особенно при атаке городов. Но все же армии волшебниц не так хорошо защищены, как армии Warlock'ов, и поэтому они не могут использовать заклинания типа Storm.

Армии рыцарей стоят недорого, отлично защищены, быстро передвигаются и прекрасно атакуют. Проблема только в том, что среди них нет летающих бойцов и есть только один тип лучников, не очень сильный (Archers). Крестьяне вообще смехотворны, зато остальные армии довольно неплохие. Паладины стоят очень дешево, не требуют никаких специальных ресурсов и растут быстрее, чем фениксы или драконы (на одного паладина в неделю). Они очень быстро двигаются и атакуют два раза за ход. Правда, армии рыцарей обладают еще одним недостатком: они плохо сбалансированы по скорости. Если, например, Вы хотите подавить вражеских лучников, то паладины и кавалерия вырвутся вперед и смогут навалиться на них всеми силами.

Армии Barbarian'ов можно считать самыми плохими. Гоблины и орки слишком слабы, а циклопы стоят дороже паладинов и передвигаются медленнее. Волки могут атаковать два раза за ход, нанося немалые повреждения, особенно при больших бонусах героя. Тролли же — великолепные лучники, которые отлично защищены и способны заживлять свои раны. Людоеды (Ogres) медлительны, но сильны. Именно эти три типа бойцов составляют основу армии Barbarian'ов в начале игры.

Вместе с тем, когда Вы решаете вопрос, какой из захваченных городов нужно развивать в первую очередь, прежде всего следует учитывать текущий состав армий Ваших ударных героев. Если Ваш ударный герой имеет 10 циклопов, 20 троллей, 40 волков и 25 людоедов, то выгоднее всего наладить производство этих же бойцов в городе Barbarian'ов, а не добираться до гидр и драконов, поскольку герой может управлять всего 5 отрядами. Конечно, можно собрать под его командованием только самых сильных бойцов всех типов, но это приведет к очень низкой морали армии. С другой стороны, Вы можете создать еще одного ударного героя и придать ему любые армии по желанию.

Что касается вопроса, за какого из героев выгоднее начинать игру, то здесь следует выбирать тех, чьи здания не требуют большого количества редких ресурсов. Кроме того, первые армии должны быть как можно более эффективными, но стоит подешевле и быстрее размножаться. Исходя из этих соображений, играть за Warlock'ов не стоит. Вам потребуется 10 gems, чтобы построить Maze, и 10 Sulphur для Swamp'a, причем неизвестно, когда Ваши герои смогут их найти. Вполне может оказаться, что для получения нужных ресурсов потребуется перебить монстров, а для этого понадобятся армии посильнее Ваших (заколдованный круг). Кроме того, армии Warlock'ов стоят дорого и медленно производятся. То же самое можно сказать и о волшебницах, хотя им несколько легче, поскольку они располагают мощными лучниками-эльфами, которые могут уничтожить слабых монстров без потерь.

Проще всего начинать игру за рыцаря. Хотя Вы и не сможете построить ни одного производящего здания на первом ходу, тем не менее все здания (кроме Cathedral'a) можно построить еще до конца первой игровой недели. После этого Вы получите мощные армии и легко доберетесь до кристаллов, нужных на постройку Cathedral'a. Правда, рыцари медленно передвигаются (рекомендуется побыстрее нанять какого-нибудь другого героя), зато

у них выше мораль, и в бою их армии часто будут ходить по два раза за ход. Barbarian'ы тоже могут быстро построить все здания, кроме Pyramid'ы, но их армии несколько слабее. Зато их герои могут быстро набрать пару уровней, и параметры их армий сразу улучшатся.

Оценка: 10 («Игра, великолепная в своей простоте»).

Комментарий

Основные принципы НММ, благодаря которым она имеет такой хороший интерфейс, таковы:

1. Никакая армия не может передвигаться без героя.

2. Максимальное количество героев у одного игрока невелико (не больше 8).

Благодаря этим принципам игроку не приходится на каждом ходу отдавать команды огромному количеству армий. На практике реальное количество героев даже не всегда достигает максимума, поскольку в начале игры у игроков нет денег на новых героев, а в конце неопытные герои уже практически бесполезны. Игрок знает всех своих героев «в лицо» и может продумывать планы для каждого из них. В качестве контраста можно привести пример Warlords: там игроку приходится командовать огромным количеством армий, в результате чего львиная доля игрового времени уходит на раздачу приказов. Кроме этого, армий так много, что игроки нередко забы-

вают, что они собирались поручить каждой из них. Упрощенная модель боя (самый серьезный недостаток Warlords) также появилась в основном из-за большого количества отрядов. Если бы бой был таким, как в НММ, то каждый ход занимал бы полчаса, так как за один ход могут возникнуть десятки стычек.

НММ — еще один (после Master of Orion) великолепный пример того, что стратегическая игра совсем не обязана быть «навороченной» и иметь очень сложные правила, чтобы быть хорошей. Эта игра простая, однако армии в ней весьма разнообразны. К сожалению, этого нельзя сказать про героев и артефакты — и то и другое можно сделать намного разнообразнее, причем не изменяя основ игры.

Для каждого героя можно было бы определить один тип бойцов, которых он больше всего любит и которыми умеет управлять. Например, Erwin the Swordsman — предпочитает Swordsman'ов. Это означает, что все Swordsman'ы под его командованием действуют намного эффективнее. Некоторые герои вместо этого могли бы особенно хорошо владеть каким-либо заклинанием (то есть данное заклинание вызывалось бы с большей силой).

Странно, что ни один артефакт совсем не использует заклинаний. На основе заклинаний можно было бы сделать немало интересных вещей например, амулеты, которые накладывают на все свои или вражеские армии определенное заклинание. Допустим, Amulet of Anti-Magic давал бы всем своим отрядам Anti-Magic, а Staff of Slowness — замедлял бы всех врагов.

CAPITALISM

Производитель: фирма *INTERACTIVE MAGIC*, 1995 г.

Жанр: экономическая игра.

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: процессор не ниже 80386, 8 Мбайт оперативной памяти, около 10 Мбайт на жестком диске, устройство CD-ROM (игра поставляется на лазерном диске), мышь.

Как ни странно, удачных экономических игр существует очень мало. Есть игры «для руководителей», которые нельзя считать полноценными играми, а также игры, мало связанные с реальной экономикой (например, Монополия). Может быть, именно поэтому появление такой великолепной игры, как Капитализм, вызывает восторг всех любителей мыслительных развлечений. Эта игра обладает простыми, но тщательно разработанными правилами, которые приводят к потрясающему разнообразию стратегий игры. Вместе с тем Капитализм необыкновенно реалистичен — эту игру вполне можно использовать в качестве тренажера для будущих бизнесменов. Тот, кто научится уверенно выигрывать в игре, наверняка добьется успеха и в реальном мире.

Играющий в Капитализм может строить разнообразные предприятия и получать доход самыми различными способами. Например, можно заняться сельским хозяйством, промышленным производством или розничной торговлей. Игрок может сосредоточиться на производстве (или продаже) одной группы товаров, побеждая всех конкурентов в своей области, либо заняться разнообразными товарами, преследуя гибкую стратегию заполнения пустующих секторов рынка.

Мир Капитализма представлен в виде плоской карты, разделенной на моря, обычную сушу и горы. Часть суши занята городами, в которых живут покупатели всех то-

варов. Каждый город занимает не одну клетку на карте, а целую область; кроме того, каждый город окружен пригородами (Suburbs). В каждой клетке карты можно построить одно предприятие, независимо от его типа. Чтобы что-нибудь построить, корпорация должна сначала купить землю под здание, а цена земли зависит от ее типа. Дороже всего стоят участки, на которых присутствуют месторождения полезных ископаемых (например, золотой рудник может стоить 70 миллионов долларов и более). В городах и пригородах стоимость земли зависит от расстояния до центра города: чем ближе к центру, тем дороже (до 4,5 миллиона долларов за клетку). Провинциальные участки намного дешевле — всего 0,5 млн. за клетку. Моря и озера не используются.

В Капитализме есть пять типов предприятий: магазин (Dept. Store), фабрика (Factory), ферма (Farm), научно-исследовательский центр (R&D Center) и источник сырья. Источник сырья может представлять собой лесоразработку (Logging Camp), нефтяной бассейн (Oil Well) или шахту (Mine). Постройка каждого предприятия требует особых затрат. Кроме того, каждое предприятие выгодно строить на определенном виде участка, и Вам в любом случае придется платить за землю, независимо от типа предприятия.

Магазин стоит 1 миллион долларов, и его требуется строить в городе (чем ближе к центру города, тем большее количество покупателей будут заходить в магазин). Земля в центре города стоит гораздо дороже, чем постройка магазина, и поэтому полная стоимость постройки будет составлять около 5 миллионов долларов.

Фабрика стоит 1,5 миллиона долларов, и ее рекомендуется строить в пригороде, чтобы облегчить наем рабочих (фабрика требует намного больше рабочих, чем другие типы предприятий). С учетом стоимости земли цена новой фабрики может составлять 2—2,5 миллиона долларов.

Исследовательский центр также стоит 1,5 миллиона долларов, и его тоже лучше

размещать в пригородах. Такие центры служат для повышения качества выпускаемой продукции.

Ферма стоит 1 миллион (полная стоимость с учетом стоимости земли 1,5 миллиона). Конечно, фермы не строятся в городах или пригородах. Если Вы собираетесь построить *животноводческую* ферму, то для этого годится практически любая земля. *Растениеводство* намного сложнее: для разведения каждой культуры требуется определенная температура и уровень осадков. Каждая клетка карты характеризуется *среднегодовой температурой, количеством осадков и плодородностью*. Чем больше земля, на которой расположена ферма, подходит для выращивания культуры, тем больше (и лучше) будет урожай. Цена земли не зависит от ее сельскохозяйственных характеристик.

Источники сырья стоят по-разному: лагерь лесорубов (Logging Camp) стоит 1,5 миллиона долларов, а шахты и нефтяные вышки — по 5 миллионов. Однако реальная стоимость источников сырья гораздо выше, поскольку их можно строить только в тех клетках, в которых есть залежи соответствующего сырья. Залежи характеризуются двумя параметрами: количеством и качеством сырья, от которых зависит цена земли. Большинство залежей располагается в горах, где невыгодно строить ничего, кроме добывающих предприятий.

Постройка предприятия означает, что корпорация получает землю, на которой оно стоит, «в вечное пользование». Таким образом, та корпорация, которая первой захватит выгодный участок земли, получает его навсегда, и это приводит к лихорадочной застройке с самого начала игры. Особенно выгодно захватить плодородную землю под фермы, поскольку она стоит недорого, а ферма может сразу же приносить доход. Шахты обычно строят не сразу из-за дороговизны земли и низкой окупаемости (одна шахта способна снабжать сырьем десяток фабрик, а такого количества в начале игры ни у кого нет).

Построив предприятие, игрок получает в свое распоряжение пустой производственный корпус. Для того чтобы предприятие заработало, в нем надо установить *отделы*, которые и будут заниматься нужной игроку деятельностью. Каждый тип отдела имеет свои функции и требует определенного количества рабочих, которым нужно платить зарплату. Независимо от типа Вашего предприятия, Вам придется платить по \$100 000 в месяц за его поддержку (энергию, очистку окружающей среды и т. д.), а также выплачивать каждому работнику примерно по \$2000 в месяц.

На каждом предприятии можно создать до 9 отделов, располагающихся квадратом (3×3). Между любыми соседними отделами можно установить *связь*, и эти связи в большинстве случаев определяют пути прохождения товаров внутри предприятия. Существуют следующие *ТИПЫ ОТДЕЛОВ*:

Отдел закупок (Purchasing Unit) стоит \$50 000 и требует 4 работников. Этот отдел может присутствовать в магазинах и на фабриках. Предприятия получают необходимые товары (для продажи либо переработки) только через отделы закупок. Каждый отдел может заниматься закупкой только одного типа товаров (который можно менять). Эти отделы нужно соединять с теми, которым требуется закупаемая продукция.

Отдел продаж (Sales Unit) стоит \$50 000 и требует 8 продавцов. Любое предприятие, которое производит либо перепродает товары, должно иметь отделы продаж. Самое простое предприятие в игре — магазин, имеющий отдел продаж, связанный с отделом закупок. Отделы продаж должны соединяться с любыми отделами, поставляющими товары. Каждый отдел продаж может торговать только одним типом товаров.

Склад (Inventory Unit) стоит \$50 000 и управляется одним кладовщиком. Склады используются для промежуточного хранения товаров.

Например, если отдел продаж в магазине не успевает реализовать товары, приобретаемые отделом закупок, между ними в цепочке

можно поместить склад. Каждый отдел, имеющий дело с товарами, включает в себя небольшой склад, но этого может не хватить. Склад должен быть соединен с отделами, поставляющими товар, а также с отделами, которые этот товар потребляют.

Производственный отдел (MFG Unit) — один из самых сложных. Он стоит \$300 000 и требует 24 рабочих, доступен только на фабриках. Производственные отделы одинаковы, независимо от типа производимых товаров, поэтому Вы нередко можете резко перевести фабрику на выпуск других товаров. Этот отдел требуется соединять с отделами, поставляющими сырье (как правило, отделами закупок), а также с отделами, потребляющими готовую продукцию (отделы продаж либо другие производственные отделы).

Отдел рекламы (Advertising Unit) стоит всего 5000 долларов и требует одного работника. В Капитализме обязанность рекламировать свои товары возлагается на продавца, а не на производителя (хотя корпорации-производители чаще всего сами продают свои товары). Отдел рекламы нужно соединить с отделами продаж (можно с несколькими), а также указать, где требуется размещать рекламу (для этого в городах есть газеты и телестанции). Стоимость размещения рекламы задается игроком и может быть довольно большой (например, \$100 000 в месяц на один тип товара).

Отдел доставки по почте (Private Labelling Unit) стоит \$100 000 и требует 6 работников. Этот отдел практически никогда не используется (по крайней мере, компьютерными игроками). Думаю, что этот отдел должен позволять фабрикам продавать выпускаемые товары без магазинов, однако на практике это не срабатывает.

Бригада полеводов (Crop Growing Unit) состоит из 16 человек и стоит \$100 000. Бригада может выращивать любые культуры. Растениеводство — сезонный процесс, и каждая культура имеет свой месяц посева и свой месяц сбора урожая. Практически всегда бригада полеводов связана со

складом, в котором хранится урожай. Конечно, полеводы могут работать только на фермах.

Бригада животноводов (Livestock Raising Unit) также состоит из 16 человек и стоит \$100 000. Она может выращивать любых животных — от цыплят до крупного рогатого скота. Животноводы могут работать только на фермах, причем, по-видимому, характеристики земли не влияют на скорость роста и качество животных.

Бригада по переработке животных (Livestock Processing Unit) тоже состоит из 16 человек и стоит \$100 000. Переработчики превращают животных в товары, некоторые из которых можно сразу же продавать в магазинах (например, мороженое мясо или яйца), другие же используются как сырье в различных отраслях промышленности (кожа, шерсть). Переработчики могут давать только один тип продуктов (например, или молоко, или мясо). Каждая бригада животноводов должна быть связана с бригадой переработчиков.

Бригада лесорубов (Logging Unit) состоит из 24 человек и стоит \$100 000. Лесорубы, конечно, могут применяться только на лесоразработках (Logging Camp). Обычно добываемое дерево поступает на склад, а не сразу в отдел продаж.

Шахтерская бригада (Mining Unit) насчитывает 24 человека и стоит целый миллион. Шахтеры добывают тот минерал, залежи которого есть на шахте. Обычно минерал складывается перед продажей.

Бригада нефтяников (Oil Extracting Unit) полностью аналогична шахтерской, но применяется на нефтяных вышках, а не в шахтах.

Исследовательский отдел (R&D Unit) используется только в исследовательских центрах. Он состоит из 12 ученых и стоит \$500 000. Связь между двумя отделами означает, что они занимаются одинаковыми исследованиями. Исследования повышают технологию производства товаров, что приводит к улучшению их качества и конкурентоспособности.

В каждом предприятии может быть до 9 отделов (3×3). Естественно, что игроки должны стремиться к полному использованию производственных площадей, поэтому большинство предприятий застраиваются полностью (если у владельца достаточно средств). Легко видеть, что центральный отдел наиболее важен, так как его можно связать с любым другим. Аналогично угловые отделы менее важны, чем боковые, поскольку каждый из них связывается только с тремя другими отделами, а боковые — с пятью.

Для большинства типов предприятий существуют стандартные образцы расположения и связей отделов друг с другом (layouts). Например, шахты чаще всего содержат цепочки типа «шахтеры—склад—продажа» (до 3 цепочек), животноводческие фермы — цепочки «животноводы—переработка—продажа» и т. д. Огромное поле для творчества открывается при проектировании фабрик, поскольку производство различных товаров требует разного сырья и полуфабрикатов. Нередко можно на одной фабрике организовать все стадии процесса превращения сырья в готовую продукцию, в других случаях выгоднее строить фабрики, специализирующиеся на полуфабрикатах. Различные стратегии строительства фабрик будут рассмотрены ниже.

Магазины обычно строятся по стандартному образцу — в виде свастики, в центре которой располагается отдел рекламы. Таким образом, каждый магазин может торговать четырьмя типами товаров (четыре отдела закупок и четыре отдела продаж).

Несмотря на то что в Капитализме игрок может вообще не заниматься розничной торговлей, предоставив продажу своих товаров другим корпорациям, это происходит очень редко. Торговля требует немалых расходов на развертывание бизнеса (большая часть которых уходит на приобретение участка под магазин в центре города), но после открытия магазина накладные расходы становятся меньшими, чем на фермах и фабриках, так как в магазине работает меньше людей (около 80 человек). Авторы игры рекомендуют начинать свой бизнес именно с магазина. В

любом случае, даже если Вы и не желаете заниматься розничной торговлей, требуется знать, какими потребительскими качествами обладают товары — это, несомненно, поможет правильно продумать свою производственную стратегию.

Каждый товар имеет два неизменных параметра: *марку производителя* (в игре выделяется различными цветами) и *качество*. Производителем товара может быть любая из конкурирующих корпораций; кроме этого, товары могут быть «импортными» и ввозиться через морские порты. Качество товара измеряется от 0 до 100 и зависит от различных параметров. Например, качество пшеницы зависит от плодородности почвы, подходящей для пшеницы температуры и количества осадков, а также от опытности полеводов. Качество угля или нефти определяется при генерации игровой карты и сообщается всем игрокам — можно приобрести шахту с хорошим сырьем, но дороже или с плохим по дешевке.

Для тех товаров, которые производятся на фабриках из различного сырья, качество зависит от особенностей видов сырья, а также от технологии производства данного товара, доступной владельцам фабрики. Для каждого типа товара отдельно определяется влияние сырья и технологии на качество конечного продукта. Например, качество шоколадки на 30% зависит от шоколада, на 20% — свойств молока и на 50% — от технологии производства. Разумеется, чем выше качество Ваших товаров, тем лучше: это означает, что Вы сможете победить в конкурентной борьбе и получить большую прибыль.

КАЖДЫЙ ОТДЕЛ ИМЕЕТ УРОВЕНЬ (число от 1 до 9), КОТОРЫЙ ОПРЕДЕЛЯЕТ ЕГО ЭФФЕКТИВНОСТЬ. Уровень отдела соответствует уровню квалификации его работников и уровню его технического оснащения. На повышение уровня отделов уходит много времени и денег. Владелец предприятия может определить, сколько денег в месяц он будет тратить на улучшение уровня всех отделов этого предприятия — эта сумма не может превышать зарплату работников отделов бо-

лее чем вдвое. Чем больше нагрузка отдела, тем быстрее он будет повышать уровень (бессмысленно тратить деньги на развитие отделов, которые простаивают без дела). Уровень имеет различное значение для разных типов отделов:

— Для отделов закупок уровень определяет количество закупаемого товара (это имеет значение, если этого товара не хватает и его одновременно закупают несколько корпораций).

— Для отделов продаж уровень, вероятно, влияет только на максимальное количество продаваемых товаров. Это означает, что даже самые умелые продавцы не в состоянии компенсировать плохое качество товаров или высокие цены, зато они смогут продавать больше товаров, на которые есть спрос.

— Уровень производственных отделов определяет скорость производства товаров (но не их качество — оно зависит от технологии производства данного товара).

— Уровень шахтеров, лесорубов, нефтяников также определяет только темпы добычи сырья, но не его качество.

— Трудно сказать, на что именно влияет уровень рекламных отделов и складов. Может быть, он не имеет никакого значения.

— Уровень научных работников влияет на получаемые научные результаты (чем опытнее ученые, тем грандиознее достижения).

— Уровень полеводов определяет как количество, так и качество получаемого урожая. Качество урожая на первом уровне может (при самых благоприятных климатических условиях и плодородности почвы) достигать 60, а при получении каждого нового уровня оно увеличивается на 5.

— Уровень животноводов также определяет и количество, и качество получаемой продукции, причем он гораздо более важен, чем уровень любых других отделов. При постройке новой фермы (на уровне 1) качество животноводческой продукции всегда равно 30, однако с каждым новым уровнем оно увеличивается на 9.

Повышение уровня означает, что Ваши отделы начинают более эффективно работать с тем видом товаров, с которым они имеют дело

в настоящий момент (каждый отдел может работать только с одним типом товаров). Если Вы переключите отдел на работу с другими товарами, то весь накопленный опыт пойдет насмарку, и отдел снова будет иметь 1-й уровень. Например, фермер, всю жизнь выращивавший пшеницу, может ничего не знать о выращивании винограда. Кроме этого, если Ваши исследователи получают новую технологию производства, то применение этой технологии на фабрике также сбрасывает уровень производственных отделов до первого, поскольку они не знакомы с новой технологией.

Как только Ваш товар покидает стены предприятия, на котором он был добыт или произведен, у него появляются, кроме марки производителя и качества, еще два параметра — *цена* и *известность на рынке* (Brand). Известность определяется только для тех товаров, которые можно продавать конечным потребителям в магазинах. Рекламные отделы занимаются именно повышением известности товаров. При этом в каждом из игровых городов приходится проводить отдельную рекламную кампанию, даже если продаются совершенно одинаковые товары. Сырье и полуфабрикаты продаются только на фабрики, а тамошние отделы закупок не нуждаются в рекламе и сами способны определить, подходит ли им сырье по качеству и цене.

Когда Ваш товар продается в магазине, для него определяется *суммарный потребительский индекс* (overall), зависящий от трех параметров: качества товара, его известности в данном городе и розничной цены. Покупатели различных товаров отдают предпочтение разным параметрам. Например, покупатели пищевых продуктов в первую очередь смотрят на их качество и не обращают внимания на рекламу, а покупатели джинсов и сигарет поступают совсем наоборот! Покупая вино или косметику, горожане плюют на цены — и все это должен учитывать хороший игрок. Время от времени президент корпорации должен просматривать потребительские индексы товаров, продаваемых его магазинами, и решать, где можно поднять цены, где их придется опус-

тить, где нужно провести широкую рекламную кампанию, а где не нужно.

Конкурентная борьба возникает в том случае, когда две корпорации продают товар одного и того же типа в одном городе. Выигрывает тот, чей товар имеет больший потребительский индекс. Это, однако, не означает, что он получает большую прибыль! Например, можно обскать конкурента, потратив огромные средства на рекламу либо сделав цены такими низкими, что товары просто не окупаются. В некоторых случаях подобные затраты могут быть целесообразны — например, чтобы вытеснить конкурентов с рынка, но для этого Ваша корпорация должна намного превосходить противников. Разумные руководители чаще всего заботятся только о прибыли, а не о «посрамлении» конкурентов.

Кроме корпораций-конкурентов, производящих свои товары, каждый город имеет «местную конкуренцию», которая сопротивляется всем корпорациям одновременно. Конечно, реальные кустари не могут состязаться с корпорациями, например, в производстве автомобилей, но они могут отвлечь часть потенциальных покупателей, скажем, в сторону карет. Если Ваш товар сильно уступает местному, продавать его в этом городе бессмысленно.

Наличие либо отсутствие конкурентов еще не позволяет игроку рассчитать потенциальный рынок для своих товаров. Иногда даже монополист не может продать все, что производится, а с другой стороны, часто конкуренты не могут заполнить рынок. Количество покупателей Ваших товаров зависит еще от одного параметра — «потребности» в

данном типе товаров. Потребность не зависит ни от города, ни от параметров товара, она задана раз и навсегда. Например, потребность в компьютерах составляет всего 10%, тогда как потребность в мороженом мясе — 60%, а в зубной пасте — даже 90%.

Сейчас мы подробно рассмотрим все типы товаров, реализованные в Капитализме, и производственные цепочки, позволяющие сделать из сырья полуфабрикаты или товары для городских покупателей. Начнем с исходных компонентов любого производства — с сырья.

ВСЕ ТИПЫ СЫРЬЯ ДЕЛЯТСЯ НА ДВЕ ГРУППЫ — СЕЛЬСКОХОЗЯЙСТВЕННОЕ СЫРЬЕ И ПОЛЕЗНЫЕ ИСКОПАЕМЫЕ. Сельскохозяйственное сырье можно разделить на продукты растениеводства и животноводства.

На животноводческих фермах можно разводить *четыре типа животных: крупный рогатый скот (Cattle), овец (Sheep), свиней (Pig) или цыплят (Chicken).* Животных каждого типа можно перерабатывать на мороженое мясо и в прочие продукты. Мясо и яйца можно продавать в магазинах, остальные продукты являются сырьем для промышленности:

Cattle → Frozen Beef, Milk, Leather

Chicken → Frozen Chicken, Eggs

Pig → Frozen Pork, Leather

Sheep → Frozen Lamb, Wool, Leather

В Капитализме существует *8 типов сельскохозяйственных культур.* Урожай с полей никогда не появляется на прилавках магазинов без предварительной обработки на фабриках. Каждая культура характеризуется пригодными температурой и влажностью, а также месяцами посева и сбора урожая:

Культура	Температура	Влажность	Посев	Сбор урожая
Barley (ячмень)	Warm/Cool/Cold	Moderate	March	October
Cocoa (какао)	Hot	Moderate	April	October
Cotton (хлопок)	Warm	Plentiful	February	June
Grapes (виноград)	Cool	Moderate	July	December
Rubber (резина)	Hot	Plentiful	May	February
Sugar (сахар)	Warm	Moderate	March	September
Tobacco(табак)	Cool	Little	November	March
Wheat (пшеница)	Warm/Cool/Cold	Moderate	August	April

Остальное сырье представляет собой полезные ископаемые и добывается шахтами, лесоразработками или нефтяными вышками. На игровой карте отмечаются все месторождения разных видов сырья, количество и качество его в каждой клетке (в одной клетке располагается не более одного типа сырья). Любая корпорация может купить землю и построить на ней шахту. Рано или поздно, запасы сырья кончатся, и после этого шахту придется закрыть. Иногда игрок, купивший шахту, получает монополию на данный вид сырья и вынуждает соперников, желающих производить товары, требующие данного сырья, платить втридорога либо за само сырье, либо за изготовленные из него полуфабрикаты. Ниже приводится *СПИСОК ВИДОВ СЫРЬЯ*:

Дерево (Timber), заготавливается лесорубами. Используется в мебельной промышленности, а также для производства бумаги.

Алюминий (Aluminium), добывается в шахтах. В Капитализме употребляется только для изготовления жестянок для пива и колы.

Химические минералы (Chemical Minerals), добываются в шахтах. Широко применяются в химической промышленности и электронике.

Уголь (Coal). В Капитализме используется

только для производства стали (вместе с железной рудой).

Железная руда (Iron Ore), добывается в шахтах. Находит применение только для производства стали (вместе с углем).

Нефть (Oil), получают с помощью нефтяных вышек. Идет только на производство пластиков, которые уже широко применяются в различных отраслях промышленности.

Силикаты (Silica), добываются в шахтах. Из них делают стекло, а также электронные компоненты.

Золото (Gold), добывается в шахтах и используется только для производства ювелирных изделий.

Сейчас мы приведем *ПОЛНЫЙ ПЕРЕЧЕНЬ ВСЕХ ПРОИЗВОДИМЫХ НА ФАБРИКАХ ТОВАРОВ И ПОЛУФАБРИКАТОВ* (последние отмечаются звездочками). Для каждого товара приводится полная производственная цепочка: указываются необходимые типы сырья, их количество и влияние их качества на свойства получаемого товара. Во всех случаях некоторое значение имеет технология производства данного товара, влияние которой приводится рядом с названием конечного продукта (в начале игры технологии производства всех продуктов равны 30).

Aluminium (5%, 1 lb) + Barley (40%, 5 lbs)	=	Beer (55%, 17 cans)
Aluminium (10%, 1 lb) + Sugar (10%, 5 lbs)	=	Cola (80%, 17 cans)
CPU (40%, 1 unit) + Electr.Comp (15%, 1 lb) + Steel (5%, 1 lb)	=	Desktop Computer (40%, 1)
Car Body (30%, 1) + Engine (30%, 1) + Wheel&Tire (10%, 4)	=	Car (30%, 1)
Chem.Minerals (25%, 1 lb) + Glass (5%, 1)	=	Perfume (70%, 10 bottles)
Chem.Minerals (25%, 3 lbs) + Plastic (5%, 1 lb)	=	Toothpaste (70%, 20)
Chem.Minerals (25%, 3 lbs) + Plastic (5%, 1 lb)	=	Shampoo (70%, 15)
Chem.Minerals (25%, 1 lb) + Plastic (5%, 1 lb)	=	Eye Shadow (70%, 10)
Chem.Minerals (25%, 3 lbs) + Plastic (5%, 1 lb)	=	Detergent (70%, 10)
Chem.Minerals (10%, 1 lb) + Silicon (10%, 1 lb) + Steel (10%, 1 lb)	=	*Electr.Comp (70%, 3 lbs)
Coal (20%, 1 lb) + Iron Ore (30%, 1 lb)	=	Steel (50%, 2 lbs)
Cocoa (30%, 1 lb) + Milk (20%, 1 quart)	=	Chocolate Bar (50%, 10 pieces)
Cotton (5%, 1 lb) + Leather (30%, 1 lb) + Rubber (5%, 1 lb)	=	Sport Shoes (60%, 6 pairs)
Cotton (10%, 5 lbs) + Leather (30%, 5 lbs) + Timber (20%, 30 lbs)	=	Sofa (40%, 1)
Cotton (50%, 1 lb)	=	*Textiles (50%, 1 lb)
Cotton (15%, 1 lb) + Paper (15%, 1 lb)	=	Diaper (70%, 6 units)

Cotton (10%, 2 lbs) + Textiles (30%, 1 lb)	=	Toy Bear (60%, 15 units)
Electr.Comp (20%, 3 lbs) + Glass (5%, 2 lbs) + Plastic (5%, 2 lbs)	=	Television (70%, 1)
Electr.Comp (20%, 1 lb) + Glass (5%, 1 lb) + Plastic (5%, 1 lb)	=	Camera (70%, 6 units)
Electr.Comp (20%, 1 lb) + Glass (5%, 1 lb) + Plastic (5%, 1 lb)	=	Video Camera (70%, 6 units)
Electr.Comp (20%, 1 lb) + Plastic (5%, 1 lb) + Steel (5%, 1 lb)	=	Video Recorder (70%, 1)
Electr.Comp (20%, 1 lb) + Plastic (5%, 3 lbs) + Steel (5%, 6 lbs)	=	Air Conditioner (70%, 1)
Electr.Comp (20%, 2 lb) + Plastic (5%, 3 lbs) + Steel (5%, 3 lbs)	=	Hi-Fi (70%, 1)
Engine (30%, 1) + Steel (10%, 10 lbs) + Wheel&Tire (10%, 2)	=	Motorcycle (50%, 1)
Flour (10%, 9 lbs) + Sugar (10%, 10 lbs)	=	Cookies (60%, 10 bags)
Flour (40%, 9 lbs)	=	Bread (60%, 10 loafs)
Glass (5%, 1 lb) + Milk (65%, 2 quarts)	=	Bottled Milk (30%, 8 bottles)
Glass (5%, 1 lb) + Grapes (50%, 5 lbs)	=	Wine (45%, 6 bottles)
Glass (15%, 30 lbs) + Plastic (15%, 30 lbs) + Steel (20%, 600 lbs)	=	*Car Body (50%, 1)
Glass (10%, 1 lb) + Steel (10%, 1 lb)	=	Watch (80%, 50 units)
Gold (70%, 1 oz)	=	Jewelry (30%, 1 unit)
Leather (45%, 2 lbs) + Rubber (5%, 1 lb)	=	Leather Shoes (50%, 6 pairs)
Leather (45%, 5 lbs) + Textiles (5%, 1 lb)	=	Leather Jacket (50%, 6)
Leather (45%, 5 lbs) + Textiles (5%, 1 lb)	=	Leather Briefcase (50%, 6)
Milk (30%, 2 quarts) + Sugar (10%, 1 lb)	=	Ice Cream (60%, 30q)
Oil (35%, 1 barrel)	=	*Plastic (65%, 30 lbs)
Paper (10%, 1 lb) + Tobacco (40%, 1 lb)	=	Cigarettes (50%, 50 packs)
Plastic (10%, 1 lb) + Steel (10%, 1 lb)	=	Toy Train (80%, 4 units)
Rubber (25%, 20 lbs) + Steel (25%, 20 lbs)	=	Wheel&Tire (50%, 1 unit)
Silica (40%, 1 lb)	=	Glass (60%, 1 lb)
Silica (40%, 2 lbs)	=	*Silicon (60%, 2 lbs)
Silicon (5%, 1lb)	=	*CPU (95%, 100 units)
Steel (20%, 100 lbs)	=	*Engine (80%, 1)
Textiles (50%, 1 lb)	=	Jeans (50%, 2 pairs)
Timber (50%, 100 lbs)	=	Bed (50%, 1 unit)
Timber (50%, 1 lb)	=	Paper (50%, 1 lb)
Wheat (70%, 1 lb)	=	*Flour (30%, 1 lb)
Wool (50%, 1 lb)	=	Sweater (50%, 2)
Wool (60%, 1 lb)	=	Socks (40%, 20 pairs)

ПОТРЕБИТЕЛЬСКИЕ ТОВАРЫ, КОТОРЫЕ МОЖНО ПРОДАВАТЬ В МАГАЗИНАХ, РАЗДЕЛЕНЫ НА КАТЕГОРИИ.
 В Капитализме есть рейтинг игрока, и, если Ваша корпорация сумеет добиться подавляющего преимущества в производстве товаров какой-либо категории, Вы получите несколько дополнительных рейтинговых очков. Кроме того, во многих сценариях игроку разрешается производить только товары определенных категорий, поэтому классификацию товаров нужно освоить. Сейчас мы приведем полный список параметров потребительских товаров с указанием распределения потребительского рейтинга между ценой, качеством и рекламой (например, 35/35/30) и уровня потребности населения в данном товаре.

ELECTRONIC PRODUCTS

Air Conditioner	=	Electr.Comp+Plastic+Steel	31/37/32 (30)
Camera	=	Electr.Comp+Glass+Plastic	31/37/32 (30)
Hi-Fi	=	Electr.Comp+Plastic+Steel	31/37/32 (30)
Television	=	Electr.Comp+Glass+Plastic	31/37/32 (30)

Video Camera	=	Electr.Comp+Glass+Plastic	31/40/29 (10)
Video Recorder	=	Electr.Comp+Plastic+Steel	31/40/29 (30)

FURNITURE

Bed	=	Timber	36/37/27 (50)
Sofa	=	Leather+Cotton+Timber	36/40/24 (50)

BEVERAGE

Beer	=	Barley+Aluminum	31/27/42 (50)
Bottled Milk	=	Glass+Milk	36/32/32 (50)
Cola	=	Aluminum+Sugar	31/17/52 (50)
Wine	=	Glass+Grapes	21/30/49 (30)

FOOD

Bread	=	Flour	36/32/32 (70)
Chocolate Bar	=	Cocoa+Milk	36/32/32 (60)
Cookies	=	Flour+Sugar	36/32/32 (50)
Ice Cream	=	Milk+Sugar	36/32/32 (50)

AUTOMOBILE

Car	=	Car Body+Engine+Wheel&Tire	31/32/37 (20)
Motorcycle	=	Engine+Steel+Wheel&Tire	31/35/34 (20)

CIGARETTE

Cigarettes	=	Paper+Tobacco	26/12/62 (50)
------------	---	---------------	---------------

COMPUTER

Desktop Computer	=	CPU+Elect.Comp+Steel	36/32/32 (10)
------------------	---	----------------------	---------------

CHEMICAL PRODUCTS

Detergent	=	Chem.Minerals+Plastic	41/27/32 (90)
Diaper	=	Cotton+Paper	34/30/36 (80)
Shampoo	=	Chem.Minerals+Plastic	31/30/39 (80)
Toothpaste	=	Chem.Minerals+Plastic	26/22/52 (90)

COSMETICS

Eye Shadow	=	Chem.Minerals+Plastic	21/30/49 (10)
Perfume	=	Chem.Minerals+Glass	21/30/49 (10)

JEWELRY

Jewelry	=	Gold	46/45/9 (10)
---------	---	------	--------------

LIVESTOCK PRODUCTS

Eggs			46/45/9 (60)
Frozen Beef			46/45/9 (60)
Frozen Chicken			46/45/9 (60)
Frozen Lamb			46/45/9 (60)
Frozen Porc			46/45/9 (60)

APPAREL, FOOTWEAR & BAG

Jeans	=	Textiles	26/22/52 (40)
Leather Briefcase	=	Leather+Textiles	31/35/34 (40)
Leather Jacket	=	Leather+Textiles	31/35/34 (30)
Leather Shoes	=	Leather+Rubber	31/30/39 (40)
Socks	=	Wool	36/32/32 (40)
Sport Shoes	=	Cotton+Leather+Rubber	26/25/49 (40)
Sweater	=	Wool	31/35/34 (40)

TOY

Toy Bear	=	Cotton+Textiles	36/40/24 (20)
Toy Train	=	Plastic+Steel	36/40/24 (20)

WATCH

Watch	=	Glass+Steel	31/35/34 (40)
-------	---	-------------	---------------

В Капитализме используются самые различные стратегии. Например, можно попытаться сэкономить на научных исследованиях, ориентируясь на добычу сырья, сельское хозяйство либо производство тех товаров, качество которых определяется только качеством сырья (например, носков) или не имеет значения для покупателей (сигареты, кола). Тем не менее, практически всегда наибольший доход приносят высокотехнологичные предприятия, особенно если Вы обогнали противников в технологии. Это означает, что Вам придется строить исследовательские центры и платить ученым немалые деньги.

В исследовательском центре можно строить только исследовательские отделы (R&D unit). Несколько таких отделов можно объединить в «отделение» и выбрать из них головной, который будет координировать всю работу. Головной отдел должен быть соединен со всеми подчиненными отделами. После структуризации центра требуется определить, какую технологию будет разрабатывать каждое отделение и на протяжении какого срока (полгода, год, 2 года, 3, 5 или 10 лет). Технологические достижения растут нелинейно: если Вы потребуете от своих ученых результатов уже через полгода, они смогут лишь незначительно усовершенствовать су-

ществующую технологию, а за 10 лет разработок можно совершить настоящую технологическую революцию. Ниже приводится ТАБЛИЦА УВЕЛИЧЕНИЯ ТЕХНОЛОГИИ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ КОЛИЧЕСТВА НАУЧНЫХ ОТДЕЛОВ И ВРЕМЕНИ ИХ РАБОТЫ.

	отдел					
	1	2	3	4	5	6
6 мес.	1	1	3	3	5	5
1 год	5	8	11	13	17	18
2 года	11	18	27	34	40	45
3 года	18	30	44	54	64	71
5 лет	34	57	81	100	119	132
10 лет	85	144	204	249	297	331

Как уже говорилось, в начале игры все корпорации имеют один уровень технологии производства всех типов товаров, равный 30. Если Вы поручите 3 отделам разрабатывать новую технологию на протяжении 3 лет (самая популярная конфигурация), то новый уровень будет равен 74. Применение новых технологий на фабриках сбрасывает уровень производства до 1, поэтому невыгодно развивать те предприятия, которые Вы собираетесь впоследствии модернизировать. Если какой-либо уровень технологии превысит 100, это будет

означать, что данная корпорация ввела новый стандарт на соответствующие товары, и ее уровень принимается за 100, а уровни остальных игроков пропорционально уменьшаются.

Если Вы выделите деньги на повышение уровня своих ученых, то с получением нового уровня они будут работать эффективнее, но только при исследовании технологии того же товара. Это может потребоваться только в жестокой конкурентной борьбе, когда несколько корпораций тратят десятки миллионов на технологию только для того, чтобы обогнать противников.

В Капитализме игроки должны заранее рассчитывать, какие товары они собираются производить, и готовить соответствующие технологии еще перед началом строительства фабрик. Помимо того, что это избавляет от необходимости перестройки производства, такая стратегия дает возможность скрыть от конкурентов готовящееся вторжение на рынок (в игре есть опция, при которой игроки не видят, какие технологии исследуют соперники, а скрыть продукцию фабрик практически невозможно).

УПРАВЛЕНИЕ РЕКЛАМОЙ В КАПИТАЛИЗМЕ ТРЕБУЕТ ПРИСТАЛЬНОГО ВНИМАНИЯ И ТЩАТЕЛЬНОГО СТРАТЕГИЧЕСКОГО ПЛАНИРОВАНИЯ. В каждом из игровых городов товары требуется рекламировать отдельно (если Вы собираетесь их рекламировать). Некоторые товары практически не нуждаются в рекламе, а при продаже других реклама важнее цены и качества (помните об этом, покупая вино и сигареты! Капитализм необыкновенно реалистичен, и вполне может быть, что качество рекламируемых товаров совершенно неудовлетворительное).

В начале рекламной кампании расходы на рекламу, как правило, значительно превышают прибыль от продажи товара в данном городе. Через 1—2 года (в начале игры) эти цифры примерно уравниваются, а затем реклама начинает окупаться. Не стоит рассчитывать, что после проведения рекламной кампании можно будет прекратить рекламу, поскольку все потенциальные покупатели

уже узнают о Вашем товаре. Если прекратить рекламирование товара, то его Brand станет медленно падать. Вместе с тем, помимо, удержание рейтинга известности продукта на одном уровне требует намного меньших затрат, чем его увеличение.

Известность товара (Brand) состоит из двух частей: Brand Loyalty (ценители данного товара) и Brand Awareness (знакомые с данным товаром). Чем шире Ваша рекламная кампания, тем больше людей узнают про Ваш товар (Awareness). Если Ваш товар обладает высоким качеством, то некоторая часть людей, знакомых с ним, решит пользоваться только этой маркой товара и перейдет в Loyalty. Насколько я понял, понижение уровня рекламы влечет за собой сокращение Awareness, но истинные ценители товара все равно предпочитают его остальным.

Один из основных моментов, который должны понимать руководители корпораций, заключается в том, что рекламируется конкретный тип товара, произведенный конкретной корпорацией (независимо от того, на какой фабрике он произведен, а это может означать наличие нескольких товаров одного типа с различным качеством). Не имеет значения, какая корпорация *продает* данный товар! Это означает, что если Ваши товары продаются другой корпорацией, то она тратит деньги на рекламу Вашего товара, и Вы можете вступить на рынок только после того, как конкурент потратит немалые деньги на продвижение Вашего товара. Компьютерные игроки тоже нередко используют этот трюк.

В рамках всей Вашей корпорации можно установить одну из *трех рекламных стратегий*: **Unique Brand** (*рекламировать каждый тип товара отдельно*), **Range Brand** (*рекламировать сразу все товары из одной категории*) или **Corporate Brand** (*рекламируется в основном сама фирменная марка корпорации*). По умолчанию устанавливается Unique Brand. Эта рекламная стратегия приводит к тому, что Вам приходится заново проводить рекламную кампанию для каждого но-

вого типа товаров, выбрасываемого на рынок, зато покупатели быстро знакомятся с каждым товаром. Corporate Brand гарантирует, что все Ваши товары на рынке будут иметь одинаковый Brand, но для поддержания марки на высоком уровне требуется, чтобы все товары имели высокое качество. Попытка торговли некачественными товарами приводит к тому, что купившие их люди зарекаются покупать какие-либо товары Вашей корпорации и образуют отрицательную Brand Loyalty. Range Brand ориентирует людей на определенные группы Ваших товаров (например, «Покупайте косметику фирмы ХХХ!») и находится посередине между Unique и Corporate.

Рекламную стратегию можно сменить, но это приведет к обнулению рекламных рейтингов всех Ваших товаров. Практика показывает, что Unique Brand обеспечивает наиболее быструю окупаемость рекламы. Range Brand может быть полезен, если Вы твердо решили ограничиться производством товаров 1—2 категорий (в некоторых сценариях это является жестким ограничением).

Наконец, *КАПИТАЛИЗМ НЕВОЗМОЖНО ПРЕДСТАВИТЬ СЕБЕ БЕЗ РЫНКА ЦЕННЫХ БУМАГ (ФОНДОВОЙ БИРЖИ)*. Каждая игровая корпорация представляет собой акционерное общество, а игроки (как люди, так и компьютерные личности) являются их президентами. Кроме этого, в игре есть несколько «независимых инвесторов». Каждый игровой персонаж может покупать и продавать акции любых корпораций. Кроме этого, сами корпорации также могут покупать акции других корпораций. Как правило, президент каждой корпорации имеет некоторое количество ее акций, причем не обязательно контрольный пакет. Если президент не имеет контрольного пакета акций, то другие игроки могут его приобрести, и он потеряет контроль над корпорацией.

Особые проблемы возникают в том случае, если президент корпорации имеет ее акции, а корпорация имеет акции другой корпорации, а та корпорация — третьей и т. д. Иногда возникает немалая путаница. Некоторые ком-

бинации запрещены: например, президент корпорации не может покупать и для себя лично, и для своей корпорации одни и те же акции. Как обычно, цены акций постоянно изменяются.

Каждая корпорация имеет *общую стоимость*, состоящую из ее оборотного капитала в банке и стоимости всех ее предприятий. Кроме этого, из общей стоимости корпорации вычитаются все произведенные ею займы и учитывается годовой доход за последний финансовый год. Базовая цена каждой акции определяется путем деления общей стоимости корпорации на количество акций, а конкретная цена акций колеблется возле базовой.

Купить или продать акции можно в любой момент, но за одну биржевую транзакцию можно купить не более 5% акций любой корпорации. При покупке или продаже большого количества акций их средняя цена будет больше начальной при покупке и меньше — при продаже из-за давления на рынок.

Будучи президентом корпорации, Вы можете определить размер выплачиваемых по акциям дивидендов (то есть количество процентов от наличного капитала компании, выплачиваемое раз в год). Если Вам принадлежат все 100% акций или около этого, то весь дивиденд Вы выплачиваете сами себе. Эти выплаты являются единственным источником наличных в игре — они позволяют персонажу покупать акции на свое имя, а не от имени корпорации.

Если у компании не хватает денег, президент имеет две возможности их раздобыть: взять ссуду в банке либо выпустить дополнительные акции. Выпуск дополнительных акций приводит к тому, что процент акций, принадлежащих игроку, уменьшается. Если вырученные деньги помогут спасти компанию от банкротства, то цена ее акций возрастет, и игроку придется заплатить намного больше, чтобы вернуть первоначальный процент собственности. Поэтому к выпуску акций прибегают только тогда, когда ссуду получить невозможно и другого выхода нет.

Заглянув в банк, игрок всегда может узнать, каков максимальный размер предоставляемой ему ссуды, а также ссудный процент. Оба параметра зависят от общей стоимости корпорации и особенно от ее годового дохода. Они постоянно изменяются — например, сегодня Вам согласны ссудить 10 миллионов долларов, а завтра — всего 8. Если Ваша корпорация терпит убытки, банк может вообще отказать в ссуде, но стоит довести годовой доход до миллиона долларов, как банк согласится предоставить 5—10 миллионов или более. В начале игры практически все игроки используют ссуды: правильно вложенные деньги позволяют добиться некоторого годового дохода, что приводит к доступности более крупных ссуд и т. д. Не стоит развиваться слишком агрессивно: многие игроки, ошалев от большого количества имеющихся возможностей, забывают о том, что ссуды приходится возвращать. Если взять в долг слишком много, то любая ошибка игрока может привести к краху.

Кроме товаров, выпускаемых игроками, в Капитализме есть еще иностранные товары, ввозимые через морские порты. Существуют две разновидности портов: *сырьевые* и *потребительские* (последние предоставляют товары, которые можно продавать в магазинах). Импортные потребительские товары очень важны в самом начале игры: они позволяют начать с постройки магазина и быстро заработать немного денег, получить известность и кредиты на дальнейшее строительство. Зато в середине игры импортные товары начинают конкурировать с товарами, которые производят игроки.

Сырьевые порты поставляют только сырье и полуфабрикаты, которые нельзя продавать без переработки на фабриках. Иногда импортные полуфабрикаты позволяют создать высокотехнологичные фабрики в самом начале игры (например, если импортируются электронные компоненты или корпуса автомобилей). Однако все импортные товары рано или поздно кончаются! Каждый порт предоставляет 3 вида товаров, которые время от времени меняются. Разумеется, те

товары, которые никто не покупает, исчезают быстрее, чем те, в которых есть необходимость, но со временем заменяются и популярные товары.

Перевозка грузов в Капитализме реализована на абстрактном уровне. Это означает, что игрокам не приходится реально общаться с транспортными компаниями или самим заниматься прокладкой рельсов, как в Transport Tuscany'e. Если предприятие использует товары из другого предприятия (неважно, своего или чужого), его владелец должен оплатить не только цену товаров, но и расходы на их транспортировку, которые рассчитываются исходя из количества перевезенного груза и расстояния между предприятиями. Обычно транспортные расходы невелики, но все же следует строить фабрики как можно ближе к источникам сырья, чтобы не выбрасывать деньги на ветер.

Капитализм отличается тем, что в этой игре совсем нет движущихся объектов (кроме мелькающих цифр в финансовых отчетах). Никакой дипломатии тоже нет, и все-таки эта игра содержит и ожесточенную конкуренцию, и временное сотрудничество между игроками, а иногда — и то и другое одновременно! Это делает игру практически уникальной. При этом правила игры столь просты и естественны, что становится ясно: перед нами настоящий шедевр. Попробуем разобраться, «что у него внутри», то есть как реализовано взаимодействие между игроками.

Каждое предприятие, которое выпускает какую-либо продукцию, может назначить цену на эту продукцию. По этой цене продукцию будут покупать как собственные предприятия, так и предприятия конкурентов. Нельзя выбирать, кому Вы будете продавать товары, а кому нет, нельзя и устанавливать разные цены для разных конкурентов. Вы можете либо продавать товар на рынок — и тогда купить его может кто угодно, либо не продавать, а зарезервировать для дальнейшей переработки на собственных заводах. В последнем случае нужно включить кнопку «Internal Sale», и данный

товар будет продаваться только своим предприятиям. Именно продаваться — Ваши предприятия должны платить назначенную цену наравне со всеми, только так можно получить правдивый финансовый отчет для каждого предприятия.

Кнопка «Internal Sale» не отменяет уже заключенные договоры — для этого Вы можете просто поднять цену «до небес». Разумеется, то же самое могут делать и конкуренты, и они делают это! Довольно часто Вы слишком поздно обнаруживаете, что предприятие начало приносить убытки вместо прибылей, если соперник взвинтил цены на свои товары.

Конкуренция между компаниями возникает только тогда, когда в одном и том же городе продаются однотипные товары, произведенные разными корпорациями. Если два магазина разных игроков торгуют одним и тем же товаром, выпущенным третьим игроком, между ними обычно возникает конкуренция не при продаже, а при закупке товара, потому что его на всех не хватает. Наконец, если корпорация сама продает свой товар и позволяет это делать другой корпорации, то между ними сразу же устанавливается соглашение о ценах. Конечно, никто не потерпит, чтобы соперники сбивали цену на его же товар!

Итак, игроки могут устанавливать любые цены на свои товары, а также вообще запрещать продажу товаров соперникам. Эти простые правила (в сочетании с разумной иерархической схемой организации производства) позволяют игроку проводить «дипломатию» без всяких переговоров. Можно вообще не продавать соперникам ничего, все сырье перерабатывать самостоятельно и самому продавать товары в магазинах. Однако это невыгодно, потому что некоторые предприятия производят огромное количество сырья, за которое можно получить деньги (особенно шахты). Если игрок построил шахту, то перед ним открывается несколько возможностей:

Просто продавать конкурентам сырье, вырабатываемое шахтой.

Не продавать сырье, а построить фабрики по его переработке и продавать полуфабрикаты (например, пластик, вырабатываемый из нефти).

Продавать и сырье, и полуфабрикаты (особенно полезно, если из сырья получается несколько типов полуфабрикатов — например, можно продавать и силикаты, и процессоры из них).

Не продавать ни сырья, ни полуфабрикатов. Это обычно используется для установления монополии на производство определенной группы товаров (если Вам удастся захватить единственный источник сырья, необходимого для производства этих товаров). Не стоит забывать, что время от времени геологи находят новые месторождения сырья, поэтому монополия может лопнуть в любой момент.

Вообще, *СТРАТЕГИЯ ИГРЫ В КАПИТАЛИЗМЕ НЕОБЫЧАЙНО МНОГОГРАННА И ВО ВСЕ НЕ ОЧЕВИДНА*. Игроки, имеющие большой опыт в других стратегических играх, обычно стремятся развиваться как можно агрессивнее и захватить все полезные участки, однако такая стратегия чаще всего приводит к быстрому проигрышу. Дело в том, что корпорации противников в начале игры располагают гораздо большими капиталами, чем игрок, и, в отличие от него, могут позволить себе покупку дорогостоящих шахт и магазинов. В этой игре совсем не требуется захватить всю землю и вытеснить всех соперников из игры — это практически невозможно сделать. Капиталисты должны зарабатывать деньги, а не сражаться друг с другом. Капитализм не имеет определенного «выигрыша» или «конца игры». Президент корпорации может в любой момент уйти на покой, и тогда игра рассчитывает его рейтинг исходя из капитала и влияния в деловом мире (то есть доминирования в производстве тех или иных товаров либо групп товаров). Рейтинг рассчитывается так:

за принадлежащий Вам капитал (включая стоимость акций и оцененную стоимость всех предприятий) — по 1 очку за 10 миллионов долларов;

за капитал контролируемых Вами компаний (тех, в которых Вы имеете более 50% акций) — по 1 очку за 100 миллионов долларов;

за превосходство в одной из отраслей деятельности (Farming, Raw Material Production, Manufacturing Products, Retailing) — по 20 очков;

за доминирование на рынке определенных товаров (выпуск не менее половины всех проданных товаров данного типа) — по 5 очков за товар.

ИТОВОГОЙ РЕЙТИНГ получается умножением получившегося количества очков на уровень сложности игры. Уровень сложности определяется из параметров игрового мира, задаваемых в начале игры.

Количество городов. Чем больше в игре городов, тем больше покупателей для товаров, но в каждом городе требуется строить магазины и рекламировать товары отдельно. Рекомендуется играть с 3—6 городами. Игра с одним городом представляет собой жестокую рыночную войну между корпорациями.

Количество конкурирующих корпораций. Чем больше конкурентов, тем сложнее играть, хотя нередко они помогают игроку.

Количество морских портов, через которые в страну ввозятся иностранные товары, и качество этих товаров. Сырье и потребительские товары ввозятся через разные порты, и Вы можете задать желаемое количество портов каждого типа. Чем больше портов с потребительскими товарами и чем выше их качество, тем выгоднее заниматься торговлей в ущерб производству. Сырьевые порты, наоборот, способствуют развитию производства в ущерб горнодобывающей промышленности и сельскому хозяйству.

Вид игровой карты. Основное значение имеет количество воды, суши и гор на карте. Чем больше гор, тем больше минеральных ресурсов, а чем больше суши, тем больше места для сельского хозяйства.

Начальный капитал Вашей компании. В любом случае игрок имеет 1 миллион на сво-

ем личном счету и на 5 миллионов акций своей компании. Чем больше капитал корпорации, тем меньшая ее часть принадлежит Вам. По умолчанию Ваши 5 миллионов являются 50% капитала корпорации, то есть полный капитал составляет 10 миллионов. Я обычно выбираю начальный капитал 6 миллионов, что дает более 85% собственности корпорации.

В НАЧАЛЕ ИГРЫ НУЖНО ЗАНЯТЬСЯ ТОРГОВЛЕЙ ИМПОРТНЫМИ ТОВАРАМИ (ЕСЛИ ОНИ ЕСТЬ). Постройте магазин поближе к товарному порту, чтобы сократить транспортные расходы, и выберите товары с наилучшими потребительскими индексами. Этот магазин предоставит Вам надежный источник дохода на первое время, что позволит добиться ссуд на дальнейшие проекты.

Очень выгодно также в начале игры «за столбить» хорошие сельхозугодья, на которых можно сначала производить мясо или яйца, пока не наберется денег на предприятия переработки сельскохозяйственного сырья. Если Вы собираетесь выращивать какую-нибудь культуру, выгоднее строить ферму сразу перед месяцем посева данной культуры, чтобы не платить бездельничающим работникам, однако если Вы опоздаете, земля будет захвачена конкурентами.

Иногда бывает выгодно в самом начале игры построить шахту. Цена участков, содержащих полезные ископаемые, зависит от количества и качества минералов, поэтому иногда попадаются дешевые участки, содержащие небольшое количество отличных минералов. Их рекомендуется покупать, поскольку минералов в них в любом случае хватит лет на 10, а за это время шахта неоднократно окупится.

При постройке магазинов Вы должны руководствоваться следующим правилом: товары, требующие интенсивной рекламы, и товары, которые ее не требуют, должны продаваться в разных магазинах. Дело в том, что магазины обычно имеют четыре пары отделов «закупка-продажа» и один рекламный отдел, то есть на рекламу всех това-

ров, продаваемых в одном магазине, тратятся одинаковые суммы. Вино, сигареты, косметика, джинсы (и прочее) требуют широкой рекламы, а мясо или яйца вообще в рекламе не нуждаются.

Вы должны стремиться к тому, чтобы доминировать в производстве целых групп товаров, поскольку при этом можно использовать Range Brand; кроме этого, товары одной группы, как правило, имеют много общего, что облегчает Вам работу. Если Ваша компания слаба и не обладает большим капиталом, можно попробовать захватить группу, состоящую из товаров одного вида (например, компьютеры, сигареты или наручные часы). Доминирование требует очень высокой технологии производства выбранных товаров. Иногда доминирование в группе облегчается, если Вы контролируете источники высококачественного сырья, которое необходимо для производства товаров этой группы. Например, высококачественные химические минералы очень помогают при захвате контроля над рынком косметических препаратов.

Большинство игроков обычно стремятся держать всю производственную цепочку (от добычи сырья до продажи готовых товаров) в своих руках, чтобы не зависеть от конкурентов и не делиться с ними прибылью. Капитализм специально дает немало рейтинговых очков за первенство в области сельского хозяйства, промышленности, в добыче полезных ископаемых и розничной торговле, чтобы поддержать и альтернативную стратегию. Вы можете заниматься только сельским хозяйством и получить 20 очков за доминирование в этой области (эти же очки даются за 200 миллионов долларов, добыть которые очень нелегко!). Конечно, достигается доминирование в промышленности очень непросто, зато при этом Вы получите дополнительные очки за каждый тип доминируемого товара.

Особое внимание следует уделять тем товарам, при изготовлении которых можно добиться высокого качества продукции с самого начала игры (то есть тех, качество

которых главным образом зависит от сырья). К таким товарам относятся ювелирные изделия (качество на 70% определяется золотом), носки (на 60% — шерстью) и кровати (на 50% — деревом). Если Вам удастся заполучить золотую шахту с золотом высокого качества, то контроль за рынком ювелирных изделий можно получить довольно легко (если конкурентам такое сырье недоступно). На практике чаще всего выгоднее наладить производство кроватей из хорошего дерева, потому что лесоразработки стоят намного дешевле, чем золотые шахты, и не требуют таких затрат, как фермы для производства шерсти на носки.

Структура фабрик заслуживает отдельного подробного разговора. Общим правилом при постройке фабрик является стремление *увеличить количество производственных отделов за счет отделов закупок и продаж*. Хорошо спроектированная фабрика должна иметь не менее 3 производственных отделов. Обычно на каждой фабрике производится несколько типов товаров из одного и того же сырья. Довольно часто игроки стремятся к тому, чтобы производить полуфабрикаты и вырабатывать из них потребительские товары на одной и той же фабрике, потому что при этом экономятся два отдела (закупок и продаж) и транспортные расходы, которые требовались бы, если бы полуфабрикаты производились на другой фабрике. Но если Вы собираетесь производить товары в больших количествах, построив для этого несколько фабрик и развив технологию производства, то выгоднее выделить производство полуфабрикатов на отдельную фабрику, поскольку Вы сможете увеличить уровень ее работников, не опасаясь, что деньги пойдут на ненужные усовершенствования (при освоении новой технологии уровни все равно будут опущены до 1).

Если Вы занимаетесь сельским хозяйством, то требуется выделить на повышение уровней столько денег, сколько Вы сможете позволить. Однажды я провел эксперимент: попробовал взять одну ферму и развить ее до максимума. Все остальные мои предприятия

разорились, поскольку я не обращал на них внимания, но эта ферма одна давала более 10 миллионов годового дохода!

И еще один совет: в этой игре нет смысла стремиться к уничтожению конкурентов. Вы должны ставить себе целью заработать больше денег. Имея деньги, Вы сможете постепенно захватить контроль над производством большинства товаров и скупить акции наиболее строптивых конкурентов. Прямая агрессия в виде демпинга, «закручивания кранов» и т. д., обычно приносит мизерные результаты.

Оценка: 10 («Игра, открывающая новое направление»).

Комментарий

Капитализм — еще одна великолепно сбалансированная игра, демонстрирующая, что интересная игра не обязательно должна иметь сложные и запутанные правила. Правила ее просты и естественны, что не мешает возникновению самых разнообразных игровых ситуаций.

Основной находкой дизайнеров Капитализма была иерархическая схема организации производства (один товар производится из двух других, а каждый из них — еще из нескольких видов сырья и т. д.), которая обеспечивает игрокам стимул к сотрудничеству между собой. На сегодняшний день далеко не все стратегические игры имеют какую-либо дипломатию, и прежде всего потому, что для того чтобы дипломатия в игре работала, сотрудничество между игроками должно быть взаимовыгодным. Многие игры только допускают заключение политических договоров (союз, мир, нападение, объявление войны), но этого явно недостаточно. Если заключенные договоры могут быть нарушены в любой момент, то такая «дипломатия» вообще не имеет значения.

Из всех известных мне военно-стратегических игр дипломатия лучше всего организована в *Master of Orion*. Если в этой игре два иг-

рока поддерживают между собой хорошие отношения, то оба выигрывают небольшую сумму от торговли друг с другом, а также могут обмениваться технологиями. Гораздо важнее то, что эта игра может быть выиграна (или проиграна) посредством одной дипломатии — через выборы императора в Галактическом совете. И все же в этой игре практически нет реального сотрудничества между расами. Каждому игроку все равно, с кем торговать и кто именно будет голосовать за него. Капитализм предлагает нововведение, позволяющее реализовать настоящее сотрудничество между игроками.

Предположим, что производство в МОО было бы организовано примерно так же, как в Капитализме: то есть каждая пушка и каждый двигатель должен собираться из какого-то сырья, причем далеко не на каждой планете есть все виды сырья. Это означало бы, что раса, владеющая сырьевой планетой, могла бы продавать это сырье своим союзникам и не продавать врагам (а можно и врагам, если деньги нужнее). Одни расы могли бы специализироваться на производстве двигателей, другие — оружия, а третьи — кораблей. Игрок, осмелившийся на агрессию против другого, должен был бы оценить его экономические связи и определить из этой информации, с кем еще ему, возможно, придется воевать. Это совершенно естественно — например, англичане в 1940 году пытались занять Норвегию и отрезать Гитлеру путь к получению шведской железной руды. Любая военная игра, в которой будут реализованы производственные принципы Капитализма, будет очень интересной.

Конечно, игра имеет и некоторые недостатки. Например, жаль, что одна корпорация не может купить у другой корпорации какое-либо предприятие. В реальном мире такое случается довольно часто. Если Вы не успели в начале игры захватить хорошую землю под хлопковую плантацию, то придется покупать хлопок у конкурентов. А почему бы не перекупить ферму? Ведь в мире капитала «все продается и все покупается».

Очень плохо также, что игра не имеет ни-

каких ограничений на количество предприятий в одной корпорации. Я еще ни разу не доиграл до «конца игры», потому что управлять 40—60 предприятиями очень тяжело. На последней стадии игры буквально вся игровая карта усеяна предприятиями. Конечно, компьютеру может быть все равно, 10 предприятий или 100, а человеку — нет.

Журнал PC Gamer сказал про Капитализм, что эта игра понравилась бы даже Карлу Марксу (автору термина «капитализм»). Я позволю себе с этим не согласиться — в этой игре пролетариат совершенно абстрактный и безликий. Он никогда не бывает недоволен,

никогда не требует прибавок к зарплате, не организует профсоюзов, не бастует и не «берет власть в свои руки». Более того, в Капитализме даже не учитывается, что покупательная способность населения зависит от уровня занятости и величины заработной платы. И это правильно — ведь игрок играет роль капиталиста, а не президента. Ни одна игра не может точно смоделировать реальный мир, да это и не требуется. Цель игры — приносить людям удовольствие, которого им не хватает в реальном мире. Может быть, реальные капиталисты, устав от борьбы с рабочими, садятся за Капитализм и блаженствуют...

**MASTER OF ORION 2
(BATTLE AT ANTARES)**

Производитель: фирма *SIMTEX*, 1996 г.

Жанр: стратегическая игра.

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: процессор *Pentium*, не менее 8 Мбайт оперативной памяти (лучше 16), мышь и диск-вод *CD-ROM*.

Компания *SimTex* широко известна среди истинных любителей стратегических игр своими шедеврами *Master of Orion* и *Master of Magic*, которые уже описаны в этой книге. Игры, выпущенные *SimTex*, отличаются великолепным дизайном и отличным интерфейсом. Стивен Барсия, ведущий дизайнер этой команды, известен не менее, чем легендарный Сид Мейер. Разумеется, любая новая игра *SimTex* расхватывается фэнами еще до начала ее официальной продажи. *SimTex* может продавать игру с многочисленными ошибками, но никогда — с недоработанным дизайном.

Излишне и говорить, что в списке новых игр, за которыми я «охотился», *Master of Orion 2* всегда занимал первое место — еще тогда, когда назывался *Battle at Antares*. Очевидно, специалисты по продажам *SimTex* решили связать название со старой игрой, чтобы привлечь больше покупателей.

НА САМОМ ДЕЛЕ *MASTER OF ORION 2* — НЕ «ПРОДОЛЖЕНИЕ» *MASTER OF ORION* И НЕ ЕГО УЛУЧШЕННАЯ ВЕРСИЯ, А СОВЕРШЕННО НОВАЯ ИГРА. При дизайне *MOO2* были использованы идеи из *MOO*, *MOM* и *VGA Planets*. Конечно, «общая идея» игры совпадает с «идеями» *MOO* — это космическая игра, в которой нужно колонизировать планеты, растить население, исследовать технологии, строить фабрики и космические корабли, вести дипломатию и атаковать врагов, когда дипломатия становится бессильной. Тем не менее самые основы игры (структура игрового мира, ведение научных исследований, модель боя) полностью изменились.

Галактика в *MOO2* состоит из звездных систем, в каждой из которых может быть до 5 планет (в некоторых системах нет ни одной). Некоторые планеты в незапамятные времена раскололись на мириады астероидов, которые, конечно, нельзя колонизировать, но со временем, имея технологию *Planet Construction*, расколовшиеся планеты можно восстановить и заселить. Газовые гиганты также нельзя колонизировать, но *Planet Construction* позволяет строить из них каменные, пригодные для заселения.

Все планеты, кроме газовых гигантов, игрок может колонизировать с самого начала игры (в отличие от *MOO*, в котором колонизация большинства малоприспособленных планет требует соответствующих технологий). Разумеется, планеты могут сильно различаться по ценности, а колонизационные корабли довольно дорого стоят, поэтому в первую очередь нужно колонизировать самые лучшие планеты (враги, естественно, тоже стремятся именно к этому). Если в поле зрения игрока нет хороших планет, а плохие топливные баки не позволяют ему добраться до них, можно построить где-нибудь *Outpost* — псевдоколонию без населения, обеспечивающую заправку для кораблей.

В каждой колонии есть несколько колонистов (одна фигура колониста соответствует одному миллиону населения). Игрок может произвольным образом распределить колонистов между тремя видами деятельности: сельским хозяйством, промышленностью и наукой. Разумеется, чем больше колонистов, тем лучше, поэтому максимальное количество колонистов, которое может вместить планета, довольно важно. Кроме производимой продукции, каждый колонист дает еще и деньги в виде налогов (по 1 *BC* за ход), которые используются на самые различные цели.

КАЖДАЯ ПРИГОДНАЯ ДЛЯ КОЛОНИЗАЦИИ ПЛАНЕТА ИМЕЕТ ДВА ОСНОВНЫХ ПАРАМЕТРА: ТИП И РАЗМЕР. От этих параметров зависят максимальное население планеты, скорость роста населения и количество еды, производимое одним фермером. Размеры планет

варьируются от **Tiny** (крошечная) до **Huge** (огромная), а *тип* может быть **Toxic** (ядовитая), **Radiated** (радиационная), **Desert** (пустыня), **Barren** (без атмосферы), **Tundra** (тундра), **Arid** (сухая), **Swamp** (болото), **Ocean** (океанская), **Terran** (земного типа) или **Gaia** (сверхплодородная). Примечательно, что все игровые расы, несмотря на явные физиологические различия, предпочитают земноподобные планеты. Ниже приводится ТАБЛИЦА МАКСИМАЛЬНОГО НАСЕЛЕНИЯ ПЛАНЕТЫ, ПРОИЗВОДСТВА ЕДЫ ОДНИМ ФЕРМЕРОМ И УВЕЛИЧЕНИЯ СТОИМОСТИ ПОДДЕРЖКИ ЗДАНИЙ НА ПЛАНЕТЕ (последние параметры зависят только от типа планеты).

	Toxic	Barren	Tundra	Swamp	Terran					
	Radiated	Desert	Arid	Ocean	Gaia					
Tiny	1	1	1	1	3	2	1	4	5	
Small	3	3	3	3	6	4	3	8	10	
Medium	4	4	4	4	9	6	4	12	15	
Large	5	5	5	5	12	8	5	16	20	
Huge	6	6	6	6	15	10	6	20	25	
Food	0	0	0	1	1	1	2	2	2	3
Maint.	+50%	+25%	—	+25%	—	—	—	—	—	—

Фермеры, занимающиеся сельским хозяйством, производят еду. Каждый колонист за один ход съедает 1 единицу еды. Если еды хватает, население колонии растет, пока не достигнет максимального для данной планеты и расы. При недостатке еды колония начинает медленно вымирать. Количество еды, вырабатываемое каждым фермером, зависит только от типа планеты. На хороших планетах фермер производит 2 или даже 3 еды за ход, то есть значительная часть колонистов может заниматься производством или наукой, тогда как на плохих выращивать еду вообще нельзя, и ее приходится ввозить с других планет.

В промышленности используются рабочие, продуктивность которых зависит только от минеральных богатств планеты, а не от типа планеты или ее размера. Большинство

планет имеет среднее количество минералов (**Abundant**), и на таких планетах рабочий производит по 3 единицы продукции за ход. Кроме этого, планеты могут быть бедны минералами (**Poor**, рабочий дает по 2 продукции за ход) или даже очень бедны (**Ultra Poor** — по 1 продукции за ход), богаты (**Rich**, по 5 продукции за ход) и, наконец, очень богаты (**Ultra Rich**, каждый рабочий дает по 8 единиц продукции за ход).

Промышленность планет чрезвычайно важна, поскольку она используется для строительства всех кораблей и зданий. Чем выше промышленный потенциал планеты, тем быстрее она сможет построить все необходимые здания, которые намного повысят производительность всех колонистов и планеты в целом, а также позволят защитить ее от вражеских атак. Кроме зданий и кораблей, промышленность может выпускать товары на продажу (**Trade Goods**), предоставляя игроку по 0,5 ВС за каждую единицу продукции, либо ускорять рост населения планеты (**Housing**).

Тяжелая промышленность загрязняет окружающую среду, поэтому некоторое количество вырабатываемой продукции расходуется на экологию (**Pollution**). Если промышленности на планете мало, то загрязнения может вообще не быть (существует определенный предел количества «чистой» продукции), но с увеличением производства резко возрастает и загрязнение. Некоторые технологии уменьшают загрязнения — вплоть до полного их уничтожения.

Каждый ученый дает по 3 единицы научной продукции (RP) за ход, независимо от типа и размера планеты. Кое-где встречаются планеты с артефактами древних цивилизаций (**Ancient Artifacts**), на которых ученые дают по 5 RP за ход. Более интенсивно (8 RP за ход) они работают только на Орионе, который, как и в МОО, охраняется страшным Guardian'ом. Излишне напоминать о важности технологического развития — в МОО2 оно гораздо важнее, чем в МОО, поскольку даже небольшое отставание от противника в начале игры может привести к полному поражению.

нию. Плодами технологического развития, в частности, являются конструкции зданий, позволяющие повысить производительность планет.

На производительность всех колонистов также влияет *уровень гравитации на планете*. Большинство планет имеют *нормальную гравитацию (Normal)*, но встречаются планеты и с *низкой (Low)* или *высокой (High) гравитацией*. Каждая раса имеет один «родной» уровень гравитации, соответствующий гравитации на их родной планете. Разумеется, привычная гравитация не мешает колонистам. Расы, предпочитающие высокую гравитацию, не обращают на непривычную гравитацию никакого внимания. Производительность всех колонистов остальных рас на планетах с высокой гравитацией падает на 50%, а на прочих планетах с непривычной гравитацией — на 25%. Впрочем, существует специальное здание (Gravity Generator), предназначенное для ликвидации неудобств, причиняемых гравитацией.

Деньги в МОО2 зарабатываются и тратятся множеством различных способов. Большая часть денег получается в виде налогов с населения (по 1 ВС за ход с каждого колониста). Заключение торговых договоров с другими расами также приносит обеим сторонам некоторый доход, а еще существуют здания, которые увеличивают доход, получаемый от населения планеты. Продажа излишков еды также приносит доход (по 0,5 ВС за единицу еды). Наконец, в этой игре есть *герои* (во многом похожие на героев МОМ, но не имеющие такого значения), и некоторые из них могут приносить игроку доход либо увеличивать доход планет (параметры героев рассматриваются ниже). Если у игрока не хватает денег, он может увеличить налог. Величина налога (от 0 до 60%) определяет долю промышленности ВСЕХ колоний игрока, которая будет переводиться в деньги (из расчета 1 ВС за единицу продукции). Вместо этого можно поручить тыловым и менее важным планетам производство Trade Goods, но при этом Вы получите только по 0,5 ВС за единицу продукции.

ОСНОВНАЯ СТАТЬЯ РАСХОДА В ЭТОЙ ИГРЕ — ПОДДЕРЖКА ЗДАНИЙ, ФЛОТА И ПРОЧИХ ПОСТРОЕК. Каждое здание требует какой-то поддержки, поэтому невыгодно строить здания «на потом» (в расчете на то, что они потребуются позже). Деньги также можно использовать для «подарков» другим расам, чтобы улучшить отношения с ними и добиться заключения соглашений. Деньги не привязаны к планетам, на которых они были получены, и не требуют никакой транспортировки.

Важнейшая роль денег заключается в том, что за них можно покупать здания и корабли, вместо того чтобы строить их. Промышленность заселенных и освоенных планет может быть использована только на этих планетах, но ее можно перевести в деньги, чтобы обеспечить быстрое развитие пограничных и малозаселенных миров. Зачастую это имеет критическое значение (например, если на Вашу незащищенную планету нападают враги, а флот не успевает вовремя прилететь туда, остается только купить, например, ракетную базу). Цена покупки зависит от того, какая часть объекта уже построена. В самом начале строительства Вам придется выложить по 4 ВС за каждую единицу продукции, но в дальнейшем курс становится более выгодным (в конце строительства он равен 2:1).

ОДНОЙ ИЗ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ НОВИНОК МОО2 ЯВЛЯЕТСЯ МЕХАНИЗМ ПЕРЕВОЗКИ ЕДЫ И КОЛОНИСТОВ МЕЖДУ ПЛАНЕТАМИ. Для этого используются *абстрактные грузовые транспорты (Freighter'ы)*. Каждый транспорт может на каждом ходу перевозить 1 единицу еды между любыми двумя колониями игрока, а для перевозки каждого колониста требуется 5 транспортов (время перевозки зависит от расстояния между планетами). Транспорты совершенно невидимы, ими нельзя управлять, и их невозможно атаковать. Игроку приходится заботиться только о том, чтобы все его колонии производили достаточно еды для прокорма населения и чтобы транспортов было достаточно для перевозки этой еды.

Такая система облегчает специализацию

планет, которая значительно повышает общую продуктивность расы. Население каждой планеты должно заниматься тем, для чего эта планета приспособлена. Например, планеты Swamp, Ocean, Terran и Gaia дают приличное количество еды, и благодаря транспортам их можно превратить в фермы, дающие еду для остальных планет. Более того, на таких планетах население размножается гораздо быстрее, чем на Toxic или Radiated, так что Вы можете выращивать его здесь и перебрасывать на другие планеты. Транспорты стоят довольно дешево (всего 50 единиц продукции за группу из 5 транспортов), но они требуют денежной поддержки на каждом ходу. Тем не менее практически всегда их нужно иметь даже с запасом — на случай переброски колонистов либо увеличения потребности в перевозке с ростом населения колоний.

Транспорты вносят в игру еще одну замечательную возможность: теперь Вы можете не нападать на вражеские колонии (если, например, на них установлена мощная планетная защита), а **БЛОКИРОВАТЬ ПЕРЕВОЗКУ СНАБЖЕНИЯ И КОЛОНИСТОВ (BLOCKADE)**. Блокировать систему способен даже самый слабый корабль с оружием. Если враг не сможет подвозить еду на неплодородные планеты, их население станет медленно вымирать. Для снятия блокады требуется уничтожить блокирующий флот, а для этого нужны корабли. До прибытия вражеского деблокирующего флота пройдет несколько ходов, а за это время блокада нанесет довольно серьезный ущерб. Кроме того, на заблокированных системах невозможно «выкупать» продукцию, то есть враг не сможет быстро построить планетную защиту, если заблокировать его систему перед подходом ударного флота. При блокаде продукция рабочих, фермеров и ученых уменьшается на 50% из-за отсутствия связей с другими планетами.

Кроме транспортов, в MOO2 есть еще *три типа небоевых кораблей*, параметры которых задаются игрой автоматически, — **Colony Ship**, **Outpost Ship** и **Transport**. Это вполне реальные корабли (в отличие от Freighter'ов,

они видны на карте и ими можно управлять). Корабли не имеют вооружения и не принимают участия в бою. Если противник нападет на любое количество таких кораблей без защиты, все они будут уничтожены.

Colony Ship позволяет колонизировать планеты в любых системах — он создает колонию с одним колонистом. Поскольку экспансия в этой игре совершенно необходима для победы, важно как можно быстрее строить колонизационные корабли. Colony Ship стоит довольно дорого (500 единиц промышленности). Если Вы хотите колонизировать планету в системе, где у Вас уже есть колонии, гораздо выгоднее построить на одной из этих колоний Colony Base, которая стоит всего 100 единиц и может основать колонию на любой планете той системы, где она была построена. Столько же стоит Outpost Ship, который создает Outpost без населения, полезный только для заправки кораблей и слежения за передвижением вражеских флотов.

Десантный транспорт (Transport) предназначен для захвата вражеских планет. Каждый десантный транспорт везет 4 десантников (Marines). Если Вашим боевым кораблям удалось уничтожить либо обратить в бегство все корабли врага, а также подавить планетную защиту, то можно выбрасывать десант для захвата планеты. Чем больше транспортов у Вас будет, тем больше шансов на успех высадки (наземный бой не слишком отличается от аналога в первом MOO и будет подробно рассмотрен далее). Десантные транспорты одноразовые, они уже не могут взлететь после посадки на поверхность планеты. Каждый десантный транспорт стоит 100 ВС, и строить их можно только на планетах с казармами десантников (Marine Barracks).

Концепция построения боевых кораблей значительно изменилась — отныне игроки могут иметь произвольное количество отличающихся друг от друга кораблей и *не ограничены 6 возможными дизайнами*. Фактически каждый корабль игрока уникален и может быть построен по особому проекту. Устаревшие корабли теперь не списываются, а модернизируются (Refit). Следствием такой гибкости явля-

ется изменение в организации флотов — в МОО2 корабли не объединяются в группы, даже если они полностью идентичны по конструкции. Каждый корабль способен действовать отдельно как в бою, так и вне боя.

ДИЗАЙН КОРАБЛЕЙ В МОО2 ОЧЕНЬ ПОХОЖ НА МОО — ВЫ ВЫБИРАЕТЕ ТИП КОРПУСА И УСТАНОВЛИВАЕТЕ В НЕГО ВСЕ НЕОБХОДИМЫЕ КОМПОНЕНТЫ. Двигатели, броня и сканеры устанавливаются автоматически (самые лучшие из тех, технологии которых есть у расы игрока), энергощиты и боевые компьютеры по умолчанию также наилучшие, но игрок может их изменить, чтобы снизить цену корабля или освободить побольше места. Кроме этих компонентов, на корабль можно ставить оружие и специальные системы. Оружием в МОО2 считается все, что может быть установлено на корабль более чем в одном экземпляре (например, Stasis Field действует точно так же, как в старом МОО, но отнесено к оружию, чтобы корабль имел возможность поразить несколько вражеских).

Прежде всего следует разобраться с типами корпусов. В МОО2 существуют *шесть типов корпусов* — **Frigate, Destroyer, Cruiser, Battleship, Titan** и **DoomStar**. Для строительства двух последних корпусов требуются соответствующие технологии, остальные можно использовать с самого начала игры. Чтобы правильно спланировать стратегию строительства флота, требуется хорошо разбираться в параметрах корпусов (цена, количество свободного места и количество НР корпуса). Все эти параметры не изменяются на протяжении всей игры (только количество НР модифицируется в зависимости от технологии Вашей брони). Ниже приведены *параметры корпусов в начале игры* (включая Titan и DoomStar — их еще нельзя строить, но можно проектировать!).

Frigate	20 prod	25 space	4 HP	Beam Def. +100
Destroyer	70 prod	60 space	10 HP	Beam Def. +90
Cruiser	250 prod	120 space	30 HP	Beam Def. +80
Battleship	600 prod	250 space	50 HP	Beam Def. +75
Titan	1500 prod	500 space	80 HP	Beam Def. +70
Doomstar	4000 prod	1200 space	150 HP	Beam Def. +65

Очевидно, что по критерию «стоимость/производительность» маленькие корабли значительно превосходят большие. Например, на фрегате единица свободного места стоит меньше 1 единицы продукции, тогда как на DoomStar'e — больше 3 единиц. То же самое с НР: на фрегате 1 НР стоит 5 prod, а на DoomStar'e — больше 20. По умению уклоняться от огня вражеского оружия (параметр Beam Defense) малые корабли также превосходят большие.

Для того чтобы избавиться от кошмара МОО (флотов в 32 000 мелких кораблей), дизайнеры МОО2 ввели необходимость поддержки кораблей. Каждая раса имеет определенное количество Command Points (командных пунктов), а каждый корабль требует несколько пунктов на поддержку. Command Points генерируются орбитальными станциями расы. В игре есть три типа орбитальных станций, различающихся по количеству устанавливаемого вооружения и количеству генерируемых Command Points: Star Base дает +1 Command Point, Battlestation +2, а Star Fortress +3. *Количество пунктов, требуемых для поддержки корабля, зависит только от типа его корпуса:*

Frigate	1 CP	Battleship	4 CP
Destroyer	2 CP	Titan	5 CP
Cruiser	3 CP	DoomStar	6 CP

Если игрок имеет слишком много кораблей и ему не хватает CP на их поддержку, то за каждый недостающий командный пункт он будет на каждом ходу платить по 10 ВС. Таким образом, мелкие корабли невыгодны, поскольку поддержка 6 фрегатов будет стоить столько же, сколько один DoomStar. Кроме этого, как можно легко предположить, мелкие корабли легко уничтожаются, тогда как крупные, получившие повреждения, можно починить после боя.

Многие правила игры ссылаются на «размер корабля» (например, для типов оружия, наносящих повреждение, пропорциональное размеру цели). *Размер корабля* — это «по-

рядковый номер» его корпуса (для Frigate — 1, для Destroyer'a — 2 и т. д.). Очевидно, для поддержки корабля требуется количество командных пунктов, равное его размеру.

Модель боя в МОО2 великолепно проработана, хотя и сложновата. В список типов оружия, кроме знакомых по МОО энергетических пушек, ракет, торпед и бомб, добавились еще самолеты. Кроме этого, теперь корабли можно брать на абордаж с помощью космической пехоты (marines), которая есть на каждом корабле. Поле боя в этой игре намного больше, чем было в МОО (примерно 100×40 клеток против 10×10 в прежней игре), а каждая клетка намного меньше (при этом крупные корабли занимают несколько клеток). Каждый корабль на каждом ходу боя может выстрелить из любого установленного на нем оружия (в некоторых случаях даже несколько раз), а также передвинуться или развернуться. На движения и повороты расходуется время. Каждый корабль имеет боевую скорость (инициативу), которая определяет количество Movement Points (MP), доступное на каждом ходу. Инициатива зависит от типа корпуса корабля (чем меньше корабль, тем он быстрее), от установленного на нем двигателя, а также от загрузки корабля (чем меньше установлено компонентов, тем корабль быстрее). На поворот корабля тратится довольно много MP, поэтому очень крупные и нагруженные «под завязку» корабли часто не способны развернуться за один боевой ход.

Еще одним фундаментальным отличием МОО2 является возможность использования различных *модификаций* одного и того же оружия. Например, можно установить на корабль обычную лазерную пушку, а можно — тяжелую, дальнобойную, автоматическую и т. д. Для того чтобы использовать модификации, требуется достичь более высокого уровня в той технологии, к которой относится данное оружие. Каждый тип оружия имеет свой набор допустимых модификаций. Особое место занимает модификация лучевого оружия Point Defense, которая позволяет орудию расстреливать вражеские ракеты и истребители,

приближающиеся к кораблю. Можно использовать сразу несколько модификаций оружия, однако не все они сочетаются друг с другом. Конечно, модификации заслуживают самого пристального рассмотрения, но этим мы займемся позже, после описания основ боевых правил МОО2.

Прежде всего следует описать *структуру HP кораблей*. В МОО2 корабли имеют внешнюю броню (Armor), прикрывающую весь корабль, и элементы каркаса (Structure), на которых крепятся оружие и компоненты. Например, Battleship с Titanium'ной броней имеет 50 HP брони и 50 HP структуры + компоненты. Удар вражеского оружия сначала попадает в броню, и только после ее уничтожения начинают повреждаться структура, оружие и компоненты. Если броня уничтожена, то удар случайным образом попадает в структуру либо в какой-нибудь компонент корабля (вероятность попадания в компоненты намного меньше, чем в структуру). Любое оружие и любая корабельная система при повреждении могут перестать работать до конца боя. Двигатель, генератор щита и корабельный компьютер имеют собственные HP, и их можно уничтожить.

Двигатели корабля различаются только скоростью кораблей в гиперпространстве (от 2 до 7 парсеков за ход). Чем выше класс двигателя, тем больше его инициатива (боевая скорость). Если двигатель корабля уничтожен в бою, то корабль не может двигаться (Immobile). В обездвиженный корабль гораздо легче попасть; кроме того, враги могут захватить его с помощью солдат со своих кораблей. Однако для этого им требуется подойти очень близко, а обездвиженный корабль все же может вести огонь.

Каждый тип *энергощита* характеризуется двумя параметрами: количеством HP повреждения, абсорбируемого от каждой вражеской атаки, и максимальной силой щита. Энергия щита распределяется по четырём секторам, которые кольцом охватывают весь корабль. Сила щита рассчитывается отдельно для каждого сектора — в начале боя она максимальна для данного ти-

па щита, но при каждом вражеском ударе она уменьшается (на количество абсорбированных HP). Кроме этого, сила щитов на каждом ходу восстанавливается на 30% (если не используются специальные устройства, увеличивающие скорость регенерации). Если в каком-либо секторе сила щита полностью израсходована, то вражеский удар, нанесенный в этом секторе, не ослабляется. Судя по всему, концепция щитов была практически такой же и в МОО, но заметить это было очень трудно.

Лучевое оружие в МОО2 организовано по принципу Stars! — оно может стрелять практически на любые расстояния, однако, чем больше расстояние, тем меньше вероятность попадания и наносимое повреждение (находится в диапазоне между минимальным и максимальным повреждением для каждого типа оружия). Каждый корабль имеет параметры Beam Attack и Beam Defense-уровень атаки лучевым оружием и умение уклоняться от его огня. Как мы видели, в мелкие корабли попасть труднее, чем в крупные (у них больше Beam Defense). В МОО2 каждый тип лучевого оружия отличается от остальных не только количеством (по силе удара), но и качественно. Например, сила удара одного оружия не ослабевает на больших расстояниях, другое, кроме повреждения, убивает солдат на вражеском корабле и т. д.

Корабельные компьютеры предназначены для увеличения Beam Attack. Существуют специальные устройства для увеличения Beam Attack и Beam Defense, а также дальности огня и его силы. Если игрок имеет соответствующие технологии, то лучевое оружие оказывается более выгодным, чем любое другое. Очевидно, лучевое оружие в МОО2 считается основным, хотя можно вполне успешно играть (и выиграть!), не используя его (например, с помощью ракет).

Лучевое оружие устанавливается на корабль в башнях различного типа. Например, чаще всего орудия могут стрелять только вперед в секторе плюс-минус 60 градусов от направления корабля (Forward). Если врагу

удастся подойти сзади, то для его поражения кораблю придется развернуться, а тяжелые корабли не могут сделать этого за один ход, то есть маневренный противник сможет держаться сзади и атаковать, оставаясь неуязвимым. Если поставить поворачивающиеся башни (Forward Extended), то угол обстрела будет вдвое большим (плюс-минус 120 градусов), но такая башня стоит на 25% дороже и занимает на 25% больше места. Башни Back и Back Extended аналогичны Forward и Forward Extended, но направлены не вперед, а назад. Можно использовать и башню с круговым обстрелом (360 градусов), но она стоит на 50% дороже и занимает на 50% больше места, чем Forward.

Концепция ракет практически осталась такой же, как в МОО. Для использования ракет требуется поставить на корабль пусковые установки, каждая из которых имеет определенный запас ракет (в МОО существовало только два типа установок: по 2 ракеты +1 To-Hit или по 5 ракет; а в МОО2 можно выбрать боезапас 2, 5, 10, 20 или 30 ракет на установку). Все ракеты самонаводящиеся и летят к выбранной цели (а не к тому месту, которое она занимала в момент запуска ракет). Сила удара ракет всегда постоянна и не зависит от расстояния, но вероятность попадания может и зависеть от него. В отличие от Stars!, в МОО2 ракеты не игнорируют щиты даже частично. Как и раньше, боезапас пусковых установок в бою постепенно расходуется, и после использования последней ракеты установки совершенно бесполезны до конца боя.

В МОО2 нет широкой номенклатуры ECM Jammer'ов для защиты от ракет как в МОО. Каждый корабль имеет параметр Missile Evasion, который определяет его шансы увернуться от ракет противника (этот параметр, как и Beam Defense, зависит от инициативы корабля). Существуют специальные устройства, повышающие этот параметр. Основной защитой от ракет является лучевое оружие в модификации Point Defense, которое всегда стреляет по подлетающим ракетам до их попадания в корабль. Anti-Missile Rockets (опу-

жие, а не специальное устройство, как в МОО!) также действует довольно эффективно, по крайней мере в начале игры. Каждая ракета имеет определенное количество НР, которые используются для расчета количества ракет, уничтоженных защитными установками.

Торпеды отличаются от ракет тем, что их количество бесконечно (то есть корабли не рискуют в затяжном бою остаться без вооружения), но стрелять можно только на каждом втором ходу. Другое важнейшее отличие заключается в том, что от торпед невозможно защититься с помощью орудий Point Defense, поскольку торпеды представляют собой сгустки какой-либо субстанции, и «сбить» их нельзя. Кроме этого, модификации торпед отличаются от ракетных, и, что очень важно, ракеты и торпеды в МОО2 относятся к разным отделам технологии.

Для использования *истребителей* на корабль требуется установить соответствующие отсеки (Bays). Каждый отсек позволяет разместить 4 самолета. В МОО2 есть три типа самолетов: истребители (Interceptors), бомбардировщики (Bombers) и тяжелые истребители (Heavy Fighters). Каждый истребитель несет 1 лучевое оружие Point Defense, бомбардировщик — одну бомбу, а тяжелый истребитель — 2 оружия Point Defense и 2 бомбы, причем на все самолеты автоматически устанавливаются самые лучшие из известных типов оружия.

Кроме оружия, каждый тип самолета имеет свою скорость и количество НР (определяется наилучшей известной технологией брони). В бою самолеты вылетают из отсеков в направлении цели и атакуют ее (причем бомбардировщики могут сбрасывать свои бомбы не только на планеты, но и на корабли противника!). Основной защитой от всех типов самолетов являются лучевые орудия Point Defense.

Бомбы в МОО2 используются, как и в МОО, для подавления планетной защиты. Как и для лучевого оружия, сила удара бомб задается в виде диапазона между минимальным и максимальным значениями. Для сброса

бомб корабли должны очень близко подойти к планете, а орбитальные станции и защитный флот, естественно, должны приложить все усилия, чтобы не допустить этого. Серьезным добавлением является возможность сброса бомб с помощью бомбардировщиков и тяжелых истребителей (не только на планеты, но и на вражеские корабли).

Конечно, в этой игре есть и *биологическое оружие*, которое уничтожает вражеское население. Однако в МОО2 биологическое оружие действует несколько иначе, чем в МОО. Каждая единица Death Spores, сброшенная на вражескую планету, убивает 1 миллион человек (1 колониста) с вероятностью 10%, а каждая единица Bio Terminator'a — с вероятностью 20%. В этой игре биологическое оружие практически не используется, потому что его применение вызывает ухудшение дипломатических отношений со всеми расами, а толку от него очень мало (если Вы собираетесь полностью уничтожить вражескую планету, то это можно сделать абсолютно любым оружием). Кроме того, существуют технологии антидотов, которые уменьшают вероятность действия биооружия.

Наконец, последний тип «оружия» космических кораблей — это размещенные на них *солдаты*. Эффективность солдат (боевая сила) определяется соответствующими технологиями. В отличие от МОО, в этой игре на силу солдат влияет не только класс брони, тип боевого костюма, сила ручного оружия и прочность персонального щита. В МОО2 солдаты имеют НР у каждого обычного солдата 1 НР, но некоторые технологии увеличивают этот параметр.

Сейчас мы рассмотрим *возможные модификации для различных типов оружия*. Использование модификаций увеличивает стоимость оружия и занимаемое им место, однако при утилизации нескольких модификаций коэффициенты увеличения суммируются, а не умножаются, поэтому очень выгодно применять сразу все доступные модификации. Технология каждого конкретного типа оружия находится на определенном уровне одной из

областей технологии. Большинство модификаций каждого оружия требуют более высокого уровня в соответствующей области, чем использование этого оружия без модифика-

ций. Это называется «освоением» типа оружия (**Refinement**). Многие модификации требуют +1 Refinement (+1-й уровень технологии), а наиболее важные — даже +2.

Название	Цена	Место	Описание
----------	------	-------	----------

МОДИФИКАЦИИ ЛУЧЕВОГО ОРУЖИЯ

Heavy Mount	×2	×2	Damage +50%, ослабление точности и силы огня в зависимости от расстояния / 2, не может стрелять по ракетам/самолетам, не сочетается с Point Defense (см. ниже)
Armor Piercing	×1,5	×1,5	Автоматически пробивает вражескую броню (кроме Xentronium'a), +1 Refinement
Shield Piercing	×1,5	×1,5	Пробивает вражеский щит без ослабления, +1 Refinement
Continuous	×1,5	×1,5	+25% To-Hit, стреляет дальше, +1 Refinement
Autofire	×1,5	×1,5	Стреляет 3 раза за ход, -20% To-Hit, +2 Refinement
Point Defense	/2	/2	Damage / 2, ослабление точности и силы огня в зависимости от расстояния × 2, +25% To-Hit. Автоматически стреляет по угрожающим кораблю ракетам и самолетам ПЕРЕД их атакой. Не сочетается с Heavy Mount
No Range Dissipation	×1,25	×1,25	Уничтожает распыление огня на расстоянии (только для энергетического оружия, которое распыляется на расстоянии). +1 Refinement

МОДИФИКАЦИИ РАКЕТ

Fast	×1,25	×1,25	Скорость полета +4 (и защита +2), +1 Refinement
ECCM	×1,25	×1,25	Вероятность уклонения от ракеты / 2, +1 Refinement
Heavily Armored	×1,25	×1,25	HP ракеты × 2, +1 Refinement
MIRV	×2	×2	Ракета несет 4 боеголовки (Damage × 4), +2 Refinement
Emissions Guidance	×4	×4	Если ракета проникает через вражеский щит, все Damage наносятся по вражескому двигателю, игнорируя броню и структуру (требует особой технологии)
Overloaded	×1,5	×1,5	Damage × 1,5
Enveloping	×2	×2	Повреждение наносится во все 4 части щита вражеского корабля, +2 Refinement

МОДИФИКАЦИИ ТОРПЕД

No Range Dissipation	×1,25	×1,25	Уничтожает распыление торпеды на расстоянии, +1 Refinement
Overloaded	×1,5	×1,5	Damage × 1,5
ECCM	×1,25	×1,25	Вероятность уклонения от торпеды / 2. +1 Refinement
Enveloping	×2	×2	Повреждение наносится во все 4 части щита вражеского корабля. +2 Refinement

ТАКТИКА БОЯ В МОО2 В ОПРЕДЕЛЕННОМ СМЫСЛЕ БЕДНЕЕ, ЧЕМ В МОО. Как правило, в бою участвуют не более 3—4 кораблей с каждой стороны, а чаще всего — один на один или один корабль против станции. Если ни одна сторона не использует специальных устройств, то бой превращается в обычную перестрелку, в которой побеждает тот, кто сумеет выдерживать удары врага на протяжении времени, достаточного для его уничтожения. Поэтому броня и щиты, особенно в начале игры, важнее любого оружия.

Кораблям, использующим лучевое оружие, обычно требуется подойти к врагу на дистанцию эффективного огня. Это означает, что им придется на протяжении 2—3 ходов подвергаться атаке вражеских ракет, торпед или истребителей, а для этого требуется иметь хорошую защиту. Из-за слабой защищенности кораблей лучевое оружие невыгодно использовать в качестве основного в начале игры.

Бортовые самолеты, напротив, в начале игры представляют собой очень грозное оружие, но впоследствии их эффективность резко падает. В начале игры истребители, выпущенные с одного Battleship'a, могут за один удар уничтожить любой корабль противника, однако появление энергощитов сводит силу их удара на нет (ведь каждый отдельный истребитель наносит небольшое повреждение, которое легко абсорбируется щитом). Широкое использование самолетов связано с большим риском, потому что после их запуска корабль остается практически беззащитным, пока самолеты не вернуться. То же самое произойдет, если врагу удастся отбиться от самолетов (например, перебить их из лучевого оружия). Самолеты следует запускать все вместе, чтобы перегрузить вражескую защиту. При неудаче корабль, как и в МОО, может уйти в подпространство.

Ракеты остаются весьма эффективными на протяжении всей игры. Тактика использования ракет определяется боезапасом каждой пусковой установки. Можно поставить на корабль множество установок по 2 ракеты в

каждой, и тогда корабль, подобно авианосцу, будет быстро выбрасывать 2 огромных ракетных залпа и отступать при неудаче. Если же поставить многозарядные установки, то корабль должен постоянно отступать от врага, обстреливая его ракетами. Такая тактика обычно требует технологического превосходства над врагом.

ВМЕСТО ОРИЕНТАЦИИ НА КАКОЙ-ЛИБО ВИД ОРУЖИЯ ИГРОК МОЖЕТ СДЕЛАТЬ СТАВКУ НА СИЛУ СВОИХ СОЛДАТ. Ориентация на солдат приводит к принципиальному изменению всей стратегии исследования технологии и проектирования кораблей. Основное предназначение солдат (marines) — захват вражеских планет и оборона своих, но их можно эффективно использовать и для взятия на абордаж вражеских кораблей.

Войска, защищающие планеты, имеют значительные преимущества перед атакующими: во-первых, кроме регулярной армии, десанту приходится сражаться еще и с ополчением (хоть оно и слабее регулярных войск), а во-вторых, на планете можно построить Armor Barracks, чтобы содержать танки или боевых роботов (Battleoids), которые сильнее обычной пехоты и имеют больше НР. Если наземные войска расы, подвергшейся нападению, намного сильнее, чем солдаты агрессоров, но агрессор имеет преимущество в технологиях корабельных компонентов (довольно часто встречающаяся ситуация), то атакующим приходится строить большое количество транспортов для захвата планет, что замедляет продвижение и дает противнику время на подготовку ответных мер, либо уничтожать колонии, лишаясь возможности захватить колонистов, здания и технологии.

В космическом бою использовать танки нельзя (там им негде развернуться), так что результат боя в основном зависит от разницы в силе сражающихся солдат. Когда один корабль атакует другой солдатами (Board), игрок может определить, желает ли он совершить набег на врага, уничтожив как можно больше оборудования (Raid), или полностью захватить корабль (Capture). Успех в обоих

случаях зависит от количества солдат на обоих кораблях и их силы. Если атакующий выbral рейд, то преимущество его солдат повлечет за собой уничтожение гораздо большего количества оборудования. Захват корабля может быть либо успешным, либо нет (даже при подавляющем превосходстве атакующих солдат есть шанс, что команда корабля успеет взорвать его).

Для того чтобы можно было послать солдат на абордаж, надо полностью обездвигать вражеский корабль. Как правило, если он имеет достаточно прочную броню, а нападающий не использует слишком сильные орудия, то после длительной перестрелки двигателя жертвы будут уничтожены. Конечно, это рискованно, так как можно переусердствовать и уничтожить врага, а также приходится выдерживать его огонь. Существуют более эффективные способы абордажа, но они требуют установки на корабль специального оборудования. Например, можно разнести вражеский двигатель ракетами с модификацией Emissions Guidance или использовать устройства, позволяющие оружию стрелять прямо по вражескому оборудованию, игнорируя броню и щиты. Проще всего брать на абордаж орбитальные станции, потому что они и так обездвиганы.

Количество солдат на корабле зависит от его типа. Например, на Frigate помещаются 4 солдата, на Battleship'e — 20, а на Doom-Star'e — 50. Можно удвоить количество солдат, если поставить на корабль специальные отсеки — Troop Pods. На абордаж можно послать не более половины имеющихся солдат. Если Вы не уверены в их силе, можно использовать специальное оружие, эффективно убивающее вражеских солдат (например, Death Ray).

Для обычного абордажа требуется подвести корабль с солдатами очень близко к жертве, которая может отстреливаться. Особая технология (Transporters) позволяет выбрасывать пехоту на большем расстоянии. Еще один способ захвата кораблей связан с использованием Assault Shuttles — десантных катеров, экипажи которых не

входят в команду корабля. Катера летят довольно медленно (6 клеток за раунд боя), но зато они выбрасывают солдат даже на подвижные корабли. Недостаток этого способа — слабая защита десантных катеров; кроме того, катера занимают на корабле место оружия.

После захвата планеты победитель получает не только здания, но и колонистов. Конечно, захваченные колонисты почти всегда отрицательно относятся к захватчикам, поэтому они работают «из-под палки» и малоэффективны. Со временем захваченные колонисты «ассимилируются», то есть становятся лояльными, и начинают работать в полную силу, однако этот процесс может продолжаться десятки ходов. Большое количество захваченных колонистов может привести к бунтам, причем в случае успеха колония будет снова принадлежать той расе, у которой она была завоевана. Даже если бунт удалось подавить, это приводит к потере колонистов. Чтобы избежать проблем с туземцами, можно их просто перебить (по 1 захваченному колонисту за ход). При этом захватчик обязан переправить на планету хотя бы одного лояльного колониста, иначе колония будет просто потеряна.

Обратите внимание, что каждый колонист всегда принадлежит к какой-либо расе, и эту расу невозможно изменить, как политические убеждения. Ассимилированное население колоний не может «перенять» расу своих хозяев. Таким образом, раса завоевателей может иметь в подчинении множество колонистов самых различных рас (как правило, колонисты обладают многими специфическими особенностями расы) и использовать их для разных целей. Отсюда следует, что в каждой колонии могут одновременно жить представители нескольких рас, и это соответствует истине. Разные расы могут иметь разную скорость роста, разные потребности и разную производительность, поэтому колонисты разных рас учитываются отдельно.

Сейчас мы перейдем к рассмотрению *ТЕХНОЛОГИИ МОО2, КОТОРАЯ ЯВЛЯЕТСЯ КРАЕ-*

УГОЛЬНЫМ КАМНЕМ ВСЕЙ ИГРЫ. В МОО2 от технологии зависит гораздо больше, чем в старом МОО, поскольку многие объекты (орбитальные базы, двигатели кораблей, защитные установки на планетах, истребители) автоматически обновляются при появлении новой технологии. В этой игре уже нельзя временно приостановить технологическое развитие и заняться строительством кораблей или зданий — любое технологическое отставание может привести к быстрому поражению.

В МОО2 технологии делятся не на 6 областей, как в МОО, а на 8: **Construction, Chemistry, Computers, Physics, Power, Sociology, Biology** и **Force Fields**. Каждая область содержит несколько *технологических уровней*, имеющих свои названия (например, «Xeno Relations» или «Capsule Construction»). Для исследования каждого уровня требуется определенное количество RP (Research Points). Уровни ценны даже сами по себе, независимо от предоставляемых ими технологий, поскольку высокий уровень в каждой области обеспечивает миниатюризацию (уменьшение размера и цены) всех корабельных компонентов из этой области. Кроме того, как мы уже видели, для использования модификаций оружия также требуется повышение уровня в соответствующей области технологии.

Каждый уровень содержит несколько технологий (от 1 до 4). Приступая к исследованию уровня, игрок должен выбрать, какую из его технологий он собирается изучать. Остальные технологии уровня будут для него «потеряны» — получить их можно только от других рас с помощью технологического обмена либо шпионажа. Такие правила заставляют игроков продумывать свою стратегию исследований на много ходов впе-

ред (например, можно на одном уровне Chemistry изучить технологию брони, чтобы на другом получить, допустим, ракеты или наоборот). Кроме этого, обмен технологиями (а следовательно, и дипломатия) приобретает огромное значение. Несомненно, такая организация технологий намного лучше, чем простое «вычеркивание» технологий из списка доступных, как в старом МОО, потому что в МОО игрок не может узнать заранее, какие технологии он сможет изучить, и вынужден планировать свою стратегию вслепую.

ЕЩЕ ОДНИМ ПРИНЦИПИАЛЬНЫМ ОТЛИЧИЕМ ОТ МОО ЯВЛЯЕТСЯ НЕРАВНОЦЕННОСТЬ ОБЛАСТЕЙ ТЕХНОЛОГИИ. Наиболее ценны Construction (ускорение производства, самолеты, планетная защита, орбитальные станции), Chemistry (броня и ракеты), Computers (ускорение изучения технологии) и Force Fields (щиты и специальные устройства). Без биологии и социологии вообще можно обойтись. Вследствие этого неравенства расы в МОО2 больше не могут иметь бонусов или недостатков при исследовании технологий разных областей. Несомненно, это недостаток по сравнению с МОО, так как различные скорости изучения технологий у разных рас придавали игре великолепное разнообразие.

Ниже приводится **полный список технологий МОО2**, снабженных краткими описаниями. Для зданий записывается стоимость здания и его поддержка в виде дроби (например, 80/1). *Специальные корабельные устройства* помечаются *звездочкой*. *Корабельное оружие* (можно поставить несколько штук) — *восклицательным знаком*. *Плюсом* отмечается то, что *ставится на корабль автоматически* (двигатели, компьютеры, броня, щиты, топливные ячейки).

Здания, которые можно строить сразу:

Marine Barracks (60/1)

Тренирует пехоту (4 солдата сразу +1 за каждые 5 ходов, до максимального населения планеты). Снимает -20% морали для феодалов и диктаторов

Star Base (400/2)

Обеспечивает защиту планеты, позволяет строить крейсера и Battleship'ы, дает +1 Command, радиус сканирования — +2 парсека

Colony Base (200)

Колонизация новой планеты в этой же системе

Spy (100)

Шпионы по умолчанию используются для контрразведки, но им можно поручить шпионаж (кражу технологии) и саботаж (разрушение кораблей и зданий врага).

CONSTRUCTION

Advanced Engineering (80 RP)

* **Anti-Missile Rockets**

Уничтожает вражеские ракеты. Макс. расст. = 15, вероятность попадания 85%-5 × расстояние
HP структуры и двигателя × 3
4 перехватчика (по 1 лучшему Pd оружию)

* **Reinforced Hull**

! **Fighter Bays**

Adv. Construction (150 RP)

Automated Factories (60/1)

+5 молотков и каждый рабочий +1

* **Heavy Armor**

HP брони × 3, Armor Piercing не действует

Planetary Missile Base (120/2)

На 300 места лучших ракет, с бесконечным боезапасом

Capsule Construction (250 RP)

* **Battle Pods**

Место на корабле +50% (дорого стоит)

Survival Pods

Позволяет спасти героев с уничтоженных кораблей, если хотя бы один корабль уцелел

* **Troop Pods**

Количество Marines на корабле × 2

Astro Engineering (400 RP)

Armor Barracks (150/2)

Строит танки для защиты планеты (танк имеет 2 HP, а солдат — 1 HP)

Fighter Garrison (150/2)

Самолеты для защиты планеты. Хранит 10 эскадрилий Interceptor'ов, 6 Bomber'ов или 4 Heavy Fighter'a (по 4 штуки). В бою новые самолеты появляются каждые 10 ходов!

Spaceport (80/1)

Доход на планете +50%

Robotics (650 RP)

Battlestation (1000/3)

Заменяет Star Base (если есть), +10 корабельная атака +4 парсека сканер, +2 Command Points (для поддержки кораблей)

Powered Armor

Сила солдат +10, +1 HP

Robo-Miners

(150/2), +10 молотков и каждый рабочий +2

Servo Mechanics (900 RP)

* **Adv. Damage Control**

Полностью чинит повреждения после боя

! **Assault Shuttles**

4 абордажных катера для захвата кораблей (даже двигающихся!). Везут 4 солдат со скоростью 6.

* **Fast Missile Racks**

Имеют 3 HP × класс лучшей брони

Корабль может выпускать ракеты 2 раза за ход (потом нужно тратить ход на перезарядку)

Astro Construction (1150 RP)

Battleoids

Боевые роботы, заменяют танки. Имеют 3 HP и силу +10

Ground Batteries (200/2)	Защитная батарея содержит лучшие пушки Hv и Pd на 300 единиц места
Titan Construction	Позволяет строить Titan'ы
Adv. Manufacturing (1500 RP)	
Planet Construction (800/0)	Позволяет строить новые планеты в этой же системе (Large Barren), если в ней есть газовые гиганты или астероиды
* Automated Repair Unit	Чинит 20% брони и 10% структуры за ход
Recyclotron	+1 молоток за каждого жителя планеты, без увеличения загрязнения (pollution)!
Advanced Robotics (2000 RP)	
! Bomber Bays	4 бомбардировщика (по 1 лучшей бомбе). Скорость 10. Можно подрывать и корабли!
Robotic Factory (200/3)	Увеличивает продукцию на 5/8/10/15/20 единиц в зависимости от планеты (Ultra Poor/.../Ultra Rich)
Tectonic Engineering (3500 RP)	
Deep Core Mining (250/3)	+15 молотков и каждый рабочий +3
Core Waste Dumps (~250/3)	Уничтожает загрязнения
Superscalar Construction (6000 RP)	
Advanced City Planning	Максимальное население всех планет +5
! Heavy Fighter Bays	4 тяжелых истребителя (2 лучших Pd + 2 лучших бомбы). Скорость 12, 5 HP × класс брони
Star Fortress	Заменяет остальные станции. Сканер +6 парсеков +20 атак и защита кораблей +3 Command
Planetoid Construction (7500 RP)	
Artemis System Net (1000/5)	Минное поле вокруг системы. Чем крупнее корабль, тем больше шанс напороться на мину, от 20 до 100%. Напоревшиеся получают 100—500 damage
DoomStar Construction	Позволяет строить Doom Star'ы.

CHEMISTRY

Chemistry (50 RP, Pre-Warp, дается все даже для Uncreative)	
* Extended Fuel Tanks	Максимальное удаление от баз +50% (большие!)
! Nuclear Missile	8 HP на ракету
+ Standard Fuel Cells	Максимальное удаление 4 парсека
+ Titanium Armor	Стандартная броня
Adv. Metallurgy (250 RP)	
+ Deuterium Fuel Cells	Максимальное удаление 6 парсеков
+ Tritanium Armor	HP кораблей × 2, самолетов × 1,5, сила солдат +10
Adv. Chemistry (650 RP)	
! Mercurite Missile	14 HP на ракету
Pollution Processor (80/1)	Загрязнение / 2
Molecular Compression (1150 RP)	
Atmospheric Renewer (150/3)	Загрязнение / 4. (Суммируется с Pollution Processor'ом).
+ Iridium Fuel Cells	Максимальное удаление 9 парсеков
! Pulson Missile	20 HP на ракету

Nano Technology (2000 RP)	
Microlite Construction	Все рабочие дают +1 продукцию
Nano Disassemblers	Количество «чистой» продукции (без загрязнений) × 2
+ Zortrium Armor	HP кораблей × 4, самолетов × 2, сила солдат +15
Molecular Manipulation (4500 RP)	
+ Neutronium Armor	HP кораблей × 6, самолетов × 3, сила солдат +20
+ Urridium Fuel Cells	Макс. удаление 12 парсеков
! Zeon Missiles	30 HP на ракету
Molecular Control (10000 RP)	
+ Adamantium Armor	HP кораблей × 8, самолетов × 4, сила солдат +25
+ Thorium Fuel Cells	Можно лететь на любые расстояния

COMPUTERS

Electronics (50 RP, Pre-Warp, даются все даже Uncreative)	
+ Electronic Computer	+25% Beam Att
Optronics (150 RP)	
Dauntless Guid. System	Ракеты переходят на след. цель после уничтожения первой
+ Optronic Computer	+50% Beam Att.
Research Laboratory (60/1)	+5 науки и каждый ученый +1
Artificial Intelligence (400 RP)	
Neural Scanner	Шпионаж +10
* Scout Lab	Дает науку (2(размер корабля-1)), атака монстров и антаранцев +10% × размер корабля
* Security Stations	Сила защитных солдат +20
Positronics (900 RP)	
Holo Simulator (120/1).	Мораль +20%
Planetary Supercomputer(150/2)	+10 науки и каждый ученый +2
+ Positronic Computer	+75% Beam Att
Artificial Consciousness (1500 RP)	
Cyber-Security Link	Шпионаж +10
Emissions Guidance System	Можно строить ракеты, разрушающие двигатель
* Rangemaster Unit	Вероятность промаха из-за расстояния / 3
Cybertronics (2750 RP)	
+ Cybertronic Computer	+100% Beam Att
* Structural Analyzer	Damage, прошедшее через вражеские щиты × 2
Autolab (200/3)	+30 науки на планете
Cybertechnics (3500 RP)	
Android Farmers (50)	+3 еды, кроме обычного, -1 прод.
Android Workers (50)	+3 прод., кроме обычного, -1 прод.
Android Scientists (50)	+3 науки, кроме обычного, -1 прод.
Galactic Networking (4500 RP)	
Galactic Cybernet (250/3)	+3 науки на каждого ученого
Virtual Reality Network	Мораль +20% на всех планетах
Moleculatronix (6000 RP)	
* Achilles Targeting Unit	Огонь проходит сквозь броню, вероятность повреждения оружия и щитов × 3

+ **Moleculatronic Computer**
Pleasure Dome (250/3)

+125% Beam Attack
Мораль +30%, суммируется с Holo Simulator'ом

PHYSICS

Physics (50 RP, Pre-Warp, дается все, даже Uncreative)

! **Laser Cannon**

1—4 HP

Laser Rifle

Сила солдат +5

Space Scanner

Радиус сканирования 1 парсек. Движущиеся +1 парсек на размер корабля

Fusion Physics (150 RP)

! **Fusion Beam**

2—6 HP

Fusion Rifle

Сила солдат +10

Tachyon Physics (400 RP)

* **Battle Scanner**

+50% Beam Att. Радиус сканирования +2 парсека

Tachyon Communications

Можно менять приказы кораблей, до 3 парсеков от базы +1 Command на каждую станцию

Tachyon Scanner

Радиус сканирования 3 парсека. Движущиеся +1 парсек на размер корабля. Уклонение вражеских кораблей от торпед — 20%

Neutrino Physics (900 RP)

! **Neutron Blaster**

3—12 HP. Повреждение, пробившее броню, убивает

Neutron Scanner

1 солдата за каждые 5 HP внутреннего damage
Радиус сканирования 5 парсеков. Движущиеся +1 парсек на размер корабля. Уклонение вражеских кораблей от торпед — 40%

Artificial Gravity (1150 RP)

! **Graviton Beam**

3—15 HP, если удар прошел сквозь щит, то дается дополнительное структурное damage.

Planetary Gravity Generator (120/2)

Снимает снижение продукции от высокой или низкой гравитации

! **Tractor Beam**

Тормозит вражеские корабли. Для полной остановки нужен 1 Tractor Beam × размер цели Если их недостаточно, скорость цели уменьшается. Неподвижный корабль можно захватить и в него легче попасть

Subspace Physics (1500 RP)

Jump Gate

Скорость перелета между всеми своими планетами +3 парсека за ход

Sub-Space Communications

Можно менять приказы кораблей, до 6 парсеков от базы +2 Command на каждую станцию

Multi-Phased Physics (2000 RP)

* **Multi-Phased Shields**

Макс. HP щита +50%

! **Phasor**

5—20 HP, есть Pd

Phasor Rifle

Сила солдат +20

Plasma Physics (3000 RP)

! **Plasma Cannon**

6—30 HP во все 4 щита, ослабление точности и силы от расстояния × 2

Plasma Rifle

Сила солдат +30

! Plasma Web	Цель получает 5—25 HP за ход — 5 HP за ход (во все 4 щита). Дальность — 15 клеток
Multi-Dimensional Physics (4500 RP)	
Dimensional Portal (500/2)	Корабли из этой системы могут атаковать Антарес 40 HP, независимо от расстояния
Disrupter Cannon	
Hyper-Dimensional Physics (6000 RP)	
Hyperspace Communications	+3 Command от каждой базы
! Mauler Device	100 HP, попадает всегда, ослабление силы удара от расстояния × 2
Sensors	Радиус сканирования 8 парсеков. Движущиеся +1 парсек на размер корабля. Уклонение вражеских кораблей от торпед — 70%
Temporal Physics (15 000 RP)	
Star Gate	Корабли мгновенно перелетают между своими планетами
! Stellar Converter (?/?)	Есть и оружие, и здание на планете. Автоматически наносит 400 HP во все щиты корабля, независимо от расстояния и защиты. При бомбардировке планет полностью их разрушает (на астероиды?!)
* Time Warp Facilitator	Корабль может двигаться и атаковать 2 раза за ход

POWER

Nuclear Fission (50 RP, Pre-Warp, дается все, даже Uncreative)	
Freighters	5 транспортов (везут 5 единиц еды или одного колониста)
Nuclear Bomb	3—12 HP
Nuclear Drive	Скорость 2 парсека/ход
Cold Fusion (80 RP, Pre-Warp, дается все, даже Uncreative)	
Colony Ship (500)	Строит новую колонию с 1 колонистом
Outpost Ship (100)	Строит Outpost — только для заправки кораблей (без колонистов)
Transport	Везет 4 солдат для захвата планет. При захвате тратится 1 транспорт, даже если их было больше
Advanced Fusion (250 RP)	
* Augmented Engines	Боевая скорость корабля +5
! Fusion Bomb	4—24 HP
+ Fusion Drive	Скорость 3 парсека/ход
Ion Fission (900 RP)	
+ Ion Drive	Скорость 4 парсека/ход
! Ion Pulse Cannon	2—14 HP, игнорируя броню и структуру. Совсем не работает против монстров и антаресцев
* Shield Capacitors	Скорость регенерации щита + 70% от макс
Anti-Matter Fission (2000 RP)	
! Anti-Matter Bomb	5—40 HP
+ Anti-Matter Drive	Скорость 5 парсеков/ход
! Anti-Matter Torpedoes	25 HP, скорость 20
Matter-Energy Conversion (2750 RP)	
Food Replicators (500/10)	Производит 1 единицу еды за 2 единицы продукции

<p>* Transporters</p> <p>High Energy Distribution (3500 RP)</p> <p style="padding-left: 20px;">* Energy Absorber</p> <p style="padding-left: 40px;">* High Energy Focus</p> <p style="padding-left: 40px;">+ Megafluxers</p> <p>Hyper-Dimensional Fission (4500 RP)</p> <p style="padding-left: 20px;">+ Hyper Drive</p> <p style="padding-left: 20px;">* Hyper-X Capacitors</p> <p style="padding-left: 40px;">! Proton Torpedoes</p> <p>Interphased Fission (10 000 RP)</p> <p style="padding-left: 20px;">+ Interphased Drive</p> <p style="padding-left: 20px;">! Neutronium Bomb</p> <p style="padding-left: 20px;">! Plasma Torpedoes</p>	<p>Корабль может посылать солдат на бордаж на расстоянии 12 клеток (цель должна быть иммобилизована)</p> <p>Вражеская атака поглощается с вероятностью 1/4. Запасенную энергию нужно израсходовать на след. ходу, иначе она будет потеряна</p> <p>Damage +50% от базы, независимо от расстояния. Вероятность попадания не изменяется.</p> <p>Место на кораблях +25%</p> <p>Скорость 6 парсеков/ход</p> <p>Лучевое оружие стреляет 2 раза за ход (после этого 1 ход без стрельбы, или стрелять только 1 раз за ход). 40 HP. Макс. расстояние 24 клетки, попадает на этом же ходу</p> <p>Скорость 7 парсеков/ход</p> <p>10—60 HP</p> <p>120 HP -5 HP × расстояние. Скорость 24</p>
--	--

SOCIOLOGY

<p>Military Tactics (150 RP)</p> <p style="padding-left: 20px;">Space Academy (120/2)</p> <p>Xeno Relations (650 RP)</p> <p style="padding-left: 20px;">Alien Management Center (~120/2)</p> <p style="padding-left: 40px;">Xeno Psychology</p> <p>Macro Economics (1150 RP)</p> <p style="padding-left: 20px;">Planetary Stock Exchange (~150/2)</p> <p>Teaching Methods (2000 RP)</p> <p style="padding-left: 20px;">Astro University (200/4)</p> <p>Adv. Governments (4500 RP)</p> <p style="padding-left: 20px;">Feudal ⇒ Confederation</p> <p style="padding-left: 40px;">Dictatorship ⇒ Imperium</p> <p style="padding-left: 40px;">Democracy ⇒ Federation</p> <p style="padding-left: 40px;">Unification ⇒ Galactic Unification</p> <p>Galactic Economics (6000 RP)</p> <p style="padding-left: 20px;">Galactic Currency Exchange</p>	<p>Корабли в этой системе +2 уровня и +2 единицы опыта за ход</p> <p>Захваченные колонисты лучше работают, скорость ассимиляции × 2, вероятность революций / 2</p> <p>Дипломатия +30</p> <p>Доход +100%</p> <p>Ученые, фермеры и рабочие +1</p> <p>Скорость постройки кораблей 1/3 от стандартной, нет автоматической ассимиляции</p> <p>+50% Command Points, защитные шпионы +20</p> <p>Наука, доход +75%</p> <p>Еда, продукция +100%</p> <p>Доход +50% от всех планет</p>
--	---

BIOLOGY

<p>Astro Biology (80 RP)</p> <p style="padding-left: 20px;">Biospheres (60/1)</p> <p style="padding-left: 20px;">Hydroponic Farm (60/2)</p>	<p>Макс. население на планете +2</p> <p>+2 еды, даже на мертвых мирах</p>
--	---

Advanced Biology (400 RP)	
Cloning Center (100/2)	Скорость роста +100 К за ход
! Death Spores	Убивает 1 миллион колонистов с вероятн. 10%
Soil Enrichment (120/0)	+1 еда от каждого фермера
Genetic Engineering (900 RP)	
Microbiotics	Скорость роста +25%, шансы успеха биологического оружия / 2
Telepathic Training	Шпионаж +5
Genetic Mutations (1150 RP)	
Terraforming	(250/500/750...)
	Barren→Tundra→Swamp→Terran
	Desert→Arid→Terran
	Ocean→Terran
Macro Genetics (1500 RP)	
Subterranean Farms (150/4)	+4 еды на планете
Weather Control Systems	+2 еды от каждого фермера
Evolutionary Genetics (2750 RP)	
Heightened Intelligence	+1 наука от каждого ученого
Psionics	Шпионаж +10, мораль для диктаторов/императоров +10%
Artificial Life (4500 RP)	
! Bio-Terminator	Убивает 1 миллион колонистов с вероятн. 20%
Universal Antidote	Скорость роста +50%, вероятность успеха биооружия / 4 (не суммируется с Microbiotics)
Trans Genetics (7500 RP)	
Biomorphic Fungi	+1 еды на каждого колониста (?)
Evolutionary Mutation	Можно выбрать еще 4 pick'a для расы!
Gaia Transformation (?/?)	Terran → Gaia

FORCE FIELDS

Advanced Magnetism (250 RP)	
+ Class I Shield	Абсорбирует 5 HP × размер, каждая атака -1 HP, регенерация 30% за ход
* ECM Jammer	+70% уклонение от ракет
! Mass Driver	6 HP, независимо от расстояния. Есть Pd
Gravitic Fields (650 RP)	
Anti-Grav Harness	Сила солдат +10
! Gyro Destabilizer	Вращает враж. корабль в случ. направлениях. 3—7 HP × размер корабля структурного Damage. Радиус действия 15 клеток. НЕ действует на планетные установки.
* Inertial Stabilizer	+50 Beam Def, цена поворота / 2
Magneto Gravitics (900 RP)	
+ Class III Shield	Абсорбирует 15 HP × размер, каждая атака -3 HP, регенерация 30% за ход
Planetary Radiation Shield (80/1)	Преобразует Radiated в Barren (после чего можно делать дальнейшей Terraforming). В бою сокращает все удары по планете на 5 HP

* Warp Dissipater	Ни один вражеский корабль не может сбежать из боя
Electromagnetic Refraction (1500 RP)	
Personal Shield	Сила солдат +20
* Stealth Field	Корабль не виден на главной карте
Stealth Suit	Шпионаж +10
Warp Fields (2000 RP)	
* Lightning Field	Уничтожает вражеские ракеты, торпеды и истребители до того, как они атакуют корабль (с вероятностью 50%)
! Pulsar	2—24 HP всем враж. кораблям, торпедам и самолетам в радиусе 6 клеток
Warp Interdictor (?/?)	Замедляет движение вражеских кораблей возле системы до 1 парсека/ход. Радиус поля 2 парсека.
Subspace Fields (2750 RP)	
+ Class V Shield	Абсорбирует 25 HP × размер, каждая атака -5 HP, регенерация 30% за ход
! Gauss Cannon	18 HP, независимо от расстояния
* Multi-Wave ECM Jammer	+100 уклонение от ракет
Distortion Fields (2750 RP)	
* Cloaking Device	Корабль не виден на главной карте. Если в бою корабль не атакует, то у него +80 Beam Def., ракеты промазывают с вероятностью 50%
* Hard Shields	Абсорбирует +3 HP от враж. атак. Щит полностью работает даже в Nebula (?). Враг не может использовать Transporter'ы даже после снятия щитов.
* Stasis Field	Оружие Shield-Piercing не действует Цель не может стрелять, перезаряжать оружие, двигаться, маскироваться, но и ее нельзя атаковать. Радиус действия 3 клетки. Поле «держит» цель, пока не будет выключено или уничтожено
Quantum Fields (4500 RP)	
Class VII Shield	Абсорбирует 35 HP × размер, каждая атака -7 HP, регенерация 30% за ход
Planetary Flux Shield (?/?)	Преобразует Radiated в Barren (после чего можно делать дальнейший Terraforming). В бою сокращает все удары по планете на 10 HP
Wide Area Jammer	Уклонение от ракет +130 и +70 для всех остальных кораблей флота
Transwarp Fields (7500 RP)	
* Displacement Device	Все вражеские удары по этому кораблю промахиваются с вероятн. 30%
* Inertial Nullifier	+100 Beam Def., поворот бесплатно
* Sub-Space Teleporter	Мгновенный прыжок до 20 клеток, без поворота
Temporal Fields (15000 RP)	
+ Class X Shields	Абсорбирует 50 HP × размер, каждая атака -10 HP, регенерация 30% за ход
* Phasing Cloak	Корабль полностью невидим первые 10 ходов боя (если не атакует), после чего работает как обычный Cloaking Device.

Planetary Barrier Shield (500/5)

Преобразует Radiated планеты в Barren (после чего можно делать дальнейший Terraforming). В бою сокращает все удары по планете на 20 HP. Солдаты и биологическое оружие не проходят через щит

Теперь Вы уже «созрели» для знакомства с обитателями Антареса (антаранами). Это очень древняя раса, обладающая непревзойденными технологиями и обитающая где-то в другом измерении. К сожалению, антараны не стремятся продать или подарить Вам свои технологии — их единственной целью является уничтожение всего живого! Время от времени их корабли появляются из ниоткуда и атакуют какую-нибудь колонию; если их атака не будет отражена, эта колония будет полностью уничтожена. Получив технологию Dimension Portal, Вы сможете построить этот портал на одной из своих колоний и послать мощный флот на уничтожение Антареса. Добиться этого непросто, но в случае успеха Вас немедленно выбирают императором Галактики, и игра считается выигранной.

Антаранские технологии невозможно получить путем обычных исследований. Единственный способ заполучить некоторые из них — уничтожить Guardian'a, охраняющего Орион. При исследовании Ориона Вы получите **Death Ray** и еще 3 антаранские технологии, выбираемые случайным образом.

- ! **Death Ray** (дается всегда при захвате Ориона) 50—100 HP. Убивает 1 солдата за 5 HP внутреннего повреждения
- ! **Particle Beam** 10—30 HP, Shield Piercing, есть Pd
- + **Xentronium Armor** HP кораблей × 10, самолетов × 5, сила солдат +30.
- * **Quantum Detonator** Сила взрыва при уничтожении корабля × 3
- * **Damper Field** Сокращает повреждение на 3/4. Если враг использует Transporter, то убивает солдат с вероятностью 50%

- * **Reflection Field** Отражает лучевое оружие обратно на атакующего. Вероятность срабатывания = $10/(10+сила\ атаки)$
- * **Black Hole Generator** Цель не может двигаться. Если корабль с генератором не будет уничтожен за 2 хода, черная дыра ликвидирует цель
- * **Spatial Compressor** Все в радиусе 2 клеток получает 4—32 HP × размер корабля структурного повреждения, игнорируя щиты

Дипломатия в МОО2 проработана очень хорошо — она превосходит даже дипломатию МОО. До сих пор ни одна игра не имеет модели дипломатии, сравнимой по качеству с семейством МОО — в первую очередь потому, что в МОО можно выиграть всю игру только успешной дипломатией (выиграв выборы в Галактическом совете). В МОО2 появилось несколько новых дипломатических возможностей: например, теперь сильная раса может требовать у слабой дань (!) или даже звездные системы.

Как и прежде, *основой дипломатии является «отношение» разных рас к игроку. Отношение изменяется от -100 до 100; некоторые события позволяют улучшить отношения (например, правильное голосование в Галактическом совете), другие ухудшают его (применение биологического оружия ухудшает отношение всех рас). Объявление войны между расами (с любой стороны) немедленно устанавливает отношение — 100 (ненависть). Следует отметить, что, в отличие от МОО, в этой игре полное уничтожение расы (геноцид) не вызывает «общественного порицания» — очевидно, нравы в Галактике изменились к худшему.*

В МОО2 существует не только один торговый договор между расами, как в МОО, а еще и научный. Прежде реализация торговых договоров падала на планеты, ближе всего расположенные к партнеру — этого больше нет. Важнее всего то, что в МОО2 договоры действительно дают солидный доход и имеют большое значение. Если игрок сумеет заключить торговые договоры с 5—6 расами, то большая часть его финансовых поступлений будет приходиться от торговли, а не от населения. Научные договоры еще важнее, поскольку Research Points не так легко получить, как деньги. Конкретные масштабы торговли между расами зависят от минимального населения партнера.

Тем не менее договоры начинают приносить прибыль далеко не сразу после заключения. Наоборот, первые несколько лет обе расы терпят убытки, связанные с налаживанием обмена, причем эти убытки сначала очень велики, но постепенно уменьшаются, и только через 5 ходов после заключения договор начинает приносить небольшую прибыль. На «полную мощность» договор выходит только через 10 ходов после заключения.

Кроме прямого дохода, договоры также обеспечивают постепенное улучшение отношений между расами. Это вполне естественно: если кто-то обеспечивает Вам неплохой доход, поневоле придется его терпеть, несмотря на ксенофобию и агрессивность характера. Кроме того, разрыв договоров считается недостойным делом, и многие расы не забывают этого очень долго. Конечно, война между расами уничтожает все договоры, но любая сторона может разорвать любой договор в любое время и без войны.

Как и в МОО, две расы могут заключить между собой *договор о ненападении* (**Non-Agression Pact**) или *военный союз* (**Alliance**). То и другое имеет свои преимущества и недостатки. Non-Agression Pact избавляет от траты излишних ресурсов на оборону, но при этом другая раса может колонизировать планету прямо под Вашим носом, даже если система охраняется Вашим флотом, так как

корабли не могут этому помешать. Союз, как и прежде, позволяет базироваться на союзных планетах, зато приходится участвовать во всех войнах союзника (или разорвать союз).

Одна раса может сделать другой подарок с помощью подменю **Offer Gift**, чтобы добиться улучшения отношений. Как правило, подарки предлагают слабые расы, но не всегда. Я иногда подкупал даже расы намного слабее моей, чтобы добиться заключения торговых договоров. Иногда подкуп используется для получения недостающих голосов в Галактическом совете. *Более сильная раса может потребовать «подарок»* с помощью подменю **Demand**. Существуют следующие *ТИПЫ «ПОДАРОКОВ»*:

Дань в 5% дохода

Дань в 10% дохода

Некоторая сумма денег наличными

Какая-либо технология

Какая-нибудь звездная система (все ее планеты!)

Если одна раса дарит другой подарок по собственной инициативе, это улучшает отношения пропорционально ценности подарка. Если же раса только уступает нажиму, отношение требующей расы не изменяется. Многие расы способны немедленно объявить войну в ответ на отказ выполнить их требования. Тем не менее они не обязаны делать это, и зачастую их угрозы являются просто блефом.

Опытные игроки часто дарят подарки не для того, чтобы улучшить отношения, а *для поддержки одних рас в войне против других*. В МОО2 игрок всегда знает, какие технологии есть у каждой расы, которая с ним в контакте. Таким образом, он может подарить более слабой расе несколько технологий, чтобы она смогла выдержать атаку более сильной. Этот трюк особенно хорошо срабатывает с технологиями оружия, брони или щитов, которые мгновенно устанавливаются на орбитальных станциях независимо от промышленного потенциала расы. К сожалению, МОО2 не позволяет дарить корабли, (как Civilization II — любые армии), хотя реализовать это было бы совсем нетрудно.

Кроме подношений, более сильные расы могут требовать у слабых определенных действий: прекратить войну с ней разорвать союз с третьей расой или объявить войну. Эти требования могут быть вполне справедливыми, а в игре содержится явная ошибка, из-за которой отношения ухудшаются при любом использовании меню Demand. Например, я попросил союзника объявить войну своему врагу, но он отчего-то так разозлился, что вместо этого объявил войну мне самому!

Конечно, две расы могут обмениваться технологиями, и, как мы уже говорили, технологический обмен имеет огромное значение, поскольку большинство рас могут самостоятельно изучить не более трети всех технологий в игре. Компьютерные игроки в МОО2 проявляют жадность и практически всегда требуют более дорогостоящие технологии в обмен на свои (даже если они сами просят об обмене!).

Если какая-либо раса использует свои корабли для блокады Ваших колоний, можно потребовать от нее выведения кораблей (Demand — Remove ships from my system). Интересно, что этого можно требовать даже в тех случаях, когда обе расы имеют колонии в одной и той же системе. Это очень похоже на Civilization II или МОМ, в которых вражеские армии мешали городам обрабатывать землю.

Кроме этого, в дипломатии МОО2 есть еще две новые возможности. Во-первых, игрок может игнорировать все обращения послов определенной расы (Ignore). Это позволяет «вежливо» отгородиться от надоедливых рас, что избавит Вас от неприятных решений. Тем не менее игнорирование послов оскорбительно и может испортить дипломатические отношения. Второй возможностью является присоединение к более сильной империи (Surrender). Если игрок выбирает Surrender, это означает проигрыш игры. Слабые расы в абсолютно безнадежной ситуации могут сдаться, причем они предпочитают сдаться той расе, с которой у них самые лучшие отношения. Это еще раз подчеркивает важность дипломатии.

ШПИОНАЖ В МОО2 ЗАНИМАЕТ БОЛЕЕ ВАЖНОЕ МЕСТО, ЧЕМ В МОО, поскольку шпионы уничтожаются совсем не так просто и быстро, как прежде. Управление шпионами организовано очень элегантно: Вам нужно построить достаточное количество шпионов, а затем их можно заслать к любой расе либо оставить у себя в качестве контрразведчиков (Defensive Agents). Шпионы обычно производятся на тыловых планетах и стоят по 100 единиц продукции. Игрок может перераспределить своих шпионов в любое время (например, отозвать после кражи нужной технологии и заслать их к другой расе).

Как и прежде, *засланные шпионы могут красть технологии (Espionage), разрушать вражеские оборонительные сооружения (Sabotage) или просто прятаться до поры до времени (Hide).* Несмотря на то что саботаж в МОО2 имеет гораздо большее значение, чем в МОО (уничтожение орбитальной станции может оставить планету совершенно незащищенной), он используется довольно редко. Практически всегда шпионы используются для кражи технологий, тем более что в этой игре практически у каждой расы есть что украсть. Странно, но при посылке шпионов Вы не можете сообщить им, какие технологии требуется украсть и какие установки разрушать. Шпионы стараются воровать самые дорогие технологии, а саботажники вообще действуют хаотично.

КАЖДАЯ РАСА ИМЕЕТ ДВА ПАРАМЕТРА, ОПРЕДЕЛЯЮЩИХ УСПЕХ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЕЕ ШПИОНОВ: СИЛА РАЗВЕДЧИКОВ И СИЛА КОНТРРАЗВЕДЧИКОВ. Таким образом, если шпионы одной расы действуют против другой, на их успех влияют 4 величины: количество «атакующих» и «защищающихся» шпионов и их силы. На самом деле шпионы не вступают в «бой» между собой. Я полагаю, что каждый защитный агент на каждом игровом ходу имеет некоторый шанс на поимку (и уничтожение) вражеского шпиона, а каждый шпион — шанс на выполнение своей миссии. Очевидно, эффективность шпиона зависит от того, сколько времени он занимается выполнением задания. Даже огромное количе-

ство шпионов превосходящей силы не позволит воровать технологии на каждом ходу, хотя они, несомненно, будут делать это чаще, чем пара слабых. Возможно, поимка даже одного шпиона означает провал планов, и всем шпионам приходится начинать сначала.

Конечно, шпионаж и саботаж ухудшают отношения с расой, против которой они применяются; причем некоторые расы в ответ на шпионаж мгновенно объявляют войну. В этой игре *одна раса может потребовать у другой прекращения шпионажа против нее (Demand-Stop Spying)*. Если шпионящая раса намного превосходит в этом деле свою жертву, то она может *свалить вину на какую-либо третью расу (Frame)*. Опять же, в отличие от МОО, Вы не выбираете, сваливать вину или нет и на кого.

Вселенная в МОО2, несомненно, намного богаче и величественнее, чем в МОО, уже потому, что в ней каждая звезда может иметь несколько планет, а также газовые гиганты и астероиды. Тем не менее звездная карта по-прежнему представляет собой набор точек, а не плоскость, поскольку корабли все еще не могут перехватывать врага и сражаться прямо в космосе. Для того чтобы сгладить этот недостаток и добавить реализма, некоторые участки карты содержат *черные дыры или туманности (nebula)*, которые мешают передвижению кораблей, а также *дыры в пространстве (wormholes)*, позволяющие мгновенно достичь планеты, удаленной на десятки парсеков!

Черная дыра имеет радиус 2 парсека, и пролетать через нее нельзя. Это означает, что ни один игрок не может послать корабли по курсу, проходящему через область черной дыры. В результате приходится тратить несколько ходов на облет. Бывают ситуации, когда вообще ни один корабль не может добраться до далекой системы из-за черной дыры, а обойти ее нельзя — ограниченная дальность полета. Туманности, в отличие от черных дыр, могут иметь любую конфигурацию и даже окружать звезды. В пределах туманности скорость всех кораб-

лей уменьшается до 1 парсека в ход. Естественно, туманность представляет собой великолепную защиту — если враг вздумает напасть на систему, окруженную туманностью, у игрока будет несколько ходов для организации обороны, независимо от качества вражеских двигателей. Такого же эффекта можно добиться, построив на своих планетах Warp Interdictor — он снижает скорость вражеских кораблей в сфере радиусом 2 парсека.

Пространственные дыры (Wormholes) всегда связывают между собой две системы, которые могут быть расположены в разных концах Галактики. Если между планетами есть wormhole, то считается, что расстояние между ними составляет 0 парсеков. Это позволяет игрокам в начале игры колонизировать самые далекие планеты, уменьшая вероятность того, что более удачливая раса «зажмет в углу» менее удачливую. Если Вам удастся колонизировать планету на другом конце wormhole (или хотя бы создать там Outpost), то Вы сможете исследовать много систем возле него и колонизировать их.

После завершения экспансии wormhole всегда играет важную стратегическую роль. Если Вы контролируете оба конца wormhole, то можете быстро перебрасывать корабли с одного конца империи на другой. Если же концы wormhole контролируются разными расами, то обе должны проявлять особую осторожность, поскольку противник может напасть в любой момент, и у того, кто подвергнется нападению, не будет никакого времени для покупки оборонительных сооружений или передвижения кораблей.

В НАЧАЛЕ ИГРЫ МНОГИЕ ЗВЕЗДНЫЕ СИСТЕМЫ ОХРАНЯЮТСЯ КОСМИЧЕСКИМИ МОНСТРАМИ. Для того чтобы колонизировать планеты в этих системах, требуется уничтожить монстра. Это требует наличия достаточно развитой технологии, а также мощных кораблей, использующих эту технологию. Несомненно, монстры были введены для того, чтобы снизить выгодность экспансии в начале игры и повысить важность исследования техноло-

гий. Аналогичную роль в МОО играли опасные планеты: игрок должен был получить нужные технологии и построить на их базе колонизационные корабли, чтобы колонизировать эти планеты. Монстры, несомненно, интереснее; кроме того, они охраняют самые ЛУЧШИЕ планеты, а не малопригодные для жизни.

В МОО2 есть следующие *типы монстров*: **Space Eel**, **Space Amoeba**, **Space Dragon** и **Space Crystal**. В бою они ведут себя как корабли, однако их «вооружение» весьма странное, и я не могу привести его параметры (например, **Crystal Ray** или **Phasor Eye**). Каждый тип монстра имеет свои собственные отличия, которые описаны ниже. Кроме этого, время от времени в Галактику врывается «усиленная версия» одного из монстров и нападает на любые колонии, попавшиеся ей на пути. И еще есть **Guardian of Orion**, но его нельзя отнести к монстрам, хотя он и выполняет аналогичную функцию, поскольку **Guardian** — обычный корабль и вооружен обычным оружием.

Space Eel	—	Длинный красный червяк, сам не атакует. Довольно слабый
Space Amoeba	—	Плюется Amoeba Stream, который Envelops корабль (бьет со всех 4 сторон сразу). Двигается со средней скоростью и атакует на среднем расстоянии
Space Dragon	—	Имеет мощное и дальнобойное оружие, очень быстро двигается, имеет кое-какую Point Defense
Space Crystal	—	Несомненно, опаснее всех. Оружие средней мощности, зато ни точность попадания, ни сила удара не ослабевают на расстоянии. Двигается не очень быстро. Может брать Ваши корабли под свой контроль!

МНОГИЕ ПЛАНЕТЫ В ГАЛАКТИКЕ ТАКЖЕ ИМЕЮТ СОБСТВЕННЫЕ БОНУСЫ, ЧТО ПОВЫШАЕТ ВАЖНОСТЬ РАЗВЕДКИ И РАЗНООБРАЗИЕ ИГРЫ. Некоторые бонусы принадлежат тому, кто первый исследует планету, другие — тому, кто будет владеть колонией на этой планете. *Описание бонусов* приводится ниже:

Debris	—	Тот игрок, чей корабль первым прилетит в систему, получит 50 ВС
Pirate Cache	—	Тот игрок, чей корабль первым прилетит в систему, получит 100 ВС
Artifacts	—	Тот, кто первый исследует систему, может получить несколько технологий (критически важно в начале игры!). Кроме этого, ученые на этой планете будут давать 5 RP за ход, а не 3
Gold	—	Колония на этой планете будет давать +5 ВС за ход только за счет золотых приисков
Jems	—	Колония на этой планете будет давать +10 ВС за ход только за счет драгоценных камней
Natives	—	На этой планете живут туземцы. Если построить на ней колонию, там будут жить 3 туземных колониста. Туземцы не размножаются и занимаются только фермерством, но уж в этом деле они сообщают!
Splinter Colony	—	На этой планете находится забытая колония Вашей расы. Та раса, которая первой исследует эту систему, получит колонию с населением 3 колониста без всяких колонизационных кораблей!

Все планетные бонусы имеют большое значение только в начале игры (разумеется, кроме Artifacts). Если Ваша стратегия ориентирована на достижение приличной производительности на родной планете перед началом колонизации, то Вы можете обнаружить, что построили слишком много зданий, и налогов, собираемых с Вашего населения, недостаточно для их поддержки. В такой ситуации любая планета с золотом или драгоценностями может спасти всю игру, да и одноразовые находки типа Pirate Cache также не помешают. Splinter Colony позволит Вам сэкономить целых 500 единиц продукции на строительстве колонизационного корабля и даст на 2 колониста больше. Туземцы могут освободить 3—5 колонистов от фермерства, если у Вас достаточно транспортов.

ПОДОБНО MASTER OF MAGIC, В МОО2 ЕСТЬ ГЕРОИ, КОТОРЫЕ ВРЕМЯ ОТ ВРЕМЕНИ НАНИМАЮТСЯ К ИГРОКУ. Конечно, эти герои не имеют такого огромного значения и не могут выиграть всю игру сами по себе. Космические герои не имеют артефактов или заклинаний, увеличивающих их возможности; однако некоторые из них передают своему хозяину знание каких-либо технологий. Нередко технология, полученная от героя в начале игры, обеспечивает резкое ускорение развития (например, Terraforming).

В Master of Orion 2 есть *герои двух типов: администраторы*, которые увеличивают эффективность планет, и «*легендарные офицеры*», повышающие боеспособность кораблей. Каждый администратор может управлять планетами в одной системе (до 5 планет), а каждый корабельный офицер — всего одним кораблем.

Ценность каждого героя определяется бонусами, которые он придает своим планетам или кораблям (кроме этого, некоторые бонусы действуют глобально для всей цивилизации). Общая концепция героев заимствована из Master of Magic: они приходят случайным образом и получают опыт, который необходим для получения новых уровней. С получением уровня бонусы героев увеличиваются. В отличие от MOM, в этой

игре герой может иметь высокий уровень еще при поступлении к игроку. Максимальный уровень — шестой, однако герои добьются до него очень редко (если не имели его еще при найме). Игрок должен хорошо ориентироваться в названиях уровней, чтобы принимать решение о найме или увольнении героев.

Уровень	Администраторы	Легендарные офицеры
1	Administrator	Commander
2	Director	Captain
3	Magistrate	Commodore
4	Comissioner	Rear Admiral
5	Governor	Admiral
6	Lord	Lord Admiral

Для найма каждого героя требуется заплатить ему определенную сумму денег немедленно, и, кроме этого, выплачивать жалование на каждом ходу. Разумеется, чем ценнее герой, тем дороже он обходится. В отличие от MOM, в этой игре нельзя «призвать героя» (а жаль!) — они появляются строго случайным образом (иногда героев можно «освободить» в неразведанных системах, и тогда они присоединяются бесплатно). В МОО2 нет концепции Fame (славы), влияющей на частоту появления героев, однако многие герои имеют бонус Famous, ускоряющий появление новых героев.

Игроку приходится выбирать, будет ли он нанимать малоценного героя сейчас или подождет следующего. Всего можно нанять не более 4 офицеров и 4 администраторов, поэтому, если у Вас не осталось свободных мест, то новых героев Вы не получите. Довольно часто приходится в начале игры нанимать относительно малоценных героев, чтобы потом уволить их. Конечно, увольнять средних героев следует только в том случае, если герои приходят к Вам часто и есть из кого выбрать.

Как и в Master of Magic, в Master of Orion 2 *ГЕРОИ МОГУТ ИМЕТЬ ЛИБО ОБЫЧНУЮ ВЕРСИЮ БОНУСА, ЛИБО УСИЛЕННУЮ* (в полтора раза сильнее, отмечается звездочкой). Сейчас мы подробно

рассмотрим все возможные бонусы. Некоторые из них специфичны только для офицеров или администраторов, другими могут обладать любые герои. Для каждого бонуса приводится его

минимальное значение (для героя первого уровня). Именно это значение прибавляется при переходе на следующий уровень: например, для бонуса *Weaponry* оно составляет 5.

1. Бонусы офицеров

Engineer +2%	В бою скорость регенерации щитов увеличена на 2%.
Fighter Pilot +5	После боя все повреждения сразу ремонтируются
Helmsman +5	Уровень атаки и защиты всех кораблей флота +5
Weaponry +5	Уровень защиты корабля +5
Navigator +1	Уровень атаки корабля +5
Security +2	Скорость корабля +1, можно проходить мимо черных дыр и новых звезд без замедления
Ordnance +5	Сила пехоты +2 при защите корабля
Galactic Lore +5	Максимальное повреждение, наносимое кораблем, +5
	+5 при сражении с монстрами/антаранами, предоставляет информацию о всех звездных системах

2. Бонусы администраторов

Environmentalist -10%	Уменьшает уровень загрязнения (pollution) на 10% (что повышает производственные мощности)
Farming Leader +10%	Количество производимой еды +10%
Financial Leader +10%	Доход +10%
Labor Leader +10%	Продукция +10%
Science Leader +10%	Научная продукция +10%
Spiritual Leader +5%	Мораль +5% (это означает соответствующее увеличение продуктивности всех колонистов)
Instructor +1	Скорость обучения экипажей ВСЕХ кораблей +1 единица опыта за ход (если есть несколько героев с этим бонусом, используется только максимальный)
Medicine +10%	Скорость роста населения +10%
Tactics +2	Боевая скорость кораблей в системе +2 клетки за ход 3

3. Общие бонусы

Assassin +2	На каждом ходу игры убивает одного вражеского шпиона с вероятностью 2%
Commando +2	Сила солдат (на корабле или на планете) +2
Diplomat +10	Вероятность успешных переговоров +10%
Famous -60BC	Новые герои будут появляться чаще, и их наем будет стоить на 60 BC дешевле.
Megawealth +10BC	Герой не получает жалованья, а приносит по 10 BC за ход. Величина этого бонуса НЕ увеличивается при получении новых уровней.
Operations +2	+2 Command Points.
Researcher +5	Ускоряет исследования на +5 RP за ход
Spy Master +2%	Сила шпионов +2
Telepath +2%	Сила контрразведки +2
Trader +10%	Увеличивает доход от торговых договоров на 10%

Сейчас будут приведены *ПОЛНЫЕ СПИСКИ ВСЕХ ГЕРОЕВ MASTER OF ORION 2* (отдельно администраторов и корабельных офицеров). Поскольку конкретные значения бонусов не зависят от героев (определяются только уровнем героя), они не приводятся. Чтобы рассчитать, каково будет значение бонуса героя для каждого уровня, требуется взять базовое значение бонуса (см. приведенные выше описания бонусов), умножить на 1,5 в случае «усиленного» бонуса и умножить ре-

зультат на номер уровня героя (при необходимости результат округляется вниз). Например, Magistrate может иметь бонус Instructor* +4 ($1 \times 1,5 \times 3 = 4,5$, округляется до 4). Для каждого героя в скобках приводится дополнительное число, которое определяет его жалование и цену при найме, а также, возможно, и вероятность появления. Если герой приносит с собой технологии (обычно оказывающие огромное влияние на стратегию игрока), они перечисляются в скобках.

ЛЕГЕНДАРНЫЕ ОФИЦЕРЫ

Ruola the Weapons Officer (0)	Weaponry
Cyr the Fighter Ace (0)	Fighter Pilot*
Grum the Armsman (0)	Security
Hawk the Astrogator (0)	Helmsman, Navigator
Gizmo the Gadgeteer (0)	Researcher, Engineer
Aquasarrious the Trilarian Navigator (0)	Helmsman, Weaponry, Navigator*
Tyrinous the Sakkra Armsman (50)	Commando, Weaponry, Security
V'Larr the Independent Trader (0)	Megawealth, Helmsman, Weaponry, Navigator
Altos the Alkari Pilot (0)	Helmsman*, Fighter Pilot, Navigator
Sparky the Meklar Cybernaut (0)	Engineer*, Ordnance
Jarred the Explorer (50)	Diplomat, Helmsman, Weaponry, Navigator*
Mukirr the Mrrshan Warrior (50)	Weaponry*, Commando
Kher the Smuggler (50)	Trader, Helmsman, Weaponry, Navigator
Slith the Rebel Pilot (50)	Helmsman, Weaponry, Ordnance, Navigator
Kronos the Ancient Spacefarer (100)	Helmsman, Galactic Lore*, Navigator*
Grak the Bulrathi Commando (50)	Security, Commando*, Famous, Operations
Caern the Tulosian Mercenary (50)	Helmsman, Navigator, Ordnance, Weaponry, Security
Slag the Armsdealer (50)	Megawealth, Trader, Helmsman, Weaponry, Navigator
Nile the Foresaken Warrior (50)	Security*, Weaponry*, Commando*
Diablo the Cyber Marauder (50)	Assassin, Commando, Spy Master, Weaponry, Ordnance
Nhagg the Armsmaster (50)	Commando*, Weaponry, Ordnance*
Kytryl the Privateer (50)	Famous, Trader, Helmsman*, Weaponry, Navigator*
Tulock the Bounty Hunter (100)	Assassin, Commando, Helmsman*, Weaponry*, Navigator
Mystic X the Unknown (100)	??? (Случайные бонусы??)
Skaine the Legendary Pilot (100)	Famous*, Fighter Pilot*, Helmsman*, Weaponry*, Navigator
Karg the Pirate Captain (100)	Helmsman*, Galactic Lore*, Weaponry*, Ordnance*, Navigator*
Dantos the Bandit Lord (250)	Famous*, Megawealth, Helmsman, Fighter Pilot*, Weaponry*
Tellik the Legendary Engineer (250)	Famous*, Researcher*, Operations*, Engineer*, Ordnance*
Dalan the Legendary Captain (250)	Famous*, Helmsman*, Fighter Pilot*, Weaponry*, Ordnance*

Loknar the Last Orion (1000)	Helmsman*, Galactic Lore*, Fighter Pilot*, Weaponry*, Ordnance*
Xyphs the Antaran Warrior (1000)	Helmsman*, Fighter Pilot*, Weaponry*, Security*, Ordnance*

АДМИНИСТРАТОРЫ

Kimbuzzi the Farming Leader (0)	Farming Leader*
Emo the Science Leader (0)	Science Leader
Grassis the Labor Leader (0)	Labor Leader
Galis the Financial Leader (0)	Fin. Leader
Houri the Environmentalist (0)	Environmentalist*
Lydon the Noble (0)	Diplomat, Famous, Megawealth
Yota the Elder Sensei (0)	Famous*, Instructor*
Urro the Ikarian Doctor (0)	Medicine*, Researcher
Garron the Ambassador (0)	Famous, Diplomat*, Megawealth
Draxx the Spy Master (0)	Assassin*, Spy Master*
Ralleia the Siren (50)	Famous, Diplomat*, Spiritual Leader*
Khunagg the Ruthless (50)	Farming Leader, Labor Leader, Tactics, Commando
Rash-Iki the Warlord (50)	Commando, Instructor*, Labor Leader*, Tactics
Kirsus the Pylon Scientist (50)	Science Leader*, Researcher*
Valin the Rogue Trader (50)	Megawealth, Trader*, Fin. Leader
Ailis the Gifted (50)	Environmentalist, Medicine, Spiritual Leader
Churg the Planetologist (50)	Researcher, Environmentalist, Farming Leader, (+Terraforming)
Androgena (50)	Fin. Leader, Farming Leader, Labor Leader, Medicine
Zog the Gnom Capitalist (50)	Megawealth, Fin. Leader**, Labor Leader
Nimraaz the Master Tactician (50)	Commando*, Operations*, Instructor, Tactics*
Felina the Naturalist (50)	Environmentalist*, Farming Leader*
Cassandra the Elerian Mystic (50)	Environmentalist, Spiritual Leader, Diplomat, Telepath* (+Telepathic Training)
Brainac (50)	??? (Случайные бонусы?)
Mentox the Legendary Scientist (100)	Famous*, Researcher*, Science Leader* (+Autolab, Research Lab)
Black Razor the Enforcer (50)	Assassin*, Spy Master*, Fin.Leader, Farming Leader, Labor Leader
Matrix the Cyber Mage (100)	Science Leader*, Spiritual Leader*, Assassin, Telepath*
Orphus the Peacemaker (100)	Famous, Diplomat*, Instructor, Spiritual Leader*, Medicine*
Claw the Klackon Taskmaster (100)	Operations*, Farming Leader*, Labor Leader*
Torg the Overlord (100)	Commando, Fin.Leader*, Farming Leader*, Labor Leader*
Vott the Technomancer (100)	Researcher*, Megawealth, Fin.Leader*, Science Leader*
Megatron the Relic Android (100)	Farming Leader*, Science Leader*, Labor Leader* (+Android Farmers, Android Workers, Android Scientists)
Electra the High Priestess (250)	Telepath, Farming Leader*, Environmentalist*, Spiritual Leader*
Malovane the Battle Lord (250)	Commando*, Instructor*, Spiritual Leader*, Labor Leader*

Necron the Dark Lord (250)

Telepath*, Fin.Leader*, Spiritual Leader*,
Science Leader*, Labor Leader*

Xantus the Supreme Leader (250)

Fin. Leader*, Environmentalist*, Labor Leader*,
Spiritual Leader*, Science Leader*

Как видно из таблиц, в игре существуют два «случайных» героя, бонусы которых, очевидно, выбираются случайным образом (**Brainac** и **Mystic X the Unknown**). Кроме этого, к «нестандартным» героям можно отнести Zog'a, который имеет «сверхусиленный» бонус Financial Leader, и двух последних офицеров. Получить Loknar'a можно только после уничтожения Guardian'a, охраняющего Орион (вместе с 4 супертехнологиями). Насколько я понял, Xyphys the Antaran Warrior управляет антаранской звездной крепостью, и получить его на службу невозможно.

В НАЧАЛЕ КАЖДОЙ НОВОЙ ИГРЫ ВЫ ДОЛЖНЫ ОПРЕДЕЛИТЬ ЕЕ ПАРАМЕТРЫ, КОТОРЫХ ГОРАЗДО БОЛЬШЕ, ЧЕМ В МОО. Даже прежние параметры имеют большие диапазоны значений: размер Галактики может быть от Tiny до Huge, количество оппонентов — от 2 до 8, а сложность игры — от Tutor до Impossible. Кроме этого, нужно определить:

Возраст Галактики (влияет только на соотношение богатых минералами и пригодных для жизни планет). Если Галактика Mineral Rich, то в ней будет больше планет Rich и Ultra Rich, зато меньше Terran и Ocean. В Organic Rich все наоборот. Галактика Normal содержит примерно одинаковое количество планет обоих типов.

Технологический уровень рас в начале игры. На уровне Pre-Warp расы в начале игры вообще не имеют никакой технологии и не могут даже строить космические корабли. Уровень Average означает, что все расы имеют простейшие технологии (отмеченные в таблице как Pre-Warp) и могут строить разведочные и колонизационные корабли в самом начале игры. Наконец, уровень Advanced означает, что все расы уже имеют по 5—6 колоний; все уровни технологии, стоя-

щие дешевле 900 RP, уже изучены плюс один уровень в одной области сверх этого, и расы имеют по 2 Battleship'a и по одному Destroyer'у.

Значения трех переключателей:

— **Tactical Combat.** Если выключен (это обычно делается только в играх по модему), то игроки не могут разрабатывать свой дизайн кораблей, и все космические бои проводятся компьютером автоматически. Этот флаг предназначен для играющих по модему: он позволяет уменьшить время игры.

— **Random Events.** Этот флаг позволяет отключить случайные события, которые, как правило, неприятны для одного из игроков или для всех сразу. Иногда отключается в дуэлях между серьезными игроками, чтобы уменьшить влияние случайностей на результат.

— **Antarans Attack.** С помощью этого флага можно «убрать» из Вселенной антаранов, атакующих колонии в случайном порядке. Обычно этого не делают, так как отбиться от антаранов сравнительно несложно, а они значительно повышают разнообразие игры.

СТРАТЕГИЯ ИГРЫ В МОО2 СОСТОИТ ИЗ НЕКОЛЬКИХ КОМПОНЕНТОВ:

Выбор параметров расы. Master of Orion 2 унаследовал лучшую черту MOM: перед игрой Вы можете тщательно выбрать, за какую именно расу Вы собираетесь играть. Параметры расы и их ценность мы рассмотрим чуть позже.

Выбор технологической стратегии, которая, как правило, тесно связана с параметрами расы. Требуется определить, какие технологии Вы будете изучать в начале игры и в какой последовательности. Конечно, нельзя загадывать на длительное время (все-го не предусмотреть: на Вас могут напасть,

а некоторые технологии можно выменять), но от правильности стартовой стратегии зависит очень многое.

Военная стратегия — защита и атака. Вы должны определить, каким образом Вы будете защищать свои колонии (с помощью кораблей или планетных установок и каких установок), какие корабли Вы будете строить и какие технологии для этого требуются.

Стратегия экспансии. Очевидно, что глупо колонизировать все попадающиеся планеты, так как колонизация стоит дорого и не скоро окупается. С другой стороны, если долго «воротить нос», можно остаться совсем без колоний и проиграть. Определите, какие планеты Вы будете колонизировать, а какие — нет. Некоторые стратегии ориентируются в основном на захват планет, охраняемых монстрами. Это требует разработки технологий и строительства кораблей, однако ни то ни другое не пропадает.

Теперь мы наконец можем разобраться с **ПАРАМЕТРАМИ РАСЫ ИГРОКА**. Как и в MOM, Вы можете выбрать одну из predeterminedных рас либо самостоятельно выбрать параметры расы. Забавно, что игроки должны делать этот выбор еще перед игрой — но если они не знают всего того, что мы уже описали, их раса, естественно, будет далека от оптимальной. Чтобы не смущать новичков, SimTex запрещает создавать собственные расы на первых уровнях сложности.) По традиции, игроку дается определенное количество «пунктов» (picks), которое он может использовать для «покупки» тех или иных параметров. В MOO2 игрок получает 10 таких пунктов.

Система параметров расы имеет много общего с принятой в Stars!. Параметры расы делятся на «преимущества» (за которые приходится отдавать пункты) и «недостатки» (которые, наоборот, приносят пункты игроку). Таким образом, можно отказаться от чего-нибудь ненужного с целью добиться решающего преимущества в какой-либо области. Чтобы расы не становились уж слиш-

ком экзотическими, игра запрещает брать более 10 пунктов за недостатки. Таким образом, Вы можете покупать расовые бонусы не более чем на 20 пунктов (10 первоначальных +10 за недостатки).

Расовые пункты великолепно подходят в качестве форы, которую более сильный игрок может дать более слабому. Фактически компьютерные игроки на сложных уровнях игры получают такую фору. Если Вы легко управляетесь с ними даже на уровне Impossible, попробуйте увеличить эту фору. Кроме того, в MOO2 есть таблица рекордов, и те, кто не использует свои пункты полностью, получают +10% к своему счету за каждый неиспользованный пункт (можно, наоборот, взять больше пунктов, но Ваш счет будет уменьшен на те же 10% за каждый лишний пункт). Правила составления игрового счета будут приведены ниже.

ВЫБИРАЯ СВОЮ РАСУ, ПРЕЖДЕ ВСЕГО СЛЕДУЕТ ПОДУМАТЬ О ПРАВИТЕЛЬСТВЕ. Как Вы помните, в старом MOO игрок всегда выступал в роли императора своей расы, но в MOO2 все уже не так просто. Вы должны выбрать не просто свой титул, а тип государственного устройства Вашей расы. Как известно, каждый народ имеет такое правительство, которого он заслуживает, и поэтому правительство Вашей расы в значительной степени определяет ее умения и возможности. Вы не сможете сменить выбранное правительство во время игры (это не Цивилизация!), хотя технология Advanced Government позволяет Вашей расе достичь более эффективной формы Вашего правительства.

По умолчанию (если Вы не выберете иное правительство) правительством является **диктатура (Dictatorship)**, которая не стоит никаких расовых пунктов. При диктатуре продуктивность населения стандартная. Для того чтобы держать колонистов в повиновении, диктаторы должны на каждой планете строить казармы (Marine Barracks), без которых мораль понижается на 20%. Это довольно значительно замедляет развитие новых колоний, зато обеспечивает кое-какую защиту от вражеского десанта. Диктаторы всегда

уделяют огромное внимание службе безопасности, поэтому сила защитных агентов при диктатуре увеличена на 10. Захваченные колонисты при диктатуре ассимилируются со стандартной скоростью: по 1 колонисту за 8 ходов игры.

Улучшенной версией диктатуры (появляющейся после исследования Advanced Government) является **Imperium**, обеспечивающий +50% Command Points и силу защитных шпионов +20. При выборе правительства Вы должны учитывать и бонусы будущей усовершенствованной его формы, поскольку сменить правительство невозможно.

Демократия — намного более совершенный тип правительства, чем диктатура, что выражается в увеличении эффективности ученых на 50% и на 50% большим доходом от налогообложения населения. Однако демократия всегда стоит дорого — в этой игре целых 7 пунктов. Еще одним преимуществом демократии является ее привлекательность для завоеванных колонистов: они ассимилируются вдвое быстрее (по 1 колонисту за 4 хода). Зато демократические расы не могут убивать захваченных колонистов, чтобы расчистить планету для своей расы. Еще одним неприятным следствием личной свободы является легкость проникновения вражеских шпионов, что выражается в понижении силы защитных агентов на 10. *Улучшенная демократия (Federation)* обеспечивает еще больший рост технологии и доходов: +75% вместо +50%.

Другой тип эффективного правительства представляет собой *Единение (Unification)*. Очевидно, это правительство во многом похоже на идеал коммунизма — каждый индивидуум работает только на благо всей расы, а не для достижения личных интересов. Раса Unification похожа на один огромный муравейник (напоминающие муравьев Класкоп'ы действительно имеют это правительство). Целеустремленность населения рас Unification приводит к увеличению вырабатываемой промышленной продукции и еды на 50%. Кроме этого, против таких рас очень трудно шпионить — никто не соглашается

становиться предателем ни за какие деньги. Это приводит к увеличению силы защитных агентов на 15 единиц.

Вместе с тем отсутствие личной инициативы приводит к тому, что расы Unification совсем не имеют «морали». Иногда это может быть преимуществом (спасать от низкой морали), но почти всегда является большим недостатком, поскольку другие расы могут строить здания, повышающие мораль, и добиваться значительного увеличения производительности всех своих колонистов. Кроме того, остальные расы не очень любят расы Unification и совсем их не понимают. В результате захваченные колонисты ассимилируются очень медленно — по 1 колонисту за 20 ходов! Тем не менее это правительство очень эффективно, тем более что его улучшенная версия дает +100% промышленной продукции и +100% еды. Unification чаще всего оправдывает свою цену — 6 пунктов.

Наконец, существуют и «плохие парни» — расы с варварским и ориентированным на войну *феодалным правительством (Feudal)*. Это правительство даже хуже диктатуры, поэтому Вы получите 4 пункта дополнительно, если согласитесь играть за такое правительство. Наиболее крупный недостаток феодализма — скорость исследования уменьшена на 50%. Преимуществом является пониженная стоимость кораблей (на 1/3). Феодализм во многом похож на диктатуру (Вам также потребуются казармы для управления колониями, и скорость ассимиляции тоже равна 1 колонисту за 8 ходов). Однако феодализм имеет еще один недостаток: центральная власть при нем непрочна, и мелкие феодалы всегда готовы присоединиться к тому, кто сильнее. Это означает, что население феодальных рас мгновенно ассимилируется любым захватчиком. Самовольству феодалов приходит конец при переходе к *улучшенной версии феодализма (Confederation)*, которая также обеспечивает снижение стоимости кораблей еще на 1/3.

Все *РАСОВЫЕ БОНУСЫ* сгруппированы по разделам, в зависимости от параметров расы,

которые они изменяют. Самые интересные и особенные бонусы собраны в разделе **Special Abilities**. Кроме этих бонусов и четырех правительств, существуют следующие группы бонусов:

- 1) Скорость роста населения

-50%	-4 пункта
+50%	+3 пункта
+100%	+6 пунктов
- 2) Выращивание еды (в расчете на 1 фермера)

-1/2	-3 пункта
+1	4 пункта
+2	7 пунктов
- 3) Промышленное производство (в расчете на 1 рабочего)

-1	-3 пункта
+1	3 пункта
+2	6 пунктов
- 4) Скорость исследования (количество RP на одного ученого)

-1	-3 пункта
+1	3 пункта
+2	6 пунктов
- 5) Уровень налогов с населения (на каждого колониста)

-0,5BC	-4 пункта
+0,5BC	5 пунктов
+1,0BC	8 пунктов
- 6) Ship Defense

-20	-2 пункта
+25	3 пункта
+50	7 пунктов
- 7) Ship Attack

-20	-2 пункта
+20	2 пункта
+50	4 пункта
- 8) Сила пехоты (и в космосе, и на планетах)

-10	-2 пункта
+10	2 пункта
+20	4 пункта
- 9) Сила шпионов (и разведчиков, и контрразведчиков)

-10	-3 пункта
+10	3 пункта
+20	6 пунктов

Уже одних приведенных бонусов достаточно для определения многих интересных рас (например, Darlok'и имеют силу шпионов +20, а Bulrathi силу пехоты +20), однако самое интересное еще впереди. Каждый бонус из группы **Special Abilities** определяет уникальную особенность расы, и комбинация этих способностей порождает удивительное разнообразие.

Бонусы **Low-G World** и **High-G World** определяют уровень гравитации на Вашей родной планете. Если Вы привыкли к низкой гравитации, то на планетах с нормальной все Ваши колонисты будут работать на 25% менее эффективно, а при высокой гравитации — даже на 50%. Кроме того, Ваши солдаты также будут более слабыми (сила -10). Тем не менее низкая гравитация используется очень часто, поскольку за это дается целых 5 пунктов. Привычка к высокой гравитации позволяет нормально работать при любой гравитации, а также увеличивает количество НР солдат на 1 (то есть вдвое). Из-за высокой цены (6 пунктов) этот бонус применяется редко. Разумеется, Вы не можете использовать оба бонуса одновременно.

Бонус **Aquatic** означает, что Ваша раса обитает в морях и океанах. При этом планеты **Tundra** и **Swamp** для Вашей расы не хуже, чем для других **Terran**, а **Terran** и **Ocean** не уступают **Gaia** — как в смысле производства еды, так и по максимальному населению. Вернитесь в начало описания и найдите таблицу параметров планет разных классов. Бонус **Aquatic** очень ценный, тем более что с ним Ваша домашняя планета (**Ocean**) позволяет фермерам производить по 3 единицы еды, а не по 2 (как **Gaia**) с самого начала игры. Этот бонус стоит 5 пунктов.

Расы **Subterranean** живут под землей, а не на ее поверхности. Это означает, что практически на любой планете можно разместить намного больше колонистов. Максимальное население для таких рас на планетах **Tiny** увеличено на 2 колониста, **Small** — на 4, **Medium** — на 6, **Large** — на 8 и **Huge** — на 10 колонистов, независимо от класса планеты. Кроме этого, атаковать подземные города во-

все не легко, то есть сила солдат в защите увеличена на 10. Этот бонус стоит 6 пунктов.

Следующая группа бонусов определяет класс Вашей домашней планеты. Бонус Large Home World делает Вашу домашнюю планету Large (по умолчанию она Medium) и стоит 1 пункт. **Rich Home World** стоит 2 пункта и дает Вам планету, богатую минералами. **Poor Home World**, наоборот, дает бедную планету и приносит за это 1 пункт. Наконец, **Artifacts World** дает Вам планету с артефактами, которая увеличивает скорость исследования 3 пункта. Параметры домашней планеты очень важны, если игра начинается с технологического уровня Pre-Warp, поскольку до получения следующей планеты придется довольно долго ждать. На уровне Advanced, наоборот, Вы имеете несколько планет с самого начала игры, так что параметры домашней не особенно важны.

Особенность **Cybernetic** определяет расу полуроботов, которые требуют вдвое меньше еды, чем обычные расы, зато Вы должны вместо этого отдавать на поддержку населения эквивалентное количество продукции. Кроме этого, кибернетики умеют чинить свои корабли прямо в бою (10% брони и 5% внутренних компонентов за раунд боя) и после боя (немедленно чинятся все повреждения). Эта особенность стоит 4 пункта и совсем не так хороша, как может показаться на первый взгляд. Дело в том, что в начале игры промышленность производит много загрязнений, и поэтому чистой продукции остается мало, а кибернетикам еще приходится отдавать ее для проорма.

Особенность **Lithovore** означает, что Ваша раса совсем не нуждается в пище. Это позволяет Вам высвободить людей для науки и промышленности. Этот бонус стоит непомерно дорого — целых 10 пунктов! Его невозможно взять вместе с **Cybernetic**.

Бонусы **Charismatic** и **Repulsive** определяют внешнюю привлекательность Вашей расы. Расы **Charismatic** обладают мощным дипломатическим бонусом: вероятность принятия их предложений на 50% больше обычного. Кроме этого, если отношения с такими приятными

расами улучшаются, то вдвое больше обычного, а если ухудшаются — то вдвое меньше. К таким расам чаще нанимаются герои и за половинную плату, а захваченные колонисты ассимилируются вдвое быстрее. Совсем немало за 3 пункта!

Бонус **Repulsive** дает Вам целых 6 пунктов, но играть за такую расу тяжело. Противные расы не могут заключить никаких соглашений, кроме объявления войны или заключения мира. Если за расу **Repulsive** играет компьютер, то игрок не сможет добиться от нее договора и должен постоянно считаться с угрозой нападения. Если Вы собираетесь играть с этой особенностью, будьте всегда готовы к войне.

Особое место занимают бонусы, связанные с технологическим развитием. В MOO2 существует 2 таких бонуса: **Creative** и **Uncreative**. Выше мы уже говорили, что в этой игре на каждом уровне технологии можно получить только одну технологию по собственному выбору. Однако бонусы **Creative** и **Uncreative** изменяют это правило. Расы с бонусом **Creative** всегда получают ВСЕ технологии с изученных уровней. Фактически это означает резкое ускорение исследований, а также уменьшает необходимость обмена технологиями и шпионажа. Этот бонус стоит 6 пунктов, однако он настолько ценен, что это чаще всего окупается.

Uncreative — это недостаток расы, полная противоположность **Creative**. Расы **Uncreative** не только получают всего по одной технологии с каждого полученного уровня, но даже не могут выбрать нужную технологию из списка — ее случайным образом выбирает компьютер. За **Uncreative** Вы получаете 4 пункта, но это редко окупается — играть с этой особенностью очень трудно, и вполне реально проиграть только из-за нехватки какой-либо ключевой технологии.

Бонус **Tolerant** делает Вашу расу устойчивой к загрязнениям окружающей среды. Это означает, что Вашим рабочим не придется тратить часть своей продукции на экологию. Расы **Tolerant** могут значительно обогнать своих конкурентов по промышленному

производству с самого начала игры, и им не приходится жертвовать броней или ракетами в технологии Chemistry, чтобы получить здания, сокращающие загрязнения. Кроме этого, колонисты Tolerant не испытывают неудобств от условий проживания, и поэтому на планетах любых типов может жить столько же их колонистов, сколько на Terra-планетах такого же размера. Этот бонус стоит очень дорого — 10 пунктов, но практически всегда окупается.

Способность **Fantastic Traders** означает, что Ваша раса весьма поднаторела в торговле и получает от нее больший доход, чем остальные. Доход от всех торговых договоров увеличивается на 25%, продажа излишков еды приносит вдвое больше денег (по 1 ВС за единицу еды), и выручка от производства товаров на продажу (Trade Goods) также удваивается. Этот бонус стоит 4 пункта, что может оказаться довольно выгодным.

Способность **Telepathic** чрезвычайно оригинальна. Ваша раса становится телепатической, то есть обретает способность чтения мыслей. Это выражается в резком повышении эффективности Ваших дипломатов (вероятность принятия Ваших предложений +25%), поскольку дипломаты других рас не могут скрыть от них свои мысли. Сила Вашей разведки и контрразведки увеличивается на 10. Кроме этого, телепаты могут брать под мысленный контроль население вражеских планет, если в составе их флота есть корабль класса крейсера и выше. Это избавляет от необходимости строительства десантных транспортов и позволяет проводить «блицкриг», быстро захватывая вражеские планеты одну за другой. Взятые под контроль вражеские колонисты немедленно «ассимилируются» с Вашей расой. Несомненно, этот бонус окупает свою цену в 6 пунктов (если, конечно, он согласуется с Вашей игровой стратегией).

Среди космических рас существуют «счастливишки» (**Lucky**), с которыми никогда не происходит неприятных событий, а вероятность приятных намного выше. Большинство случайностей в MOO2 крайне неприятны

(например, случайные потери кораблей или попытка убийства правителя другой расы с немедленным объявлением войны). Избавиться от таких случайностей было бы совсем неплохо, тем более что расы Lucky могут даже избегать атак антаранов. Этот бонус стоит 3 пункта.

Бонус **Omniscient** позволяет Вам видеть все планеты во всех звездных системах, а также принадлежность колоний на этих планетах. Располагая такой полезной информацией с самого начала игры, Вы можете тщательно спланировать свою экспансию и сосредоточить для этой цели науку и промышленность. Например, если Вы знаете, что поблизости есть отличная планета, но Ваши колонизационные корабли не могут до нее долететь из-за малой емкости топливных ячеек, то можете переключить все силы на исследования, получить новые ячейки и заселить эту планету. Этот бонус стоит 3 пункта.

Умение строить корабли, которые не засекаются сканерами (**Stealthy Ships**), полезно только для тех рас, которые планируют вести войну в начале игры. В MOO2 практически невозможно построить мощные защитные установки на всех планетах, особенно на новых колониях. Обычно в первую очередь строятся здания, увеличивающие эффективность колонистов, и только потом защитные, так что невидимые корабли могут неожиданно захватить немало планет. Однако практически то же самое обеспечивает устройство Stealth Field, что позволяет избежать траты 4 пунктов на этот бонус.

Способность **Trans-Dimensional** позволяет кораблям Вашей расы летать гораздо быстрее (скорость полета в космосе +2 парсека за ход, а в бою +4 клетки за ход, что, вероятно, сопровождается соответствующим увеличением защиты). Конечно, данный бонус имеет наибольшее значение в начале игры, удваивая скорость кораблей по сравнению с Nuclear Drive. Повышенная скорость кораблей означает, что Ваши разведчики будут облетать планеты быстрее, а Ваши боевые корабли смогут «одновременно быть в нескольких мес-

тах». Тем не менее этот бонус стоит слишком дорого — 5 пунктов.

Наконец, бонус **Warlord** великолепно подходит для воинственно настроенных игроков. Самое ценное из его достоинств — намного большее количество **Command Points**, что позволяет содержать больше кораблей. Для рас **Warlord** командные пункты генерируются не только орбитальными станциями, но и колониями — каждая из них генерирует по 2 СР. Кроме этого, аналогично одноименному бонусу в **МОР**, команды кораблей **Warlord**'ов имеют +1 уровень и могут достичь уровня **Ultra-Elite** (хотя на практике мне это не удалось). Это еще не все: пехотные и танковые казармы **Warlord**'ов строят войска с удвоенной скоростью и могут содержать вдвое большее количество войск. Цена в 4 пункта за все перечисленные преимущества, действительно, довольно скромна.

ПРАВИЛА МОО2 РАЗРАБОТАНЫ ОЧЕНЬ УМЕЛО, и поэтому даже после длительной практики бывает непросто разобраться в том, какие бонусы более важны, а какие — менее. Ясно, что стремиться следует к расам, производящим максимальное количество промышленной и научной продукции, однако достичь этого можно разными способами. Например, увеличение продуктивности фермеров может оказаться эффективнее, чем увеличение продуктивности рабочих, так как оно позволит уменьшить требуемое количество фермеров и высвободить колонистов для других работ.

Если Вы собираетесь вести войну с самого начала игры, то мощная промышленность важнее высокой скорости технологического развития, поскольку она позволяет быстрее строить корабли. С другой стороны, в мирное время наука важнее, так как она может открыть доступ к технологиям строительства зданий, повышающих эффективность всех колонистов. Но это становится верным только после завершения экспансии, поскольку при экспансии важнее всего строить как можно больше колонизационных ко-

раблей, а для этого требуется промышленность.

Разрабатывая стратегию игры и параметры Вашей расы, нельзя игнорировать параметры Галактики, в которой этой расе предстоит действовать. Наибольшее значение имеет отношение размеров Галактики к количеству игроков. Если Галактика перенаселена, то неизбежны войны в самом начале игры, а если она почти пуста, необходимо как можно быстрее ее колонизировать (в обоих случаях в начале игры требуется иметь как можно более мощную промышленность).

Одним из наиболее важных факторов при оценке параметров расы является область действия каждого параметра. По этому фактору можно разделить на параметры:

а) *Давящие эффект немедленно, с самого начала игры.* Как правило, со временем эффект таких параметров становится менее важным либо совсем ненужным. Такие параметры особенно важны при игре на технологическом уровне **Pre-Warp** либо в перенаселенных галактиках. В качестве примеров можно привести бонусы **Stealthy Ships**, **Trans-Dimensional** и все бонусы, касающиеся только родной планеты расы (**Large HW**, **Rich HW** и **Artifacts World**).

б) *Влияющие на скорость развития расы* (то есть увеличения промышленного и научного производства). Эти параметры наиболее важны, если раса имеет время для экспансии. Например, к таким параметрам относится скорость роста населения.

в) *Влияющие на предельные значения продуктивности расы.* Могут быть не очень важными в начале игры, но их ценность в процессе игры постоянно растет. Наиболее яркими примерами таких параметров являются бонусы **Subterranean** и **Tolerant**, которые намного увеличивают максимальное население колоний, и этот рост сказывается только после полного заселения планет.

Некоторые параметры достаточно ценны в начале игры и сохраняют свою ценность до конца игры. Например, таким эффектом обладает увеличение производительности ра-

бочих и ученых. Конечно, правительственные бонусы также сохраняют свою ценность на протяжении всей игры и даже усиливаются с появлением Advanced Government, поэтому практически всегда выгоднее потратить пункты на хорошее правительство (Democracy или Unification), чем на большинство других бонусов.

Многие расовые особенности делают недоступными те или иные технологии, которые при этих особенностях не имеют смысла. Например, расы High-G World не нуждаются в Gravity Generator'ах. Расы Lithovore игнорируют все технологии, касающиеся еды (они просто не знают, что это такое!), расы с правительством Unification — технологии, увеличивающие мораль, а расы Tolerant — технологии, уменьшающие загрязнение окружающей среды (Pollution). Невозможность исследования этих технологий, вообще говоря, является недостатком, поскольку вражеские колонисты, которых Вы захватите, скорее всего, не будут обладать бонусами Вашей расы, и им может потребоваться и еда, и мораль, и чистый воздух. Тем не менее данное ограничение на технологии совершенно реалистично. Если Вам потребуются отсутствующие технологии для захваченных колонистов, их придется выменять либо украсть у других рас.

Самое большое значение имеет бонус Creative. Настолько большое, что он нарушает баланс всей игры. Если Вы играете на технологическом уровне Advanced, то этот бонус дает Вам втрое больше доступных технологий с самого начала игры! Вы можете использовать это для того, чтобы сыграть на высоком уровне сложности, если «честная» игра на этом уровне Вам еще не под силу. Даже на уровне Pre-Warp играть с бонусом Creative намного проще, чем без него, хотя здесь опытные игроки уже могут предпочесть потратить 6 пунктов на что-нибудь другое (например, на достижение превосходства в промышленности).

Если Вы начинаете игру на уровнях Pre-Warp или Average, то не сможете напасть на врагов с самого начала игры, какими бы боевыми бонусами ни обладала Ваша раса. (Во-

обще Pre-Warp очень мало отличается от Average разница составляет всего 280 RP, хотя для одной планеты это и немало.) На этих уровнях требуется сначала хотя бы не очень сильно отстать в погоне за технологиями и новыми колониями и только потом атаковать. Отсюда следует, что даже самая воинственная раса вынуждена иметь достаточно хорошую промышленность и технологию, в противном случае ее просто обгонят, и она не сможет ни на кого напасть. Это несколько обедняет разнообразие эффективных рас.

С другой стороны, на уровне Advanced можно атаковать буквально с первого хода, и расы, намного превосходящие конкурентов по параметрам кораблей и пехоты (за счет промышленности и технологии), могут сразу отнять несколько планет и не отстать от врагов. Если Вы с друзьями желаете серьезно играть на Advanced, то можно ожидать, что все игроки будут использовать Creative. Дело не только в том, что этот бонус дает намного больше технологий, но и в том, что без него Ваши начальные технологии подбираются СЛУЧАЙНЫМ ОБРАЗОМ! Очевидно, уровень Advanced был предназначен для сетевой игры, в которой требуется сыграть как можно быстрее.

Если Вы играете в одиночку против компьютера (как я), используйте Pre-Warp/Average. Различие между этими уровнями невелико: на Pre-Warp несколько большее значение имеет скорость исследования технологий (поскольку требуется изучить несколько технологий для начала колонизации), а на Average — промышленность, так как нужно как можно быстрее строить колонизационные корабли. Большая часть дальнейшего описания не относится к игре на уровне Advanced. Я также подразумеваю, что Вы не будете использовать Creative (это сделает игру слишком простой) или Uncreative, поскольку это не дает возможности спланировать стратегию игры.

НЕЗАВИСИМО ОТ ТОГО, НАСКОЛЬКО МИРОЛЮБИВОЙ БУДЕТ ВАША РАСА, ВЫ ДОЛЖНЫ ЕЩЕ ПРИ ВЫБОРЕ ЕЕ ПАРАМЕТРОВ ОПРЕДЕЛИТЬ:

1) *Каким будет дизайн Ваших первых боевых кораблей?* Ответ на этот вопрос включает в себе большую часть Вашей стратегии. В начале игры технологии стоят дешево, и поэтому невыгодно строить корабли слишком рано — они быстро устареют. С другой стороны, Вам понадобятся корабли для обороны планет или хотя бы отпугивания излишне воинственных рас. Как правило, постройка мощных военных кораблей означает немедленную войну против какой-нибудь отсталой расы, поскольку это очень выгодно.

2) *Какую планетную защиту Вы собираетесь применять?* В начале игры лучшей защитой является Star Base, которая к тому же дает Вам командные пункты и позволяет строить тяжелые корабли. Однако Star Base стоит слишком дорого (400 единиц продукции). Вы должны ориентироваться либо на Missile Base (120 единиц продукции), либо на Fighter Garrisons (150 единиц). Это позволит Вам строить защитные установки на планетах со слабой промышленностью или покупать их при угрозе нападения.

3) *Какие корабельные компоненты Вы будете использовать для своих кораблей и солдат. Вы должны также установить очередность исследования соответствующих технологий:*

а) *Броня* — важнее всего, поскольку влияет на силу всех кораблей, всех защитных установок, пехоты и самолетов.

б) *Двигатели.* Хорошие двигатели дают врагу меньше времени на подготовку обороны при Вашей атаке либо позволяют Вашим кораблям работать «пожарниками», обороняя несколько планет. Новые двигатели ставятся на корабли без Refit'a, поэтому при строительстве первых кораблей на них можно не обращать внимания.

в) *Лучевое оружие.* Даже если Вы не собираетесь ставить лучевое оружие на Ваши корабли, оно используется на орбитальных базах.

г) *Ракеты.* Помимо того что ракеты используются на орбитальных базах, они также стоят в планетных Missile Base.

д) *Оружие Point Defense.* Стоит на Ваших кораблях и орбитальных базах для защиты от вражеских ракет и истребителей. Истребители, входящие в состав Fighter Garrisons, используют лучшее оружие Point Defense.

е) *Энергетические щиты.* Используются и на кораблях, и на станциях. Особенно хорошо они защищают от истребителей, от лучевого оружия — также неплохо, особенно на больших расстояниях, а вот против ракет и торпед от них мало толку.

Сейчас мы должны обратить пристальное внимание на *СПИСОК ТЕХНОЛОГИЙ*. Технологическая стратегия заключается в том, чтобы выбрать, какую технологию Вы будете изучать на каждом уровне. Конечно, мы будем обсуждать только ранние этапы игры, поскольку дальнейшая стратегия в значительной степени зависит от ситуации (некоторые технологии Вы сможете выменять, украсть или захватить; кроме того, если на Вас нападут, придется срочно переключаться на военные исследования).

CONSTRUCTION

1. На уровне Advanced Engineering я всегда выбираю Reinforced Hull, поскольку он утраивает количество HP структуры и двигателей кораблей. Если Вы играете в перенаселенной Галактике и рассчитываете на быструю войну, возьмите Fighter Bays. Тяжелый авианосец в начале игры способен уничтожить любой корабль или Star Base, но появление щитов сводит его эффективность на нет. Anti-Missile Rockets я не использую, поскольку занимаемое ими место на корабле лучше отдать под орудия Point Defense.

2. Уровень Advanced Construction представляет очень тяжелый выбор. Как правило, я беру Automated Factories, поскольку жизненно важно производить колонизационные корабли как можно быстрее. Heavy Armor менее полезно, чем Reinforced Hull, поскольку существует оружие, игнорирующее броню (с другой стороны, если Вы Cybernetic

или имеете Automatic Repair, Heavy Armor может быть выгоднее, так как броня чинится гораздо быстрее). Обойтись без Missile Base очень трудно, но без Automated Factories еще хуже. Если Вы собираетесь атаковать, требуется иметь либо Reinforced Hull, либо Heavy Armor, чтобы корабли были прочнее. Именно поэтому на первом уровне берется Reinforced Hull.

3. В Capsule Construction практически все выбирают Battle Pods, что позволяет намного увеличить свободное место на корабле (за большую цену). Тем не менее имеет смысл и выбор Troop Pods, особенно для рас с сильной пехотой, поскольку это позволяет брать орбитальные станции на абордаж.

4. В Astro Engineering практически всегда следует брать Fighter Garrisons (особенно если Вы не взяли Missile Base на втором уровне). Надо же чем-то защищать свои планеты!

5. Уровень Robotics представляет собой еще один трудный выбор. Battlestation позволит Вам защитить свои самые ценные планеты от серьезных атак (порядка нескольких Battleship'ов), если у Вас будет приличная броня и вооружение. Powered Armor резко усиливает Вашу пехоту — +1 HP и сила +10. Наконец, Robo-Miners значительно увеличивает промышленное производство (Вы обязательно должны получить или это, или Automated Factories, а лучше — и то и другое).

CHEMISTRY

1. Вы всегда получаете все технологии.

2. Advanced Metallurgy — самый трудный выбор за всю игру, хотя технологий всего две. Без Deuterium Fuel Cells в больших галактиках Вы чаще всего окажетесь «заперты», потому что кораблям не будет хватать топлива для достижения даже ближайших звезд. Следующие топливные ячейки (Iridium) Вы получите только через уровень (1700 RP), а за это время конкуренты если не колонизируют, то, по крайней мере, исследуют все планеты и соберут бонусы. С другой стороны, пожертвовать Tritanium Armor тоже очень трудно, по-

скольку лучшая броня (Zortrium) появится только через 2 уровня (3700 RP), и до этого Вы будете практически беззащитным. В малых галактиках никакой проблемы не существует, так как расстояния невелики, и топливные ячейки могут подождать.

3. Advanced Chemistry — та же ситуация. Mercurite Missile представляет собой мощное оружие, особенно после получения всех модификаций. Как будет показано ниже, именно эти ракеты выгоднее всего использовать на Ваших первых кораблях. Однако Pollution Processor также очень важен — он резко сокращает загрязнения, увеличивая тем самым продуктивность Ваших планет.

4. Уровень Molecular Compression тесно связан с предыдущим. Если Вы не взяли Mercurite Missile, то здесь необходимо выбрать Pulson Missile, так как Вам нужны какие-нибудь ракеты для защиты планет. Аналогично, если у Вас нет Pollution Processor, нужно взять Atmospheric Renewer, который более эффективен. Очевидно, выбрать Iridium Fuel Cells невозможно, что подчеркивает важность выбора Deuterium Fuel Cells на втором уровне. Ситуация намного облегчается, если Ваша раса Tolerant: при этом загрязнений нет вообще.

5. Из Nano Technology практически всегда нужно брать Zortrium Armor, даже если у Вас есть Tritanium Armor со второго уровня. Конечно, на следующем уровне Вы можете получить Neutronium Armor, но до него еще 4500 RP (кроме того, Вы можете выбрать что-нибудь другое). Вы должны получить эту броню как можно раньше — она позволяет немедленно обрушиться войной на отставшего в развитии соседа.

COMPUTERS

1. На этом уровне всего одна технология.

2. Из Optronics, несомненно, следует брать Research Laboratory, чтобы повысить скорость исследований. Очень часто эта технология изучается в первую очередь.

3. На уровне Artificial Intelligence практически всегда выбирают Neural Scanner (сила шпионов +10), поскольку требуется за-

щитить свою технологию от шпионов противника.

4. Уровень Positronics заставляет призадуматься. Holo Simulator очень полезен (мораль +20%). С другой стороны, Planetary Supercomputer позволяет увеличить скорость исследований. Если у Вас много слабых планет, Supercomputer намного полезнее, так как дает не менее 10 RP, независимо от количества ученых. Если же Вы колонизируете только хорошие планеты (это могут позволить себе, например, расы Aquatic), то Holo Simulator даст значительное увеличение продуктивности всех колонистов. Positronic Computer нужен только кораблям, использующим лучевое оружие, но в начале игры хорошее лучевое оружие еще недоступно. Разумеется, расы с правительством Unification, не имеющие морали, будут всегда выбирать Supercomputer.

5. На уровне Artificial Consciousness также есть из чего выбрать. Можно еще увеличить силу своих шпионов с помощью Cyber-Security Link. Rangemaster Unit очень полезен при использовании лучевого оружия (например, на орбитальных станциях и Ground Batteries). Модификация ракет Emissions Guidance позволяет обездвигивать вражеские корабли, чтобы затем захватывать их. Ни одна из этих технологий не является необходимой и не приносит немедленной выгоды, так что здесь выбор не так важен.

6. Наконец, мы у цели — Autolab! Это здание генерирует 30 RP, независимо от класса планеты и количества ученых на ней. Оно позволяет менее интеллектуальным расам хоть как-то удержаться в технологической гонке (особенно если есть много колонизированных планет).

PHYSICS

1. Даются все технологии.

2. Из Fusion Physics я предпочитаю Fusion Rifle, так как следующее оружие для пехоты появится еще очень нескоро.

3. На уровне Tachyon Physics выгоднее брать Tachyon Communications, чтобы полу-

чить возможность строить больше кораблей. Однако заслуживает внимания и Tachyon Scanner, увеличивающий вероятность попадания Ваших ракет и торпед.

4. Из Neutrino Physics лучше взять Neutron Blaster. Даже если Вы и не используете лучевое оружие в качестве основного, все равно нужно чем-то вооружать орбитальные базы, и для этого Neutron Blaster годится лучше всего, поскольку убивает солдат на вражеских кораблях (то есть, если враг попытается взять Вашу базу на абордаж, его ждет «теплая» встреча).

5. На уровне Artificial Gravity можно взять Planetary Gravity Generator или Tractor Beam. Generator избавляет от неудобств, связанных с гравитацией, и просто бесценен для рас, привыкших к низкой гравитации (Low-G World). Tractor Beam дает возможность замедлить или вообще затормозить вражеский корабль, позволяя захватить его без особых хлопот.

POWER

1—2. Даются все технологии.

3. Из Advanced Fusion можно взять либо Fusion Drive, либо Augmented Engines. Я обычно предпочитаю двигатель, так как он позволяет ускорить разведку планет и их колонизацию. Augmented Engines могут быть очень важны для тех, кто намеревается использовать оружие ближнего боя либо брать вражеские корабли и станции на абордаж. Бомбы я вообще не использую.

4. На уровне Ion Fission можно взять Ion Drive или Shield Capacitors. Если у Вас есть Fusion Drive, то можно обойтись без Ion Drive, а вот второго такого устройства, как Shield Capacitors, в игре нет. Оно резко ускоряет регенерацию энергощитов — если противник имеет сравнительно слабое оружие, большая часть повреждения будет на каждом раунде боя абсорбироваться щитами.

5. Из Anti-Matter Fission имеет смысл взять Anti-Matter Torpedo, поскольку торпеды довольно мощные, быстро двигаются и от них очень трудно защищаться.

SOCIOLOGY

Здесь нет никаких вопросов, поскольку практически на каждом уровне всего одна технология, кроме второго. Выбор между Xenon Psychology и Alien Management Center зависит только от параметров Вашей расы. Как правило, Alien Management Center выгоднее, но только не для телепатических рас.

BIOLOGY

1. На уровне Astro Biology придется сделать выбор между Biospheres и Hydroponic Farm. Ценность Biospheres зависит от того, есть ли у Вашей расы бонусы типа Subterranean или Tolerant, увеличивающие максимальное население. Hydroponic Farm полезна, если у Вас много безжизненных планет, на которых нельзя выращивать еду.

2. Из Advanced Biology нужно выбрать либо Cloning Center, либо Soil Enrichment (биологическое оружие в этой игре совершенно бесполезно). Как правило, берут Soil Enrichment, поскольку это позволяет высвободить несколько колонистов из сельского хозяйства. Однако для рас с большим максимальным населением планет Cloning Center может оказаться более выгодным.

3. Из Genetic Engineering чаще всего берут Telepathic Training, чтобы противостоять вражеским шпионам.

4. На этом уровне только одна технология.

5. На уровне Macro Genetics практически всегда выгоднее брать Weather Control Systems. К этому времени игрок уже должен иметь достаточное количество freighter'ов, поэтому выгоднее выделить одну планету под сельское хозяйство и построить на ней Weather Control Systems, чем строить на каждой Subterranean Farms. С другой стороны, Farms помогают безжизненным колониям выдерживать любую блокаду.

FORCE FIELDS

1. На уровне Adv. Magnetism следует взять Mass Driver, поскольку у этого оружия есть модификация Point Defense. Более мощное оружие Point Defense Вы получите очень скоро.

2. В Gravitic Fields нужно обязательно вы-

брать Gyro Destabilizer. Это очень мощное оружие против крупных кораблей, и от него нет никакой защиты. Guardian of Orion уничтожается исключительно Gyro Destabilizer'ом.

3. На уровне Magneto Gravitics можно выбрать Class III Shield или Planetary Radiation Shield, в зависимости от того, к чему Вы готовитесь — к защите или к нападению. Radiation Shield, помимо защиты планетных установок, преобразует Radiated-планеты в Barren, после чего их можно терраформировать несколько раз, вплоть до Terran и даже Gaia. Если у Вас много радиационных планет и есть технология терраформирования, выгоднее брать Radiation Shield.

4. Из Electromagnetic Refraction я обычно беру Stealth Suit, поскольку следует пользоваться любой возможностью поднять силу своих шпионов. В этой игре, как уже говорилось, шпионаж имеет гораздо большее значение, чем в старом МОО.

5. На уровне Warp Fields наиболее ценной является технология Lightning Field, поскольку это устройство эффективно уничтожает вражеские ракеты и истребители. Фактически только Lightning Field способно как-то уничтожить вражеские торпеды.

Сейчас мы поближе познакомимся с *ХАРАКТЕРИСТИКАМИ КОРАБЕЛЬНОГО ОРУЖИЯ*. Сила оружия уже была приведена в технологической таблице, но Вы должны также знать, какие модификации существуют у каждого вида оружия и сколько места оно занимает. Цена оружия не имеет особого значения, поскольку в этой игре маленькие корабли практически не используются, а общее количество кораблей все равно ограничено. (В любом случае высокая стоимость кораблей не ограничит количественный состав Вашего флота, и следует выбирать самое лучшее оружие, а не самое дешевое.) В графе «Размер» приводится размер предмета сразу после получения соответствующей технологии, а также уменьшение этого размера при получении новых уровней (для некоторых предметов размер уменьшается на 20% за уровень, для других — на определенную величину).

Название	Размер	Модификации	Примечание
САМОЛЕТЫ			
Fighter Bays	30—0	—	4 истребителя с лучшим PD-оружием. Скорость ~15 клеток за ход. Броня ~2 HP × класс брони. Возвращаются через 4 хода после запуска
Bomber Bays	60—0	—	4 бомбардировщика с лучшей бомбой (могут атаковать корабли!). Скорость 10 клеток за ход. Броня ~4 HP × класс
Heavy Fighter Bays	80—0	—	4 тяж. истребителя с 2 PD-оружиями и 2 бомбами. Скорость 12 клеток, броня 5 HP × класс брони

ЛУЧЕВОЕ ОРУЖИЕ			
Laser Cannon	10—20%	Hv, Pd, AP, Co, NR, Auto	1—4 dmg
Fusion Beam	10—20%	Hv, Pd, Co, Env	2—6 dmg
Neutron Blaster	10—20%	Hv, Pd, AP, Auto	3—12 dmg, убивает солдат
Graviton Beam	15—20%	Hv, Co	3—15 dmg, увелич. структ. dmg
Phasor	10—20%	Hv, Auto, Pd, Co, SP	5—20 dmg
Plasma Cannon	10—20%	Hv, Co	6—30 во все 4 щита, ослабление на расстоянии вдвое больше
Disrupter Cannon	10—20%	Hv, Auto	40 dmg, независимо от расстояния
Mauler Device	50—20%	Hv	100dmg, ослабление на расстоянии вдвое большее, всегда попадает
Stellar Converter	500—50		400 dmg во все 4 щита, независимо от расстояния
Ion Pulse Cannon	20—20%	Hv, Auto, Co	2—14 dmg по компонентам, не раб. против монстров и антаранов
Mass Driver	10—20%	Hv, AP, Pd, Auto	6 dmg, независимо от расстояния
Gauss Cannon	10—20%	Hv, AP, Auto	18 dmg, независимо от расстояния
Particle Beam	15—0	Hv, Pd	10—30
Death Ray	60—0	Hv	75—150 dmg, убивает солдат

РАКЕТЫ			
Nuclear Missile	20—20%	ECCM, Fast, OVR, ARM, MIRV, EMG	8 dmg
Merculite Missile	20—20%	ECCM, Fast, OVR, ARM, MIRV, EMG	14 dmg
Pulson Missile	20—20%	ECCM, Fast, OVR, ARM, MIRV, EMG	20 dmg
Zeon Missile	20—20%	ECCM, Fast, OVR, ARM, MIRV, EMG	30 dmg

ТОРПЕДЫ

Anti-Matter Torpedo	30—20%	OVR, ECCM, ENV	25 dmg, скорость 20
Proton Torpedo	30—20%	OVR, ECCM, ENV	40 dmg, макс. расстояние 24, попадает на том же ходу
Plasma Torpedo	30—20%	OVR, ECCM, NR	30 dmg во все щиты, $-5 \times$ дистанцию скорость 24

БОМБЫ

Nuclear Bomb	5—20%	3—12 dmg
Fusion Bomb	7—20%	4—24 dmg
Anti-Matter Bomb	10—20%	5—40 dmg
Neutronium Bomb	15—20%	10—60 dmg

БИОЛОГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Death Spores	5—20%	Убивает 1 миллион с вероятностью 10%
Bio Terminator	10—20%	Убивает 1 миллион с вероятностью 20%

СПЕЦИАЛЬНЫЕ УСТРОЙСТВА (ОРУЖИЕ)

Anti-Missile Rockets	20—20%	Уничтожают ракеты
Assault Shuttles	25—0	4 десантных катера с 4 пехотинцами
Tractor Beam	30—20%	Замедляет вражеские корабли
Plasma Web	50—20%	5—25 dmg, ENV, несколько ходов, -5 dmg за ход. Радиус действия 15 клеток
Gyro Destabilizer	50—20%	(3—7 структ. dmg) \times класс цели. Разворачивает корабль. Радиус действия 15 клеток
Pulsar	50—20%	(2—24 dmg) \times класс цели по ВСЕМ кораблям, самолетам и ракетам в радиусе 6 клеток
Stasis Field	80—20%	Вражеский корабль не может двигаться и атаковать, но и его атаковать нельзя
Black Hole Generator	150—0	Вражеский корабль не может двигаться. Если генератор не будет уничтожен за 2 хода, цель уничтожается
Spatial Compressor	50—0	(4—32 структ. dmg) \times класс цели, по всем целям в радиусе 2 клеток

Играя на уровнях Pre-Warp/Average в больших галактиках, я обычно использую следующую стратегию:

1. Максимально быстро приступить к разведке планет. Это может предоставить несколько дополнительных технологий, деньги либо даже Splinter Colony. Следует с самого начала игры сосредоточить все усилия на постройке Scout'ов (на Pre-Warp'e — на получении необходимых для этого технологий). Получить Deuterium Fuel Cells как можно быстрее.

2. Немного усовершенствовать производительность своей планеты. Построить Automated Factories и Research Lab, а также, если нужно, Soil Enrichment. Свободную промышленность, если есть, направить на Housing. Колонизировать все приличные планеты в Вашей системе, если они есть. Построить несколько Freighter'ов — они Вам еще пригодятся.

3. Приступить к колонизации самых лучших из разведанных планет. При этом нужно следить за балансом еды (например, если Вы

сразу колонизируете три планеты Radiated Ultra Rich, то домашней планете придется заниматься только выращиванием еды для них). При встрече с другими расами немедленно заключать торговые и научные договоры, а также Non-Aggression Pact'ы.

4. Как только у Вас будут Merculite Missiles, построить пару Battleship'ов с большим количеством установок по 2 ракеты в каждой. Эти корабли отлично справляются с космическими монстрами (даже со Space Crystal'ом, только для этого требуется два корабля). Уничтожить монстров и колонизировать хорошие планеты, которые они охраняют. Ваши корабли могут также справиться с каким-нибудь незадачливым агрессором, но начинать крупную войну еще рано.

5. Обеспечить быстрое изучение технологий (добраться до Autolab'ов и построить их на всех планетах). Кроме этого, построить Research Laboratories и Planetary Supercomputers в Ваших исследовательских колониях. Изучая компьютерные технологии, заодно повысить силу своих шпионов (Neutral Scanner и/или Cyber Security Link), чтобы противники не могли украсть Ваши достижения.

6. Теперь Вы должны выбрать ту расу, на которую будете нападать (если какая-либо другая не нападет на Вас сама). Начиная войну, Вы всегда должны стремиться к блицкригу — быстрому и полному уничтожению выбранной расы. Незачем оставлять живых врагов; кроме того, за уничтожение рас Вы получаете дополнительные 50 очков счета. Я обычно выбираю в качестве жертвы какую-либо расу Repulsive (за нее все равно никто не вступится, и пользы от нее никакой, даже торговать нельзя). Кроме этого, желательно как можно быстрее уничтожить расы с невидимыми кораблями, поскольку от них очень тяжело защищаться.

Для успешного нападения Вы должны иметь Zortrium Armor и знать, что броня противника хуже. Кроме этого, если Вы имеете Zortrium Armor и Merculite Missiles, то можете использовать модификацию ракет MIRV,

которая дает в 4 раза большее повреждение. Рекомендуется составить ударный флот из 2—3 ракетоносцев. Десантные транспорты для захвата планет (при необходимости) должны быть заготовлены перед атакой. Не-нужные колонии можно просто уничтожать бомбардировкой с кораблей.

7. Вы должны победить Guardian'a и захватить Орион. Сама планета в этой игре имеет меньшее значение, чем в МОО, поскольку она увеличивает производительность ученых менее чем в 3 раза (а не в 4), а в Галактике довольно много хороших планет. Зато получаемые антаранские технологии практически всегда обеспечивают победу (если их нет у противников). Совсем не обязательно перед атакой Ориона завязывать с кем-либо войну, просто для войны не требуется такого уровня технологии, как для поединка с Guardian'ом.

GUARDIAN OF ORION ИМЕЕТ СЛЕДУЮЩИЕ ПАРАМЕТРЫ:

Beam Attack +175, Beam Defense +100,
Missile Evasion 125%
Боевая скорость 10 клеток/ход, броня
и структура по 800 HP
Shield Class V (блокирует до 125 HP)

2 Death Ray (360) Heavy
10 Particle Beam (360) Point Defense
1 Plasma Torpedo (360) ENV, ECCM, OVR
1 Plasma Torpedo (360) ENV, ECCM, OVR

Achilles Targeting Unit
Automated Repair Unit
Battle Scanner
Hard Shields
Inertial Stabilizer
Lightning Field
Multi-Wave ECM Jammer
Rangemaster Unit

Очевидно, для уничтожения Guardian'a Вам придется подготовить довольно мощный флот. Особенно важно правильно вооружить корабли, поскольку Guardian отлично защищен от всех типов обычного оружия. Вашим

кораблям не удастся выиграть лучевую дуэль просто потому, что у Guardian'a Beam Defense 100 и мощные щиты, а в большинстве случаев Вам просто не удастся подойти к нему достаточно близко для удара, поскольку Achilles Targeting и Rangemaster позволяют Guardian'у уничтожать врагов на расстоянии. Использовать истребители просто глупо — половина их будет уничтожена Lightning Field'ом, а остальные — Particle Beam'ами. Если Вы используете ракеты, то большая часть их просто промахнется (Missile Evasion 125%!). Даже если Вам удастся нанести Guardian'у какие-то повреждения, не забывайте, что Automated Repair сможет их починить.

В MASTER OF ORION 2 ПРОТИВ GUARDIAN'А СЛЕДУЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ТОЛЬКО ОДНО ОРУЖИЕ — GYRO DESTABILIZER. Его абсолютное преимущество обусловлено тем, что от него нет никакой защиты. Gyro Destabilizer наносит 3—7 HP структурного повреждения × класс корабля. Поскольку Guardian относится к читанам (5 класс корабля), он будет получать 15—35 HP от каждого Gyro Destabilizer'a. Дополнительное преимущество этого оружия состоит в том, что его технология доступна довольно рано, и Вы имеете возможность снизить его размеры дальнейшим исследованием Force Fields. Два корабля-титана, имеющие Zortrium Armor и вооруженные Gyro Destabilizer'ами, легко справляются с Guardian'ом.

Победив Guardian'a, Вы получите не только 4 антаранские технологии, но и отличного командира — Loknar the Last Orion и его корабль Avenger. Этот корабль — «всего лишь» Battleship, но он оснащен «по последнему слову техники»:

Avenger (Battleship, 20 marines)
 Beam Attack 175, Beam Def 85
 Missile Evasion 18.
 Скорость 7 парсеков/ход, боевая скорость 17, броня 500/500, щита нет

4 Particle Beams (Heavy)
 2 Death Rays (Heavy)

10 Particle Beams
 2 Spatial Compressor (360)
 10 Particle Beams (Point Defense)
 15 Neutronium Bombs (10)

Damper Field, Sub Space Teleporter,
 Quantum Detonator

Этот корабль чрезвычайно легко расправится с Вашими противниками. Вражеские корабли он обычно уничтожает на расстоянии, пользуясь Death Rays, а орбитальные базы захватывает пехотой, мгновенно телепортируясь на дистанцию атаки. Avenger может расправиться с 1—2 Titan'ами, но не стоит пускать его одного в бой с более крупными силами, потому что у него всего 500 HP и нет щитов.

Теперь мы наконец знаем достаточно, чтобы всерьез заняться выбором ПАРАМЕТРОВ РАСЫ. Совершенно очевидно, что целью каждого игрока должна быть максимальная эффективность расы в науке и промышленности. Вы должны выбрать, в каких областях Ваша раса должна быть «выше среднего» с самого начала игры, а в каких — впоследствии (после колонизации и изучения нужных технологий).

Например, одним из самых ценных является бонус Aquatic, который всегда окупает свою цену в 5 пунктов. Каждый фермер на домашней планете Aquatic производит по 3 единицы еды за ход, что обеспечивает быстрое развитие. Такое же количество будет производиться на всех планетах Terran/Ocean, то есть это практически то же, что и +1 Food (этот бонус сам по себе стоит 4 пункта!). Кроме этого, Вы сможете разместить гораздо больше колонистов на планетах Tundra и Swamp, и население на этих планетах будет расти намного быстрее. Расы Aquatic могут в первую очередь колонизировать эти планеты, добываясь преимущества в скорости развития.

Бонус Subterranean составляет неплохую конкуренцию Aquatic. Он стоит 6 пунктов и обеспечивает резкое увеличение максимального количества колонистов на планетах (в

зависимости от размера планеты). Я считаю, что он хуже Aquatic, поскольку не дает преимуществ в самом начале игры и стоит дороже. Однако бонус Subterranean работает не только для планет Tundra и Swamp, а для всех. Особенно важно то, что богатые минералами планеты, как правило, Radiated или Toxic. Если обычная раса (или Aquatic) может разместить на планете Huge Radiated Ultra-Rich всего 6 колонистов, то раса Subterranean — целых 18!

Не стоит брать эти два бонуса одновременно, потому что у Вас не останется пунктов на остальные важные бонусы. Конечно, такая комбинация позволила бы иметь несколько планет с 30—40 колонистами на каждой, но в начале игры она не окупается. Выбор между Aquatic и Subterranean в основном зависит от «возраста» игровой Галактики — в Organic Rich галактиках будет больше планет Swamp и меньше Radiated, а в Mineral Rich наоборот.

Если Вы играете против компьютера, то стоит позаботиться о том, чтобы к Вашим дипломатическим предложениям лучше прислушивались (нет ничего хуже внезапной войны, к которой Вы не готовы). Для этого можно взять бонус Charismatic либо Telepathic.

В отличие от MOM, в этой игре Charismatic полностью окупает свою цену. Практически со всеми расами (кроме Repulsive) Вам удастся заключить договоры о торговле и ненападении. Более того, враждебной дипломатии будет труднее натравить на Вас третьи расы (например, обвинив Вас в шпионаже), а Вы сможете легче исправить ситуацию, потому что отношения с расами Charismatic ухудшаются вдвое медленнее, а улучшаются вдвое быстрее. Да что там, даже одно более частое появление героев уже окупает цену в 3 пункта!

Telepathic — бонус очень мощный и многогранный. Улучшение дипломатических отношений является только его «побочным эффектом». Основное преимущество телепатов — мгновенный захват вражеских планет и мгновенная ассимиляция захваченных

колонистов взятием их под ментальный контроль. Эта особенность уникальна (ее невозможно получить через какую-либо технологию) и органично сочетается со многими другими параметрами расы и игровыми стратегиями.

Во-первых, телепатические расы могут уделять меньше внимания силе своей пехоты (поскольку она все равно не нужна для захвата планет). В связи с этим можно выиграть 2 пункта за счет Ground Combat-10 либо проигнорировать многие технологии, увеличивающие силу пехоты. (Тем не менее нельзя недооценивать и роль солдат в космических боях — значительное отставание в этой области может привести к поражению.)

Во-вторых, телепаты могут не беспокоиться об ассимиляции захваченных колонистов. Это означает, что им не нужен Alien Control Center. Кроме этого, бонус Telepathic полностью уничтожает один из крупных недостатков правительства Unification — чрезвычайно медленную ассимиляцию. Комбинация Telepathic Unification очень удачна.

Наконец, в ходе игры Telepathic избавляет Вас от необходимости строить десантные транспорты для захвата вражеских планет. Это имеет огромное значение не потому, что транспорты дорого стоят, а потому, что Ваши соперники заметят строительство транспортов и сделают соответствующие выводы. Напасть внезапно уже не удастся (либо придется резко замедлить агрессию). Телепатическая раса может напасть совершенно внезапно, быстро захватить несколько ключевых планет и сразу же переключить все их ресурсы на военную промышленность. Довольно часто более слабым расам удается таким путем победить сильные.

Раз уж речь зашла о войне, нельзя не упомянуть бонус Warlord. Всего за 4 пункта Вы получите огромное количество Command Points и сможете строить больше кораблей. Кроме этого, все экипажи Ваших кораблей будут более умелыми. Этот бонус особенно ценен на раннем этапе игры, после завершения колонизации. Расы Warlord имеют в этот момент намного больше СР и способны легко

победить многих соперников (конечно, если у них будут достаточные производственные мощности для строительства кораблей). Как правило, такие расы увеличивают боевые параметры своих кораблей.

Благодаря большому количеству командных пунктов Warlord'ы могут использовать дешевые «одноразовые» мелкие корабли. Если Вы имеете 20 СР, а противник — всего 10, то можно построить 20 фрегатов или 10 эсминцев. Если Ваши солдаты сильнее вражеских, можно бросить всю эту орду на вражескую орбитальную станцию, и она будет захвачена. Эта стратегия особенно хороша, если у Вас есть много слабых колоний. Каждая из них может построить фрегат за 1 ход, так что Вы можете обрушивать на врага одну волну за другой.

Все описанные расовые бонусы помогут Вам в игре, но только в том случае, если Ваша раса не отстанет от конкурентов по промышленности и технологии. Прежде чем описывать способы достижения превосходства в этих ключевых областях, давайте посмотрим, чем мы можем пожертвовать, чтобы получить побольше расовых пунктов.

Первой жертвой обычно оказывается Low-G World. Пониженная продуктивность — это нехорошо, но Вашей родной планеты это не коснется, она всегда идеально подходит для Вашей расы. Для того чтобы избавиться от неудобств, связанных с гравитацией, достаточно построить Planetary Gravity Generator, а эту технологию можно получить достаточно быстро. 5 пунктов, которые Вы получаете за это неудобство, можно использовать с гораздо большей пользой.

Чтобы получить еще 5 пунктов за расовые недостатки (всего можно взять не более 10), придется выбрать Spying-10 и понизить Ship Attack, Ship Defense или Ground Combat. Я не утверждаю, что нужно всегда брать все 10 пунктов за недостатки, однако, как мы сейчас увидим, практически всегда стоит пожертвовать ненужными параметрами расы ради усиления ключевых.

Итак, Ваша раса должна уметь быстро строить корабли и быстро исследовать техно-

логии. Вам придется позаботиться и о еде, чтобы высвободить колонистов, да и деньги на поддержку зданий также нужны. Как правило, следует брать бонус Rich Home World — это обеспечит быструю экспансию. Artifact Home World я выбираю гораздо реже, потому что он дороже стоит. Кроме этого, скорость исследования на родной планете не так важна, как промышленность, поскольку она слабо влияет на скорость экспансии.

В первую очередь Вы должны выбрать правительство — Democracy или Unification. Первое дает больше денег и науки, а второе — больше еды и промышленности. Если говорить о позднем периоде игры, то демократия, несомненно, полезнее, поскольку ускоренное научное развитие позволит добиться не только роста промышленности и сельского хозяйства (например, за счет морали), но и военного преимущества. Однако, с другой стороны, превосходство в скорости строительства кораблей в начале игры означает, что раса Unification получит больше планет.

Очевидно, все упирается в достижение индустриального превосходства в начале игры. Кроме Unification, можно также взять бонусы +1 Production или +2 Production, но они не принесут большой выгоды. Дело в том, что, чем больше у Вас промышленности, тем большая ее часть занимается очисткой окружающей среды (pollution). Конечно, можно получить Pollution Processor, но эта технология стоит 650 RP (кроме того, Вам придется отказаться от Merculite Missiles). Таким образом, мы приходим к следующему выводу: для достижения превосходства в промышленности необходимо использовать бонус Tolerant. Этот бонус стоит дорого, но зато, кроме уничтожения загрязнений, он увеличивает максимальное количество колонистов на планетах не хуже Subterranean.

Лучший способ испытать параметры своей расы — попробовать поиграть за нее на уровне Pre-War. Вы должны засечь производительность колонистов на своей домашней планете в начале игры, затем исследовать все технологии, необходимые для

строительства Colony Ship'ов, засечь количество потребовавшихся на это ходов и производительность планеты уже в этот момент. Выводы из этой информации будут довольно очевидными.

Одна из лучших конфигураций (для уровней Pre-Warp и Advanced) включает в себя следующие бонусы:

Unification	6	
Low-G World	-5	
-20 Ship Attack	-2	«Space Bugs»
-20 Ship Defense	-2	
Rich Homeworld	2	
Large Homeworld	1	
Tolerant	10	

Домашняя планета этой расы Large Terzan Rich с населением 8/20 колонистов. В начале игры 3 фермера дают 9 единиц еды (1 лишнюю), 4 ученых дают 12 RP за ход и 1 рабочий — 8 единиц продукции за ход. Многие расы имеют и лучшие параметры (например, за счет бонусов на Research и Production), но как только население увеличится на 1 колониста (на 13-ом ходу игры), 2 рабочих будут давать 15 единиц продукции, так как загрязнений не существует. Мощная индустрия позволяет быстро построить здания, не отвлекая для этого ученых. Я обычно строю Automated Factory, прежде чем браться за колонизационные корабли (конечно, Scout'ы нужно построить как можно раньше!).

Раса Space Bugs — чемпион в промышленности, однако она не имеет никаких преимуществ при исследовании технологий. Если Вы желаете получить такие преимущества, можно заменить Unification и Large Homeworld на Democracy. Одно из основных преимуществ бонуса Tolerant — облегчение выбора технологий Chemistry. Поскольку Вам не требуются экологические технологии, можно спланировать, на каком уровне Вы будете брать броню, топливные ячейки и ракеты. Вместе с тем, если Ваша раса ассимилирует колонистов без бонуса Tolerant, то для них нужно будет очищать Pollution, а соответствующих

технологий не будет, и их придется выменять у соперников.

Играя за расу Tolerant, Вы можете позволить себе взять бонус Cybernetic. Во-первых, это позволит чинить повреждения своих кораблей в бою — в начале игры такое преимущество может быть решающим; кроме того, это позволяет отказаться от технологии Automated Repair в пользу Planet Construction. Во-вторых, Вы получите возможность заменить половину еды соответствующим количеством промышленной продукции. Последняя производится гораздо легче, чем еда, особенно для рас Tolerant Unification. Хорошая колония может давать 200 единиц продукции за ход (бывало и более 500), а вот еды редко бывает больше чем 40—50. Food Replicators стоят очень дорого и переводят 2 единицы продукции в 1 единицу еды, а кибернетические расы переводят половину еды 1:1 и бесплатно.

Если Вы собираетесь развязать войну в начале игры (например, на уровне Advanced или в густозаселенной Галактике), можно использовать комбинацию Telepathic Warlord. Также очень полезно иметь преимущество в силе пехоты, которое позволит захватывать орбитальные станции с помощью десанта. Это означает, что Вы должны избегать Low-G Gravity, при которой сила пехоты -10. Например, можно предложить следующую расу:

Uncreative	-4	
Money -0.5 BC	-4	
Ship Attack-20	-2	
Warlord	4	«Ur-Quan»
Telepathic	6	
Unification	6	
Ground Combat +20	4	

Эта раса вряд ли сумеет догнать Space Bugs по технологии или продуктивности, зато в начале игры наверняка сумеет их уничтожить. Для захвата планет Ur-Quan'ам достаточно строить быстроходные крейсера-бомбардировщики. Если враг имеет орбитальную базу, она захватывается солдатами. Если ба-

зы нет, крейсера просто уничтожают планетную защиту бомбами. Еще лучше подходят истребители, поскольку у противников еще нет щитов.

Благодаря бонусу Warlord эта раса может построить гораздо больше кораблей, чем противники, поэтому они не смогут прикрыть кораблями все свои планеты. Даже серьезное преимущество в технологии редко позволяет жертве спастись. Любая победа Ur-Quan'ов заканчивается мгновенным подчинением всех колонистов без бомбардировки — следовательно, очень велика вероятность захвата технологий.

Обратите внимание, что эта раса ни в коем случае не ориентирована на «тотальную войну» со всеми сразу — это было бы просто глупо. Война выгодна только тогда, когда Вам удалось поместить противника в политическую изоляцию (за него никто не вступится), и Вы имеете возможность быстро захватить все, что нужно. Несмотря на то что Ur-Quan'ы не самые лучшие соседи, они имеют дипломатический бонус (за счет телепатии) и поддерживают хорошие отношения со всеми расами (кроме тех, на кого нападают). Обмен технологиями для Ur-Quan'ов очень важен, поскольку они Uncreative. Кроме того, из-за недостатка денег очень важны торговые договоры.

Конечно, в реальной игре все редко происходит «как задумано», даже если Вы на протяжении долгого времени не встретите соперников. Например, некоторые технологии Вы можете случайно обнаружить при разведке систем либо получить при найме героев. Многие герои способны избавить Вас от трудностей при выборе технологии — например, имея Environmentalist'a на промышленной планете, можно временно игнорировать экологические технологии. Конечно, Вы не можете «пригласить» нужных Вам героев, но все же требуется правильно оценивать их возможности и вероятность появления других героев с нужными Вам бонусами.

Стандартная стратегия подбора героев заключается в том, что все герои делятся на

3 класса: *полностью бесполезные* (которых не следует нанимать ни в коем случае, даже на самых высоких уровнях), *временно полезные* (которых можно поддержать, пока не появятся более ценные) и *очень полезные*, которых ни в коем случае нельзя упускать. Поскольку Вы не можете иметь более 4 героев каждого типа, следует держать хотя бы одно место свободным, пока Вы не будете полностью удовлетворены своей командой. Герои высокого класса часто дорого стоят, и у игрока не хватает денег для их найма (особенно на ранних стадиях игры). Если Вы отказались нанять героя, он будет доступен для найма на протяжении 30 ходов, и это позволяет игрокам накопить достаточно денег и нанять его. С другой стороны, нанимающийся герой занимает место, и, если Вы твердо уверены, что он Вам не подходит, его надо вышвырнуть (Dismiss), не дожидаясь 30-ходового срока.

Ценность героев во многом определяется параметрами Вашей расы, а также имеющимися планетами и политической ситуацией. Как правило, администраторы гораздо полезнее офицеров, поскольку они помогают игроку постоянно, а офицеры — только в бою. Кроме того, в одной системе может быть до 5 планет, и при этом практически любой администратор будет приносить большой эффект. Боеспособность кораблей все равно в основном зависит от Ваших технологий, а не от офицеров. Сейчас мы подробно рассмотрим все бонусы героев.

Бонусы Helmsman и Weaponry увеличивают уровень атаки и защиты корабля. Очевидно, это имеет значение только для лучевого оружия, поскольку в характеристиках корабля эти параметры обозначены как Beam Attack и Beam Defense. Как правило, бонус Helmsman важнее, чем Weaponry, потому что компьютерные игроки часто используют лучевое оружие, а по-моему, ракеты и торпеды выгоднее. Кроме того, Helmsman повышает коэффициент уклонения корабля от ракет (Missile Evasion) на величину, равную половине значения бонуса.

Конечно, бонус Fighter Pilot, который дает

сумму Helmsman+Weaponry для всех кораблей флота, намного выгоднее каждого из них (особенно при наличии крупных флотов). Однако следует знать, что все эти бонусы не суммируются, а берется только максимальный из них, то есть герой с бонусами Helmsman и Fighter Pilot не получит двойного усиления защиты (возможно, это ошибка в программе — иначе зачем было создавать героев с обоими бонусами?).

Бонус Engineer позволяет незначительно увеличить скорость регенерации щитов, а также полностью чинить корабль после боя. В принципе, обе эти возможности довольно полезны, однако они незначительно влияют на боевые возможности корабля. Если Ваша боевая стратегия предусматривает использование мощных щитов, то выгоднее ставить на корабли Shield Capacitors, которые увеличивают скорость регенерации на 70%, тогда как даже Lord Admiral с бонусом Engineer* будет увеличивать всего на 18%. Полная починка корабля после боя заменяет Advanced Damage Control, но не имеет особого значения, поскольку корабли возле своих планет всегда ремонтируются за один ход.

С другой стороны, среди офицерских бонусов есть и очень полезные. Например, бонус Navigator позволяет кораблю лететь быстрее, что может быть критически важным при отражении вражеских атак. Этот бонус обеспечивает нормальное движение через «черные дыры» и туманности, которые сильно замедляют корабли.

Бонус Security довольно важен, поскольку никогда нельзя исключить вероятность боевого превосходства солдат противника. При планировании своей стратегии игроки обычно стремятся в первую очередь обеспечить высокую производительность своих планет и боеспособность кораблей, жертвуя оснащением пехоты (особенно телепаты, которые не нуждаются в пехоте для захвата планет). Если допустить резкое отставание от врагов в силе пехоты, то они смогут просто захватывать Ваши корабли даже при значительном отставании по технологии. Герой с бону-

сом Security* +12 может просто спасти корабль. Разумеется, этот бонус малополезен, если Вы сами ориентируетесь на захват вражеских кораблей.

Трудно оценить роль бонуса Ordnance, недостаточно глубоко разбираясь в модели боя. Если увеличивается максимальная сила удара каждого лучевого орудия, то значение бонуса явно слишком велико (максимальное значение для бонуса Ordnance* равно 45!). Возможно, речь идет о процентах, но даже в этом случае бонус получается очень мощный (например, представьте себе Death Ray, усиленный в полтора раза!). Тем не менее для полного использования данного бонуса корабль должен стрелять с большой точностью.

Наконец, редкий бонус Galactic Lore чрезвычайно полезен, независимо от его значения, поскольку позволяет игроку видеть всю Галактику и проводить верную стратегию развития. С другой стороны, эту же возможность обеспечивает способность Omniscient, и для таких рас бонус Galactic Lore малополезен. Улучшение боевых параметров в сражениях с монстрами и антаранами приносит мало толку, поскольку монстры довольно легко уничтожаются и так, а против Антареса этот бонус слишком слаб.

Среди администраторских бонусов бесполезных практически нет. Наиболее полезны бонусы, повышающие продукцию: Financial Leader, Farming Leader, Labor Leader, Science Leader и Spiritual Leader. Эти бонусы полезны всегда и никогда не устаревают. Разумеется, бонусы лучше всего использовать там, где соответствующее производство и без того достаточно велико, чтобы получаемый прирост был выше. Большинство планет, охраняемых монстрами, очень хорошо для этого подходят (Large/Huge, Terran/Gaia, Rich/UltraRich), так что на таких планетах любые бонусы дают большую отдачу. Если у Вас есть, например, Necron the Dark Lord, то его выгодно поместить на Орион. На более поздней стадии игры, при наличии Planet Construction, может оказаться выгоднее поручить лучшим администраторам управление «ис-

кусственными» системами, состоящими из 3—4 искусственных планет.

Бонус *Spiritual Leader* очень ценный и примерно эквивалентен сумме *Farming Leader*, *Labor Leader* и *Science Leader* половинной силы, за исключением рас с правительством *Unification*, у которых не существует морали. После него, несомненно, ценнейшим является *Science Leader*, поскольку планет *Artifacts* гораздо меньше, чем *Rich* и *Ultra Rich*, а технологию невозможно купить, как продукцию. Если у Вас есть планета *Artifacts* (или *Орион*), то бонус *Science Leader* может быть даже более ценным, чем *Spiritual Leader*, поскольку дает больше научной продукции. Промышленное производство в игре также чрезвычайно важно. Очень удобно иметь хотя бы 1—2 промышленных планеты для строительства кораблей. Кроме того, любая планета должна иметь промышленность для постройки необходимых зданий. Промышленность тесно связана с финансами, поскольку планетное производство можно перевести в деньги и наоборот. Бонус *Labor Leader* лучше всего использовать в системах с несколькими *Rich* или *Ultra Rich*-колониями. В начале игры также может быть очень полезен бонус *Environmentalist*, который уменьшает загрязнение и тем самым увеличивает продукцию. Имея такого героя на богатой минералами планете, можно повременить с изучением экологических технологий и заняться чем-нибудь другим.

Бонусы *Financial Leader* и *Farming Leader* имеют несколько меньшее значение. *Financial Leader* выгодно использовать на тыловых промышленных планетах, производящих *Trade Goods*. Наличие героя с крупным бонусом *Farming Leader* позволяет организовать сельское хозяйство в пределах одной системы, освободив колонистов других систем для науки и промышленности. Для этого идеально подходят системы с большим количеством полностью терраформированных искусственных планет. Правда, вывоз пищи требует большого количества транспортов, а транспорты — довольно значительных расходов на поддержку.

Бонус *Medicine* значительно ускоряет заселение планеты, но и после этого он не становится бесполезным. Дело в том, что скорость роста населения на новых планетах обычно невелика, и для быстрого их заселения туда требуется перебрасывать колонистов с других планет. Герой с бонусом *Medicine* облегчает создание «планет-инкубаторов», которые специализируются на размножении населения и рассылают его на новые колонии.

Боевые бонусы администраторов — это довольно полезные бонусы *Instructor* и *Tactics*. Герой с бонусом *Instructor* обучает экипажи всех кораблей, и они гораздо быстрее повышают уровни. Это имеет большое значение, поскольку наиболее сильные корабли (*Titan*'ы и *Doom Star*'ы) появляются не ранее середины игры, и без инструкторов обучение их экипажей до уровня *Veteran* (не говоря уже об *Elite*) занимает сотни ходов. Достаточно иметь одного героя-инструктора, поскольку все они, очевидно, учат одному и тому же. Бонус *Tactics* увеличивает скорость кораблей в той системе, которой управляет данный администратор, что, скорее всего, приводит к соответствующему повышению защиты кораблей. Скорость особенно важна, если Вы используете оружие ближнего боя (например, пульсары). При защите планет удобно захватывать вражеские корабли, для чего также требуется высокая скорость.

Общие бонусы героев, как правило, не привязаны ни к планетам, ни к кораблям. Поскольку администраторы, как мы уже говорили, полезнее офицеров, для получения необходимых общих бонусов выгоднее брать офицеров.

Целых три бонуса (*Assassin*, *Spy Master* и *Telepath*) имеют отношение к шпионажу и контрразведке. *Assassin*'ы постепенно убивают вражеских шпионов (максимальная вероятность убийства для усиленного бонуса 18% на каждом ходу). Это вряд ли способно серьезно нарушить контрразведку мощной империи (шпион стоит всего 100 ВС), однако совершенно незаменимо против слабых рас. Если Вы почти уничтожили другую расу и

желаете украсть у нее все недостающие технологии, для этого достаточно колонизировать самую плохую планету, подарить ее этой расе, отобрать все остальные планеты и заслать туда шпионов. Интересно, что Вы не можете указать, агентов какой именно расы надо уничтожать. Чем больше агентов имеет раса, тем больше вероятность, что Assassin уничтожит именно ее агента. Таким образом, невыгодно держать много агентов «про запас» — лучше позаботиться о повышении их способностей.

Бонусы Spy Master и Telepath просто увеличивают силу, соответственно, шпионов и контрразведчиков. В большинстве случаев игрок не уступает врагам в области технологии, так что Telepath гораздо ценнее. Тем не менее в этой игре даже отстающие расы часто имеют технологии, которых нет у лидеров.

Бонусы Megawealth и Trader приносят игроку деньги. Герой с бонусом Megawealth не требует никакого жалования, а наоборот, дает игроку по 10 ВС за ход (независимо от уровня героя). В начале игры такие деньги могут буквально спасти игрока от банкротства, но очень скоро 10 ВС становятся каплей в море. Trader увеличивает доход, который игрок получает от торговых соглашений с другими расами. Если герой имеет хотя бы Trader +20%, то это уже практически всегда дает более 10 ВС, но, впрочем, и этот бонус не имеет большого значения.

Бонус Researcher особенно важен в начале игры (если у Вас всего одна планета, то герой-Researcher может увеличить скорость исследования на 25%!). Впрочем, даже в середине игры бонус типа Researcher* +22 совсем не помешает.

Бонус Diplomat обеспечивает более успешные переговоры с другими расами. Помоему, дизайнеры игры слегка перестарались с дипломатией: если Ваша раса Charismatic или Telepathic и у Вас есть хороший герой-дипломат, то практически любое предложение будет принято (конечно, это вряд ли относится к наглым требованиям из раздела Demand).

Герои с бонусом Operations увеличивают количество Command Points, которые тратятся на поддержку кораблей. Это довольно ценный бонус, поскольку получить Command Points можно только путем постройки новых орбитальных баз (только Warlord'ы получают Command Points за колонии без баз). Если Вам не хватает Command Points, то герой с бонусом Operations +6 экономит по 60 ВС на каждом ходу, а это уже немало.

Наконец, бонус Commando, по-видимому, самый ценный бонус для офицеров. Герой-Commando увеличивает силу пехоты, находящейся под его управлением. Имея героя с большим бонусом Commando, можно гораздо проще брать чужие корабли на абордаж; кроме того, бонус корабельных офицеров используется и при высадке десанта на вражеские планеты! Администраторы с бонусом Commando, очевидно, усиливают гарнизоны своих колоний, но не исключено, что их бонус также используется в схватках между кораблями, проходящих на планетах, управляемых ими. С игровой точки зрения, очень выгодно иметь администратора-Commando в системе, которую хотят захватить враги, поскольку они не могут заранее узнать о том, кто управляет системой, и их десант удастся уничтожить.

ЧТОБЫ ПРАВИЛЬНО РАССЧИТАТЬ ЭФФЕКТ ОТ БОНУСОВ ГЕРОЕВ-АДМИНИСТРАТОРОВ, ВЫ ДОЛЖНЫ ОСВОИТЬ МАТЕМАТИКУ ПРОДУКТИВНОСТИ КОЛОНИСТОВ В МОО2. Например, будет ли бонус Labor Leader применен к тому бонусу, который получает колония Unification? Будет ли Science Leader увеличивать 30 RP, производимые Autolab'ом? К счастью, программа выводит подробный расчет производительности фермеров, рабочих и ученых.

Для каждого типа колонистов введено понятие «базовой продукции» — суммы производительности одного колониста в зависимости от планетных условий и всех бонусов, действующих «для каждого колониста». Например, Automated Factories и Microlite Construction увеличивают базовую продукцию рабочих на 1, Soil Enrichment — продукцию

фермеров, а Research Lab-ученых. Сумма базовой продукции всех работников используется для расчета всех дальнейших «процентных» бонусов, которые НЕ зависят друг от друга. Таким образом, Labor Leader +50% и Unification всегда дают одинаковое увеличение продукции и применяются только к базовой продукции, но не друг к другу.

После этого к общей продукции прибавляются «складываемые» бонусы (например, Automated Factories дает +5 RP за ход), и только потом производится вычитание промышленной продукции на загрязнения или налоги. Это означает, что высокий уровень pollution способен свести на нет любые бонусы, придаваемые героями или зданиями.

Денежные доходы рассчитываются аналогично, при этом «базовым доходом» считаются прямые поступления от колонистов плюс возможные минеральные бонусы (по 5 монет за gold и по 10 за gems). *Чтобы Вы смогли лучше разобраться в математике MOO2, приведем несколько примеров.*

Планета Large Ocean Rich, раса Aquatic Unification, 5 фермеров и 17 ученых, уровень налога 10%.

Base food = 3, Base industry = 9,
Base research = 6.

Food: +15 produced by farmers (Soil Enrichment)
+5 Aquatic Bonus (планета считается, как Gaia)

+10 Government Bonus (Unification)

30 food

Industry:

+5 Automated Factories
+10 Robo Miner Plant
+15 Robotic Factory Used (Rich)

-3 Taxed

27 production

Science: +51 produced by scientists (17×3)
+17 Research Lab (+1×17)

+34 Supercomputer (+2×17)

+5 Research Lab
+10 Supercomputer
+30 Autolab

147 science

Если на этой планете перевести одного ученого в промышленность, то индустриальная продукция увеличится на целых 17 единиц:

+5 produced by workers (Rich)
+1 Microlite Construction
+2 Robo Miner Plant
+1 Automated Factory

+4,5 Government Bonus (Unification)
+4,5 Leader Bonus (Labor Leader +50%)

+5 Automated Factory
+10 Robo Miner Plant
+15 Robotic Factory

-4 Taxed

44 production

Приведенные данные должны также помочь Вам более глубоко разбираться в расовых бонусах. Например, стоит ли взять недостаток $-1/2$ Food, надеясь скомпенсировать его правительством Unification? Наверное, нет, поскольку при этом значение правительственного бонуса уменьшится. На любых планетах, кроме Gaia, базовая продукция Ваших фермеров будет в полтора раза меньше (1,5 вместо 2), и придется сделать фермерами большее количество колонистов.

В конце игры стратегическое разнообразие уменьшается — существует несколько стандартных приемов, которые должны использовать все игроки. Очевидно, дизайнеры игры планировали заставить игроков выбирать, какие здания строить на каждой планете, однако это не получилось. Здания требуют достаточно скромной поддержки, и игроки могут строить практически все, что способно увели-

чить продуктивность или защищенность их колоний.

Одним из основных игровых приемов является терраформирование планет. Если у Вас есть технология Terraforming, то можно постепенно терраформировать любые планеты в Terran (кроме Toxic и Radiated, но Radiated можно преобразовать в Barren с помощью планетного щита). Некоторые планеты (например, Barren) приходится терраформировать 3 раза, причем первое терраформирование стоит 250 единиц продукции, второе — 500, а третье — 750. Терраформирование всегда окупается — Вы получаете возможность разместить больше колонистов, они быстрее размножаются и производят больше колонистов. Технология Gaia Terraforming преобразует планеты Terran в Gaia, однако она стоит довольно дорого.

Конструирование планет в сочетании с последующим терраформированием может дать Вам огромное количество плодородных планет — для этого требуется технология Planet Construction. Опытные игроки всегда уделяют внимание астероидным кольцам и газовым гигантам, из которых впоследствии можно будет сделать новые планеты (Medium Barren и Large Barren соответственно). Представьте себе, что у Вас есть система с одной планетой Barren, двумя астероидными кольцами и двумя газовыми гигантами. Когда-нибудь из нее может получиться отличная система с 5 планетами Terran, а то и Gaia!

Очень интересным является вопрос об андроидах: использовать их или нет? И если использовать, то каких? Андройдные фермеры дают на 3 единицы еды за ход больше, чем обычные, андройдные рабочие — на 3 единицы продукции, а андройдные ученые — на 3 RP за ход. Все андройды не требуют еды, но вместо этого они потребляют по 1 единице продукции за ход. Андройды не дают Вам никаких денег, не имеют морали и никаких расовых бонусов.

Проблема состоит в том, что андройды, как и обычные колонисты, занимают место на планете, и Вам приходится каждый раз выбирать, строить ли андройда (и какого) или поз-

волить размножаться своим колонистам. Разумное применение андройдов практически всегда приносит выгоду.

Увеличение продукции на 3 единицы — это очень много, тем более что продукцию для поддержки андройдов получить гораздо проще, чем еду для колонистов. Например, Android Worker сам полностью обеспечивает себя продукцией, и еще немало остается для зданий и кораблей. Блокада колонии, населенной только такими андройдами, не приведет к уменьшению населения.

Бонус андройдов (+3) может модифицироваться правительством или бонусом героев Labor Leader. Несмотря на то что Вы не можете переключить андройдов на другие работы (фермер всегда останется фермером, а ученый ученым), можно перевозить их с одной планеты на другую. Единственным серьезным недостатком андройдов является игнорирование морали и расовых бонусов. С помощью морали можно увеличить производительность всех колонистов вдвое, однако для этого требуются технологии самого высокого уровня.

Естественно, что расы Unification должны широко использовать андройдов, поскольку у них все равно нет морали. Для остальных рас все зависит от того, насколько умелы их собственные фермеры, рабочие и ученые. Например, если раса имеет +1 production и -1 science, то выгоднее использовать Android Scientists, чтобы ликвидировать недостаток. Особенно удобно применять андройдов на специализированных планетах (например, планету Ultra Rich заселить одними Android Worker'ами).

Иногда игроки даже задают параметры своей расы, ориентируясь на будущее использование андройдов (например, — 1/2 Food не имеет значения, если у Вас есть Android Farmer'ы). Такая стратегия редко оправдывается, потому что технология Cybertronics стоит довольно дорого. Однако, если Вам удастся нанять Megatron'a, он сразу же предоставит в Ваше распоряжение технологии производства всех трех типов андройдов!

Дипломатия также предоставляет возможности для нескольких интересных трюков. Например, Вы можете сэкономить колонизационный корабль, если потребуете у более слабой расы уступить Вам только что основанную колонию (когда компьютер принимает решение о том, нужно ли отдавать систему, он проверяет качество планет в системе и количество колонистов в ней. Очевидно, неосвоенные планеты он будет отдавать легче, чем освоенные). Расы, ориентированные на ранние боевые действия (например, Warlord'ы) получают военное превосходство в начале игры и могут таким образом получить несколько жизненно важных планет (конечно, злоупотреблять этим тоже не стоит).

Политическая изоляция в МОО2 еще хуже, чем в старом МОО, поскольку Вы не можете торговать с расой, если Ваши корабли не могут долететь до ее планет. Кроме этого, Вы не можете шпионить за такой расой. Требуется по возможности не допускать собственной изоляции (и стремиться изолировать друг от друга противников). Для этого можно построить несколько Outpost'ов на удаленных планетах, которыми побрезговали противники.

Еще один способ избежать изоляции заключается в предоставлении другой расе одной из Ваших звездных систем (конечно, самой плохой). Помимо постоянного контакта, это позволяет спасти данную расу, если она находится под ударом какой-либо третьей расы. Преподнесение звездной системы довольно часто представляет собой «троянского коня». Предположим, что вы воюете с одной сильной расой и Вам удалось отбить у врага какую-либо колонию. Удержать ее явно не удастся — к ней подходит вражеская эскадра. Тогда можно просто подарить данную систему той расе, с которой у Вас хорошие отношения. Враг либо вообще не нападет на эту систему, либо развяжет агрессивные действия против Ваших друзей — это приведет его к войне на два фронта.

Как и в МОО, в этой игре существуют более и менее удачные сочетания оружия и

специальных устройств на борту корабля. Вы должны иметь четкую и хорошо продуманную стратегию дизайна кораблей. При этом может возникнуть несколько спорных вопросов, которые мы сейчас обсудим.

Если Вы часто используете истребители (например, Heavy Fighters в конце игры), то нужно найти какое-то средство для ослабления и уничтожения вражеских щитов. Для выполнения этой задачи идеально подходит оружие с модификацией Enveloping — каждый его удар бьет по всем 4 сторонам щита. Это очень важно, поскольку Ваши истребители чаще всего будут атаковать врага сзади (если он идет на сближение с Вашим авианосцем). Никаким обычным оружием, кроме Enveloping, нельзя снять задние щиты врага на расстоянии. Если вооружить авианосец Anti-Matter Torped'ами, оба вида оружия будут взаимно дополнять друг друга.

Как правило, лучевые орудия устанавливаются в направлении Forward, чтобы сэкономить место. Для тяжелых орудий такая стратегия может оказаться оправданной, но только не для пушек Point Defense (как мы видели, вражеские самолеты чаще всего атакуют корабли именно сзади). Строго говоря, если противник знает, что Вы используете жестко закрепленные орудия, он может использовать против Ваших кораблей различные трюки, применяя Tractor Beam или любое другое обездвиживающее оружие.

Например, быстрые мелкие корабли противника, имеющие Tractor Beam, могут просто зайти в тыл Вашему кораблю и парализовать его. После этого корабль не сможет отстреливаться и будет легко уничтожен. Или еще проще: вражеский корабль может применить Gyro Destabilizer для случайного разворота Вашего корабля, а потом заморозить его Tractor Beam'ом. При этом враги смогут не только уничтожить Ваш корабль, но даже захватить его!

Как и прежде, защита корабля имеет огромное значение, если Вы хотите, чтобы этот корабль в одиночку справлялся с превосходящими силами противника (предположим, что

Вы имеете технологическое преимущество). Лучше всего поставить на корабль Automated Repair Unit и усилить его броню с помощью Heavy Armor и Reinforced Hull. Это позволит кораблю выдержать вражеский огонь. У меня был случай, когда один Battleship расправился с 6 антаранскими фрегатами, причем сначала он чуть не погиб, но впоследствии, по мере уничтожения противников, их огонь ослабевал, и в конце боя мой Battleship уже чинил повреждения быстрее, чем враги их нанесли.

Если Ваши враги слабы либо широко используют истребители, может быть выгодно ориентироваться на мощные щиты. Имея хороший щит, Shield Capacitors и Hard Shields, корабль может просто не замечать «комариных укусов» вражеского оружия. Тем не менее никакие щиты не смогут заменить хорошей корабельной брони — например, они бессильны против Gyro Destabilizer'a. В любом случае полезно ставить на корабль Lightning Field, поскольку это устройство отлично защищает не только от ракет и истребителей, но и от торпед противника. На самых высоких уровнях технологии появляются гораздо более мощные защитные системы — например, Displacement Device или Phasing Cloak (последний позволяет незаметно подобраться к врагу и использовать какое-либо мощное оружие малой дальности). Если Вам удалось при захвате Ориона получить Damper Field, это устройство поглощает большую часть ударов по кораблю.

Как уже говорилось, *МОО2 ВЕДЕТ СЧЕТ ДОСТИЖЕНИЙ КАЖДОГО ИГРОКА (SCORE), И В ЭТОЙ ИГРЕ ЕСТЬ ТАБЛИЦА РЕКОРДОВ*. Рейтинговые очки рассчитываются следующим образом (для уровня сложности Impossible):

За время игры: (720 - количество ходов)

За каждого колониста: 1

За каждую уничтоженную расу: 50

За каждого неассимилированного колониста: 0,5

За каждый уровень технологии: 3

За захват Ориона: 100

За уничтожение Антареса: 250

За победу через выборы в Галактическом совете: 100.

СЕЙЧАС МЫ ОБСУДИМ МЕТОДЫ СРАЖЕНИЯ С КОРАБЛЯМИ АНТАРАНОВ. Первые антаранские атаки начинаются примерно в середине игры. Несмотря на то что вражеские силы в этих первых атаках состоят всего из нескольких фрегатов, они могут застать игроков врасплох. В дальнейшем антараны посылают все более и более сильные флоты, и в них уже появляются более крупные корабли. В конце игры желательно уничтожить антаранскую базу — за это дают целых 250 очков рейтинга.

Антаранские корабли имеют несколько характерных особенностей дизайна. Все они имеют Xentronium Armor, то есть Armor Piercing-оружие против них не работает. Кроме этого, их корабли обладают потрясающей маневренностью. Все корабли антаранов оснащены Quantum Detonator'ом и Damper Field'ом — это означает, что они отражают большинство атак и их трудно захватить с помощью пехоты (могут успеть подорвать корабль). Наиболее массовые корабли антаранов, использующиеся в рейдах, имеют следующие параметры:

Raider (Frigate)

Beam Attack +155, Beam Def +120,

Missile Evasion 15%

Armor 40/40, скорость 7 парсеков/ход,
боевая скорость 18

2 Particle Beams

Damper Field, Quantum Detonator

Marauder (Destroyer)

Beam Attack +155, Beam Def +120,

Missile Evasion 15%

Armor 100/100, скорость 7 парсеков/ход,
боевая скорость 18

3 Particle Beams

1 Particle Beam (Heavy)

1 Neutronium Bomb (10)

Damper Field, Quantum Detonator

Поскольку антаранские рейдеры появляются «ниоткуда», Ваша планетная защита должна быть готова к их отражению без поддержки флота. Например, Fighter Garrisons в одиночку очень слабо противостоят антаранам, поскольку юркие агрессоры уворачиваются от истребителей. Ракеты показали себя гораздо более эффективными. Если у Вас есть орбитальная база, нужно проявлять особую осторожность, поскольку антаранские десантники очень сильны и вполне могут захватить базу или разрушить ее.

Если Вы считаете, что готовы атаковать домашнюю планету антаранов и положить конец их бесчинствам в Галактике, для этого нужно сначала получить технологию Dimensional Portal'a и построить хотя бы один такой портал. Защитой Антареса командует непревзойденный Xyphys the Antaran Warrior. Под его управлением находится мощная крепость (Star Fortress) и флот, состоящий из одного Harbinger'a (класса Titan) и 3 Intruder'ов (класса Destroyer). Ниже приводятся параметры этих кораблей, с учетом бонусов их командующего:

Star Fortress (Xyphys) Elite Crew (80 солдат)

Beam Attack +282, Beam Def +67,
Missile Evasion 43, 3600/3600 HP

6 Death Rays (360) (Heavy)
12 Particle Beams (360) (Heavy)
12 Particle Beams (360)
26 Particle Beams (Point Defense)

Battle Scanner, Heavy Armor,
Reflection Field, Security Stations,
Damper Field, Quantum Detonator,
Reinforced Hull, Structural Analyzer

Intruder (Destroyer) Elite Crew (12 солдат)

Beam Attack +232, Beam Def +157,
Missile Evasion 43, 300/300 HP

Скорость 6 парсеков/ход, боевая скорость 14

2 Particle Beam (Heavy)
4 Particle Beam
5 Neutronium Bomb (10)

1 Spatial Compressor

Damper Field, Quantum Detonator

Harbinger (Titan) Elite Crew (30 солдат)

Beam Attack +232, Beam Def +147,
Missile Evasion 43, 800/800 HP

Скорость 6 парсеков/ход, боевая скорость 12

2 Particle Beam (Heavy)
2 Death Ray (Heavy)
10 Particle Beam
15 Particle Beam (Point Defense)
3 Spatial Compressor (360)
20 Neutronium Bomb (10)
1 Black Hole Generator

Damper Field, Quantum Detonator,
Reflection Field, Sub Space Teleporter

Победить антаранов на их планете очень нелегко. Несмотря на то что они не чинят свои повреждения в бою, победить антаранов намного сложнее, чем Guardian'a, так как Damper Field дает им великолепную защиту. Крепость антаранов ведет очень сильный огонь, способный уничтожить даже Doom Star за 2—3 хода. Вы должны как можно быстрее подавить ее огонь любым способом. Если Вы попытаетесь подойти на расстояние удара, то подвергнетесь нападению Harbinger'a, который за один ход телепортируется на дистанцию атаки, включает Black Hole Generator (обездвиживая один из Ваших кораблей) и сразу же атакует этот корабль своей пехотой. Если Вы попытаетесь сначала расстрелять Harbinger с большого расстояния, то Вашим кораблям придется лишиться пару ходов выдерживать огонь крепости.

Конечно, если Вы уже практически подчинили все расы в Галактике, то нетрудно произвести 5—6 Doom Star'ов, которые разнесут антаранов в пыль. Однако на это требуется время, тогда как желательно победить как можно быстрее. Бывают случаи, когда раса игрока не только не занимает доминирующего положения, но сильно отстает от остальных

рас по технологии, и единственным способом получить победу в игре остается победа над Антаресом. При этом у игрока просто нет материальной базы для постройки 5—6 Doom Star'ов, а зачастую нет и Command Points на их содержание.

Разумеется, на дизайн Ваших «карательных» кораблей сильно повлияют технологии, которые были получены при захвате Ориона (не обязательно Вами — их можно украсть или выменять). Лучше всего иметь Dampner Field, не помешает и Xentronium Armor. Остальные технологии не окажут большой помощи (конечно, кроме Death Ray, но его Вы должны получить непременно). Сейчас мы опишем 3 стратегии, позволяющие победить Антарес всего 1—2 Doom Star'ами.

Первая стратегия заключается в захвате антаранской крепости высадкой десанта. Для того чтобы эта операция прошла успешно, Ваша пехота должна быть сильнее антаранской. Очень хорошо, если у Вас есть какой-нибудь герой с бонусом Commando (например, Grak the Vulrathi Commando). Используйте Phasing Cloak для незаметного приближения к вражеской станции и Death Ray для уничтожения находящихся на ней солдат. После атаки Ваши корабли станут видимыми, так что Вы должны десантировать пехоту на этом же ходу. Можно использовать Troop Pods для увеличения количества солдат.

Если Вам удалось захватить станцию, можно праздновать победу, поскольку вражеским кораблям вряд ли удастся с ней справиться. Однако захват не всегда бывает успешным, поскольку на станции стоит Quantum Detonator. Тем не менее 2 Doom Star'a обычно справляются с оставшимися кораблями антаранов. Эта стратегия имеет большое преимущество, поскольку не требует, кроме Phasing Cloak'a, никаких высокотехнологичных компонентов. Зато Вы должны позаботиться о силе своей пехоты.

Вторая стратегия основана на использовании Time Warp Facilitator'a и Automated Repair. Facilitator позволяет Вашим кораблям двигаться и атаковать 2 раза на каждом ходу. С помощью этого устройства 2 Doom Star'a

могут за один ход уничтожить Harbinger, а на втором добраться до станции и использовать какое-либо оружие ближнего боя (в комбинации с выброской десанта). Так как база стреляет по ближайшему к ней кораблю, раненый корабль может быстро отойти для починки, пока второй ведет бой со станцией. Очевидно, для использования такой тактики нужно иметь высокую скорость кораблей (например, использовать Augmented Engines).

Третья стратегия проще всего, но требует самого высокого уровня технологии. Речь идет о Stellar Converter'e — страшном оружии, наносящем 400 HP любой цели, независимо от расстояния и защиты. Единственной проблемой при использовании Stellar Converter'a является его размер. Сначала он занимает целых 500 единиц пространства, то есть на Doom Star вмещается не более 2—3 Converter'ов. Чтобы размер этого оружия уменьшился, требуется изучить несколько уровней Advanced Physics — с каждым уровнем размер уменьшается на 50 единиц.

Два Doom Star'a со Stellar Converter'ами просто уничтожают антаранскую станцию первым же залпом. После этого они за пару раундов расправляются с оставшимся флотом. Кстати, существует и планетный Stellar Converter, который представляет собой лучшее средство обороны от любой агрессии. Если на Вас нападают многочисленные враги, получение технологии Stellar Converter'ов позволит сдержать их натиск, пока Вы будете строить флот для разгрома Антареса.

Оценка: 10 («Неплохо, но мы ждали большего...»).

Комментарий

Конечно, Master of Orion 2 содержит немало новых идей, а его интерфейс просто великолепен (всеми колониями можно управлять из одного экрана!). Тем не менее эта игра содержит очень много ошибок и недоработок. Ниже приведены наиболее значительные из них.

1. Нужно непременно отметить «неработающие» элементы дизайна, такие, как возможность установки лучевого оружия в различных направлениях. Как уже говорилось, практически всегда выгодно ставить орудия вперед. Для того чтобы вращающиеся башни имели смысл, необходимо реализовать снижение темпа огня, если для этого требуется разворачивать корабль. Чтобы этого добиться, достаточно использовать технику UFO: стрельба, так же как и движение, требует некоторого количества Movement Points.

Также практически «не работает» сохранение повреждений кораблей после боя. Все повреждения чинятся за один ход на любой колонии игрока (по-моему, даже на Outpost'e!). Таким образом, если корабль защищает свои планеты, он всегда мгновенно ремонтируется после боя, а если захватывает чужие, то сразу же после успешного захвата. Починиться невозможно разве что при блокаде вражеских систем, но для этого обычно используются мелкие корабли, мало нуждающиеся в починке (их чаще уничтожают, чем повреждают). Следовало бы не допускать починки кораблей в колониях, не имеющих баз.

2. Оборона планет в начале игры довольно сложна. Многие новые колонии не могут позволить себе тратить долгое время на постройку Missile Base (а тем более Star Base) и остаются совершенно беззащитными. Это крайне отрицательно отражается на характере игры: в самом начале игры возможен авантюристический захват чужих колоний буквально 1—2 кораблями. Телепатические расы вообще могут рассылать крейсера на захват всех незащищенных планет.

Проблема в том, что планеты остаются незащищенными на протяжении довольно длительного времени. В отличие от первого МОО, в этой игре невозможно построить большое количество ракетных баз — не более одной базы на планете. Каждая база имеет 300 единиц свободного места, независимо от размера планеты и ее населения. Это означает, что сила огня базы не очень увеличивается при изобретении новых ти-

пов ракет, поскольку они занимают больше места. Ground Batteries вообще малоэффективны, поскольку агрессор, использующий дальнобойное оружие, может оставаться за пределами их действия. Fighter Garrisons тоже не окажут большого сопротивления, если агрессор заранее знает об их наличии и соответствующим образом спроектирует свои корабли. Единственной реальной защитой планет являются энергетические щиты, орбитальные станции и Stellar Converter'ы, но первые пробиваются даже лучевым оружием, вторые могут быть взяты на абордаж или разрушены Gyro Destabilizer'ами, а третьи появляются только тогда, когда игра практически уже закончена.

Основной причиной слабости планетной защиты, несомненно, является возможность постройки *только одной установки каждого вида*. При этом игра очень чувствительна к малейшим отставаниям по технологии: даже совсем небольшое отставание в условиях войны может привести к поражению.

Разумеется, это не красит игру, поскольку игрокам приходится часто рассчитывать на удачу: если повезло и удалось развиться без войны — выиграл, если нет — проиграл. Мое глубокое убеждение состоит в том, что даже в начале игры планетная защита должна иметь высочайшую прочность, и для ее преодоления агрессору должно требоваться не менее 3—4 Battleship'ов, а не 1—2 крейсера, как сейчас. В конце игры для захвата планет требуется уже 3—4 Titan'a, и то при условии технологического превосходства.

3. Игра в небольших галактиках недостаточно выровнена. В частности, при этом теряют значение топливные ячейки и Outpost'ы, поскольку расстояния между звездами совсем невелики. Кроме этого, в маленькой галактике слишком легко победить врагов в самом начале игры. Я обычно использую авианосец на базе Battleship'a, который легко расправляется с вражескими кораблями, не подпуская их близко.

4. В МОО2 технологии слишком дешевые. Самые последние технологии (не считая Advanced) превосходят в цене самые первые не

более чем в 200 раз, тогда как в МОО это соотношение составляло 1000 и более. Цена технологий к тому же совершенно не привязана к размеру Галактики: если она огромная, то все игроки развивают технологии быстрее. При этом никто даже не успевает использовать плоды новой технологии (построить новые здания и корабли) прежде, чем появится следующая технология!

Вообще, для того чтобы долгосрочное планирование технологического развития и продуманный дизайн кораблей имели значение, время постройки корабля должно быть гораздо меньшим, чем время получения новой технологии. Теперь же корабли устаревают, еще не будучи достроенными!

5. Многие элементы технологического обмена между расами безнадежно испорчены. Например, если Вы желаете выменять какую-либо технологию у другой расы, она всегда требует взамен только ОДНУ из Ваших технологий. Если Вы не желаете ее отдавать, никакой обмен невозможен, поскольку эта раса будет требовать именно «секретную» технологию в обмен на любую собственную. Эта грубейшая ошибка дизайнера производит весьма неблагоприятное впечатление. Даже с точки зрения логики: если Вы уже отказались отдать эту технологию, зачем требовать ее еще раз? Неужели кроме нее им ничего не нужно?

Аналогичная ошибка допущена в области шпионажа: несмотря на то что игрок в любой момент знает, какие технологии есть у его противников, он не может поручить своим шпионам украсть именно ту технологию, которая ему нужна. В результате шпионы воруют что попало, правда, стараются начинать с технологий высокого уровня.

6. Бомбы и биологическое оружие в игре практически не применяются. В принципе, бомбы могут использоваться Bomber'ами и Heavy Fighter'ами для атаки вражеских кораблей (насколько я понял, один корабль не может атаковать другой бомбами, а самолеты могут). Биологическое оружие абсолютно бессмысленно, поскольку в этой игре за планету сражается не население, а солдаты. Зачем

уничтожать вражеское население, если можно его захватить?

7. Очень плохо влияет на игру «автоматическое» вооружение некоторых важных объектов. Конечно, в большинстве случаев это избавляет игрока от рутинной работы, но иногда вместо усиления планетной защиты новая технология приносит ее ослабление. Например, в Fighter Garrison'ах содержатся 10 истребителей, 6 бомбардировщиков или 4 тяжелых истребителя, в зависимости от доступной технологии. При этом считается, что бомбардировщики лучше истребителей, а тяжелые истребители еще лучше. Однако это не всегда так! Ведь сила самолетов зависит от Pd-оружия или от бомб. Представим себе, что игрок после захвата Ориона получил технологию Particle Beam — оптимальное оружие для истребителей, а потом изучил Bomber Bays, совсем не имея хороших бомб. Конечно, 10 Interceptor'ов с Particle Beam'ом гораздо сильнее 6 Bomber'ов с примитивными ядерными бомбами, однако идиотская программа все равно предпочтет Bomber'ы. Это весьма серьезно: если противник защищает свои планеты истребителями, игрок может «подарить» ему Bomber Bays перед атакой.

Вооружение орбитальных баз совершенно глупое. Зачем ставить пушки, поворачивающиеся на 360 градусов, если стрелять придется почти всегда вперед (в крайнем случае с тыла может прикрыть планетная батарея)? По какому принципу проводится отбор специальных установок для базы? По-моему, довольно часто менее полезные установки вытесняют более полезные. Вообще непонятно, почему не предоставить игроку возможность самому спроектировать свои орбитальные базы, как это сделано в Stars2!?

8. В МОО2 маленькие корабли практически бесполезны (разве что для разведки дальних систем). Все игровые правила рассчитаны на стимулирование строительства кораблей как можно большего размера. Например, боевые повреждения, полученные крупным кораблем, обычно чинятся на своей планете за один ход, тогда как потеря части малых ко-

раблей ничем не компенсируется. Офицеров, естественно, следует сажать на большие корабли, которые лучше всего защищены. Большой корабль имеет больше шансов дожить до повышения уровня команды, и в дальнейшем на нем можно будет установить более совершенное оборудование, которое просто не поместится на малом.

В старом МОО уязвимость маленьких кораблей компенсировалась тем, что для них броня и корпус стоили намного дешевле, поэтому 500 мелких кораблей могли стоить столько же, сколько один громадный, и при этом нести гораздо больше оружия. В Master of Orion 2 стоимость места на мелких кораблях также меньше, чем на больших, но их широкому применению мешают два обстоятельства.

Во-первых, в этой игре невозможно за один ход построить более одного корабля, даже если производственные мощности это допускают. Зачем терять время, строя за один ход фрегат, если за этот же ход можно построить эсминец, а то и крейсер? Во-вторых, на поддержку всех кораблей требуются Command Points, причем сразу видно, что дизайнеры хотели стимулировать строительство крупных кораблей, потому что на поддержку линкора требуется 4 point'a, а крейсера — 3, хотя на нем вдвое меньше места. В общем, строить мелкие корабли совершенно невыгодно.

Стремление дизайнеров к стимулированию строительства крупных кораблей вполне разумно, поскольку это упрощает управление флотами и избавляет игрока от лишних трат времени на раздачу приказов. Однако при этом все же не стоит допускать полной бесполезности мелких кораблей. Следовало бы вообще не брать Command Point'ов за фрегаты, 1 CP — за эсминцы и 2 за крейсера. Тогда игроки могли бы использовать мелкие корабли хотя бы для патрулирования незаселенных планет (не подпуская колонизационные корабли противника).

9. Наиболее страшной ошибкой дизайнера игры является то, что при существующих правилах количество планет гораздо важ-

нее их качества, поскольку здания сильнее влияют на их производительность, чем параметры самих планет, а на каждой планете можно построить не более одного здания каждого типа. Нередко не имеет значения даже количество населения на планете, если бонус зданий от него не зависит! Например, одна хорошая планета Large Terran (с населением 20 колонистов) дает гораздо меньше науки, чем 10 планет Tiny Toxic (наихудшие планеты в игре — максимальное население 1 колонист), поскольку на каждой планете можно построить Autolab, дающий 30 RP за ход. Бонусы Rich и Artifacts, конечно, имеют значение, но не очень большое.

Наличие героев-администраторов позволяет несколько смягчить это несоответствие (каждый герой может управлять только одной системой, и ему, естественно, лучше поручить систему с хорошими планетами), однако ненамного. К тому же некоторые здания и технологии, кажется, специально введены в игру для уравнивания планет: это, в частности, Biospheres (максимальное население +2) и Advanced City Planning (+5). Интересно, почему биосферы дают одинаковый результат и на Huge Gaia-планете, и на Tiny Toxic? Каким же должно быть «городское планирование» (city planning), чтобы увеличить максимальное население планеты Tiny Toxic в шесть раз?

В результате всего этого основной целью игроков является захват как можно большего количества планет, независимо от параметров их рас, боевых и технологических стратегий. Это, конечно, сильно обедняет игру. На самом деле мертвые планеты могут иметь богатые залежи минералов, но они вряд ли пригодны для размещения фабрик или научных лабораторий. Кроме того, разные расы, очевидно, должны обитать на различных планетах (почему это Silicoid'ы должны гоняться за планетами, похожими на Землю?). Образцовую реализацию всего этого можно встретить в Stars! В этой игре, как и в реальности, домашняя планета расы может давать больше продукции, чем 20 колоний на планетах, едва пригодных для жизни.

Наиболее важным преимуществом МОО2 перед остальными стратегическими играми является дипломатия. Еще в первом МОО дипломатия была реализована просто великолепно, а в МОО2 она стала еще богаче. Многие другие улучшения были с умом заимствованы из других игр (в частности, MOM и VGA Planets) и также обогатили игру.

Несомненной причиной большинства недо-

статков МОО2 является стремление дизайнеров предоставить игрокам возможность игры по модему. Поскольку это требует сокращения времени игры, неизбежно оболванивание и упрощение ее правил. То, что дизайнерам этой игры удалось «втиснуть» правила в жесткие рамки модемной игры и не слишком сильно испортить их (чего не сумели избежать ОЧЕНЬ многие), является крупным достижением.

ГЛАВА 5. КАК СОЗДАЮТСЯ И РАСПРОСТРАНЯЮТСЯ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Создание компьютерных игр — совсем не детская забава. Для того чтобы игры приносили доход, мало хорошего замысла и реализации. Надо еще суметь создать игре рекламу и обеспечить ее сопровождение. Поэтому большинство известных игр созданы крупными фирмами, специализирующимися только на этом.

В крупной фирме игру создают не один и не два человека. В коллективе разработчиков должен быть дизайнер игры, программисты, художники и даже композиторы. В тех играх, где показываются имена всех создателей, можно заметить, что команда разработчиков состоит из 8—10 или даже большего количества людей.

Основная роль в команде принадлежит не программистам, как это часто считается, а *дизайнерам игр*. Их работа самая важная, и производится она раньше всего. Дизайнер определяет, будет ли игра динамической или нет (возможно, в динамической игре будут нединамические вставки, как в ELITE, или наоборот, как в игре Defender of the Crown и многих других). Он выбирает жанр игры, основные правила, систему взаимодействия с пользователем и пр. Удачный дизайн часто позволяет обойтись без красивых картинок и музыки (отличным примером является Ангбанд). Никакие ухищрения программистов, художников и композиторов не могут спасти игру, которая спроектирована неудачно.

Дизайнер должен быть чем-то вроде «ходячей энциклопедии». Он должен очень хорошо разбираться в программировании, чтобы учитывать возникающие сложности еще на этапе проектирования и пытаться избежать их. Дизайнер должен знать характеристики тех компьютеров, на которых должна запускаться игра, вплоть до характеристик графических адаптеров и звуковых плат, чтобы можно было дать четкое задание художникам

и композиторам. Очень часто в процессе создания игры приходится изменять ее сценарий, и это тоже работа дизайнера. Как видно, дизайнер игры является бесспорным руководителем команды.

Собственно говоря, честь создания хорошей игры практически полностью принадлежит ее дизайнеру (даже в намного большей степени, чем честь создания хорошего фильма — его режиссеру, ведь и хороший сценарий, и хорошие актеры тоже значат очень много). Поэтому мы с полной уверенностью говорим о Цивилизации Сида Мейера или Master of Orion Стива Барсиа. Поэтому вся книга, которую Вы уже почти прочитали, посвящена в основном дизайну компьютерных игр. Еще до того, как любая игра поступает на стадию реализации она уже полностью определена не только в замыслах дизайнера, но и документально.

Программирование игр не очень сильно отличается от создания прочих («серьезных») программ. Этот процесс, что бы ни утверждали теоретики, является скорее искусством, чем наукой. Многие фирмы неоднократно пытались превратить своих программистов в «станки», исправно выдающие определенную порцию кода каждый день, но результатом в лучшем случае было кустарное качество программы. В программировании, как и в живописи, бывают ситуации, когда автор должен уничтожить «почти готовое» произведение и начать сначала.

Существует несколько отличий программирования игр от создания прочих программ. Например, игры предъявляют очень жесткие требования к интерфейсу пользователям. Авторы компилятора могут рассчитывать на то, что их пользователи являются программистами и, следовательно, сумеют правильно указать путь к файлу с программой. Создатели игры не должны рассчитывать на это.

Главное же заключается в том, что игру будут оценивать именно по ее внешнему виду, тогда как тот же компилятор — скорее по точности реализации конструкций языка, богатству библиотек и т. д. В настоящее время считается хорошим тоном следовать «общепринятым стандартам» интерфейса так близко, как только можно. Например, система Windows позволяет всем программам использовать стандартные интерфейсные кнопки, поля ввода и пр. В компьютерных играх действует обратное правило: внешний вид должен быть как можно более удобным и привлекательным, и никаких стандартов здесь не существует.

Отсутствие стандартов во многом объясняется тем, что игра почти всегда пишется сразу не для одного типа компьютера, как большинство других программ, а сразу для нескольких. Существует несколько типов довольно популярных игровых компьютеров, и их владельцы составляют значительную долю покупателей любой игры. Это сильно усложняет программирование.

Компьютерные игры чаще других программ используют низкоуровневые методы работы с аппаратурой, чтобы добиться максимальной производительности. Например, в динамической игре по экрану должно бегать сразу несколько фигурок, а добиться этого на некоторых компьютерах очень нелегко. То же самое касается и компьютерной музыки. Крупные фирмы-производители игр имеют несколько «суперпрограммистов», которые занимаются созданием библиотек функций для работы с каждым конкретным графическим адаптером и звуковой платой. Эти библиотеки впоследствии могут использоваться другими программистами фирмы.

Если не считать таких аппаратно-специфических функций, программирование игр проще, чем создание прочих программ. Этому сильно способствует то, что к моменту начала программирования дизайнеры должны составить точные спецификации игры. Каждый программист знает, что четкая постановка задания (то есть определение того, какой должна быть программа), не существует

практически никогда, за исключением программирования компьютерных игр. Кроме того, программирующему игре редко приходится придумывать какие-либо специфические алгоритмы.

«Компьютерные художники» и «компьютерные композиторы» — да есть ли такие профессии вообще? Не знаю, существуют ли они официально, но для создания компьютерной игры требуются именно они. Компьютерный художник должен уметь рисовать не на холсте, а в области экрана, допустим, 100×100 пикселей, которую ему выделит дизайнер. Он должен уметь при этом обходиться 16 (а иногда и 4 или даже 2) цветами. Не нужно создавать шедевров, но требуется, чтобы изображение было легко распознаваемым и красивым. Часто картинка должна «шевелиться», то есть некоторые ее области будут изменяться. Компьютерные художники работают не кистью, а «мышью» в графическом редакторе.

Компьютерные композиторы — еще более редкие профессионалы. Они должны разбираться в различных звуковых платах и уметь использовать поставляемые с ними программы. Кроме того, большинство современных компьютеров имеют только простейшие схемы управления динамиком, но музыка должна играть и на них! Часто программисты используют «фоновую музыку», которая играет, пока персонаж расправляется с ордой монстров. Это также накладывает ограничения на сложность мультипликации, поскольку графика конкурирует с музыкой за процессорное время.

Часто фирмы-разработчики используют обычных художников и композиторов, а созданные ими произведения затем вводятся в компьютер с помощью специальной аппаратуры. Надо отметить, что практически всегда при этом приходится тратить значительное время на «доводку» полученного до нужных характеристик.

С современными достижениями фирм-разработчиков игр в графике и музыке можно познакомиться на примере самых выдающихся игр, приведенных в предыдущих главах, —

Dune II и Civilization. Обе эти игры поддерживают несколько типов звуковых плат, но можно использовать и стандартный динамик IBM PC. В обеих играх можно заметить, что персонажи «двигают губами и глазами». Так как Dune II — динамическая игра, в ней использованы гораздо более сложные графические эффекты.

После того как программа игры написана, она не сразу поступает в продажу, как и любая другая коммерческая программа. Сначала она должна пройти тестирование, чтобы разработчики могли выявить и исправить большинство ошибок.

Ошибка в программе означает, что эта программа будет делать не то, что должна. Ни один программист не в состоянии предусмотреть все ситуации, в которых может оказаться его программа, поэтому, как гласит популярный афоризм, «в каждой программе есть хотя бы одна ошибка». Многие ошибки остаются незамеченными до того, как программа поступит в продажу, и фирме приходится распространять исправленные версии программы.

Дизайнер игры тоже человек и также способен допускать ошибки. Например, если выигрыш достигается слишком легко, то это именно ошибка дизайнера. Такие ошибки надо исправлять сразу же, иначе игра может быть безнадежно испорчена.

Тестирование программы обычно делится на «альфа-тестирование», которое проводится сотрудниками фирмы-производителя игры, и «бета-тестирование», в которое вовлекаются тысячи будущих игроков. После альфа-тестирования большинство серьезных ошибок должно быть исправлено, чтобы пользователи смогли приступить к игре.

Бета-тестирование предназначено для вылавливания тех ошибок, которые возникают в очень редких случаях. Например, в «лабиринтной» игре может быть ошибка, когда персонаж «проваливается» через внешне прочный пол в каком-то конкретном месте. Выстрелы могут не причинять врагу никакого вреда, даже если они метко направлены. Такие ошибки нетрудно испра-

вить, но сначала на них надо наткнуться, и именно для этого в бета-тестировании участвуют тысячи человек. Чем больше людей, тем больше шансов на то, что ошибка будет выявлена.

Солидные фирмы-производители обычно используют бета-тестирование для выявления ошибок не только в программе, но и в дизайне игры. Они просят своих бета-тестеров присылать свои пожелания — чего не хватает в этой игре, что, наоборот, не мешало бы выкинуть и т. д. Если пожелания многих игроков совпадают, то, очевидно, дизайнер игры допустил ошибку. Немногие фирмы отваживаются на ее исправление, но, по крайней мере, эти ошибки учитываются при создании следующих игр.

После того как разработка игры закончена, эту игру нужно продать. Здесь нам надо сначала подробно описать принципы продажи программного обеспечения, так как они сильно отличаются от принципов продажи большинства «обычных» предметов — телевизоров, продуктов питания, автомобилей и пр.

Любая компьютерная программа представляет собой информацию. Ее надо ввести в компьютер, чтобы получить желаемый результат. Если Ваш знакомый купил программу, то можно просто скопировать ее на Ваш компьютер, и она будет работать точно так же. Самое главное, что Ваш знакомый ничего не потеряет при этом — программа будет работать на его компьютере, как и раньше. Так почему же ему не разрешить Вам переписать программу, если это для него ничего не стоит? Кроме того, он заслужит Вашу признательность и сможет рассчитывать на то, что когда-нибудь сам сможет переписать у Вас что-либо интересное.

Итак, все довольны. Достаточно одному человеку купить интересную игру, и она будет переписана его друзьями и знакомыми, затем знакомыми этих знакомых и т. д., распространяясь по странам и континентам со скоростью эпидемии. Но для того, чтобы игру захотели переписать, она должна представлять интерес. Здесь имеет большое значение хорошая графика и музыка. Не менее важно и

«время жизни» игры, то есть время, на протяжении которого в игру играют или хотя бы сохраняют ее про запас. Наконец, принимаются в расчет требования к аппаратуре, необходимые для игры. Можно считать, что игра, занимающая 100 Мбайт на жестком диске, «погибнет» гораздо быстрее, чем игра, занимающая всего 10 Мбайт. Те игроки, которые не обладают соответствующей аппаратурой, не будут копировать игру, и это сильно скажется на скорости ее распространения. Наконец, большое значение имеет язык игры. Не все игроки умеют читать по-английски, а игры, в которых используется французский или немецкий, просто вызывают раздражение.

Однако, если все станут бесплатно переписывать программы, кто же будет их покупать? Фирмы-производители затрачивают большие суммы денег на разработку программ и, естественно, хотят получить прибыль. Поэтому они стараются всячески бороться с копированием их продукции. Допустим, компьютерная игра стоит 50 долларов. Если игрок считает, что она стоит этих денег, он может пойти в магазин и приобрести ее — если, конечно, не найдет знакомого, который уже сделал это. Тогда он, скорее всего, скопирует игру у этого знакомого, а на свои 50 долларов купит другую, и тоже разрешит знакомому скопировать ее. Тем самым фирмы-производители каждой из этих двух игр потеряют по одному покупателю.

Чтобы защитить разработчиков программ, были приняты специальные законы. Копирование программ теперь называется «нелегальным». Другими, не более лестными названиями являются «компьютерное пиратство», или просто «воровство». Однако, как и для многих других законов, этот закон очень трудно заставить выполнять. Кроме того, во многих странах общественная мораль еще не готова приравнять нелегальное копирование программ к воровству. Ведь воровство — это когда законного хозяина лишают какого-нибудь предмета, а что украдено здесь? То, что человек, который мог купить программу, не сделал этого, еще не является воровством. Кроме того, никто не может купить все жела-

емые программы. Одних игр выпускается более сотни в год. Так что нарушителей закона о «компьютерном пиратстве» крайне редко удастся поймать, поскольку копируют практически все.

Другое дело, когда нелегальное копирование чужих программ осуществляется с целью наживы. Некоторые недобросовестные дельцы зарабатывают таким образом крупные суммы. Против них закон предусматривает жесткие санкции, включающие огромные штрафы и сроки тюремного заключения.

Чтобы защититься от нелегального копирования, фирме надо или попытаться помешать ему, или выдержать конкуренцию с ним. Нелегальное копирование можно считать торговцем, раздающим товар бесплатно. По всем законам торговли к победе ведет только одна из следующих двух альтернатив. Если конкурент сбивает цену, можно либо натравить на него мафию (или правительственную комиссию), либо попытаться предложить за дополнительную плату что-то лучшее.

Для запрета нелегального копирования существует много разных методов. Фирма-производитель программного продукта может выбрать один из них, в зависимости от типа программы и компьютера, на котором она должна работать. На рынке есть много различных систем «защиты от копирования».

Программная защита от копирования предусматривает работу программы только при наличии ключевой дискеты либо при совпадении характеристик компьютера, заданных при установке (инсталляции) с текущими. Те пользователи, которые приобрели программу на законных основаниях, получают средства для ее установки, а остальные — нет, и они либо не смогут скопировать программу, либо она не будет работать на их компьютере.

Конечно, любители нелегального копирования (особенно те из них, которые не в состоянии купить программу) не желают мириться с защитой от копирования. Существуют группы программистов-профессионалов (хакеров), которые любят «взламывать» защиту от копирования. После «взлома» программу уже

можно скопировать. Конечно, «взломанные» версии появятся не сразу, но зато они распространятся гораздо шире. Кроме «взлома» защиты, хакеры могут также «расколоть» алгоритм игры (если его желательно скрыть, чтобы было интереснее играть) или даже изменить его (например, в «стрелялках» часто устанавливают бесконечное количество «жизней», что само по себе свидетельствует об ошибке дизайнеров).

Существует много готовых систем программной защиты от копирования, которые защищают программы в автоматическом режиме. Как правило, они уже изучены и взломаны хакерами. Написание собственной программы защиты от копирования может быть сложнее, чем написание самой программы. Кроме того, любая программа, защищенная от копирования, всегда работает менее надежно, чем незащищенная, так как механизм защиты часто использует низкоуровневые и недокументированные возможности компьютера и может приводить к различным неприятностям.

По всем этим причинам в настоящее время практически ни один программный продукт, предназначенный для широкого использования, не защищается от копирования программным способом. Однако компьютерные игры составляют исключение — многие из них требуют ввода пароля. Пароль часто берется из руководства, прилагаемого к игре. Например, программа может потребовать: «Введите слово 4 на строке 11 страницы 15». Конечно, те, кто копирует программу, не могут скопировать вместе ней и руководство, однако есть много других выходов из положения. Можно просто переписать несколько наиболее часто запрашиваемых паролей. Самое же существенное — то, что при этом легальные пользователи вынуждены испытывать неудобства. Можно с уверенностью утверждать, что они ни за что не купят такую программу, если смогут переписать «взломанную» версию без запроса пароля. Примером недопустимой крайности в использовании защиты является игра *Secret of Silver Blades*, в которой разговоры персона-

жей записаны в журнал, поставляемый с игрой. Это выглядит примерно так: игрок говорит с кем-то, а тот ему сообщает: «Смотри содержимое этого разговора в журнале, страница такая-то...».

Аппаратные методы защиты от копирования не столь разнообразны, как программные, зато гораздо более эффективны. Собственно говоря, непробиваемой защиты не бывает, а целью любой защиты является создание такой ситуации, когда противнику (в данном случае хакеру) невыгодно ее «взламывать». Так как работа хакеров не оплачивается, они редко берутся за «взлом» программ с аппаратной защитой — это отнимает много времени и сил.

Наиболее распространенным методом аппаратной защиты от копирования является защита с помощью электронного ключа. Он поставляется с каждым экземпляром программы и содержит секретные алгоритмы, без которых программа работать не будет. Конечно, это является довольно надежной защитой, однако сам электронный ключ стоит от 10 до 50 долларов, что увеличивает цену программы. Электронные ключи также причиняют пользователю неудобства. Часто необходимо работать более чем с одной программой, защищенной электронным ключом, и приходится вставлять целые батареи ключей.

Компьютерные игры чаще используют более простой способ аппаратной защиты — поставляются версии для специальных игровых компьютеров.

Существует несколько моделей популярных игровых компьютеров (например, Nintendo), в которых вообще отсутствует возможность переписывания. Такие компьютеры стоят гораздо дешевле универсальных и имеют специальную клавиатуру и джойстик для игр. Фирмы-производители компьютера, а также многие другие создают для него большое количество игр. Однако почти все такие игры динамические и малоинтеллектуальные, так как компьютер не обладает достаточной мощностью для сложных расчетов. Такие компьютеры не стоит покупать даже из-за их

дешевизны, так как достать хорошие игры для них довольно трудно.

В последнее время широкое распространение получили лазерные диски CD-ROM. На таком диске может быть записано до 600 Мбайт информации, а стоимость собственно диска (если не считать стоимость записанной на нем информации) не превышает 3—4 долларов. Дисковод для таких дисков стоит порядка 100 долларов, но он может только считывать информацию с диска, а не записывать. Аппаратура для записи дисков стоит гораздо дороже — порядка нескольких тысяч долларов. Все это делает диски CD-ROM идеальными носителями для продажи компьютерных игр.

Современные игры могут занимать 200 Мбайт и более. Не каждый может позволить себе освободить 200 Мбайт на жестком диске для игры. Лазерный диск объемом 600 Мбайт снимает проблему раз и навсегда. Уже сейчас многие фирмы выпустили лазерные диски с коллекциями своих лучших игр. Начинают появляться и одиночные игры, занимающие целый диск. К сожалению, пока на большей части этого диска — картинки и музыка. Но скоро мы увидим мегаприключения в огромных галактиках, где количество планет и персонажей будет настолько огромным, что ни у кого не хватит терпения изучить их все. Нелегально скопировать 600 Мбайт практически невозможно, так что фирмы получают огромные прибыли — если, конечно, позаботятся о качестве игры.

Подавляющее большинство современных программных продуктов не защищены от копирования. Это означает, что фирмы-производители выбрали другой способ обеспечения своих доходов. Прежде всего они осознали, что нелегальное копирование делает их продуктам отличную рекламу. Никакая реклама в компьютерных изданиях не может сравниться с собственным опытом или рекомендацией приятеля. Поэтому многие фирмы создают демонстрационные версии своих продуктов, которые не защищены от копирования. Те, кому понравилась программа, могут купить ее и получить весь комплекс ус-

луг, предоставляемых легальным покупателям. Многие небольшие программы распространяются по принципу shareware: если хочешь, можешь заплатить небольшую сумму (порядка 10 долларов), а нет — как хочешь. Авторы таких программ получают деньги «с миру по нитке», зато могут не тратить денег на рекламную кампанию и распространение продукта.

Какие же преимущества получают легальные пользователи перед нелегальными? Программные продукты продаются в ярких коробках, в которых, кроме самих программ и необходимых для их выполнения данных, практически всегда находятся руководства, сильно облегчающие работу с программой. Если в программе обнаружится ошибка, легальный пользователь может обратиться на фирму-производитель, и она пришлет ему исправленную версию. Практически все фирмы предоставляют легальным пользователям старых версий продукта скидку при покупке новых. Наконец, большинство фирм имеет телефонную и сетевую службу поддержки пользователей, куда можно обратиться и получить помощь, если возникнет какая-либо проблема с использованием программы.

Все это практически всегда склоняет пользователей к приобретению программы, если они собираются серьезно ее утилизировать. В противном случае они могут попробовать поработать с нелегальной копией и, если она им понравится, купить эту программу. Защита от копирования применяется, только если фирма не может предоставить услуг, которые бы оправдали цену программы. Иначе защита просто невыгодна, так как она сокращает количество потенциальных покупателей.

Но с компьютерными играми все обстоит по-другому. Конечно, практически каждая игра поставляется с руководством. Однако многие игроки предпочитают самостоятельно разобраться в игре, как в хорошем детективе. Если в игре нашлась ошибка, мало кто станет звонить на фирму. Просто репутация этой фирмы будет подорвана, и пользователь выберет игру какой-нибудь другой. Производи-

тели игр редко могут позволить себе предоставлять скидку пользователям старых версий, так как цены на игры и так достаточно низкие. Некоторые фирмы имеют службу поддержки, где неудачливые игроки могут узнать, что делать в той или иной ситуации, однако ее значение невелико.

Итак, для компьютерных игр обычные методы привлечения покупателей терпят неудачу. Значит, требуется придумать что-нибудь новое. Можно сочинить целый фантастический роман, написать на его тему игру и продавать их в комплекте. Можно давать премию тем игрокам, которые добьются наилучших результатов (конечно, только легальным). Можно разделить игру на «демонстрационную» и «усиленную» и продавать последнюю только зарегистрированным пользователям. Большое значение также имеют сроки предоставления новых игр. Можно давать легальным пользователям право стать бета-тестерами новых игр этой фирмы и тем самым получать доступ к играм более чем на месяц раньше остальных. Кроме того, бета-тестеры обычно получают скидку при покупке игры.

Самое главное, что должны понять производители игр, — это то, что игра должна распространяться как можно более широко. Создать эффективную рекламу компьютерной игре практически невозможно. Игр существует слишком много, и, как мы уже убедились в главе 2, описывать их довольно сложно. Обычно приводится «сюжет» игры, то есть набор героев и стоящих перед ними задач, однако это ни в коей мере не дает информации для принятия решения. Жанр игры, приводимый в рекламе, часто не определен. Например, «ролевыми» называются все игры, в которых персонаж имеет несколько характеристик, тогда как основным является то, какая свобода предоставлена игроку. В следующей главе мы обсудим некоторые показатели, позволяющие описывать игры более точно.

Совершенно особый класс компьютерных игр составляют игры для глобальных информационных сетей. В каждую такую игру мо-

жет играть одновременно большое количество людей, живущих в разных странах. Плата за такие игры начисляется в зависимости от времени игры, и нелегальное копирование невозможно. С другой стороны, игр для глобальных сетей сравнительно мало. Во-первых, написать сетевую программу намного труднее, чем однопользовательскую, а во-вторых, пользователей у таких игр все же меньше. Сетевая игра редко может конкурировать с однопользовательской по качеству графики и звука. Она не предлагает игрокам красочной документации, а в то же время цена игры практически всегда выше. Людям не нравится платить за время игры, это действует им на нервы. Зато, конечно, удовольствие от победы над человеком куда больше, чем над плохо запрограммированным компьютером.

Теперь можно поговорить о некоторых элементах дизайна игры, которые вроде бы не являются частями игрового сценария, но тем не менее оказывают большое влияние на процесс игры. Прежде всего речь пойдет об управлении.

Хорошо ли организовано управление в игре? Да, если игрок может играть, не испытывая неудобства. В динамических играх должна быть возможность регулирования скорости игры. Если игрок не успевает нажать на клавиши, то он будет проигрывать, что не улучшит его настроения. Также совершенно необходим режим паузы — а вдруг у игрока зазвонил телефон?

Управлению в стратегических играх придается огромное значение. Например, Империя сильно проигрывает из-за того, что в ней отсутствуют способы группировать армии и самолеты. Существует игра Carrier Control (Управление авианосцем), которая обладает великолепной трехмерной графикой, но из-за практической невозможности управлять 4 самолетами одной мышью она не получила популярности. В Megatraveller'e игроку даже не сообщается, что враг попал в его космический корабль. Такие примеры можно приводить еще и еще. Непродуманное управление может испортить самую лучшую игру.

Есть ли в игре возможность отключить

звук? Безусловно, большинство игроков не будут этого делать, если, конечно, звук не раздражает их. Однако в одном помещении могут играть несколько человек, и звук их машин будет мешать им всем. Лучше всего, если есть возможность в любой момент включить или выключить звук. Игрок может захотеть отключить постоянно звучащую фоновую музыку (которая к тому же замедляет выполнение других действий, в частности графику) и слушать только звуковые эффекты. Вообще, лучше не вставлять в игру постоянно играющей музыки или дать возможность ее отключить. Музыка, крики, взрывы и т. д. должны сопровождать соответствующие игровые события.

Есть ли в игре Boss Mode режим защиты от начальства? Что ни говори, а наше начальство принадлежит к более старшему поколению, которое не привыкло играть в компьютерные игры. И вообще использование ценных компьютеров для игры приводит некоторых начальников в ужас. И уж практически все не согласны мириться с тем, что их сотрудники тратят рабочее время на игру. Они могут быть правы или нет, в зависимости от ситуации, но профессионально сделанные игры должны учитывать и этот случай.

Лучше всего, если игру можно запустить из системы Microsoft Windows и впоследствии переключаться между ней и какой-нибудь «служебной» программой. Некоторые обладают такой реакцией и спокойствием, что умудряются мгновенно переключаться и делать вид, будто продолжают работу. Так как система Windows получила большую популярность, все современные программы должны позволять запуск из нее, а еще лучше — иметь собственные пиктограммы и даже небольшие утилиты установки игры в соответствующую группу Windows. Лучшей в этом отношении является Dune II, которая имеет красивую пиктограмму.

Если игра не запускается под Windows, то она должна поддерживать «экстренный выход» по какой-либо комбинации клавиш. Некоторые игры не имеют комбинации клавиш для выхода да еще запрашивают подтвержде-

ние на выход. Их создатели явно не подумали о защите от начальства. А ведь даже родители могут (начитавшись идиотской фантастики или по какой-либо иной причине) запрещать своим детям играть на компьютере.

Особенно важный вопрос интерфейса — организация сохранения игры. Если время всей игры составляет более 5—10 минут, то в игре обязательно должна быть возможность сохранения. Сохраняться должна вся информация так, чтобы потом игрок мог начать игру точно с того же самого места.

Сохранение игры вторгается в ее сценарий, хочет того дизайнер игры или нет. Если можно сохраняться в процессе битвы с монстром (как в Ангбанде), то игрок получает возможность проанализировать несколько стратегий боя и выбрать лучшую. Однако если велика роль случайности (тот же Ангбанд, Цивилизация), то можно просто подобрать такую «альтернативную реальность», в которой игрок добивается успеха. Конечно, такие действия на совести игрока, однако хорошая программа не должна подталкивать его к этому. Я имею в виду, что игрок не должен получать большой разницы, загружая один и тот же файл сохранения. В противном случае случайность играет слишком большую роль, и надо сделать игру более детерминированной.

Снова и снова надо повторить, что игрок должен использовать каждый файл сохранения один раз — только для временного прекращения игры, а не для выбора самого лучшего варианта в игре. Это является недостижимым идеалом, к которому надо стремиться. Самыми худшими в этом отношении являются некоторые одноразовые приключенческие игры. В таких играх требуется сохраняться так часто и использовать столько различных файлов сохранения (чтобы в любом случае не пришлось начинать всю игру сначала), что объем файлов достигает нескольких Мбайтов.

Достаточно показательным является использование файлов сохранения в Ангбанде. Начиная играть в эту игру второй раз, я решил не восстанавливаться из старых файлов,

иначе игра стала бы неинтересной. Когда мой персонаж погиб в первый раз, я решил слегка смягчить условия. В результате появилась следующая иерархия «левого» использования файлов сохранения:

1. Восстанавливаться после гибели персонажа.

2. Восстанавливаться после кражи ценных предметов (в Ангбанде воры могут красть любые вещи, которые персонаж носит с собой), а также потери важных посохов и жезлов при перезарядке (совершенно непонятно, неужели недостаточно потери перезаряжающего свитка?). А также и после неисправимой порчи снаряжения (Disenchantment).

3. Восстанавливаться после того, как свитки или снадобья не сработают или сработают недостаточно эффективно. А также после порчи предметов снаряжения кислотой (Acid).

4. Восстанавливаться в процессе битвы, если враг нанес слишком сильный удар, вызвал конфузию или слепоту и т. д. Отслеживать в Wizard Mode, какие уникальные предметы уже были (больше они не появятся, так что упускать нельзя).

5. Много раз повторять «добивание» врага, чтобы «выбить» из него наиболее ценные предметы.

6. Проводить всю игру (или, по крайней мере, самые опасные битвы) в Wizard Mode. Этот режим предназначен для отладки и экспериментирования, в нем можно в любой момент назначить своему персонажу любые ха-

рактеристики, а также показывается повреждение, наносимое каждым ударом, и текущее количество HP у врага.

В зависимости от того, как далеко Вы зашли, сложность игры уменьшается. Можно считать это «разными уровнями игры». Ангбанд дает игроку полную свободу. Можно временно «перейти» на более легкий уровень и вернуться назад. Можно придумать для себя любые правила, которые сделают игру интереснее.

Если такая свобода игрока нежелательна или дизайнер хочет упростить структуру файлов сохранения, можно позволить сохраняться только в специально отведенных для этого местах. Например, в Elite можно сохраняться только на станциях, в Uncharted Waters — в церквях, которые есть не в каждом порту. Конечно, этот вариант возможен, только если персонаж игрока путешествует по игровому миру. Стратегические игры должны позволять сохраняться в любой момент (или, по крайней мере, на каждом игровом ходу).

Некоторые игры ограничивают доступное игроку количество файлов сохранения. Так, в Uncharted Waters их пять, в Цивилизации — четыре, в Ангбанде — всего 1. Тем не менее игрок всегда может «обмануть» программу, если перепишет эти файлы в другое место, а потом при необходимости восстановит. Дизайнер игры должен учитывать подобные трюки.

ГЛАВА 6. ЧТО ТАКОЕ «ХОРОШО» И ЧТО ТАКОЕ «ПЛОХО»

В этой главе мы должны попытаться определить, ПОЧЕМУ одни игры популярны, а другие (подчас созданные той же фирмой и даже тем же дизайнером) — нет. Для этого нам придется обратиться к математике и психологии. Даже если изложенные ниже идеи покажутся Вам глупыми, это может заставить задуматься над вопросом определения качества компьютерных игр.

Почему люди вообще играют в компьютерные игры? Это в значительной степени зависит от личности играющего и типа игры. Однако вполне возможно выделить некоторые часто встречающиеся причины:

1. Чтобы убить время. Представим себе, что служащий целыми днями сидит за компьютером, причем его начальство требует, чтобы он непременно сидел на рабочем месте в рабочее время. Вполне может быть, что ему просто нечем заняться или его служебные обязанности заключаются, допустим, в готовности что-либо отремонтировать, ответить по телефону и т. д. Некоторые люди в таких ситуациях читают книги или слушают музыку, но при этом им не удается сделать вид, будто они работают, и их безделье разлагает дисциплину. Компьютерные игры никому не мешают и намного более занимательны.

Какие игры требуются таким людям? Годятся практически любые. Однако предпочтение отдается либо тем играм, в которые можно сыграть очень быстро (если времени на игры недостаточно или часто приходится отрываться), либо, наоборот, очень длинным и огромным по размерам (если безделье длится месяцами).

Необходимо еще раз напомнить производителям игр, хотя мы и говорили об этом в предыдущей главе, о том, что людям, играющим на работе, обязательно требуется возможность отключения звука и какое-нибудь

средство для обмана начальства. Очень плохо, если при входе начальника игрок должен перезапускать операционную систему (а некоторые игры блокируют и это!). Без сомнения, предпочтение будет оказано играм, имеющим эти возможности.

2. Чтобы отдохнуть и снять напряжение. Для этого нужны небольшие игры как по размеру, так и по времени игры. Обычно это динамические игры, например «ралли», «стрелялки» или головоломки типа «тетриса». В эти игры играют практически все — каждый имеет пару игр такого типа на всякий случай. Фирма Microsoft отлично поняла это и предоставляет со своей операционной средой Windows две подобные игры — «Солитер» (карточный пасьянс) и MineSweeper, описанный в 3 главе.

Без сомнения, среди этих игр много истинных шедевров. Не так легко создать интересную компьютерную игру, рассчитанную на 10 минут. Но фирма-производитель практически никогда не получит большой прибыли, продавая такие игры (кроме игр для игровых компьютеров, которые невозможно скопировать). Дело в том, что такие игры не покупаются. Мало кто способен ощутить необходимость в новой игре для снятия напряжения, а доктора пока не обладают достаточной квалификацией, чтобы рекомендовать их. Поэтому крупные фирмы практически не производят такие игры.

3. Чтобы повысить свой авторитет среди окружающих. Если вся Ваша фирма (семья, класс, группа и т. д.) увлечена какой-либо игрой, то любой, кто сумеет добиться в ней мало-мальски значительного успеха, сможет повысить свой авторитет.

Для этого необходима игра, требующая немалого интеллекта. Возможно, группа подростков сможет уважать кого-то за быстроту реакции и точность нажатия клавиш, необхо-

димых в динамических играх, но чаще всего такая игра просто не сможет распространиться так широко, чтобы успеху в ней стали завидовать. С другой стороны, если Вы вдребезги разнесли новую шахматную программу, с которой больше не может справиться никто, можно не сомневаться, что Ваш авторитет повысится.

Но все же шахматы — не лучшая игра для этой цели. Убедившись в своей неспособности, остальные просто бросят ее. Здесь нужна очень привлекательная и внешне простая игра, но требующая глубокого изучения правил. Очень хороши приключенческие и особенно ролевые игры. Главное, чтобы игра завоевала популярность в группе, а на чем основывается популярность, мы сейчас и обсуждаем.

Все рассмотренные выше причины НЕ-ИГРОВЫЕ, то есть они не зависят от жанра игры и ее внутреннего мира. Игровые причины намного более важны. Несколько упрощая, можно сказать, что основной причиной игры является стремление получить подкрепление. *Подкрепление* — это психологический термин. Психологи открыли, что каждый человек нуждается в положительных эмоциях. Если ничего хорошего не происходит на протяжении продолжительного времени, это может привести к психическому расстройству. То, что приносит положительные эмоции, и называется подкреплением.

Да, каждая компьютерная игра — великолепное средство получить нужное подкрепление. Если подкрепления не хватает, мозг автоматически начинает его искать и преувеличивает даже самые маленькие радости (а также приглушает самые тяжелые беды). Превосходной иллюстрацией этого процесса является «Один день Ивана Денисовича» Солженицына. Конечно, большинство из нас не живет в условиях ГУЛАГа, но и нам часто не хватает подкрепления. Компьютерная игра открывает перед нами новый мир, причем хорошие игры специально спроектированы так, чтобы доставлять удовольствие.

Разумеется, эмоции у разных людей разные. То, что может доставить радость одному, другого только расстроит. Но, поскольку каждый сам выбирает для себя игру, опасность «побочного эффекта» лекарства невелика. Разумеется, «передозировка» может привести к опасным последствиям. Наверняка скоро появятся душевнобольные, неспособные вырваться из притягательного мира компьютерных игр. Однако злоупотребление компьютерными играми не более опасно, чем злоупотребление любыми другими лекарствами. Специально написанные компьютерные игры будут способны вылечить некоторые психические заболевания, так как они перемещают играющего в свой мир.

Теперь можно обсудить, какого рода подкрепление получают игроки непосредственно в игровом мире. Следует отметить, что это подкрепление во многом индивидуально, однако большинство людей проявляет сходные реакции. Итак, можно выделить следующие типы:

1. Ощущение собственной значимости. Каждая игра написана для того, чтобы в нее играли люди. Поэтому большинство игр предоставляют игрокам значительный контроль над игровым миром. Разумеется, далеко не все люди занимают значительные посты. Многие из них в жизни вообще ни на кого не влияют, а вынуждены только подчиняться. Вместе с тем жажда лидерства заложена в каждом из нас матерью-природой, и невозможность управлять хоть кем-нибудь (или чем-нибудь) способна привести к тяжелому расстройству.

Компьютерные игры идеально подходят для «осуществления» стремления к власти. Нет таких игр, которые делали бы игрока настолько незначительным, каким он может быть в реальном мире. Каждая игра позволяет ему управлять либо одним персонажем, либо целой командой, кораблем, самолетом или даже целым государством. Удовольствие получается даже не от достигнутых успехов, а от самой возможности управления.

И все же есть несколько игр, которые со-

вершенно не приносят чувства собственной значимости. Это, например, Тетрис. Вряд ли кто-нибудь почувствует себя важной персоной, «переловив» тысячу или десять тысяч фигурок. Обычно, чем более разнообразные средства управления предоставляются игроку и чем больше моделируемый игрой мир похож на реальный, тем более сильное чувство собственной значимости дает эта игра. Хорошим примером могут послужить многие стратегические игры, например Империя.

Вместе с тем существуют игры, которые способны наносить удары по самолюбию игроков. Если игрок пытается добиться хоть какого-то прогресса в игре, допустим, на протяжении месяца, но все его попытки заканчиваются крахом, то это не может не сказаться на его самолюбии. В большей степени это относится к приключенческим играм, но существуют и некоторые стратегические игры, в которых просто невозможно определить стратегию успеха (если она вообще есть). Хорошим примером являются высшие уровни Цивилизации. Поскольку игрок не видит своих врагов и карту, он не может выбрать верную стратегию, а такой стратегии, которая была бы пригодна во всех случаях, не существует. Опытным игрокам остается пробовать стратегии одну за другой, восстанавливая игру, но, так как враги поступают случайным образом, не помогает и это.

2. Опынение боем. Не секрет, что абсолютное большинство любителей компьютерных игр принадлежит к мужскому полу. А в каждом мужчине есть стремление победить, уничтожить врага и тем самым доказать всем (и себе самому) свое геройство. Но опынение боем берет свое начало гораздо глубже, восходя к животным инстинктам наших предков. Бой в компьютерной игре не имеет таких опасностей, как реальный, и требует намного больше думать, так что он очень полезен для «выпускания пара».

Конечно, наибольшее опынение боем способны доставить динамические игры. Такие игры, как серия DOOM, хорошие «стрелялки», авиационные и космические имитаторы,

предлагают практически реальный бой. Однако многие игры других жанров, даже нединамические, также имеют боевые эпизоды («аркадные вставки»), причем здесь в ход часто идут заклинания (например, серия Eye of Beholder).

Чтобы заставить игрока испытывать опынение боем, надо реализовать бой достаточно красивым. Вражеские объекты должны двигаться естественно. Они должны представлять собой реальную угрозу, иначе с ними неинтересно сражаться. Наконец, сам бой должен быть динамическим, а действия игрока давать немедленный эффект, в том числе и визуальный. Наконец, желательно, чтобы игрок мог не только стрелять, но хотя бы, кроме этого, уклоняться или защищаться от врагов.

3. Непосредственное подкрепление со стороны игры. К этой категории относится любая похвала герою или управляющему им игроку. «Уж сколько раз твердили миру, что лесть гнусна, вредна, да только все не впрок». В жизни мы привыкли к тому, что получаем похвалы за «хорошее» поведение. Естественно, и компьютерная игра должна стремиться следовать этому правилу, тем более что реализовать это совсем несложно.

На практике это означает, что если игрок чувствует, что заслужил похвалу, то он должен ее получить. Представьте себя в положении героя, спасшего принцессу и не заслужившего за это даже пары теплых слов, — ведь это ужасно! Подобная ситуация могла бы произойти в жизни, но авторы компьютерных игр не имеют права допускать этого, и даже лишняя похвала — делу не помеха, если конечно, она уместна.

Персонажам компьютерной игры не возбраняется и ругать игрока. Более того, только такого поведения и следует ожидать от персонажей, враждебных игроку. Если враг ругается, значит, игрок уже успел изрядно навредить ему, и такая брань воспринимается, как музыка.

К разряду непосредственного подкрепления со стороны игры относятся также картинки, звуки и целые мультфильмы, демон-

стрируемые в ключевых моментах игры. Многие игры имеют «финальные сцены» — длинные и красивые мультфильмы, предназначенные для вознаграждения победившего игрока.

Ничего удивительного в том, что такой конец в основном используется в «одноразовых» играх: он служит также некоторой компенсацией за то, что после этого игра становится ненужной. Это, конечно, недостаточная компенсация, но лучше, чем ничего.

4. Удовлетворение любопытства (получение информации об игре). Человека, начинающего играть в новую компьютерную игру, можно сравнить с разведчиком, высадившимся на незнакомой планете. Более того, любопытство игрока гораздо более сильно, так как он знает, что игру делали специально для него, и создатели стремились к тому, чтобы она была как можно более интересной и занимательной. Поэтому ему не терпится побыстрее исследовать игровой мир.

Мы уже говорили, что все игры можно разделить на «одноразовые», в которые второй раз играть неинтересно, и многоразовые, в которые можно играть несколько раз. Эти два типа игр значительно различаются по способу предоставления информации игроку.

В приключенческих одноразовых играх получение информации о том, как поступать в каждой конкретной ситуации, является основной целью игры. В таких играх информация бесценна, и добыть ее очень трудно. Ведь как только игрок получит всю информацию, необходимую для выигрыша, игра для него станет неинтересна.

В многоразовых играх информация куда более разнообразна. Например, в Ангбанде игрока будут интересовать характеристики оружия и снаряжения, действие заклинаний, типы врагов и т. д. Вся эта информация нужна ему для успешных действий не только в этот раз, но и в следующий. При этом игра может выдавать ему некоторое начальное количество информации, необходимое для начала игры, а все остальное он будет изучать сам. Игрок практически ни-

когда не имеет всей интересующей его информации, но, чем больше он узнает, тем легче ему будет играть в следующий раз, и это служит отличным стимулом для исследований.

Многоразовая игра должна содержать как можно больше информации. Дело в том, что игрок никогда не бросит понравившуюся игру, пока не изучит ее в достаточной степени. Если принципы игры очень просты и их легко определить, то игроку нечего исследовать в этой игре, и она будет брошена, если другие ее достоинства исчерпаны. По этой же причине игра должна выдавать информацию «порциями». Например, в Ангбанде есть 10 рас и 6 профессий, причем каждая комбинация расы и профессии приводит к значительным отличиям в характере игры (хотя некоторые подобные комбинации невозможны).

5. Удовлетворение от приобретения вещей. Некоторые ученые утверждают, что обезьяна только тогда начала превращаться в человека, когда стала сохранять (а не только использовать) инструменты. Страсть к накопительству полезных вещей совершенно естественна и часто планируется дизайнерами игр.

Типы этих вещей могут сильно различаться от игры к игре. Ролевые игры дают игрокам возможность подобрать своим персонажам все оружие и снаряжение. Кроме этого, в каждой подобной игре есть очень много магических предметов, артефактов, книг и т. д. В таких играх часто есть магазины, чтобы игрок смог оценить виды, цены и характеристики имеющихся предметов, а также купить или продать их. Обычно в магазине нельзя купить наиболее ценные предметы (иначе вся игра свелась бы к добыванию денег), так что за ними приходится побегать.

Разновидностью «предметов» являются и боевые единицы в стратегических играх. Например, постройка линкора в Цивилизации — большое достижение (если, конечно, у противников его еще нет). В игре *Uncharted Waters* самые ценные «предметы» — это корабли.

Чем ценнее доставшийся игроку предмет, тем большее удовольствие испытывает игрок при его получении. Разумеется, после этого он не захочет и смотреть на подобные предметы, которые не так хороши, как полученный. Хорошая игра должна обеспечивать постепенное получение все лучших и лучших предметов. Можно заставить игрока выполнить какие-либо сложные действия, чтобы получить предмет, тогда радость при его получении будет еще сильнее.

6. Удовлетворение от улучшения характеристик. Вещи могут иметь очень большое значение, но все же их в любой момент можно продать, снять, сменить и пр. Характеристики персонажей в ролевых играх не могут изменяться по желанию игрока. Это делает их особенно ценными. Для придания характеристикам большей значимости следует обеспечить немедленное улучшение игровых качеств персонажа при увеличении его характеристик. Например, в Ангбанде при увеличении CON немедленно повышается количество HP. INT или WIS влияют на количество маны, DEX — на AC, STR — на максимальную переносимую массу, To-Hit и To-Dam, кроме того, STR и DEX вместе влияют на количество ударов за ход. Все это будет мгновенно изменено при модификации соответствующей характеристики.

Разные игры имеют разные схемы повышения характеристик. В Wizardry 7 основные характеристики могут быть увеличены только с повышением уровня. Однако в этой игре основное значение имеют различные способности (skills), а влияние основных характеристик не так заметно. Кроме того, Wizardry 7 заставляет игрока изменять профессии своих персонажей, что каждый раз приводит к падению характеристик. В Ангбанде характеристики могут быть повышены только с помощью соответствующего снадобья, зато несколько таких снадобий могут поднять их до максимума независимо от расы и профессии персонажа.

Создателям ролевых игр следует обеспечить ценность характеристик персонажей. Они должны оказывать серьезное влияние на

игру. Повысить характеристики должно быть непросто. Можно ограничить степень возможного повышения: например, все характеристики могут быть увеличены не более чем на 3 единицы. Это заставит игрока тщательнее создавать персонажи.

7. Радость выбора. Многим нравится рассматривать толстые каталоги фирм, торгующих по почте, и планировать будущие покупки. Покупатель примерно знает, что могут ему дать предлагаемые товары, и каждый из них ему в какой-то степени нужен, но имеющаяся сумма денег не бесконечна. Надо определить, какие вещи оправдывают свою цену, а какие нет и сколько денег требуется оставить про запас. Никакая математическая теория не способна предоставить общее решение этой задачи: что же купить?

В компьютерных играх часто встречаются магазины, в которых можно купить различные вещи. При этом игрок, как и в реальной жизни, свободно распоряжается своими деньгами. Можно тратить все найденные деньги на лучшее оружие и снаряжение, которое позволит достичь большей боеспособности (и, следовательно, получать больше денег). С другой стороны, можно копить деньги на самые ценные предметы. Найденные или отобранные у врагов предметы можно продавать, если они не нужны.

Любой магазин предоставляет игроку сильную радость выбора важных игровых предметов. При этом магазины также стимулируют изучение характеристик этих предметов (надо же знать, что покупаешь!) и тем самым сильно повышают любопытство игроков. В одноразовых играх магазины еще надо найти, причем, добравшись до одного из них, игрок не знает, каковы будут другие магазины, какие предметы он просто найдет и т. д. Во многих играх следует также принимать в расчет массу предметов (максимальная масса, которую может переносить персонаж, ограничена) и их применимость (очень часто маги, например, не могут надевать тяжелую броню, а священники — брать в руки острое оружие. В свою очередь, и бойцы нередко

неспособны использовать магические предметы). Магазины предоставляют пищу для исследований игры и повышают ее привлекательность.

Особую прелесть игровых магазинов составляет то, что покупки в них не сопряжены с таким риском, как в реальных. При покупке в реальном магазине хоть сколь угодно сложной и дорогой вещи (например, компьютера) покупатель должен полностью изучить рынок, выбрать нужную конфигурацию, предусмотреть возможности расширения да еще позаботиться о том, чтобы он оказался исправным. И все равно часто оказывается, что где-то допущена ошибка и компьютер не обеспечивает ожидаемых характеристик. В игровом магазине достаточно сохранить игру и попробовать «в деле» все предлагаемые предметы (не потому ли все чаще стали продавать сложные товары с гарантией возврата денег в течение 30 или даже 60 дней, если покупка не понравилась?). Кроме того, деньги в игре зарабатываются гораздо более интересным путем, чем в жизни, — собиранием кладов и уничтожением врагов.

Не следует злоупотреблять предоставлением игроку выбора, особенно если он не может впоследствии изменить свой выбор. Во многих одноразовых играх можно либо нажать кнопку, либо нет, причем нажимать надо далеко не всегда. Необходимость такого выбора только раздражает. Если игроку предоставляется выбор, то надо дать ему и информацию, необходимую для правильного выбора, иначе выбор превращается в раздражающий перебор вариантов. В некоторых играх встречаются комбинации кнопок и рычагов, причем игрок должен подобрать единственно правильную. Если игра не дает игроку информации о правильной комбинации, то ему приходится перебирать все варианты, что ужасно скучно.

8. Радость творчества. Некоторые игры настолько гибкие, что позволяют игроку определить очень многие параметры игрового мира. Ярким примером является Империя, позволяющая создавать собственную карту игры. Не-

понятно, почему так мало игр имеют эту возможность. Ангбанд является единственной известной мне ролевой игрой, в которой можно самому создавать оружие и снаряжение (да и то только в специальном режиме для экспериментирования).

Одним из важнейших принципов, используемых при создании игр, является следующий: «Дайте игроку настроить себе игровой мир по желанию». Чем больше возможностей творчества у игрока, тем выше качество игры. В принципе, любую одноразовую игру можно сделать многократной, если дать игроку возможность самому создать карту, оружие, врагов и т. д.

9. Удовлетворение чисто человеческих чувств. Произведением искусства является все, что способно вызывать какие-либо эмоции, и, чем сильнее эти эмоции, тем лучше произведение. Компьютерная игра также является произведением искусства и тоже подчиняется этому правилу.

Компьютерные игры могут возбуждать различные чувства: гнев, жадность, зависть, стыд, жажду мести, даже любовь и ревность. «Хороших» или «плохих» чувств не бывает. Чем сильнее чувства игрока, тем более реален для него игровой мир. Очень трудно планировать, какие чувства будет вызывать тот или иной момент игры, однако опытный дизайнер должен обязательно учитывать и это.

Возбуждать чувства к персонажам игры надо с умом. Если от игрока требуется спасти принцессу, то желательно, чтобы он мог хотя бы увидеть ее в заставке (странно, но некоторые игры пренебрегают этим). Вызвать ненависть к врагам гораздо легче. Враг может красть у игрока деньги и вещи (как в Ангбанде), портить снаряжение, ругаться — словом, делать все, чтобы испортить игроку удовольствие. Дружественные персонажи, наоборот, должны давать игроку вещи, деньги, информацию и т. д. Тогда игрок действительно испытывает двойное наслаждение, спасая друга из вражеских лап.

Теперь мы можем сформулировать критерий качества компьютерной игры. Он доста-

точно прост и очевиден. *Хорошая игра, как и всякое выдающееся произведение искусства, живет намного дольше, чем плохая.* Можно не сомневаться, что через несколько десятков лет будут созданы музеи компьютерных игр, где люди будущего смогут не только посмотреть, но и поиграть в то, во что играли их предки.

Определить время, на протяжении которого игру будут помнить, не так легко. Оно зависит от двух параметров: времени жизни данной игры и активности ее распространения.

Время жизни компьютерной игры определяется отдельно для каждого игрока. Это то время, на протяжении которого игрок либо играет в данную игру, либо просто держит ее под рукой в постоянной готовности. Для однократных игр время жизни практически никогда не превосходит *время игры* (так называется длина отрезка времени между началом новой игры и ее выигрышем). Если время игры слишком велико (а существуют приключенческие игры, которые можно разгадывать годами), то игрок просто бросает игру, не добившись выигрыша. Многократные игры могут иметь намного более длинную жизнь. Обычно они «умирают» либо потому, что игрок уже получил из них всю интересующую его информацию и теперь может заранее предсказать ход игры, либо просто «от старости», потому что аппаратура, на которую они были рассчитаны, морально устарела. Однократная игра редко живет более нескольких месяцев, тогда как многократная может привлекать интерес годами.

Фирмы-производители должны рассчитывать время жизни своих игр, хотя бы для того, чтобы успевать вовремя выпускать новые игры этих же серий (если задумывалось выпустить серию игр). Конечно, они принимают в расчет приближенное среднее время жизни, так как не имеют возможности получить соответствующие данные для каждого игрока, однако при проведении бета-тестирования им следует также собрать статистику по этому очень важному показателю.

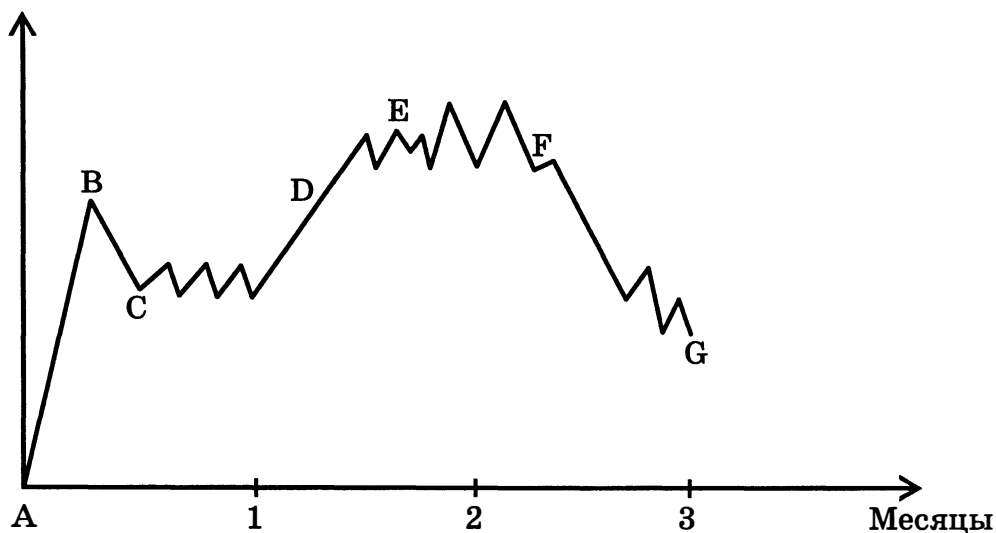
Активность распространения игры можно определить как скорость увеличения коли-

чества играющих. Она зависит от многих параметров, например от эффективности рекламы, от требований к аппаратуре (лучше всего, если игра может запускаться даже на слабом компьютере, но поддерживает лучшую графику и звук на более мощном) и от примененной защиты от копирования. Наверняка имеет значение также и качество документации. И конечно, чем больше магазинов продают игру, тем легче желающим ее купить (а не скопировать).

Как же добиться хорошего качества новой компьютерной игры? И время жизни игры, и активность ее распространения зависят от того, *какое подкрепление и в какой форме эта игра предоставляет игрокам.* Несмотря на то что получаемое подкрепление всегда индивидуально, есть возможность предугадать и рассчитать наиболее типичные реакции. Крупные фирмы-производители игр должны не просто раздавать своим тестерам анкеты с вопросами по этому поводу, а организовать психологическое исследование с участием небольшого их числа, так как многие мелкие радости и печали очень быстро забываются. Такое исследование должно проводиться до широкомасштабного бета-тестирования, чтобы была возможность исправить некоторые «мелочи», способные испортить игрокам удовольствие.

Можно создать своеобразный график, по одной оси которого будет отмеряться время игры, а по другой — настроение игрока. Эта функция не будет постоянно возрастать даже для самой лучшей игры, так как следует принять во внимание и забывчивость. Можно утверждать, что при получении подкрепления на этом графике будет наблюдаться скачок, после которого настроение будет постепенно падать. Наказания (противоположность подкреплений) также встречаются в играх и будут отмечены на графике скачками настроения вниз.

В качестве примера я могу привести только графики собственного настроения. Для первого примера отлично подойдет Ангбанд, так как впечатления от этой великолепной игры останутся со мной надолго.



Точка А в самом начале графика соответствует настроению игрока в тот момент, когда он получил игру в свое распоряжение. Обычно информация о хорошей игре распространяется гораздо быстрее, чем сама игра. Многие зависит и от рекламы, и от количества бета-тестеров фирмы-производителя. На этом графике точка А соответствует началу координат, так как я совершенно ничего не знал об игре, когда получил ее. Репутация новой игры очень важна. Чем она выше, тем быстрее игра распространяется. Уважение окружающих к победителю игры очень сильно зависит от ее репутации. Конечно, никакая реклама не может спасти явно неудачно спроектированную игру, зато неизвестность вполне может погубить любую.

Линия АВ соответствует периоду изучения документации. Надо отметить, что документация Ангбанда великолепна уже только потому, что она объясняет используемую в игре систему боя и список команд. Мне приходилось видеть некоторые ролевые игры до Ангбанда, но смысл параметров STR, DEX, INT и всех остальных всегда оставался тайной, что, конечно, не давало в полной мере насладиться игрой. Документация Ангбанда объяснила все коротко и ясно.

Особенную радость доставляло предвкушение всех сокровищ, которые лежали в ла-

биринте. Документация содержала описание основных типов магического оружия и снаряжения, а также многих уникальных предметов. Однако не все уникальные предметы были описаны, а некоторые из них неполно или неправильно, так что исследование их реальных свойств было очень интересной работой.

Многие игровые моменты затронуты в документации только вскользь, намеками. Например, про заклинания и молитвы не было сказано практически ничего, тогда как они очень важны. С другой стороны, вся информация, необходимая для применения всех предметов, в документации была. С точки зрения информативности документация Ангбанда является образцом. Она сообщает игроку все об игровом интерфейсе, многое об основных принципах игры (оставляя немало для самостоятельного исследования) и совсем мало о том, что игрок знать и не должен, пока не встретится с этим в игре (например, информация о заклинаниях, о способах атаки врагов и т. д.).

Линия ВС соответствует начальному этапу игры. На этом этапе настроение игрока уменьшается, так как никаких отличных вещей, о которых говорилось в документации, он не получает. На этом этапе приходится экономить деньги, которые достаются нелегко. Игрок еще не может идти глубоко, так как

его уровень недостаточно велик, но этот уровень повышается довольно быстро, и соответствующий период сравнительно недолог.

Точка С примерно соответствует моменту, когда игрок находит свой первый артефакт (обычно это Фиал Галадриэль). Переходя на более высокие уровни, игрок находит больше вещей, денег и врагов, за которых дают опыт. Большое значение имеет и то, что игрок имеет полную свободу действий, а бой, несмотря на текстовой режим, гораздо реальнее, чем во многих других играх, так как во время боя игра не переключается в специальный режим.

Линия CD описывает средний этап игры. На этом этапе настроение игрока в общем растет, так как он получает все больше полезных предметов, осваивает заклинания и убивает многих именных врагов. Увеличивается также умение игрока: он запоминает систему команд и способен управлять своим персонажем быстро и эффективно. Игрок также узнает многое из того, что не было описано в документации.

Точка D примерно соответствует моменту, когда игрок обнаруживает, как активизировать отладочный режим Ангбанда (Wizard Mode). Это позволяет ему исследовать игру. Я обнаружил в этот момент многое, о чем не подозревал, — например, что сведения об уникальных предметах, приведенные в документации, неверны и неполны.

Линия DE описывает тот этап игры, на котором игрок получает много хороших предметов и может опуститься гораздо глубже, чем раньше. Примерно в это же время он находит первые «нестандартные» магические или священные книги. Опыт здесь набирается довольно быстро.

Точка F представляет собой момент, когда игрок достигает последнего, 50-го уровня. Как видно на графике, на линии EF период роста и падений настроения увеличивается, так как ценные вещи и именные враги попадают гораздо реже, зато их значение больше. Наиболее важны самые редкие книги.

После этого, до самого выигрыша, который отмечен точкой G, настроение игрока имеет тенденцию падать, так как подкрепления

слишком редки и на сцену выходит скука. Существует довольно долгий период, в течение которого опыт уже не нужен, но для боя с Морготом еще недостаточно предметов. Как только необходимое снаряжение собрано, Моргот убивается, однако на этом кончается и игра, так что у игрока нет причин стремиться к этому, когда он играет не в первый раз. Несомненно, это является недостатком игры.

Исследовав полученные графики для различных игр, можно определить, что те игры, которые считаются хорошими, с помощью подкрепления разного типа поддерживают хорошее настроение игрока. Мозг быстро привыкает к однотипным подкреплениям и слабее реагирует на них, поэтому подкрепление желательно иметь разнообразным. Кроме того, подкрепление не должно даваться слишком часто мелкими порциями, лучше соблюдать интервал не менее нескольких минут, но повысить силу подкреплений.

К наказаниям следует относиться с осторожностью. Каждый раз, когда игра наказывает человека, ему необходима информация о том, что вызвало наказание и как избежать этого в дальнейшем. Нельзя забывать о том, что игры должны доставлять удовольствие, и, если настроение игрока хоть раз опустится ниже критической для него отметки, он навсегда бросит эту игру.

Не менее интересен и график получения игроком информации об игре в зависимости от времени игры. В отличие от графика настроения, где время измеряется только для одной игры, информация получается на протяжении всего времени жизни игры, причем ее количество постоянно увеличивается. Лучше, если игрок обладает некоторой информацией об игре еще тогда, когда только собирается купить или скопировать ее. Именно поэтому люди часто покупают одну за другой игры, составляющие серии. Большая часть их правил не меняется, и поэтому игроки точно знают, о чем идет речь. С другой стороны, в каждой игре должна быть загадка, и она должна кое-что скрывать от игрока.

Как и в случае с подкреплением, информация должна получаться не непрерывно, а

скачками. Во многих играх найденные предметы еще надо «идентифицировать», чтобы определить их характеристики. Этот принцип можно расширить также на встречные персонажи (дать игроку возможность определить, друзья это или враги, а также их характеристики), двери, стены и т. д. Чем сложнее система характеристик персонажей, оружия, снаряжения и прочих предметов, тем больше информации она содержит и тем больше времени требуется на то, чтобы изучить ее полностью. Ангбанд, например, даже имеет специальный отладочный режим (Wizard Mode), в котором игроки могут поэкспериментировать с различными предметами его мира. Если игра имеет руководство, часть информации, необходимая для начала игры, должна содержаться там. Однако не стоит сразу выкладывать все и тем самым лишать игрока возможности докопаться до этого самому.

Для большинства нединамических игр немалое значение имеет также *степень свободы* игрока. Сначала надо определить «количество игровых измерений». «Измерение» — это один из основных параметров игры, но при этом ни одно из «измерений» не должно прямо зависеть от других. Например, в Цивилизации измерениями можно считать текущий игровой год, количество денег, количество населения, процент недовольных, скорость развития наук и скорость производства. Можно представить себе любую ситуацию этой игры как точку в полученном шестимерном пространстве, а всю игру как линию из подобных точек — «линию игры».

Чем больше таких «измерений» в игре и чем больше разнообразие линий игры, приводящих к выигрышу, тем большую свободу имеет игрок. Математики могут выразить «разнообразие линий» в удобных для себя терминах, а большинство наших читателей поймет это и так. Например, в данном случае можно выиграть, опираясь преимущественно на науку, а можно — на торговлю и войну. Это и есть подлинная свобода действий.

Почему же качество новых игр не улучшается со временем? Дело в том, что это не всегда выгодно фирмам-производителям игр.

Они заинтересованы в том, чтобы создание игр обходилось как можно дешевле и происходило как можно быстрее. Сегодняшнее состояние рынка не позволяет даже за отличную игру, которая может «прожить» годы, брать намного большую цену, чем за грубо слепленные однодневки. Этим и объясняется пристрастие многих фирм к сериям одноразовых приключенческих игр. После того как созданы основные правила всей серии, пишутся специальные инструментальные средства, которые позволяют выпустить несколько похожих игр очень быстро. По сути дела, те редакторы карт, предметов и врагов, которые должны были поставляться с одной игрой, «зажимаются» фирмой и не отдаются игрокам даже после того, как продажа всей серии закончена!

Такая ситуация на рынке не нова. Неоднократно бывало так, что производителю выгоднее выпускать дешевую и некачественную продукцию, чтобы она быстро изнашивалась и тогда потребители будут вынуждены покупать снова. Чтобы победить такую точку зрения, нужно только одно — конкуренция. В настоящее время выпускается не так много компьютерных игр, а хороших из них совсем мало (опытные фэны знают все высококачественные игры наперечет). Сама профессия «дизайнер компьютерных игр» официально не признана, и дизайнеров не готовит ни одно учебное заведение. Но ситуация постепенно меняется, компьютеры становятся дешевле, и в скором времени качество игры выйдет на первый план. Хорошая игра очень сильно поднимает престиж выпустившей ее фирмы, что обеспечивает продажи последующих игр лучше всякой рекламы.

Ниже приводятся некоторые советы дизайнерам компьютерных игр различных жанров. Так как игры разных жанров — совершенно разные игры, эти советы приведены для каждого жанра отдельно. Однако кое-какие рекомендации, уже неоднократно упоминавшиеся, стоит формализовать еще раз.

а) Не делайте одноразовых игр. Как бы хороша ни была одноразовая игра, время ее жизни практически никогда не может срав-

ниться с временем жизни лучших много-разовых игр, таких как Цивилизация. Серия одноразовых игр может принести больший доход, чем одна многоразовая, но вряд ли способна пережить ее. Если на «прохождение» одноразовой игры требуется немного времени и усилий, она будет пройдена и забыта; если много — брошена и забыта. Одноразовая игра никогда не дает игроку достаточной свободы действий. Он должен сделать все то, что от него требуют авторы игры; может быть, в разном порядке, но должен. Это вряд ли может вдохновить игрока.

Некоторые одноразовые игры (например, Wizardry 7) настолько сложны, что практически никто не смог «пройти» их в одиночку, без посторонней помощи. Как ни странно, это обстоятельство не только увеличило популярность Wizardry, но и перевело ее из разряда игр на персональном компьютере в головоломку международного масштаба. Те, кто смог пройти в том или ином месте, с удовольствием натаскивали остальных, используя различные информационные сети. Однако большинство игроков просто бросили эту игру, и многие из них вряд ли соблазнятся Wizardry 8.

б) Сделайте игру как можно более гибкой. Предоставьте игроку больше параметров и установок. Если в игре есть карта, дайте игроку возможность отредактировать ее и создать собственные. Практически каждая игра должна иметь несколько уровней сложности, чтобы пользователь мог сначала выиграть на более простом, а потом перейти на сложный.

в) Продумайте, в какой последовательности игрок должен получать информацию об игре, чтобы она оставалась интересной как можно дольше. Если игра многоразовая, то можно каждый раз слегка изменять игровые правила по случайному числу. Я пока не знаю ни одной игры, в которой бы использовался такой подход. Например, в этот раз чаще встречается один тип монстров, а в следующий — другой. В этот раз данный персонаж — союзник, а в другой раз — враг. Основная цель изменения правил — заставить игрока менять свою стратегию в каждой новой игре, что значи-

тельно увеличивает интерес. Это в полной мере использовано в Цивилизации — стратегия полностью зависит от карты и расположения других цивилизаций (вот только ни карты, ни сведений о противниках игрок не получает, хотя такой режим обязательно должен был присутствовать). Часто даже небольшое изменение способно превратить одноразовую игру в многоразовую.

г) Ведите таблицу рекордов, даже если на первый взгляд критерий начисления очков неочевиден (как в Цивилизации). Игрок должен знать, за что и как начисляются очки, чтобы стремиться к рекордам. Дух соперничества во многих игроках так силен, что они не могут терпеть, если чье-то имя в таблице рекордов стоит выше их собственного. Кроме того, рекорд — это как раз то, чем можно похвастаться перед друзьями, и показатель умения игрока. Если встречаются два фаната Цивилизации, каждому из них достаточно назвать цифру своего рекорда, и становится ясно, кто из них «круче».

Фирма-производитель игры может (и должна) организовать соревнование «на рекорд» между легальными пользователями этой игры. Победители получают широкое признание, что гораздо важнее любых призов. Главное, чтобы весь смысл игры не заключался только в счете (как во многих «стрелялках»), вместе с тем достичь высоких рекордов должно быть трудно.

д) При разработке игры всегда возникает соблазн вставить в нее как можно больше деталей, повышающих реализм этой игры. Однако далеко не все подобные добавки действительно стоит вставлять в игру. Подумайте: насколько данная добавка усложнит интерфейс? Может, она сильно увеличит размер игры? И вообще, насколько эта деталь связана с основными правилами игры?

Здесь в основном речь идет о выборе *необходимого уровня абстракции*. Например, многие ролевые игры совсем не содержат еды (более высокий уровень абстракции). В Ангбанде она есть, хотя с тем же успехом ее могло и не быть, так как еда стоит дешево и всегда доступна. Но вот в игре Dungeon Hack еду

можно только находить в лабиринте, так что выиграть на самом сложном уровне может только священник, имеющий заклинание Create Food. Совершенно ясно, что еду вставлять не стоило ни в одну из этих игр. Или уж реализовать ее, как в игре Dark Heart of Uukrul, — в ней еда просто ограничивает время между посещениями магазина, причем стоит недешево.

Наиболее четким примером того, как надо выбирать уровень абстракции, является игра Master of Orion фирмы SimTexh. С самого своего появления эта игра неявно соперничает с Цивилизацией, причем одерживает победу именно потому, что в ней нет ничего лишнего, такого, что только усложняло бы игру. В Цивилизации же, напротив, лишнего очень много. Прежде всего, настроение населения сделано явно неудачно. Очень трудно рассчитывать результаты действий игрока (например, смены правительства). Приходится следить за производством еды, продукции, денег, науки, роскоши и загрязнения, что совсем непросто и не доставляет особого удовольствия. В то же время наиболее интересные части игры — наука, боевые единицы и дипломатия — развиты недостаточно.

Чтобы оценить, правильно ли выбран уровень абстракции, можно прибегнуть к следующему способу. Сначала следует выделить все операции, которые должен производить игрок, а затем определить, какой процент общего игрового времени уходит на выполнение каждого типа операций и насколько различные операции интересны для игрока. Для чистоты эксперимента будет лучше, если таким анализом займется не дизайнер игры, а кто-нибудь другой. Анализ часто приводит к необходимости вставить в игровой интерфейс автоматическое выполнение скучных операций или даже к полной переделке дизайна.

Очень хорошим примером является игра Colonization фирмы Microprose (дизайнер Сид Мейер). В ней требуется управлять колонией из нескольких городов, причем каждый город может производить несколько видов продукции (всего около 20 типов продуктов); некоторые виды сырья в дальней-

шем можно перерабатывать и продавать. В каждом городе есть колонисты, которые могут работать либо в окрестностях города, либо в одном из его зданий. Существует около 30 типов колонистов — лесорубы, фермеры, рыбаки и т. д. Желательно, чтобы каждый колонист работал «по специальности».

Colonization получила некоторую известность (ведь за ней стоит фирма MicroProse, и все ожидали Цивилизации-2), но не поднялась выше 5—6-го места в хит-парадах и была быстро забыта. Дело в том, что практически всю игру приходится только перевозить товары и колонистов из одного места в другое. Здесь нет ни приличных боевых действий (кроме морского пиратства), ни развития технологий, ни налогов — ничего, что является «гвоздем» многих стратегических игр. Одна игра занимает не день-два, как в Цивилизации, а целую неделю, и 80% этого времени уходит на управление перевозками. Следовало бы сделать перемещения абстрактными и позволить задавать «грузопотоки» (например, перевозить из данного города по 10 единиц данного товара в другой город каждый ход) и «пассажиропотоки» (назначить на пустующее место колониста, которого еще нет, и первый появившийся колонист нужного типа автоматически появится на нужном месте).

Следует также отказаться от графических и звуковых излишеств, если они не согласуются с оформлением всей игры. В этом как раз повинен Master of Orion, в который вставлена надоедающая анимация процесса посадки транспорта на планету. Во-первых, эта игра и так занимает 12 Мбайт, что вряд ли увеличит ее время жизни, а во-вторых, именно в этом месте программа игры иногда «зависает».

Ниже обсуждаются *РАЗЛИЧНЫЕ ЖАНРЫ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР*. Может быть, не все приведенные советы заслуживают внимания, но если Вы планируете написать игру, то они могут привести Вас на интересную идею.

Спортивные игры. Этот жанр малоперспективен, так как вместо игры можно посмо-

треть настоящие спортивные передачи по телевизору, которые наверняка окажутся более интересными. Но все же кое-что можно придумать.

Прежде всего, моделировать следует только популярные виды спорта. Это означает, что игра, моделирующая прыжки в длину, вряд ли будет популярна. Да и чем тут управлять игроку? Сокращением мышц спортсмена?

Если Вы выбрали командный вид спорта (футбол, баскетбол, бейсбол и т. д.), то надо обеспечить максимальную естественность изображения и действий игроков. Поэтому откажитесь от распространенной схемы управления, когда игрок должен переключаться с одного члена команды на другого.

Используйте методы ролевых игр. Создайте систему параметров игроков, например скорость передвижения без мяча и с мячом, точность удара с разной дистанции, выносливость, физическая сила, рост (особенно для баскетбола) и т. д.).

Обеспечьте игроку возможность «тренировки» членов команды, чтобы они «научились» взаимодействовать друг с другом. Во время игры игрок может быть «тренером»: отдавать приказание со скамейки запасных и делать замены. Введите в игру большинство известных спортивных «звезд» и позаботьтесь, чтобы их характеристики примерно совпадали с реальными. Дайте игроку возможность создавать новые персонажи.

Если же выбранный вид спорта одиночный (например, теннис или гонки), то можно дать игроку непосредственное управление в динамическом режиме. Следует позаботиться о качестве графики и звука. Чем ближе имитация к реальности, тем лучше.

Головоломки. Если Вы сами придумали не динамическую головоломку, то никакие советы Вам не нужны. Создать интересную головоломку очень трудно, а научить этому — невозможно.

Если же Ваша головоломка динамическая, подумайте хорошенько: а какова в ней роль динамики? Если динамика введена только для того, чтобы заставить думать быстрее, это мо-

жет быть разумно. Однако не допускайте ситуации, когда скорость нажатия на клавиши также станет критическим параметром. Такие игры, может, и развивают скорость реакции, но приводят к преждевременному износу клавиатуры. Обязательно вставьте возможность изменения скорости игры.

Логические игры (игры с полной информацией). Здесь главным является качество игры компьютера. Никому не нужна программа, которую очень легко обыграть. Кроме того, игрок должен иметь возможность установить уровень игры компьютера.

Если речь идет о распространенных играх (шахматах или шашках), то полезно также встроить небольшой дебютный справочник, чтобы игрок мог узнать, какой дебют он играет, а также снабдить его некоторым количеством партий для комментария. Компьютер может показывать обдумываемый ход, а также подсвечивать «слабые поля» и т. д. Необходимо обеспечить возможность сохранения игры в любой момент.

Азартные игры практически исчерпали себя.

«Стрелялки» должны стать более интеллектуальными за счет введения разнообразного оружия и защиты. К ним также должно применяться непреложное «правило сохранения»: если игра продолжается более 5 минут, в ней должна быть возможность сохранения игры. Также необходима вероятность паузы (приостановки игры) и отключения звука, чего часто нет в этих играх.

Пусть враги станут не такими многочисленными, зато более опасными. Они должны не только уничтожать игрока, но и воздействовать на него другими способами, например замедлять его движения, ослаблять огонь, искривлять траекторию и пр. Конечной целью является практическое выведение игры из жанра «стрелялок»!

Тренажерные игры должны как можно точнее моделировать управление каким-нибудь средством передвижения. Однако, если система управления упрощена по сравнению с прототипом, игра обычно делается только лучше. Ярых фанатиков авиации, например,

не так много, а всем остальным явно не понравится то, что они не в состоянии совершить посадку на «точной» копии самолета.

Если моделируется управление космическим кораблем, то следует сделать его как можно более удобным. Поскольку «прототипов» нет, ничто не сковывает свободу фантазии дизайнера.

Экономические игры. При создании экономической игры дизайнер не должен ограничиваться только финансовыми операциями, как во многих играх раннекомпьютерной эпохи. Экономика включает в себя производство, транспорт, настроение рабочих и многое другое. Хорошим примером экономической игры является Sim City, которая пережила несметное количество более красивых и более новых игр.

В современных экономических играх практически всегда надо что-либо строить. Стратегия игрока состоит в том, чтобы выбрать, что, в каком месте и когда строить. Часто в игру вставляется научное развитие, которое позволяет строить более ценные объекты. Для придания игре динамизма полезно вставить управление движущимися предметами (например, поездами и кораблями, перевозящими товары).

Граница между чисто экономическими и общестратегическими играми весьма условна. Можно считать все игры, в которых есть дипломатия и военные действия, неэкономическими. Часто выделяют жанр военных игр (wargame), в котором военные действия занимают основное место (к нему можно отнести Империю). В наше время чисто военных игр очень мало, поэтому они вместе со «смешанными» военно-экономико-политическими играми попали в класс стратегических игр.

Стратегические игры. В этом жанре мы уже имеем бесспорный образец для подражания — Цивилизацию Сида Мейера. Это, конечно, не значит, что никакая другая стратегическая игра ее сможет ее превзойти, однако сделать это не так легко.

Стратегическая игра может требовать от игрока развития науки, усиления военной мощи, увеличения производства, завоевания

пространства и т. д. Требуется составить такие правила игры, чтобы игрок не мог ограничиться, допустим, развитием науки, а после этого легко разгромить всех врагов. Оптимальная стратегия игрока должна зависеть от игровой обстановки, меняющейся при начале каждой новой игры, иначе игра будет близка к одноразовой.

Наиболее ответственным при проектировании новой игры является выбор степени случайности и степени абстракции в игре. Например, в Цивилизации степень случайности слишком высока. Враги могут напасть или не напасть, и это зависит от случая. Случайна и производительность некоторых типов поверхности (например, Grassland). И самое главное, слишком большое значение имеет начальное расположение цивилизаций. Правильно подобрать степень случайности непросто, однако в любом случае случайные события не должны слишком сильно влиять на стратегию игры.

Степень абстракции показывает, насколько детализирован игровой мир. Например, в той же Цивилизации продукция определяется в абстрактных единицах. Можно было бы сделать, чтобы клетка с нефтью производила нефть, холмы — металл и чтобы на производство каждого предмета требовалось определенное количество разных минералов. Но нужно ли это? Это только усложнило бы игру, не увеличив ее привлекательности. С другой стороны, не помешало бы заимствовать из Империи принцип боя, при котором корабль способен победить врага, но получить при этом несколько НР, которые можно починить в любом порту. Следует выбирать такой уровень абстракции, чтобы было легко управлять, но интересно играть. Уровень абстракции Цивилизации во многих областях практически оптимален.

Научное развитие следует прорабатывать наиболее тщательно. В Цивилизации есть древо наук, причем каждую науку можно развивать только после изучения предшествующих ей наук. Стоит отметить, что количество «научных единиц», требуемое для развития науки, зависит скорее от текущей эпохи, чем от самой науки. Кроме того, каждая цивили-

зация имеет возможность получить любую науку. Очевидно, такая схема слишком абстрагирована. В игре Master of Orion технологии разделены на 6 областей, причем игрок может указать процент ресурсов, отводимых на работу в каждой области. Каждая технология требует вполне определенной суммы денег на изучение, но после этого еще некоторое количество ресурсов может уйти на освоение, причем это количество определяется случайным образом. Наиболее фундаментальный принцип науки в игре состоит в том, что каждая раса может развивать не все существующие в игре технологии. Это делает выгодным технологический обмен между разными расами.

Наименее устоявшейся областью является дипломатия. В Цивилизации дипломаты способны выполнять разнообразные шпионские задачи, а вот дипломатия реализована довольно неуклюже. Даже для того чтобы просто встретиться с лидером другой цивилизации, надо послать к нему дипломата (который обходится недешево), несмотря на наличие посольства. Цивилизация, на которую совершил нападение более сильный сосед, должна обратиться за помощью ко всем своим союзникам. Но в игре даже нет такого понятия, как союз. Заключенный мир, может быть нарушен в любой момент без объявления войны.

Как и наука, дипломатия в игре Master of Orion реализована неплохо. В зависимости от отношения к игроку другой расы можно заключить пакт о ненападении либо союз. Без пакта враг нападает без предупреждения; если пакт установлен, он обязан денонсировать его (не обязательно до нападения), при этом, если отношение расы осталось неплохим, пакт можно перезаключить; наконец, союз подразумевает полное отсутствие нападений и совместное участие в войнах.

Такая важная область, как торговля, в большинстве современных игр либо вообще не реализована, либо реализована слишком абстрактно. Следует допустить возможность торговли практически всеми объектами в игре. Например, в Цивилизации можно было бы

торговать кораблями и самолетами. Подобная торговля увеличивает важность дипломатии.

Обучающие игры не должны пытаться вытеснить учебник или учителя. Задача подобных игр состоит совсем в другом — пробуждать интерес. Я помню, как в процессе игры в Pirates! внимательно изучал в атласе карту Карибского моря. Star Control II может надолго запечатлеть в памяти игрока названия многих звезд и созвездий. The Incredible Machine фирмы Sierra On-Line позволит игроку провести эксперименты с силой тяготения и давлением воздуха. Этот список можно продолжать очень долго.

Главное при проектировании обучающих игр — сделать игру как можно более интересной. Не следует пытаться «впихнуть» в игрока большее количество учебного материала. Игра — не учебник. Ее цель — привить интерес к данной области науки. Тогда обучаемый сам возьмет учебник и прочтет его.

Военные игры обычно интересны только в том случае, если правила игры очень аккуратно разработаны и отлажены. Не должно быть боевых единиц, значительно превосходящих все остальные единицы по всем параметрам. Иначе все будут играть только этими войсками, и игра станет менее интересной.

В основном при разработке военной игры следует продумать следующие типы правил:

а) Базовая система боя. От чего зависит результат боя? Сила армий, дальность их ударов и т. д. Надо решить, будут ли в игре Hit Points (HP), как в Империи, или боевые единицы будут сразу уничтожаться, как в Warlords. Надо решить, каждая ли единица имеет строго фиксированную силу удара против всех врагов (как в большинстве игр) или в игре хранится таблица силы удара одних боевых единиц против других. Кроме того, если в игре есть города или заводы, производящие армии, то надо предусмотреть правила их захвата, причем защитники обычно получают преимущество. Каждая игра имеет собственную уникальную систему боя, которая в значительной степени определяет успех игры.

б) Правила движения армий. Прежде всего надо определить, какие типы земной поверх-

ности будут присутствовать на карте. Минимальный набор, очевидно, составляют вода, земля и города, как в Империи. Корабли могут передвигаться только по воде, наземные силы — только по земле, а воздушные — где угодно. Если видов наземного ландшафта больше (например, в Warlords, где есть еще горы, леса, болота и т. д.), то необходимо точно определить скорость движения различных боевых единиц по разному ландшафту.

в) Правила производства армий. Армии могут просто покупаться за деньги (как бы они ни назывались), но тогда количество денег и их прирост должны быть ограничены. В любом случае игрок может построить не более определенного количества армий за единицу времени. В большинстве игр разные города (заводы) имеют различную производительность. Желательно, чтобы была возможность развития производства. Многие игры также требуют дополнительного развития для производства наиболее сильных боевых единиц.

Боевая игра должна заставлять игрока думать. Плохо, если обладающая преимуществом сторона легко одерживает победу. Хорошая игра требует от игрока как точной стратегии (развитие производства, направление ударов, выделение сил для защиты), так и верной тактики (например, линкоры должны сопровождать авианосцы, по отдельности они действуют не так эффективно).

Очень хорошо, если одна сторона не видит боевые единицы другой, пока они не подойдут достаточно близко. Это позволяет ввести в игру еще и правила видимости, что повышает разнообразие. Стороны должны позаботиться о разведке и построить для этой цели специальные боевые единицы. Разведка имеет большое значение, так как от точности имеющейся информации зависит правильность военной стратегии. Некоторые игры даже не показывают неразведанные участки карты. По-моему, эту возможность следует включать как опцию, предоставляя выбор игроку.

Военная игра очень часто моделирует какую-либо реальную войну. Если это так, то следует стремиться к тому, чтобы и результаты сражения между разными типами бое-

вых единиц были близки к реальным. Более того, и дальность видимости, и скорость производства также должны по возможности быть близкими к реальности. В этом случае игра становится более интересной, а также полезной для изучения истории.

Приключенческие и ролевые игры. Эти два жанра игр объединены потому, что их бывает довольно трудно различить. Многие игры претендуют на звание ролевых, на самом деле находясь гораздо ближе к приключенческому жанру. Если игра ролевая, то игрок может улучшать параметры своего персонажа, а не только разгадывать игровые головоломки, что привело к росту популярности ролевых игр. Поэтому в ближайшее время большинство таких игр будут называться ролевыми, а к «приключенческим» начнут относить примитивные динамические «бродилки» типа Prince или «чистые» приключенческие игры (например, King's Quest). Прочитав Приложение А, читатель, надеюсь, научится отличать ролевые игры от приключенческих.

Основным правилом при проектировании таких игр должно быть стремление к разнообразию. Сколько различных типов монстров в игре? Сколько различных типов брони, щитов, оружия? Сколько в игре заклинаний? Чем больше все эти параметры, тем лучше. Однако, для того чтобы играть было интересно, этого еще мало. В игре должны быть хороши сами принципы использования оружия, снаряжения и заклинаний. Например, принцип брони в Wizardry намного лучше, чем в Ангбанде, так как нужны все предметы снаряжения высокого качества.

Мы уже говорили, что хорошие игры не должны быть одноразовыми. Ангбанд, где каждый уровень генерируется заново при входе на него, представляет другую крайность. Если уровень «не нравится» игроку, он может просто сходить по лестнице вверх и вниз, и уровень будет переделан. Представляется разумным следующий принцип: в начале каждой игры генерируется случайное число, которое и определяет все игровое пространство. Карта генерируется по этому числу. Такой подход исключает необходимость

хранения карты и обеспечивает, что она будет другой в каждой новой игре.

Ролевые игры можно разделить на командные и одиночные, в зависимости от количества персонажей, которыми управляет игрок. Каждая схема имеет свои преимущества и недостатки. Если персонаж один, то игроку приходится быть очень осторожным, так как нет других членов команды, которые могли бы помочь в трудную минуту (вплоть до оживления погибшего персонажа). С другой стороны, в команде может быть до 6 человек, и управлять ими в бою очень нелегко.

Бой может вестись либо с переходом в особый боевой режим, либо без него. Если в команде более 1 человека, то очень трудно реализовать бой без перехода в боевой режим, а бой без специального режима имеет много преимуществ. Прежде всего, врага можно заметить издали и подготовиться к бою либо убежать. Кроме того, обе стороны могут использовать окружающую обстановку в бою. В Ангбанде можно, например, поставить защитную руну, на которую нельзя ступить врагу, и заманить его к этой руне. Опять же, призраки в Ангбанде могут проходить сквозь стены, и многие из них невидимы, некоторые другие монстры даже ломают стены на своем пути. Одни типы монстров замечают игрока издали, а другие не видят даже вплотную. Все это было бы невозможно, если бы бой проходил в отдельном режиме.

Чтобы игроку было интересно играть несколько раз, надо обеспечить разнообразие параметров персонажей. При этом, чем больше персонажей в команде, тем больше шанс на подбор «идеальной» команды, и после этого играть во второй раз будет незачем. Таким образом, следует предпочитать схему Ангбанда (один персонаж и бои в том же режиме, что и передвижение).

Обычно есть возможность выбора расы и профессии персонажа. Следует обеспечить, чтобы каждая раса и каждая профессия придавала персонажу уникальные свойства, которые нельзя получить никаким другим способом, по крайней мере, на ранней стадии игры. В Ангбанде, например, гномов нельзя

ослепить, у дунаданов снизить CON и т. д. Тогда игроки будут тщательно выбирать персонаж, и в идеале количество возможных комбинаций свойств будет равно количеству возможных комбинаций расы и класса. В Wizardry и многих других играх существуют предметы, которые может использовать только представитель определенной профессии и/или определенной расы и даже пола. Достаточно ввести подобные ограничения для некоторых уникальных предметов, и игра уже будет сильно зависеть от выбора персонажа.

Ни в коем случае нельзя использовать принцип смены профессии, подобный принятому в Wizardry 7. Это полностью обесценивает профессии. Стоит ли подбирать их, если можно сменить в любой момент? Непонятно также, почему персонаж при смене профессии сохраняет свои заклинания, но теряет силу, ловкость и т. д.

Разнообразные предметы в игре также должны иметь свою ценность. Пусть перед игроком стоит проблема выбора: какой предмет надевать? Для этого предметов должно быть много, а места для них — мало (не стоит следовать примеру Might & Magic, где можно надеть сразу 10 колец). Если предметов мало и они несущественно отличаются друг от друга, то игрок просто надевает лучшее из того, что удастся найти, а игра теряет в интересности.

Кроме обычных предметов, должны быть магические, обладающие различными свойствами. В Ангбанде каждый предмет может обладать одним из 15—20 магических свойств, характерных именно для этого типа предметов. Это, конечно, сильно разнообразит игры.

В ролевой игре обязательно должен быть магазин. Лучше всего, если есть возможность зайти в магазин в самом начале игры — это позволяет игроку оценить разнообразие игровых предметов и их примерную цену.

Монстров следует подбирать так, чтобы в бою с ними требовалось применять самые разные стратегии. Одни могут лучше уничтожаться огнем, другие — холодом. Некоторые могут иметь настолько прочную броню, что их

нельзя убить обычным оружием, а другие, наоборот, устойчивы к магии. Одни двигаются быстро, другие медленно либо вообще не двигаются. И так далее. По разнообразию монстров и их характеристик Ангбанд еще долго останется непревзойденным.

Разнообразие оружия также следует уделить особое внимание. В Ангбанде любое оружие берется в одну руку, даже двуручный меч, и при этом можно использовать щит. Длинное оружие выделено, но не имеет никаких отличий в радиусе действия и типе атаки. Wizardry 7 может дать в этом отношении Ангбанду сто очков вперед (см. описание этой игры).

Метательное оружие несправедливо дискриминировано в большинстве ролевых игр. Оно практически никогда не наносит врагу такого повреждения, как оружие ближнего боя. Если учесть и то, что для луков и арбалетов требуется запас стрел, которые расходуются, то станет ясно, почему они практически никогда не используются.

Метательное оружие всегда требовало осо-

бого умения. Попасть мечом во врага сможет каждый, а вот стрелой — нет. Зато опытный лучник (а тем более арбалетчик) убивал врага с первого выстрела, причем стрела пробивала любые доспехи. Персонаж должен иметь навык в стрельбе из лука («Bows») и при высоком его значении попадать чаще.

Чтобы «реабилитировать» луки, достаточно создать очень сильные стрелы, которые будут наносить большие повреждения. Так как они расходуются, игрок будет беречь такие стрелы и использовать только в самых тяжелых боях. Можно также изменить способ воздействия стрел. В отличие от удара мечом, стрела застревает в теле врага, и такая рана заживает очень нескоро. Можно сделать, что при попадании враг начинает терять по несколько HP каждый ход, пока не вытащит стрелу (эффект, сходный с отравлением). Наконец, можно ввести вероятность того, что противник будет убит одной стрелой (в жизненно важную точку), которая должна возрастать с ростом мастерства лучника.

ПРИЛОЖЕНИЕ А.

КОНЦЕПЦИЯ РОЛЕВЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

В последнее время ролевые компьютерные игры (RPG) приобрели огромную популярность. Одной из основных причин этой популярности является то, что ролевые игры дают играющим пищу для ума, тогда как во многих других играх думать практически не приходится. Кроме того, ролевые игры не так монотонны, как многие стратегические игры (например, в большинстве военных игр много игрового времени уходит на простое перемещение армий). Наконец, ролевые игры неистощимы на сюрпризы для играющих: в любой момент могут напасть монстры, за каждым углом могут лежать сокровища и т. д.

Для фирм-производителей компьютерных игр ролевые игры также очень выгодны. Стоит один раз разработать общие правила игры, и можно выпустить целую серию игр с одинаковыми правилами, но разными сценариями, монстрами и предметами. Если игроку понравилась первая игра из серии, то он наверняка купит и следующие, что обеспечивает фирме стабильный доход, недоступный для производителей игр других жанров.

Однако, несмотря на широкую популярность ролевых игр, мало кто способен дать точное определение этого жанра. Название «ролевые» должно означать, что игрок выступает *в роли* персонажа игры (либо целой группы персонажей). Это определение позволяет отсеять такие игры, как имитаторы самолетов, танков и подводных лодок, карточные и большинство спортивных игр, поскольку персонаж игрока в них практически не присутствует.

Вместе с тем существует большая группа игр, подходящих под определение «ролевых», но, по негласному соглашению, ролевыми не являющихся. Это приключенческие игры (Adventure Games). Да, во многих приключенческих играх существует персонаж, управляемый игроком, однако этот персонаж «нежи-

вой». Он виден на экране, и игрок может заставить его передвигаться, однако он не имеет никаких характеристик, отличающих его от остальных персонажей игры. Эти характеристики не имеют значения, поскольку смысл игры заключается в том, чтобы суметь пройти в нужные места и найти нужные предметы. Если бы на экране вместо фигурки персонажа был простой курсор мыши (что и реализовано в некоторых «приключениях»), смысл игры ничуть бы не изменился.

Наиболее серьезным отличием «чистых» приключенческих игр является ориентация на «загадки». Чтобы выиграть такую игру, надо правильно решить большую часть «загадок». Если игрок видит развилку, то он должен пойти направо, иначе погибнет. Откуда ему это знать? Загадка! При встрече с рыбаком надо попросить у него удочку, которая понадобится позже. Откуда игрок узнает, что ему понадобится удочка? Неважно, главное, что есть «загадка». Самое плохое в таких играх то, что достаточно не справиться с одной «загадкой», и можно считать игру проигранной, даже если это последняя «загадка» в игре.

Между ролевыми и приключенческими играми нет четкой границы. Однако если всем понятно, что такое «чистая» приключенческая игра (например, серии игр Space Quest и King's Quest фирмы Sierra), то мало кто способен указать «чистую» ролевою игру. Практически каждая игра, в которой персонаж игрока имеет хотя бы несколько характеристик, рекламируется как ролевая, даже если эти характеристики не оказывают большого влияния на характер игры. В результате игроки не доверяют рекламе и прислушиваются только к советам друзей либо покупают игры у фирм с прочной репутацией.

Ниже мы рассмотрим несколько наиболее популярных ролевых игр и, возможно, пой-

мом, какими же свойствами должна обладать игра, чтобы ее можно было без колебаний признать ролевой. Возможно, читатель и сам хорошо понимает это, но тогда возникает вопрос: почему же этого не понимают дизайнеры игр?

1. Игровой мир

Ролевая игра позволяет игроку свободно путешествовать по игровому миру. Это означает, что игровой мир задан в виде карты, на которой есть различные места (локации), и игрок может относительно свободно перемещаться из одной локации на другую. Доступ в некоторые места может быть затруднен (например, в горы или в болота), в других местах могут водиться опасные монстры, но все же игрок может туда пройти (если его персонаж умеет ходить по горам, по болотам и способен справиться с монстрами). Свободный доступ закрыт только в немногие важные места — его преграждают двери, которые надо взломать или подобрать ключ, секретные кнопки, открывающие стены, и т. д. Если игрок не может пройти в такое место, он знает, что надо найти ключ, секретную кнопку или договориться с кем-нибудь.

В качестве контраста надо показать структуру игрового мира в «приключенческих» играх. В них каждая локация имеет свою картинку, и с нее можно перейти на другие, «соседние» локации. Однако общее количество таких «экранов» не превышает нескольких сотен, тогда как в настоящих ролевых играх десятки тысяч локаций. Кроме того, чтобы игра имела какой-то интерес, для прохождения с экрана на экран требуется постоянно решать «загадки». Как мы уже говорили, четкой границы между ролевыми и приключенческими играми нет: чем больше свобода передвижения игрока, тем больше оснований причислить игру к ролевым, и наоборот.

Разные ролевые игры помещают игроков в разные миры. Как правило, игровой мир буд-то скопирован из старых сказок и современной фэнтези. В нем есть города и замки, пещеры и башни, руины и шахты, и все это населяют воины, маги, священники, жулики и

множество самых разнообразных монстров. Однако есть и «космические» игры, например, *Megatraveller*, в которых персонажи составляют команду космического корабля, а на планетах сражаются с врагами и охотятся на животных. Несомненно, возможны самые разные фантастические и нефантастические миры, в которых будут проходить ролевые игры. Сказочные миры наиболее популярны потому, что ничем не ограничивают дизайнеров игр. В сказке может быть что угодно — например, любое оружие, магия, враги, расы и профессии персонажей.

Игровой мир обычно тесно связан со всеми остальными элементами игры. Например, если на карте есть горы, то у персонажа может быть навык *CLIMBING*, определяющий его умение лазить по горам. В этом могут помочь специальные предметы (веревка, молоток, веревочная лестница). Чтобы передвигаться по воде, надо уметь плавать (*SWIMMING*). Для взлома замков также нужен специальный навык (*LOCK PICKING*) или набор отмычек. Каждый тип монстров в игре населяет определенные области (например, гномы живут в горах, а эльфы — в лесу).

Разные игры по-разному относятся к своим игрокам. Наиболее четко это проявляется на примере информации, которая предоставляется игроку. Создатели многих старых игр (например, *Eye of Beholder*), похоже, считали, что полное отсутствие автоматической карты в игре делает игру интереснее. На самом деле это всего лишь заставляет игроков рисовать карту вручную, что вряд ли улучшит их настроение. Современные игры, как правило, имеют автоматическую карту, на которой изображаются все известные игроку локации (однако, например, в игре *Dark Heart of Uukrul* наиболее важные области на карту не наносятся). Заставлять игрока рисовать карту вручную просто некрасиво, тем более что игровая карта может выполнять и другие полезные функции (например, в игре *Realms of Arkania* можно автоматически переместиться на любое известное место карты).

Качество игровых головоломок наконец-то начало вызывать справедливые нарекания.

Игровой головоломкой обычно называется нестандартное место в игре, в котором надо выполнить определенные действия для того, чтобы пройти в важные места или получить полезные предметы. Это может быть секретная дверь, выглядящая почти как обычная стена, рычаг, открывающий дверь, ниша в стене, в которую нужно что-нибудь положить, и т. д.

Создатели некоторых игр, кажется, настолько самоуверенны, что полагают, будто игроки способны месяцами разгадывать их головоломки. Во многих играх, например, встречаются комбинации из нескольких рычагов, и от игрока требуется найти правильную комбинацию их переключения, чтобы открыть дверь. Легко подсчитать, что при 4 рычагах возможных комбинаций будет уже 16, а кое-где встречается и 8 рычагов, что дает целых 256 комбинаций! На перебор всех комбинаций уходит много времени, но, главное, это невыносимо скучно!

Однако скучный перебор вариантов — это еще далеко не самое худшее. Хуже всего, когда один неосторожный шаг может привести к катастрофическим последствиям и необходимости восстанавливать игру или даже начинать ее сначала. Этим грешат даже лучшие игры (например, в Wizardry 7 фирмы Sir-Tech достаточно пройти в Nyctalinth'e на кладбище, не имея THERMAL PINEAPPLE, и выйти оттуда будет невозможно, хотя игрок может обнаружить это только через несколько дней игры). Такие «головоломки» только нервируют игрока. Лучше всего придерживаться принципов «игрок всегда может попасть туда, где он уже был» и «любую нерешенную головоломку можно вернуть в исходное состояние».

Дизайнер любой ролевой игры должен задать себе вопрос: что важнее — правильное развитие характеристик персонажей и покупка нужных предметов или умение разгадывать головоломки? Иначе говоря, что толку от сильных и умелых персонажей, если игрок не смог разгадать головоломку? Как видно, если характеристики персонажей никак не влияют на решение головоломок, то

игра вырождается в приключенческую, даже если эти характеристики используются в боях, потому что главное — это разгадать головоломки, и тот, кто сумеет это сделать, сможет получить ценные предметы и развить характеристики своих персонажей. Из такой игры можно убрать все характеристики, и она не очень изменится.

В настоящей ролевой игре персонажи с высокими характеристиками должны значительно облегчать решение головоломок. В качестве примера можно взять Wizardry 7 (дизайнер Дэвид Брэдли, David W. Bradley). Персонаж, имеющий высокий навык SCOUTING, будет замечать кнопки на стенах и прочие «подозрительные» локации автоматически, и игроку остается только поискать там. Чем выше навык MAPPING, тем больше подробностей будет отмечено на карте, а это очень помогает ориентироваться. Навык SKULDUGGERY помогает взламывать замки на дверях и сундуках, а если он невелик, то многие двери можно просто вышибить силой. Наконец, существует заклинание WIZARD EYE, которое дает возможность увидеть даже те локации, где игрок еще не был!

В принципе, я вовсе не хочу сказать, что головоломка не должно быть или что все они должны быть очень простые. Однако, если головоломка достаточно сложна и есть подозрение, что значительная часть игроков не сможет ее решить, игра должна предоставлять игроку решение (однако добраться до этой подсказки тоже может быть очень непросто). Образцом для подражания опять-таки служит Wizardry, в которой есть 11 «карт» с подсказками по разным местам игры. Даже если игрок не смог найти нужной подсказки, ее почти наверняка нашел кто-то другой и распространил ее содержание по информационным сетям — именно так Wizardry и превратилась в «самую коллективную ролевою игру».

Не стоит забывать, что игры предназначены для развлечения игроков, а не для прививания им комплекса неполноценности. Если игрок долгое время не может решить головоломку, почему бы игре не подбросить ему

подсказку? Хуже всего, если игрок полностью «заткнулся» и не может никуда продвинуться. Думаете, он потеряет сон и аппетит, решая «великолепные» головоломки? Увы, он просто бросит эту игру, и ее наивные создатели были бы шокированы, услышав его мнение об их детище. Так им и надо!

2. Основные характеристики персонажей

Каждая ролевая игра должна предоставлять игроку возможность выбора своего персонажа (или персонажей, если их несколько). Некоторые игры (например, *Might & Magic*) создают «персонажей по умолчанию», чтобы те игроки, которым лень их создавать, смогли сразу вступить в игру. Тем не менее и в таких играх тоже можно отказаться от предложенных персонажей и создать свои. Если игра не допускает создание персонажей, ее вряд ли можно считать ролевой.

Первое, что должен выбрать игрок при создании персонажа, — это его расу и профессию. Даже те игроки, которые не любят детально анализировать все параметры своих персонажей, должны знать основные различия рас и профессий, чтобы создать нужные персонажи. Некоторые игры объединяют расу и профессию в одну характеристику «класс» (например, *Realms of Arcania*), так что гном, эльф, воин, маг, вор являются «классами», несмотря на то что это смесь рас и профессий (очевидно, считается, что воины, маги и воры являются людьми, а ведь это вовсе не обязательно). Количество различных комбинаций расы и профессии намного превосходит количество классов в любой игре (в частности, в *Wizardry* возможны целых 154 комбинации!), что приводит к блестящему разнообразию игры. Поэтому довольно неестественная концепция «классов» практически не применяется.

Раса персонажа определяет его врожденные способности, которые могут быть не очень заметны на первый взгляд, но непременно окажут свое влияние в процессе игры. Например, это может быть масса персонажа, потребление еды, умение плавать и караб-

каться по горам, защищенность от вражеской магии и многое другое. Раса персонажа оказывает большое влияние на его базовые характеристики (силу, ум, ловкость, скорость и т. д.). Например, всем известно, что люди сильнее эльфов, но зато последние умнее. Гномы, с другой стороны, могут быть и сильнее людей, и уж в любом случае они крепче телом, то есть могут выдержать больше вражеских ударов. В хорошо сбалансированной игре ни одна раса не может быть явно лучше другой. Выигрыш в силе приводит к проигрышу в ловкости, и наоборот.

В некоторых играх раса персонажа определяет минимальные и/или максимальные значения базовых характеристик. Если, допустим, значения всех характеристик лежат в диапазоне 3—18 (стандарт для игр типа *Dungeons & Dragons*), то можно установить, что ум эльфов не может быть ниже 15, а ловкость людей — выше 17. В некоторых играх существуют предметы, предназначенные только для определенных рас. Короче, раса персонажа не должна быть «декоративным» параметром, определяющим только его облик. Это заставит игрока очень внимательно выбирать расы своих персонажей, поскольку расу, естественно, сменить по ходу игры невозможно (хотя многие игры позволяют менять профессию персонажей). Можно придумать самые разные игры, но очевидно, что в настоящей ролевой игре раса персонажей должна иметь большое значение.

Кроме расы и профессии, многие ролевые игры позволяют задать *пол* персонажа — мужской или женский. В некоторых играх пол персонажей чисто декоративен, то есть позволяет изменить только внешний вид персонажа. Необходимо выделить игру *Wizardry*, поскольку в ней пол имеет большое значение. Женщины несколько слабее мужчин, зато красивее и удачливее. В игре существуют несколько предметов, доступных только женщинам, и даже особая «женская» профессия (валькирия).

Профессия персонажа имеет основополагающее значение, поскольку именно она определяет, какими навыками будет владеть пер-

сонаж, какие предметы и заклинания он сможет использовать, насколько он будет силен, ловок и умен и многое другое. Не случайно в некоторых простейших играх персонажи не имеют ни расы, ни пола (наверное, подразумевается, что все они люди-мужчины), но уж обойтись без профессий не может ни одна ролевая игра.

Профессия персонажа обычно определяется после выбора его расы и пола, поскольку не все профессии доступны для всех рас (а некоторые — только для мужчин или женщин, как валькирия в Wizardry). Практически во всех ролевых играх от профессии персонажа зависит то, какие предметы он может использовать.

Как правило, набор профессий включает в себя бойца (FIGHTER или WARRIOR), мага (MAGE или MAGICIAN), священника (PRIEST или CLERIC) и вора/разбойника (THIEF или ROGUE). Бойцы не могут использовать никаких заклинаний, зато лучше всех сражаются и могут надевать любую броню и оружие. Маги обычно самые слабые, сражаются только посохами, но со временем они приобретают заклинания, способные уничтожать врагов целыми массами. Священники крепче магов, они могут использовать любое тупое оружие (булаву, молот, цеп) и имеют свои заклинания, предназначенные в основном для лечения и защиты. Воры, как правило, самые ловкие и неплохо сражаются в боях, однако их основное предназначение — взламывать замки на дверях и сундуках, а также обезвреживать ловушки.

Многие игры содержат большое количество «нестандартных» профессий, повышающих разнообразие игры. К наиболее распространенным относятся профессии паладина (он отличается от бойца тем, что имеет несколько заклинаний священника и способен лечить товарищей по команде «наложением рук») и разведчика/охотника (RANGER или HUNTER), специалиста по стрельбе и выживанию в лесных условиях. Многие игры содержат несколько магических профессий, каждой из которых соответствует свой набор заклинаний (в частности, в Wizardry есть алхимик и

псионик). Наконец, в последнее время с ростом популярности восточных единоборств появились такие профессии, как ниндзя и монахи-воины. Любая ролевая игра должна содержать не менее 3—4 профессий.

В некоторых играх существуют «смешанные» профессии. Например, игрок может сделать свой персонаж воином/магом, чтобы он умел и сражаться, и произносить заклинания. Естественно, такой персонаж будет сражаться хуже, чем «чистый» воин, а по части магии не сравнится с «чистым» магом, но зато он будет более-менее универсален. Во многих играх класса Dungeons & Dragons можно даже «смешивать» три профессии (например, воин/маг/вор).

С другой стороны, некоторые игры (например, Wizardry) позволяют персонажам менять профессию, если их базовые характеристики подходят для новой профессии. Практически нет игр, которые позволили бы менять «смешанную» профессию, однако в игре Secret of Silver Blades люди могут иметь только «чистую» профессию и менять ее, а все остальные расы могут «смешивать» профессии, но не менять их.

Возможность смены профессии добавляет в игру новые элементы стратегии (требуется планировать, какой персонаж какую профессию получит), однако это несколько обесценивает первоначальный выбор профессии при создании персонажа. Если профессию сменить нельзя, то требуется очень внимательно ее выбирать (возможно, выбранная профессия вначале делает игру сложной и только в конце игры «окупается»). Можно приводить аргументы как за введение смены профессий, так и против него.

Базовые характеристики персонажа, как правило, включают в себя СИЛУ (STRENGTH) — основную характеристику бойцов, УМ (INTELLIGENCE) — главный параметр для магов, БЛАГОЧЕСТИЕ (WISDOM или PIETY) — для священников, ЛОВКОСТЬ (DEXTERITY или AGILITY) — для воров, ЗДОРОВЬЕ (VITALITY или CONSTITUTION), которое определяет количество Hit Points (HP) персонажа, и ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТЬ (CHARISMA, LE-

ADERSHIP, PERSONALITY), которая полезна в разговорах с Non-Player Characters (игровыми персонажами, NPC). Это стандартный набор характеристик игр класса Dungeons & Dragons (D&D). Следует отметить, что на самом деле все эти характеристики более или менее важны для любого персонажа (то есть магу тоже не помешает быть посильнее), однако для боя с оружием в руках важнее всего сила, для взламывания замков — ловкость и т. д.

Как правило, каждая характеристика персонажа должна быть в какой-то степени полезной. Сила персонажа обычно определяет максимальную массу, которую он может переносить, а также силу ударов по врагам. Иногда высокая сила позволяет сражаться более тяжелым оружием, либо чаще попадать, либо наносить удары быстрее, и т. д. Здоровье определяет количество HP персонажа, которое, естественно, должно быть как можно большим, чтобы персонаж успевал расправиться с врагами прежде, чем будет убит сам. После победы можно восстановить здоровье с помощью отдыха, снадобий либо заклинаний. Очевидно, что параметры STR и CON важны для всех персонажей, независимо от их профессии.

Ценность остальных характеристик может быть гораздо более низкой, а их значение сильно отличаться в различных играх. Например, ловкость может определять степень защиты персонажа от вражеских ударов (вероятность вражеских промахов), а также точность собственных ударов. Очень часто от нее зависит умение взламывать замки и вскрывать ловушки. Если от ловкости зависит только умение вскрывать замки, то этот параметр имеет значение для воров, что и реализовано во многих играх. От ума зависит качество и количество заклинаний, которые маг сможет выучить, а также количество «магических пунктов» (MP), которые тратятся на произнесение заклинаний. То же самое дает и благочестие, но для священников. Привлекательность во многих играх вообще не имеет никакого эффекта и вводится только по традиции.

Конечно, если величина какой-нибудь характеристики не имеет для игрока никакого значения, это обедняет игру. Довольно удачно с этим справились дизайнеры Ангбанда, Alexander Cutler и Andy Astrand, в котором ум определяет вероятность успешного использования магических предметов (которых в этой игре очень много), а благочестие — защиту персонажа от вражеских заклинаний. Ловкость же позволяет защититься от вражеских ударов, от воров и наносить больше ударов за раунд боя, если персонаж достаточно силен и его оружие достаточно легкое. К сожалению, привлекательность даже в этой игре влияет только на цены в магазинах, но и это уже кое-что! Конечно, разные характеристики персонажа могут быть более или менее значимыми в зависимости от его профессии, но они всегда должны иметь какую-то ценность.

Еще одним традиционным параметром персонажа является его. Как правило, при создании персонажа ему приписывается некоторый начальный уровень (обычно первый). Каждый персонаж имеет ОПЫТ (experience), который повышается при уничтожении монстров, выполнении некоторых игровых заданий и т. д. Для получения каждого нового уровня требуется набрать соответствующее количество опыта. Эти параметры используются практически во всех ролевых играх, поскольку они дают игроку стимул к уничтожению как можно большего количества монстров для набора опыта.

Уровень практически всегда является чрезвычайно важным параметром, в некоторых слабо продуманных играх заслоняющим собой все остальные параметры. Как правило, маги и священники могут выучить наиболее сильные заклинания только после достижения соответствующего уровня. С ростом уровня увеличивается количество HP и MP, а также и сила ударов по врагам. Обычно величина опыта, требуемая для получения новых уровней, растет нелинейно, то есть для получения более высокого уровня придется попотеть гораздо больше, чем для менее высокого.

Большой интерес представляют собой пре-

доставляемые игрой способы повышения основных характеристик. Многие старые игры просто не позволяют повышать характеристики, либо это делается в качестве награды за разгадывание «загадок». Конечно, такая схема заставляет игрока очень внимательно выбирать характеристики при создании персонажей, однако она лишает его удовольствия, получаемого от развития своих персонажей (character development). Практически единственной изменяющейся характеристикой в таких играх остается уровень персонажей, а этого слишком мало. Если игрок не может развивать свои персонажи, то суть игры заключается только в нахождении нужных предметов и разгадывании «загадок», то есть данная игра все же скорее приключенческая, чем ролевая.

Конечно, игра не должна позволять игрокам слишком просто повышать свои характеристики (особенно глупо поступают некоторые игры, в которых игрок может еще при создании персонажа «подкрутить» все его характеристики до максимума). Например, в Ангбанде повысить одну из своих характеристик можно с помощью соответствующего снадобья, которое стоит немалые деньги. Многие игры увеличивают характеристики персонажей при достижении ими очередных уровней. Dark Heart of Uukrul при этом позволяет игроку повысить одну из характеристик на выбор, а Wizardry — несколько характеристик, выбираемых случайным образом. Очень хорошо, если есть возможность временного улучшения характеристик (только не такая, как в Might & Magic IV, где можно поднять их почти до максимума, что обесценивает собственные характеристики).

Итак, хорошая игра должна предоставлять игрокам возможность повышения характеристик своих персонажей, но не обесценятся ли тем самым раса и профессия? Ведь их смысл не в последнюю очередь зависит от тех изменений характеристик, которые они вызывают (например, эльфы и маги обычно умнее людей и воинов, но с помощью снадобий это можно изменить). Чтобы сохранить ценность расы и профессии, можно ограничить максимальные

возможные значения всех характеристик для каждой их комбинации. Тогда маг сможет временно стать сильнее воина, если повезет, но в конце концов воин все равно его обойдет, поскольку для него максимально возможное значение силы больше.

Многие игры имеют некоторые другие параметры, которые приравнены к основным. Например, в Wizardry есть скорость (SPeED) и удачливость (KARma). Скорость определяет количество наносимых ударов за раунд боя (выше мы видели, что Ангбанду для этого достаточно силы и ловкости). Трудно точно определить, на что влияет удачливость, но в Wizardry вообще нет бесполезных характеристик. Кроме HP и MP, каждый персонаж Wizardry имеет параметр STAMINA, который определяет степень его усталости. STAMINA тратится на выполнение любых действий, но быстро восстанавливается при отдыхе, в отличие от HP, которые приходится восстанавливать с помощью заклинаний.

Следует рассмотреть интересную концепцию смены профессий в Wizardry, поскольку она совершенно уникальна и дает игрокам обильную пищу для раздумий. Прежде всего, каждая раса в Wizardry имеет свои минимальные значения всех основных параметров, которые не могут быть понижены. Каждая профессия, со своей стороны, также имеет минимальные значения параметров, которые должен иметь персонаж, чтобы получить эту профессию. При получении нового уровня несколько случайно выбранных параметров увеличиваются на 1. Кроме того, игрок может повысить несколько дополнительных характеристик своего персонажа (навыков), рассматриваемых далее, а также выучить одно заклинание.

Смысл частой смены профессии состоит в том, что при этом персонаж сохраняет все свои навыки, заклинания и MP. Поскольку для набора первых уровней требуется гораздо меньше опыта, чем для более высоких, с помощью смены профессии можно поднимать свой уровень гораздо чаще, каждый раз повышая навыки и изучая новые заклинания. Когда игрок сочтет, что его навыки достаточ-

но высоки и все необходимые заклинания выучены, он может перестать менять профессии и наращивать уровень своих персонажей, что повышает их боевые качества.

При смене профессии персонаж снова оказывается на первом уровне. Все его характеристики падают до минимума, необходимого для новой профессии, однако они не могут упасть ниже минимальных значений для его расы. Таким образом, умный игрок может так выбрать расы и профессии своих персонажей, что падение характеристик будет незначительным. К сожалению, случайность повышения характеристик портит всю картину и часто заставляет игроков «выбивать» повышение нужных характеристик, сохраняя и восстанавливая игру. Если бы игроку предоставлялась возможность повысить только одну характеристику по выбору, игра была бы намного интереснее и интеллектуальнее.

3. Дополнительные характеристики персонажей

Дополнительными можно считать различные характеристики персонажей, которые используются нередко, важны не для всех персонажей и часто вообще скрыты от игрока. Например, маг может обойтись без умения сражаться мечом, а воин — без навыка взламывания замков. Если игрок управляет целой командой, а не одним персонажем, то взламывать замки может только один член команды, остальные могут игнорировать этот навык. С другой стороны, каждый персонаж должен что-то делать в бою: рубить врагов мечом, стрелять из лука, метать дротики, бить посохом либо использовать заклинания. Как правило, ни один персонаж не имеет максимального значения всех дополнительных характеристик, но если игрок управляет командой, то в ней для каждого навыка желательно иметь персонаж, владеющий этим навыком.

Существует очень много ролевых игр, в которых вообще нет никаких дополнительных характеристик персонажей. Иногда основные и дополнительные характеристики смешиваются, и получается просто набор

характеристик. В любом случае, чем больше в игре различных параметров, тем она интереснее, потому что расы и особенно профессии обретают реальный смысл (например, воры будут иметь большой навык взлома замков, ведьмы — составления снадобий и т. д.).

Классическим примером обилия и разнообразия дополнительных характеристик персонажей является, конечно, игра Wizardry, в которой есть около 40 различных навыков (skill'ов). При этом не все навыки доступны представителям всех профессий. Например, только барды умеют играть на музыкальных инструментах (MUSIC). Все навыки разделены на 4 группы: WEAPONRY (умение владеть оружием), PHYSICAL (физические), ACADEMY (научные) и PERSONAL (экзотические). Как уже говорилось, при получении каждого нового уровня персонаж получает бонус на каждую группу навыков. Бойцы обычно получают большой бонус на первые две группы навыков и маленький на научные, маги — наоборот. Кроме того, игра сама увеличивает некоторые навыки, в зависимости от профессии персонажа.

Отдельные навыки увеличиваются даже без получения новых уровней. Например, умение плавать возрастает с каждой удачной попыткой. То же самое происходит с умением взламывать замки, искусством воровства и дипломатией. Значение каждого навыка может быть от 0 до 100, причем, по-видимому, навыки группы WEAPONRY напрасно повышаются автоматически, поскольку они слишком быстро достигают максимума.

Навыки имеют в Wizardry очень большое значение, часто даже большее, чем основные характеристики, поскольку они помогают налаживать отношения с NPC (навык дипломатии), находить секретные объекты (SCOUTING), вскрывать сундуки и двери (SKULDUGGERY), что помогает решать стоящие перед командой задачи. Часто игрок меняет персонажу профессию только для того, чтобы он получил возможность повышать некоторые навыки.

Вместе с тем можно и покритиковать

Wizardry за то, что дополнительные характеристики в этой игре приобретают большее значение, чем профессия и основные характеристики, которые большую часть игры используются только для смены профессии. Можно было ограничить величину каждого навыка для каждой профессии либо поставить максимальную величину каждого навыка в зависимость от одной или нескольких основных характеристик. Например, умение сражаться мечом зависело бы от силы и ловкости, а дипломатия — от ума и привлекательности.

4. Игровые предметы

Вот мы и добрались до того, без чего не может обойтись ни одна не только ролевая, но даже и приключенческая игра. Ни один игрок не выдержит скучного разгадывания загадок, если его не вознаграждать великолепными сокровищами, лежащими за семью замками. Однако, хотя предметы есть во всех играх, способы их использования в истинно ролевых и приключенческих играх сильно различаются.

Все предметы, встречающиеся в ролевых играх, можно разделить на четыре класса, которые мы рассмотрим по отдельности:

- а) оружие и снаряжение персонажей;
- б) исчезающие предметы;
- в) предметы-ключи;
- г) информационные предметы.

Наиболее интересны, конечно, предметы, составляющие оружие и снаряжение персонажей игры, хотя бы потому, что остальные предметы являются одноразовыми и уже поэтому не представляют значительной ценности в смысле развития персонажей. Получение высококачественного оружия или снаряжения — всегда праздник для игрока. Кроме того, это может повлиять на выбор профессии для персонажей, если на использование предметов наложены ограничения по профессии. Если игрок имеет, допустим, несколько хороших мечей, то он должен либо распределить их между персонажами своей команды, либо, если персонаж один, просто выбрать из них наилучший. Эта задача всегда

доставляет огромное удовольствие игроку, особенно если оружие различается по нескольким параметрам, о которых мы еще поговорим. А пока надо пояснить нашу классификацию игровых предметов.

К *исчезающим предметам* относятся любые предметы, которые после использования исчезают, кроме предметов-ключей и информационных предметов, рассматриваемых далее. К этому классу относятся все магические свитки и снадобья, которые исчезают после первого же использования. Некоторые игровые предметы имеют несколько «зарядов» и исчезают не после первого раза, а, скажем, после пятого, но суть от этого не меняется — если предмет нельзя перезарядить, он относится к исчезающим, поскольку рано или поздно исчезнет. Такими предметами могут быть магические жезлы, книги, посохи и т. д. Есть одно исключение — стрелы и дротики, запас которых не бесконечен, однако обычно достаточно велик и легко пополняем. Их можно отнести к оружию.

Если наряду с исчезающим предметом в игре есть и «неисчезающий», выполняющий ту же функцию, то, естественно, исчезающий предмет стоит гораздо дешевле либо его легче найти. С другой стороны, дизайнеры многих игр заложили большинство самых мощных функций и заклинаний только в исчезающие предметы, чтобы не обесценить эти функции. Например, в Ангбанде есть снадобье of Experience, которое просто повышает опыт персонажа. Если бы существовало подобное заклинание, не было бы необходимости кого-либо убивать, а просто стоять на месте и вызывать это заклинание. То же самое можно сказать и про снадобья, повышающие характеристики персонажа.

Конечно, исчезающие предметы могут быть очень ценны и даже неопределимы для уничтожения какого-нибудь страшного монстра, но все же они не имеют такого значения, как оружие и снаряжение. Такие предметы чаще продаются торговцам, чем используются, хотя некоторые игроки предпочитают носить с собой несколько полезных свитков и снадобий на всякий случай. Однако на них

нельзя полагаться: а что же будет, когда они кончатся?

Предметы-ключи совершенно не нужны игроку. Это могут быть собственно ключи различных типов, рычаги, драгоценные камни, палки, веревки, хвост дракона, птичье молоко и многое другое. Объединяет все эти предметы то, что они уникальны и используются только для решения игровых «головоломок» типа «найди предмет и догадайся, где его применить». Как правило, предметы-ключи исчезают после их применения, иногда они остаются, но не приносят никакой пользы (впрочем, за некоторые из них можно выручить неплохие деньги). Наконец, бывают случаи, когда уникальные виды оружия или снаряжения используются в качестве ключей; конечно, при этом они не исчезают.

В хороших ролевых играх предметов-ключей не очень много, потому что бесконечное повторение головоломок типа «найди ключ» способно наскучить любому игроку. Тем не менее эти головоломки не столь глупы, как описанные выше «найди комбинацию рычагов» или «пройди между ловушек без карты». Разнообразие предметов-ключей позволяет варьировать и решаемые с их помощью головоломки. Сами ключи можно просто найти, купить у кого-нибудь либо получить в качестве подарка, что тоже вносит разнообразие.

Предметы-ключи составляют абсолютное большинство предметов, существующих в приключенческих играх. Многие игры этого типа не содержат ничего, кроме огромного количества повторяющихся головоломок типа «использовать один предмет с другим предметом в нужном месте» (например, Гоблины). В приключенческих играх практически нет оружия и одежды для персонажей, поскольку нет и характеристик, на которые бы влияли эти предметы.

Информационные предметы встречаются относительно редко. Это могут быть листы пергамента, свитки, книги и т. д. Они предназначены только для того, чтобы сообщить игроку некоторую информацию и избавить его от необходимости записывать эту информацию вручную. Свиток можно взять с собой

и прочитать, чтобы вспомнить, что в нем написано. Иногда игрок может сам создавать информационные предметы, например переписывая надписи на стенах.

Наличие информационных предметов в тех местах игры, где они приносят пользу, является хорошим стилем проектирования и облегчает игру. Например, в *Wizardry* персонаж «автоматически» записывает на пергамент необходимые данные об адресах компьютерных серверов, избавляя от этого игрока. При этом полностью исчезает шанс ошибиться при записи, и игрок может быть уверен, что вся необходимая информация у него под рукой. Некоторые игры, например *Realms of Arkania* той же фирмы Sir-Tech, ведут автоматический дневник, в который заносятся все важные события и разговоры.

Иногда информационные предметы содержат «пароли», позволяющие пройти в защищенные места, то есть фактически выполняют роль ключей. Однако бывают и предметы, содержащие полезные сведения об игре, например о видах оружия, о персонажах, об игровом мире и т. д. В *Wizardry 7* есть 11 особых «карт», содержащих подсказки по определенным частям игры, причем каждая из этих «карт» очень хорошо спрятана, и для их нахождения приходится решать множество загадок.

Проанализировав все четыре класса игровых предметов, можно заметить, что без исчезающих, информационных и предметов-ключей в принципе можно обойтись. Ключи можно заменить паролями, а информационные предметы автоматическим дневником. Но ни одна игра, претендующая на звание ролевой, не может обойтись без оружия и снаряжения персонажей! Более того, количество и разнообразие оружия и снаряжения в игре является одной из важнейших ее характеристик.

Игровое оружие всегда имеет довольно много параметров. Например, для каждого оружия необходимо определить, представители каких профессий могут его использовать. Масса оружия также достаточно важна: при недостаточной силе персонаж не сможет сра-

жаться тяжелым оружием и будет вынужден использовать более легкое. Наконец, оружие может быть одноручным или двуручным; в некоторых играх (например, в Wizardry) в левую руку можно взять второе оружие, но далеко не всякое.

Оружие бывает обычное (для ближнего действия) и метательное. К последнему принадлежат дротики, звездочки, томагавки, а также луки, пращи и арбалеты, которые нужны в соответствующих снарядах. Обычно все виды оружия ближнего боя имеют одинаковую дальность действия, но иногда они разделяются на длинные (копья, алебарды, посохи) и короткие (обычные мечи, топоры, сабли и т. д.). Длинное оружие почти всегда двуручное, но зато бьет врага на большем расстоянии.

Основное предназначение оружия — нанести врагам повреждения (damage). Поэтому даже в самых простейших играх главной характеристикой оружия является сила его удара, то есть количество HP, отнимаемых при попадании у врага. Было бы неестественно, если бы каждое оружие всегда наносило удар одинаковой силы, поэтому обычно количество снимаемых HP рассчитывается случайным образом по формуле MdN . Это означает, что бросаются M воображаемых костей, каждая из которых имеет N граней, и сумма выпавших значений определяет искомое значение damage. Для сравнения нескольких видов оружия между собой можно использовать среднее значение (математическое ожидание) снимаемого количества HP, которое вычисляется по формуле $M(N+1)/2$. Например, оружия $2d5$ и $3d3$ имеют одинаковое среднее повреждение 6, но у первого из них чаще встречаются крайние значения, чем у второго.

В большинстве высококлассных ролевых игр оружие также различается по своей точности попадания. Это делает набор оружия намного разнообразнее, а игру — интереснее. Игроку приходится выбирать между более точным и более смертоносным оружием. В некоторых случаях точность важнее силы удара, поскольку в юркого врага очень трудно попасть.

Игра Megatraveller, которую мы уже упоминали, конечно, построена совсем на других принципах, и большая часть оружия в ней использует лазерные лучи или порох. Однако и в ней игроку приходится немало подумать над выбором оружия. Во-первых, каждое оружие имеет свой «класс законности», и, чем мощнее оружие, тем больше шансов, что его не пропустят через проходную космопорта. Во-вторых, цена оружия и боеприпасов к нему может сильно различаться. Наконец, стрельба из одного оружия может занимать больше времени, чем из другого.

Важнейшими предметами снаряжения, несомненно, являются те из них, которые персонаж может надеть, и в первую очередь броня. Она защищает персонаж от всех видов физического, а иногда и магического воздействия. Как правило, в состав брони входит собственно кольчуга, прикрывающая тело (иногда ее разделяют на две части, верхнюю и нижнюю, выделяя поножи как отдельный предмет), шлем, щит и сапоги (щиты иногда причисляются к оружию, поскольку носят в руках). Кроме того, встречаются рукавицы, плащи и т. д.

Основной характеристикой брони по традиции является «класс брони» (Armor Class, AC). В некоторых играх лучшая броня имеет отрицательные AC (чем меньше, тем лучше), в других — наоборот. Практически всегда значения AC всей надетой брони складываются и образуют общий AC персонажа, который определяет его защищенность от вражеских атак. Если персонажу приходится сражаться с многочисленными монстрами часто, но они относительно слабы, то хорошая броня, которую монстры не смогут пробить, гораздо важнее, чем хорошее оружие.

Если AC всех предметов брони складывается, то при этом падает ценность мелких защитных предметов (сапог, рукавиц, плащей), поскольку их AC обычно гораздо ниже, чем AC кольчуги, щита или шлема. Абсолютно уникальна в этом отношении Wizardry 7, в которой вражеский удар направляется в одну из частей тела персонажа и используется только AC предмета, защищающего эту часть

тела. В этой игре никакая кольчуга не способна компенсировать отсутствие шлема или перчаток, что вполне естественно и стимулирует поиск хорошего снаряжения различных типов.

Огромное значение имеют доступные в игре способы получения предметов. Как правило, в самом начале игры персонажи снабжаются некоторым начальным оружием и снаряжением, соответствующим их расе и профессии. Многие другие необходимые предметы можно приобрести в магазинах. Однако наиболее ценные вещи, конечно, в магазинах не появляются (иначе вся игра сводится к добыванию денег), их надо искать где-нибудь в пещерах или в сундуках.

В настоящей ролевой игре обязательно должны быть магазины, в которых игрок сможет приобрести большинство нужных ему вещей, а также продать ненужные. Если магазинов нет, деньги теряют свое значение, а игроку приходится обходиться только случайно найденными предметами. Кроме того, в магазине игрок может познакомиться с набором присутствующих в игре вещей и оценить их. Выбор нужных предметов при ограниченности денежных средств является очень интересной задачей и обычно нравится игрокам. Вместо абстрактного «магазина» можно реализовать персонаж торговца, который также сможет сообщать игроку информацию, торговаться или нападать на игрока; именно это и реализовано в Wizardry 7.

Как правило, набор игровых предметов включает в себя «обычные» предметы, которые можно случайно найти и купить в магазинах, и «уникальные» предметы (артефакты), которые в магазинах купить нельзя, а можно только найти, обычно в самых секретных и опасных местах. Поскольку артефакты достаются с трудом, игроку приходится обходиться «обычными» предметами, которые часто мало отличаются друг от друга.

Чтобы разнообразить набор предметов, многие игры вводят квалификаторы, которые делают из «обычных» предметов «хорошие» или «плохие». В простейшем случае квалификаторы обозначаются просто «-1», «+1»,

«+2» и т. д., как, например, в игре Dungeon Hack фирмы SSI. При этом Dagger+1 гораздо ценнее, чем обычный Dagger (кинжал), а Dagger+2 может даже бить сильнее меча. С другой стороны, Dagger-1 может быть даже хуже, чем никакого оружия, подобное «плохое» оружие обычно проклято (cursed), и снять проклятие невозможно без помощи заклинания Remove Curse.

Сразу после нахождения вещи игрок знает только ее базовое название (в нашем случае Dagger), но не квалификаторы, если они есть. Для полной идентификации предметов существуют специальные заклинания. Если предметы не идентифицировать, то можно выбросить ценные предметы из-за нехватки места либо случайно надеть что-либо проклятое. Такая система придает игре интерес и разнообразие, поэтому странно, что она используется далеко не во всех играх (в частности, Wizardry не имеет квалификаторов).

Ангбанд имеет очень большое количество квалификаторов с самыми различными эффектами. Например, оружие может быть «огненным» (of Flame) или «ледяным» (of Frost), такое оружие наносит втрое больше damage тем врагам, которые не защищены от огня или холода. Оружие of Slay Dragon наносит втрое больше damage драконам, of Slay Evil — вдвое больше любимым представителям Зла (в том числе и драконам) и т. д. Для брони существуют отдельные квалификаторы: например, броня of Resist Fire защищает персонаж от огня, of Resist Acid — от кислоты.

Might & Magic имеет сразу два типа квалификаторов: материал, из которого изготовлен предмет, и дополнительный квалификактор для оружия, который увеличивает damage при сражении с монстрами определенного типа. Однако характеристики материала здесь полностью преобладают над типом оружия, так что, например, обсидиановая дубина намного превосходит железный двуручный меч. Кроме того, в этой игре совершенно отсутствуют артефакты; правда, предметы из высококачественных материалов тоже достаточно редки и ценны, но артефак-

ты должны обладать совершенно уникальными свойствами (например, встроенными заклинаниями в Ангбанде и Wizardry), без чего игра теряет в разнообразии. Короче, набор предметов в Might & Magic следует считать неудачным.

Заканчивая обзор игровых предметов, мы должны отметить, что хорошая ролевая игра должна, во-первых, содержать большое количество типов оружия и снаряжения и, во-вторых, ни один класс предметов не должен во всех отношениях превосходить другой (например, в некоторых играх алебарда всегда лучше двуручного меча). Хорошие игры содержат артефакты, которые намного превосходят «обычные» предметы. Очень хорошо, если пропасть между «обычными» предметами и артефактами заполнена «хорошими» предметами, образованными с помощью квалификаторов. В хороших играх также должны быть магазины, в которых можно купить большинство «обычных», а иногда и несколько «хороших» предметов. И наконец, самое главное: в настоящей ролевой игре игроку придется немало подумать о выборе оружия и снаряжения для своих персонажей.

5. Магия

Собственно говоря, поскольку ролевая игра не обязательно должна быть волшебной, то и магия в ней может не присутствовать. Однако если в игре есть магия, то она обычно занимает довольно заметное место и поэтому вполне заслуживает обсуждения. Плохо организованная структура заклинаний или неудачные правила их использования способны испортить любую игру.

Как правило, ролевая игра содержит несколько различных заклинаний, каждое из которых имеет свой эффект. Иногда каждое заклинание можно вызвать с разной силой (например, в Wizardry от 1 до 7, в Lands of Lore от 1 до 4). Чтобы использовать заклинания, надо иметь соответствующую профессию (очень часто в игре есть несколько наборов заклинаний для разных профессий, например для мага и священника). Кроме того, для использования каждого заклинания необходимо

иметь соответствующий уровень, из-за чего маги в начале игры уступают бойцам, ведь оружие не налагает таких требований.

Никакая игра не может позволить персонажам вызывать заклинания бесконечно, не делая перерыва. В этом случае игроки использовали бы только сильные заклинания, игнорируя слабые. Чтобы заставить игроков тщательно рассчитывать свои действия, обычно вводится понятие «магических пунктов» (MP). Каждый маг имеет некоторое количество MP, обычно зависящее от уровня, которое он может тратить на вызов заклинаний. Каждое заклинание имеет свою «стоимость» в магических пунктах, и слабые заклинания гораздо «дешевле» сильных. Если можно вызывать заклинания с разной силой, за большую силу заклинания тоже приходится больше платить. Магические пункты обычно восстанавливаются во время отдыха.

Организация магии в ролевых играх отличается наибольшим разнообразием. Например, в Wizardry все заклинания разделены на 6 магических сфер (Огонь, Вода, Воздух, Земля, Ментальная и Божественная), причем каждый персонаж имеет отдельное количество MP по каждой из этих сфер. Нередко бывает, что персонаж уже не может никого вылечить (кончились MP из этой сферы), зато может ударить по врагу. Поскольку игрок управляет командой из 6 персонажей, случаи полного истощения MP крайне редки.

В Might & Magic каждый из 6 персонажей также может иметь MP, однако в этой игре далеко не все они используют магию. Кроме того, для вызова сильных заклинаний требуются не только MP, но и кристаллы-геммы, которые еще нужно найти. В этой игре, как и во многих других (например, в Ангбанде), сила действия заклинаний зависит от уровня персонажа.

Очень странная организация магии используется во многих играх типа Dungeons & Dragons (Eye of Beholder, Dungeon Hack, Secret of Silver Blades и многих других). В этих играх персонажи не имеют MP, а все заклинания разделены на несколько «книг». В зависимости от своего уровня персонаж может

«запомнить» определенное количество заклинаний из каждой книги. Можно «запомнить» несколько экземпляров одного и того же заклинания. После вызова заклинания оно «забывается», то есть число экземпляров этого заклинания уменьшается на 1. «Забывшиеся» заклинания восстанавливаются в процессе отдыха. Поскольку игрокам предоставляется немного сильных заклинаний, такая система вынуждает их использовать и слабые, но лучше все же предоставить игроку возможность самому потратить свои МР как можно эффективнее.

Способы получения (изучения) заклинаний в новых играх также весьма разнообразны. В *Might & Magic* большинство заклинаний изучается в магических лигах, причем за это приходится платить немалые деньги. Однако наиболее редким заклинаниям обучают различные встречающиеся персонажи. *Wizardry* содержит 4 различных магических навыка: *THAUMATURGY*, *THEOLOGY*, *THEOSOPHY* и *ALCHEMY*. Каждое заклинание требует некоторого навыка персонажа в его магической дисциплине. Некоторые заклинания достаются представителям одних дисциплин гораздо раньше, чем другим, а наиболее сильные заклинания вообще зарезервированы за отдельными дисциплинами. При получении нового уровня можно выучить одно заклинание.

В играх типа *Dungeons & Dragons* священники с самого начала игры могут выбирать из своих книг любые молитвы (видимо, это откровения их богов). Магам же приходится находить свитки с заклинаниями и переписывать их в свои книги. В *Ангбанде* заклинания всегда читаются из книг, причем книги представляют собой не абстракцию, а реальные предметы. Книги с самыми мощными заклинаниями найти труднее всего, и они стоят очень дорого. В этой игре маги сами выбирают изучаемые заклинания, а за священников это делают их боги (то есть они выбираются случайным образом).

В общем, разнообразие способов организации магии просто поражает. Практически невозможно найти две разные игры с полностью совпадающими организацией магии и набором

заклинаний. Как правило, если игрок управляет командой, то половина персонажей в ней должна вызывать заклинания, а если персонаж один, он обязательно должен быть волшебником. И все же существуют игры, в которых магия настолько слаба, что ее вообще не стоит принимать в расчет. К счастью, таких игр немного, и их быстро забывают.

6. Враги

Это может показаться странным, но многие игры почти всем хороши, кроме одного: в них не хватает врагов! Старые игры типа *Dungeons & Dragons* содержат не более 20—30 различных типов врагов, причем игрок способен легко различить их по внешнему виду. Опытные игроки знают всех врагов наперечет, знают их опасности и слабые места, и поэтому им становится просто скучно. Кроме того, из этих 20—30 типов врагов не более 5 способны использовать магию, так что персонажи игрока могут легко перебить их издалека. «Приз за скуку», несомненно, принадлежит игре *Dungeon Hack*, в которой на каждом уровне водятся всего 2 разновидности монстров!

В лучших ролевых играх (*Wizardry*, *Ангбанд*) можно встретить огромное количество разнообразных монстров. Чтобы меньше рисовать (в графической ролевой игре каждый монстр должен иметь свою картинку, а то и несколько для имитации движения), одно и то же изображение используется многими «похожими» монстрами. В *Wizardry*, допустим, каждой картинке соответствуют 5—10 различных типов монстров. Например, раса *RATTKIN*'ов (крысолудей) представлена следующими воинами: *RATTKIN THIEF*, *RATTKIN ROGUE*, *RATTKIN HUNTER*, *RATTKIN LEADER*, *RATTKIN RONIN*, *RATTKIN BANDIT*, и все они выглядят совершенно одинаково!

Такой подход не только позволяет ввести в игру больше монстров, он также не дает игроку расслабляться при виде «слабых» врагов. *RATTKIN LEADER* и *RATTKIN RONIN* на порядок сильнее, чем, допустим, *RATTKIN THIEF*, так что беспечность может дорого

обойтись. Для точного распознавания типов врагов в Wizardry есть специальный навык MYTHOLOGY. Если враг не распознан, игроку сообщается только его тип (в данном случае RATTKIN). Опытные игроки могут определить, с кем они имеют дело, по поведению врагов. Разные враги могут иметь всевозможные типы атак или различное оружие. Конечно, это делает игру намного интереснее.

В простейшем случае игровой монстр представляет собой «живое оружие». Для него определяются точность попадания и сила удара, как для оружия, а также количество HP и защита от ударов (AC) и от магии (Resistance). Как ни странно, но этих параметров достаточно для задания довольно разнообразных монстров, требующих от игрока применения различных стратегий боя. Например, можно задать огромного сильного людоеда, которого следует бить магией, а не оружием, или, наоборот, какое-нибудь привидение, на которое магия не действует.

Однако такие монстры не умеют вызывать заклинания, а некоторые враги должны быть опытными волшебниками. Проще всего позволить каждому монстру вызывать не более одного заклинания, и это реализовано во многих старых играх типа Dungeons & Dragons. Другие схемы использования заклинаний зависят от организации магии в игре, которая весьма разнообразна. Например, если заклинания разделены на сферы (Огонь, Вода и т. д., как в Wizardry), то можно позволить монстру вызывать заклинания только из одной сферы.

Кроме заклинаний, монстры часто имеют специальные эффекты, характерные только для данной разновидности монстров. Например, саламандры могут извергать огонь, прикосновение Cockatrice обращает в камень и т. д. Нередко монстры используют заклинания или эффекты, недоступные игроку. Например, они могут испортить оружие или броню персонажа. Ну и конечно, каждому монстру должно соответствовать количество опыта, которое получит персонаж за его уничтожение.

Любая хорошая ролевая игра должна содержать как обычных врагов, количество ко-

торых в принципе не ограничено, так и именованных (персон). Обычно именованные враги намного опаснее безымянных, и часто с ними можно не только сражаться, но и разговаривать, вести дипломатию, торговать и т. д. Плохо, если все NPC уже заранее разделены дизайнером игры на «хороших», помогающих игроку, и «плохих», с которыми можно только сражаться. Почему бы не дать игроку самому выбрать, на чьей он стороне? Это блестяще реализовано в Wizardry 7, где игрок в принципе может напасть на кого угодно, но, конечно, ему невыгодно убивать тех, кто ему помогает. В этой игре даже «идейные враги» стараются переманить игрока на свою сторону и обмануть его; они даже иногда помогают ему, но умный игрок должен распознать их козни и сам обмануть их.

Чтобы игровой мир казался реальным, дизайнер должен тщательно разметить на карте «места обитания» различных типов монстров. Это очень хорошо реализовано в Wizardry: в пещерах ПРЕИМУЩЕСТВЕННО водятся слизняки и гигантские черви, в лесах — птицы и насекомые, у воды — медузы и нимфы, в горах — гиганты и т. д., причем изредка попадаются и «нарушители». Некоторые места намного более опасны, чем другие того же типа, то есть там попадаются гораздо более сильные монстры.

Наиболее полно система монстров разработана в Ангбанде, всем остальным играм до него очень далеко. Ангбанд — текстовая игра, и каждый монстр изображается в ней в виде символа. Как и в Wizardry, внешний вид не позволяет однозначно определить монстра, так как одному и тому же символу соответствует очень много (иногда более 30!) различных монстров. Фактически каждый символ в Ангбанде обозначает целую разновидность монстров (например, все орки обозначаются символом 'o'). Практически каждой прописной и строчной букве английского алфавита соответствует своя разновидность монстров, а отдельные типы монстров иногда можно различить по цвету их символа.

Каждый монстр в Ангбанде имеет много различных характеристик. Среди них есть и

стандартные (АС, скорость передвижения, количество опыта за уничтожение монстра), но много и нестандартных. Например, количество HP монстра определяется по формуле MdN , то есть два монстра одного типа могут иметь различное количество HP. Каждый монстр имеет «остроту восприятия», наиболее «чувствительные» замечают персонаж изда- лека и нападают на него, тогда как «слепые» не замечают его даже рядом.

За один ход каждый монстр может произ- вести несколько атак, причем это могут быть не обычные атаки («То-Hit», которые снимают HP), а специальные, например отравле- ние, изрыгание огня, ослепление, парализа- ция, кража денег и предметов, устрашение и многие другие. Для каждой из атак монстра отдельно задаются параметры формулы MdN , то есть не все атаки монстра должны быть одинаковой силы. Мир Ангбанда — это огромная подземная крепость, состоящая из 100 уровней, и, чем глубже забирается персо- наж игрока, тем более опасных монстров он встречается.

Очень многие монстры в Ангбанде способ- ны вызывать заклинания. Для таких монст- ров задается список возможных вызываемых заклинаний и периодичность использования магии (например, раз в 2 или 3 хода). некото- рые монстры способны призывать себе на по- мощь других, даже более сильных, чем они сами. Монстры могут телепортироваться и лечить свои раны, а также телепортировать к себе персонаж, не давая ему убежать, созда- вать ловушки в процессе боя и многое другое.

Количество именованных врагов в Ангбан- де просто неимоверно — их почти 100! Далеко не все именованные враги очень опасны; неко- торых из них персонаж встречает еще на первых уровнях игры, и на любом уровне можно ожидать встречи с монстрами, сила которых соответствует достигнутой персона- жем глубине. Чтобы выиграть игру, требует- ся убить Моргота, властелина Ангбанда. По- скольку он имеет порядка 17 000 HP, бой с Морготом может длиться более часа, причем если он сумеет ускользнуть, то сможет вос- становить снятые HP. Многие именованные

враги настолько опасны, что игроку прихо- дится специально готовиться к встрече с ними (например, брать с собой предметы, защища- ющие от их воздействия).

Кроме того, Ангбанд имеет совершенно уникальную «память персонажа о монстрах». Персонаж Ангбанда многое знает о различ- ных типах монстров еще в самом начале иг- ры, и, чем больше монстров определенного типа он перебил, тем более подробны его зна- ния об этом типе монстров. В частности, сна- чала персонаж узнает, какие типы атак ха- рактерны для данного монстра, и только потом точные формулы типа MdN для каж- дой атаки. Можно в любой момент «вспом- нить» информацию о монстрах любого типа. Увидев перед собой какого-либо монстра, в том числе именованного, можно сразу же «вспомнить» его характеристики, что очень удобно и позволяет принять решение об атаке либо отступлении.

7. Организация боя

Прежде чем рубить монстров в капусту или сжигать их магическим огнем, надо сначала их найти. Иногда монстры сами «находят» персонаж и нападают первыми. Бывает, что враги слишком сильны, и приходится убежать или, наоборот, догонять убегающих врагов. От организации боя в ролевой игре зависит очень многое, она сильно влияет на структу- ру игрового мира.

Существует два способа организации боя: с переходом в *специальный боевой режим* или без перехода, в *обычном режиме передвиже- ния*. Использование специального боевого ре- жима позволяет запрограммировать более удобный интерфейс боя, поскольку во время боя нельзя выполнять многие действия, до- ступные вне боя (например, отдыхать, есть, изучать новые заклинания, менять профес- сию и многое другое). Специальные режимы боя могут быть очень разнообразными; мы рассмотрим их на примере Wizardry и игр ти- па Secret of Silver Blades.

Режим боя в играх типа Secret of Silver Blades представляет собой обширную карту, на которой расставляются персонажи игрока,

их союзники и враги. На карте встречаются препятствия (деревья, горы), которые можно использовать, например, для организации обороны. Чтобы атаковать врага, следует направить персонаж в одну из занимаемых им клеток. Луки, дротики и заклинания имеют свой радиус действия. Каждый персонаж, в зависимости от его ловкости и переносимой массы, имеет скорость передвижения, определяемую как количество Movement Points (пунктов передвижения) за ход. Такая система боя позволяет игроку использовать самые разнообразные стратегии, прикрывать более сильными персонажами слабых и т. д. К сожалению, бой при этом может длиться слишком долго, и почти все время уходит на задачу команд персонажам.

Режим боя Wizardry намного проще. Все монстры строятся в шеренги (не более 5 шеренг и не более 6 монстров в каждой; в одной шеренге могут быть только одинаковые монстры). Команда игрока построена в 2 шеренги по 3 персонажа, причем из задней шеренги можно атаковать только длинным оружием. Врагов, стоящих дальше второй шеренги, можно атаковать только метательным оружием, из луков или заклинаниями. Перед каждым раундом боя игрок указывает, что должен делать каждый его персонаж, и запускает бой. Если у врагов более одной шеренги, то после каждого раунда боя задние шеренги могут продвигаться вперед, заменяя передние.

Этот режим боя отличается рекордной быстротой: игрок может буквально за 3 секунды скоординировать всем персонажам сражаться и запустить следующий раунд боя. Однако было бы еще лучше, если бы можно было скоординировать персонажам повторить то, что они делали в прошлом раунде. Есть и другие недостатки: например, нет возможности ударить по конкретному врагу в шеренге. Хуже всего то, что в Wizardry враги всегда нападают на команду игрока, даже если это стрелки или маги, которые должны были бы прятаться и атаковать издалека. В Wizardry нет простора для стратегии боя — большинство боев можно выиграть одной рубкой, и только из-

редка приходится подавлять задние шеренги заклинаниями.

Основным недостатком специальных режимов боя является их неестественность. Обычно в играх с такой организацией боя враги «сваливаются с неба», то есть игрок не может своевременно заметить их и приготовиться к бою. Убежать с поля боя иногда можно, но если убежать, то нельзя будет снова встретить тех же врагов и добить их (часто персонажи не получают после побега даже опыта за убитых врагов). Нельзя заманить врагов в удобное место и там уничтожить, нельзя закрыть дверь перед лицом врага и отдохнуть — короче, специальные режимы боя далеки от реальности.

Динамические ролевые игры, в которых игрок должен заметить приближение врагов и своевременно отреагировать (Eye of Beholder, Dungeon Hack), как правило, не используют специального боевого режима. В таких играх монстры могут незаметно подойти сзади или сбоку, либо игрок случайно может зайти в зал, полный врагов. Рядом с врагами отдыхать нельзя, поэтому для отдыха команде игрока придется найти тихое место. Такие игры, как правило, содержат мало разновидностей монстров, и команде игрока обычно под силу победить в одном-двух боях, но в некоторых местах игры монстров очень много, и, если лезть напролом, можно быстро проиграть. Опытные игроки знакомы с большинством типов врагов, и их команда практически всегда готова к любым неожиданностям.

Некоторые нединамические игры (Might & Magic, Ангбанд) также не имеют специального режима боя. В Might & Magic игрок замечает врагов на некотором расстоянии и может несколько раз выстрелить по ним из луков, пока они подойдут на расстояние ближнего боя. Обычно от игрока не требуется разрабатывать какую-либо сложную стратегию боя, хотя некоторые враги тоже способны атаковать на расстоянии. Грубой ошибкой дизайнеров Might & Magic является ограниченное количество монстров в игре. Все монстры расставляются в начале игры, и игрок может полно-

стью уничтожить их. Но это не дает ему возможности набирать опыт на слабых врагах, а также лишает свободы передвижения, поскольку в «пройденных» местах больше делать нечего.

Лабиринты Ангбанда состоят из залов и соединяющих их коридоров. В них могут быть самые разные враги, требующие от игрока различного планирования боя. Например, группа Hound'ов очень опасна в длинном коридоре, потому что каждый из них постоянно изрыгает какую-либо субстанцию, но стоит зайти за угол, и их можно легко перебить по одному. Если монстр часто призывает себе на помощь других, с ним нельзя сражаться на открытом месте, иначе через несколько ходов весь зал будет полон врагов. Есть монстры, к которым нельзя подходить близко, поскольку они портят броню, воруют, высасывают жизненный опыт и т. д.; их приходится расстреливать из лука или заклинаниями. Многие враги, наоборот, имеют опасные заклинания, и их нужно как можно быстрее сковать ближним боем. Существуют даже монстры, способные проходить сквозь стены (призраки) или разрушать их на своем пути (камнееды).

В Ангбанде нередко затяжные бои, когда персонаж игрока временно убегает для отдыха и снова возобновляет схватку. Часто приходится убегать, отстреливаясь или закрывая за собой двери. Иногда на игрока во время боя нападают еще и новые враги; бывает, что он находит полезные предметы и сразу применяет их в бою. Да, здесь есть над чем подумать! Очень большое значение в Ангбанде имеет способность замечать врагов издалека. Есть довольно много невидимых врагов, и если персонаж не обретет способность видеть их, то не сможет определить, откуда ему наносят удары. Некоторые магические предметы позволяют игроку даже видеть сквозь стены! Очевидно, что правильная стратегия боя в Ангбанде имеет огромное значение, тем более что здесь игрок управляет всего одним персонажем, и его гибель означает проигрыш.

Моделью боя обычно называется набор правил, определяющих точность нанесения

ударов, их скорость и силу в зависимости от характеристик персонажа и его предметов. Лучше всего, если боевые качества персонажа зависят не только от его характеристик или только от его оружия, а от комбинации того и другого. Если характеристики оружия несущественны (персонаж способен убивать голыми руками), то игроку остается только наращивать характеристики персонажа, а если оружие «само разит врага», то игра вырождается в поиск наиболее сильного оружия. Напротив, в Wizardry 7 многое зависит как от оружия, так и от навыка персонажа в использовании этого вида оружия; кроме того, далеко не все оружие пригодно для любых персонажей.

Классическая модель боя разделяет анализ нанесенного удара на два этапа. На первом этапе определяется, попал ли удар в цель, а на втором, если удар попал, рассчитывается количество снимаемых HP. Такая модель боя используется во многих ролевых играх типа Dungeons & Dragons. Каждый персонаж и монстр в таких играх имеет параметр THACO (To-Hit при AC врага, равно 0). Точность попадания (первый этап модели боя) определяется разностью THACO того, кто наносит удар и AC цели. Чем больше эта разность, тем больше шансов на попадание. Параметр THACO зависит от профессии персонажа и от его оружия; например, маги будут часто промахиваться. Если удар попал, количество снимаемых HP определяется по формуле $MdN+K$, где параметры M , N и K зависят от типа оружия.

Такая простая модель боя на удивление удачна, различные ее вариации используются в большинстве ролевых игр, в том числе и в Ангбанде. Однако нетрудно заметить, что трудность попадания в монстра определяется только его AC, а этого явно недостаточно. Например, дракону трудно нанести удар именно из-за его брони, то есть он должен иметь высокий AC. Но как задать сложность попадания в юрких врагов, например в птиц? Можно задать для птицы AC, как у дракона, но это неестественно. Кроме того, точность попадания в птиц зависит, скорее всего, от ловкости

персонажа, тогда как пробивание брони дракона — от его силы.

Эти соображения приводят к разделению первого этапа модели боя на два: собственно определение, попал ли удар, и, если попал, рассчитывается, пробил ли он броню. Такая модель иногда называется «попадание — проникновение — повреждение», она используется, например, в Wizardry. Персонаж имеет свою точность попадания (скорее всего, она зависит от его уровня, DEXterity и оружия), а враги — специальный параметр, характеризующий их «верткость». Вполне возможно, что если атакуют враги, то персонаж игрока на этом же этапе может отбить удар своим щитом. АС используется на втором этапе, причем, как уже упоминалось, сначала определяется, в какую часть тела нанесен удар, а потом берется АС этой части тела (даже у монстров есть щупальца, хвосты, крылья и т. д.). Какая бы модель боя ни использовалась в игре, она оказывает свое влияние на все остальное. Разнообразие монстров, типов оружия и брони, характеристики персонажей — все это сплетается воедино только в нескольких математических формулах, определяющих модель боя. Эти формулы редко доступны игрокам (особенно не обладающим документацией), но если они известны, то по ним одним можно оценивать игру, даже не видя ее.

8. Выводы

Итак, мы увидели, какими элементами должна обладать каждая ролевая игра, и рассмотрели несколько выдающихся игр, которые можно считать образцами в различных отношениях. Предположим теперь, что появилась новая игра, претендующая на звание ролевой. Как нам подтвердить или опровергнуть эти притязания и оценить качество дизайна игры?

Ролевой может называться только игра, где персонаж обладает несколькими характеристиками, которые можно развивать. Многие ролевые игры требуют от игрока умения разгадывать головоломки, вести дипломатию и многое другое, но в истинно ролевой игре все

это требуется НЕ ОТ ИГРОКА, А ОТ ЕГО ПЕРСОНАЖА. Основная задача игрока в настоящей ролевой игре заключается в развитии своих персонажей (character development). Попробуйте представить, что характеристики всех персонажей поднялись до максимума, и они получили самое лучшее оружие и снаряжение. Насколько изменился бы после этого характер игры? Чем легче станет выиграть, тем больше оснований считать игру ролевой. Если игра содержит много сложных головоломок, то персонажи могут иметь характеристику «разгадывание головоломок», максимальное значение которой позволит «щелкать» головоломки как орехи. Еще раз подчеркнем: в настоящей ролевой игре успех должен во всем зависеть от характеристик персонажей, а не напрямую от игрока.

«Чисто ролевой игрой» из описанных выше можно считать только Ангбанд. Наш «тест на RPG» со всей очевидностью показывает это: если персонажу Ангбанда поднять все характеристики и предоставить на выбор любые артефакты, а также книги с заклинаниями, то игру можно выиграть за полчаса, тогда как обычно для этого требуется не менее месяца. Тем не менее «чисто ролевые» игры, как, скажем, и чистый шоколад, нравятся немногим, потому что игроки хотят не только заниматься развитием своих персонажей, но и взять на себя некоторые другие интересные функции, например дипломатию. Многим нравится и разгадывание головоломок, если они хорошо продуманы.

Оценив «степень ролевидности» игры, можно отдельно оценить различные ее части. Достаточно ли параметров у персонажей (чем больше, тем лучше)? Какое влияние оказывают эти параметры на характер игры? Сколько существует различных рас, профессий или классов?

Велико ли разнообразие оружия и снаряжения в игре? Есть ли в ней «обычные» предметы, которые можно купить в магазинах, и «артефакты», которые уникальны? И вообще, есть ли в игре магазины?

Насколько хорошо организована дипломатия в игре? Можно ли сначала принять одну

сторону, а затем перейти на другую? Можно ли одержать дипломатическую победу, обманув врага?

Если в игре есть магия, велико ли ее значение? Сколько различных заклинаний в игре? Обладают ли заклинания достаточной силой, чтобы заменить обычное оружие? Существуют ли «небоевые» заклинания, выполняющие разнообразные полезные функции?

Сколько разных типов монстров содержит игра? Есть ли в ней «именованные», или «персональные», враги? Могут ли монстры использовать магию, атаковать на расстоянии и использовать разнообразные специальные эффекты (отравление, порча оружия и брони, устрашение и т. д.)?

Наконец, удачно ли организован в игре бой? Насколько разнообразной может быть стратегия игрока в зависимости от места

боя и врагов? Если доступны формулы, составляющие модель боя, насколько они хороши?

Ответив на все эти вопросы, можно поставить каждой игре несколько оценок, которые, возможно, будут несколько субъективными, но это все же даст какое-то основание для оценки всей игры в целом и сравнения ее с другими играми. В качестве примера приведем таблицу оценок нескольких игр по 10-балльной системе:

	RPG	Дипломатия	Враги			
	Предметы	Магия	Бой			
Eye of Beholder	2	4	3	4	4	5
Dungeon Hack	8	5	1	5	4	7
Might & Magic IV	4	7	3	7	5	6
Ангбанд	10	10	1	7	10	10
Wizardry 7	6	10	10	10	8	9

ПРИЛОЖЕНИЕ В.

О СТРАТЕГИЧЕСКИХ ИГРАХ

Несмотря на то что все стратегические игры сильно разнятся друг от друга (в отличие от ролевых игр, многие из которых являются настоящими близнецами), их основные правила все же поддаются некоторому анализу и обобщению. Как вы увидите, наиболее популярные игры выигрывают за счет верной реализации ключевых игровых правил, которые и делают игру интересной. Если вы когда-либо чувствовали, что «в этой игре чего-то не хватает», то приведенный ниже анализ может помочь понять, чего именно. Возможно, Вы считаете, что способны самостоятельно придумать стратегическую игру, которая будет гораздо интереснее всех тех, в которые Вы уже играли (честно говоря, я и сам так считаю, но почему-то MicroProse не спешит нанимать меня дизайнером). Не отчаивайтесь, если Вам не хватает программистских навыков (или компьютера) для реализации Ваших замыслов. Кроме компьютерных, существуют еще и настольные игры, в которых игроки передвигают фишки по карте и бросают кости для моделирования случайных чисел. Вы можете сделать такую игру, и ни в коем случае не стоит огорчаться тем, что она не такая красивая и удобная, как компьютерная. Идеи, заложенные в игру (а точнее, ее правила) значат гораздо больше, чем оформление, и в цивилизованных странах они защищаются авторским правом.

1. К чему должен стремиться дизайнер стратегической игры

Как мы уже говорили, игры пишутся для того, чтобы доставлять людям удовольствие. В случае стратегических игр *основной целью игрока является выработка верной стратегии игры*, и, чем успешнее его стратегия, тем сильнее он радуется. Обратите внимание: игрок радуется не самому факту выигрыша игры (как правило, в стратегических играх

победа очевидна задолго до реального ее достижения, но компьютерные оппоненты ведут себя не по-джентльменски и продолжают безнадежную борьбу), а тому, что удалось усовершенствовать свою стратегию и в следующий раз выиграть будет легче (отметим в скобках, что практически во все стратегические игры можно играть много раз).

Что должен сделать дизайнер стратегической игры, чтобы она была как можно более интересной? Во-первых, предоставить игроку множество различных стратегий, каждая из которых дает свои преимущества, и, возможно, имеет свои недостатки. Во-вторых, не закладывать в игру единственной выигрышной стратегии, которая была бы быстро определена, после чего игра становится неинтересной. Вместо этого следует так составлять правила, чтобы существовали только *локальные условные стратегии*. Например, в Цивилизации, если Вы располагаетесь на полуострове, отделенном от материка узким холмистым перевалом, то надо защитить этот перевал крепостью. Возможно, Вы об этом не знали — такая идея могла прийти Вам в голову, когда Вы подыскивали какое-нибудь средство преградить путь монгольской орде. Разумеется, в случае успеха Вы будете довольны не столько тем, что накопили силы и уничтожили монголов, сколько тем, что оказались «умнее» компьютера. Из этого примера можно вывести и третье правило для дизайнеров стратегических игр: следует стремиться к тому, чтобы выигрышные стратегии были достаточно естественны. Разве не естественна постройка крепости как раз для той задачи, для которой она и применялась?

Самые удачные стратегические игры (например, Цивилизация) требуют от игрока применения самых разнообразных стратегий в зависимости от конфигурации игрового мира и действий соперников. Если враг рядом,

то игнорирование этого факта является плохой стратегией практически в любой стратегической игре (даже если Вам временно удалось подписать перемирие или вступить в союз). Как правило, игрок располагает некоторыми ресурсами и должен применить их в разных местах и/или на различные цели. Очень хорошо, если достичь победы непросто, но для этого все же существует несколько принципиально различных стратегий. Это позволяет игроку подольше насладиться игрой, испытывая различные пути к выигрышу, и именно к этому должен стремиться дизайнер.

Существует стандартный способ разнообразить игру: следует предоставить игроку возможность сконфигурировать свой мир и выбрать различные параметры для своего героя (своей расы, империи, цивилизации и т. д.). Если правила составлены так, что для каждой комбинации игрового мира и параметров, выбранных игроком для себя, потребуются особая стратегия игры, то такая игра практически никогда не будет полностью освоена и всегда останется что-нибудь для дальнейшего изучения (пробовали ли вы играть в Master of Orion за Darlok'ов на уровне Impossible? А за Vulrathi?). Я снимаю шляпу перед дизайнером МОО Стивом Барсиа (Steve Barcia) каждый раз, когда сажусь играть в эту игру.

2. Какие игры мы рассмотрим

Просто невозможно проанализировать все существующие стратегические игры — и не потому, что их очень много (скорее, наоборот), а потому, что некоторые из них совершенно не похожи ни на какие другие. Поэтому мы сосредоточимся на анализе только одной разновидности стратегических игр, которая, однако, включает в себя практически все самые популярные игры.

Речь идет о тех играх, в которых каждый игрок имеет несколько боевых единиц (по-английски они называются unit'ами, а мы для краткости будем называть армиями) и должен сражаться с боевыми единицами других игроков. Практически во всех играх

этого типа уничтожение всех армий противников и лишение их возможности построить новые армии считается победой, хотя иногда (Цивилизация, МОО) более ценится победа, полученная мирным путем, что не исключает необходимости защищаться от врагов. Будем называть такие игры *военно-стратегическими*.

Конечно, каждая чисто военная игра (wargame) принадлежит к военно-стратегическим. Любой из читателей, несомненно, сможет с ходу назвать не менее десятка военно-стратегических игр, так что мы не случайно выбрали именно их — эти игры действительно очень популярны. Перелистайте еще раз описания игр, приведенные в этой книге, и Вы еще раз убедитесь в этом.

Из чисто теоретического интереса мы приведем пример самой простой военно-стратегической игры, который поможет нам понять все игры этого типа. Вряд ли кто-нибудь сможет назвать самую простую ролевою игру, но для военно-стратегических игр это, несомненно, древняя Артиллерийская дуэль. Название достаточно условное, поскольку эта игра издавалась в разные годы, для разных компьютеров и под разными наименованиями. Вспомните: две пушки по очереди стреляют одна по другой через гору. Побеждает тот, кто первым успеет поразить позиции противника. Слишком примитивно? Многие игры на эту тему реализуют случайный ветер, который мешает игрокам «точно пристреляться», а самые продвинутые игры (например, Scorched Earth) позволяют покупать боеприпасы различного типа, учитывают сопротивление воздуха и даже дают возможность играть нескольким игрокам одновременно!

3. Правила формирования отрядов

Большинство современных стратегических игр позволяют игрокам формировать из боевых единиц *отряды*, которые передвигаются и принимают участие в военных действиях как единая армия. Концепция отрядов далеко не нова: она использовалась еще в игре WAR, которая теперь практически забыта. Если иг-

ра позволяет объединять боевые единицы в отряды, то она приобретает два важных преимущества:

— сокращается время, требуемое игроку для управления своими армиями;

— в игре появляется дополнительный стратегический аспект: как формировать отряды оптимальным образом (об этом мы еще поговорим при обсуждении модели боя).

В любом случае, какой бы ни была игра, в ней должны быть либо правила, ограничивающие количество армий, которые одновременно есть у игрока, либо возможность объединения этих армий в более крупные формирования. Иначе игроку придется на каждом ходу отдавать приказы нескольким десяткам армий, что необоснованно растянет игру и лишит его всякого удовольствия. Наиболее ярким примером непродуманного управления является Империя. Эта игра имеет довольно почтенный возраст, однако не стоит думать, будто это — последняя игра, заставляющая игрока передвигать десятки армий. Например, *Battle Isle 2* (да и *Battle Isle 3*) также не содержит никаких средств для решения этой проблемы.

Стратегия формирования отрядов должна определять не только способ выбора состава отрядов, но и их размеры, что вплотную связано с общей стратегией игры. Вы можете объединить все свои армии в один гигантский отряд, чтобы сразу прорвать оборону врага, но тогда Ваши фланги и тылы останутся незащищенными. Можно поступить наоборот: удерживать свои позиции, чтобы перейти в наступление потом, когда силы врага иссякнут, разбившись о Вашу оборону. Правила игры должны делать разумными обе эти стратегии, в зависимости от обстоятельств.

Большинство «волшебных» стратегических игр разрешают формировать отряды, а некоторые (например, *Heroes of Might & Magic*) даже заставляют делать это. При этом существует особая боевая единица — герой, который специально предназначен для того, чтобы водить отряды. В *Warlords* и *Master of Magic* (МММ) герои изначально мо-

гут быть слабее многих кошмарных бойцов (например, драконов), однако они могут набирать опыт и находить волшебное оружие и снаряжение. Важнее всего то, что герой, как правило, усиливает всех находящихся с ним в одном отряде. Кроме того, герои могут вызывать заклинания, чего обычные армии чаще всего делать не могут. Общая стратегия в таких играх сильно зависит от доступности героев. В *Warlords* и *Master of Magic* получить героя совсем непросто: они появляются случайным образом (при этом игрок должен иметь в казне достаточное количество денег, чтобы нанять героя, а в *Master of Magic* нужна еще и слава (fame)). В *Heroes of Might & Magic* (НММ) нанять героя очень просто, однако для его тренировки требуется немало времени; кроме того, Вы можете одновременно иметь не более восьми героев.

Далеко не всегда объединение различных армий в один отряд приносит пользу. В этом смысле очень хороша идея *морали*, использованная в *King's Bounty* и ее потомке, *Heroes of Might & Magic*. Вы можете нанять в свою армию самых разнообразных созданий, однако не все они мирно уживаются друг с другом. Если Вы заставите эльфа и гоблина сражаться рядом, они не взбунтуются, но вряд ли такая идея им понравится. Это выразится в падении морали всего отряда, а войска с низкой моралью плохо сражаются (если же мораль высока, они будут сражаться лучше, чем обычные). Некоторые типы монстров могут быть сравнительно сильными (например, Ghost'ы), однако их рекрутирование приведет к резкому падению морали отряда.

Еще одним аспектом, который практически всегда требуется учитывать при формировании отрядов, является их скорость и проходимость по различным типам ландшафта. Как правило, в игре существуют как быстрые, но слабые армии, так и неповоротливые, но сильные. Если их объединить в один отряд, то он будет двигаться медленно, то есть Ваши быстрые армии лишатся своего преимущества. Гораздо лучше сформировать два отряда с разными скоростями для различных целей (впрочем, иногда нужно пренебречь скоро-

стью ради общей силы отряда). Конечно, эти соображения применимы только к тем играм, в которых скорость отряда определяется скоростью самой медленной его армии. Хотя таких игр большинство (например, это Warlords, Master of Orion и Master of Magic), существуют и другие. В частности, в Heroes of Might & Magic скорость отряда полностью определяется скоростью героя, возглавляющего этот отряд.

В большинстве игр существуют некоторые ограничения на размеры отряда, которые не позволяют сформировать отряды нереального размера. Так, в Warlords можно объединить не более 8 армий, в Master of Magic — девять, а в Heroes of Might & Magic — не более пяти групп разных по типу армий, причем каждая группа может иметь неограниченную численность. Ограничения помогают дизайнеру продумать бой между отрядами, а также избежать возникновения «непобедимых» отрядов. В МОО тем не менее ограничений практически нет (кроме общего ограничения — не более 6 различных типов кораблей в одно и то же время), и нередки флоты в 32 000 мелких кораблей. Однако, допустив создание огромных групп, надо предусмотреть и средства для их уничтожения (в данном случае это пульсары и генератор черных дыр).

Можно утверждать, что каждая военно-стратегическая игра должна разрешать формирование отрядов — некоторое усложнение правил игры всегда окупается обогащением стратегии игрока и удобным интерфейсом игры. Странно, что многие дизайнеры до сих пор этого не поняли. Нам не придется далеко ходить за примерами: даже в Цивилизации объединить армии нельзя. Дизайнеры чисто военных игр (wargames) вообще всегда пренебрегают этой возможностью, несмотря на то что именно в таких играх формирование отрядов выглядело бы наиболее естественно. Во второй мировой, которая моделируется чаще всего, многие победы были одержаны только потому, что проигравшие неправильно сформировали свои соединения (большинство аналитиков сходятся на том, что блицкриг во Франции получился только потому, что фран-

цузы распределили свои танки между пехотными дивизиями, а не объединили вместе).

Поэтому очевидно, что введение самостоятельного формирования соединений способно резко улучшить любую военную игру, не выводя ее из этого класса и не слишком усложняя. Минимальными боевыми единицами теперь будут не дивизии, а батальоны, эскадрильи и артиллерийские дивизионы, а дивизии будут формироваться из них. Многие вообще не знают, что на самом деле танковые дивизии второй мировой имели в своем составе хотя бы один-два батальона мотопехоты, не говоря уже о саперных, разведывательных и инженерных частях.

4. Модель боя

Что происходит, когда одна боевая единица (или группа таких единиц) нападает на другую? От чего зависит победа и каковы ее результаты? Как добиться максимальной боевой эффективности имеющихся армий? Правила, отвечающие на эти вопросы, составляют игровую модель боя, которая чрезвычайно важна, и серьезные игроки должны освоить ее как можно лучше.

а) Сколько и какие армии могут участвовать в одном бою? В некоторых играх (например, в Империи) бой всегда проводится «один на один». Это означает, что с обеих сторон в одном бою могут участвовать только по одной армии (или по одному отряду, если игра допускает их формирование). Такой подход используется в большинстве игр, так как он прост и интуитивно понятен игрокам.

Вместе с тем существуют игры, в которых бой не всегда идет «один на один»: например, Panzer General, где защитная артиллерия, расположенная за пехотой, будет стрелять по врагу, атакующему пехоту (то же касается и зенитной артиллерии). Разумеется, такие правила вводят в игру новый аспект стратегии — выбор оптимального расположения армий в различных сценариях (атака широким фронтом, атака клином, встречный бой, маневренная защита, неподвижная защита), на разных ландшафтах, при разной погоде и т. д. Возможно, самоходные орудия в этой иг-

ре и превосходят обычные по цене, уступая по количеству боеприпасов, силе удара или радиусу действия, но только они способны обеспечить прикрытие атакующих и разведывательных частей на марше.

Многие игры также позволяют дальнобойным армиям атаковать врагов, удаленных от них на несколько клеток карты (при этом противник не может повредить атакующую армию). Такая возможность часто присутствует в военных играх и очень редко — во всех остальных. Если такой возможности нет, то бой всегда проводится «на одной клетке карты», и для того, чтобы атаковать противника, его сначала надо догнать (Цивилизация, MOM, Heroes of Might & Magic). Это сильно обесценивает неповоротливую дальнобойную артиллерию, которая в результате вынуждена только защищать или проламывать укрепления. Другой крайностью является History Line 1914—1918, в которой почти все сценарии можно выиграть одной артиллерией (если она есть).

Очень важны также правила распределения армий на классы и возможности боя между армиями, принадлежащими к разным классам. В той же игре Panzer General каждая армия принадлежит к конкретному классу и, кроме того, представляет из себя цель какого-то типа (морскую, воздушную, бронированную или небронированную). Даже не зная конкретных типов атакующей и защищающейся армий, часто можно по классу нападающей и типу атакуемой цели довольно точно предсказать результат боя.

В некоторых военных играх (Battle Isle, Tanks!) для каждой армии определяется набор оружия, которым она владеет, а для оружия устанавливаются параметры стрельбы по разным типам целей. В Battle Isle 2 и 3 цель может быть наземной (здесь нет различий по классу брони), морской, воздушной, глубинной и высотной. Кроме того, здания и прочие постройки (дороги и фортификационные сооружения) также могут быть атакованы и образуют еще один тип целей. Конечно, каждый тип оружия в таких играх может стрелять далеко не по всем целям. По низко

летающим самолетам, например, нельзя стрелять из пушек, но можно — из крупнокалиберных пулеметов, а высотные можно сбить только особыми ракетами. Такая схема заставляет игроков заботиться о противостоянии различным типам армий противников, причем следует выбирать между многофункциональными и узкоспециализированными армиями (которые, как правило, гораздо более эффективны в своих областях).

Разделение армий на типы вовсе не является привилегией военных игр. Разумеется, именно в военных играх оно встречается практически повсеместно (поскольку именно таков характер современных военных действий), однако многие невоенные игры также его используют. В Цивилизации, например, только истребители могут атаковать воздушные цели. В MOM наземные армии не могут атаковать летающих в рукопашную (хотя могут отбиваться или стрелять). Ну и конечно, нельзя не упомянуть Warcraft II, который очень близок к военным играм и содержит наземные, воздушные, морские и подводные армии.

Простейшим правилом, используемым дизайнерами при разработке типов боевых единиц, является правило «камень—ножницы—бумага». Это означает, что один тип армий получит преимущество в бою с другим, но этот другой будет неплохо справляться с третьим, которому первый явно проигрывает. Такая организация позволяет избежать ситуации, в которой одни армии доминируют на полях сражений, тогда как другие совершенно бесполезны. Для достижения победы приходится использовать сбалансированные группы армий, что достаточно близко к реальности.

б) Может ли игрок самостоятельно управлять боем? Многие игры содержат специальный «режим боя», в котором формирования игрока сражаются против отрядов противника. При этом бой проходит «по ходам», то есть каждая армия по очереди получает право атаковать или перемещаться по полю боя. Разумеется, особый боевой режим имеет смысл только в тех играх, в которых разре-

шено формирование отрядов. Если армии сражаются один на один, то такой бой не нуждается в управлении игрока.

Специальный режим боя привносит в игру совершенно новые стратегии и делает ее намного более интересной. Игроку приходится формировать отряды с учетом возможных противников и боевых целей, а также предсказываемых действий противника в бою. Если отряд правильно сформирован, то он может одержать победу над более сильным отрядом противника (при разумном управлении в бою). Тем не менее никакое тактическое искусство не сможет помочь, если противник имеет подавляющее преимущество в силах. Такая модель боя вполне естественна и приводит к большому разнообразию стратегий (особенно если игроку доступны совершенно различные по боевому поведению типы армий).

Хорошо организованный бой может разделить успех всей игры, хотя это случается не так часто. Наиболее ярким примером является X-Com, в котором игрок затрачивает до 90% игрового времени на схватки с инопланетянами. Эта игра намного обогнала все остальные по степени детализации как боевого пространства, так и управления боевыми единицами (солдатами). Тем не менее я полагаю, что здесь стратегия игры не занимает подобающего ей положения: умело управляя солдатами, можно побеждать даже примитивным оружием. Помните, у Козьмы Пруткина: «Что к чему привешено: хвост к собаке или собака к хвосту?». В этой игре собака явно привешена к хвосту.

Отлично реализован бой в Heroes of Might & Magic. Каждый тип армий в этой игре имеет свою скорость передвижения (причем есть и летающие армии, которые могут «телепортироваться» на любую клетку), силу удара, а также умение нападать и защищаться. Большинство армий способны атаковать только соседних врагов, но некоторые могут стрелять (если рядом с ними нет врагов). Кроме того, есть монстры, атакующие две группы врагов по линии, а гидры нападают на всех соседних врагов сразу. На каждом ходу большинство

армий может атаковать и контратаковать после штурма врагов по одному разу, но есть армии, нападающие дважды, а грифоны могут контратаковать любое количество раз. Герой, управляющий отрядом, придает всем своим армиям умение нападать и защищаться, а также может вызывать заклинания — по одному за ход.

Очевидно, что боевая тактика в НММ может быть весьма разнообразной. Летающие и высокоскоростные армии обеих сторон должны как можно быстрее добраться до вражеских лучников, чтобы не дать им обстреливать остальные войска. Поэтому, если у игрока много лучников, а у противника мало, но есть приличные летающие армии, имеет смысл напасть именно на них, чтобы защитить своих лучников. Можно также парализовать, ослепить или свести с ума врагов (заклинание Berzerk). Если игрок имеет больше типов армий, но они слабее вражеских, то следует сначала атаковать более защищенными, которые меньше пострадают от контратак врага, и только потом остальными. Специфика этой игры состоит в том, что игрок практически всегда знает хотя бы приблизительный состав вражеского отряда и может отреагировать оптимальным образом, — отличный пример для подражания!

В Master of Magic, наоборот, игрок не может узнать, какие монстры обитают в многочисленных руинах и магических зонах — nodes, пока не отправит туда (на убой) армию для разведки. Тем не менее бой в этой игре организован неплохо, чему весьма способствует отлично проработанная система параметров каждой армии. Модель боя в МОМ намного сложнее, чем в НММ, и мы не будем повторно ее описывать. Иногда бой длится очень долго, а оптимальная тактика может на первый взгляд показаться довольно странной. Однажды мой герой, имевший бонус Regeneration, в одиночку победил шесть Great Drake. Обладая более высокой скоростью, он просто бегал от них, пока не вылечится, а потом атаковал. В этой игре заклинания применяются практически на каждом ходу боя обеими сторонами.

Еще одним примером удачной реализации режима боя является Master of Orion. Правда, в этой игре разнообразие боевых единиц сильно уступает «волшебным» играм, что довольно странно, учитывая большое количество технологий и уникальные возможности дизайна кораблей. Однако все корабли можно четко разделить на четыре класса (по типу корпуса), все оружие — на оружие против крупных, мелких кораблей или планет. Серьезно изменить тактику боя могут лишь специальные устройства, например Repulsor Beam или Adv. Damage Control. В результате игроки лишены возможности побеждать чисто тактически, и в большинстве случаев можно поручить ведение боя компьютеру, включив автоматический режим.

Раз уж мы упомянули автоматический режим боя, то скажем, что в большинстве стратегических игр такой режим должен присутствовать всегда. Зачем заставлять игрока вручную расправляться с врагами, если, например, его армия имеет подавляющее преимущество? В идеальной игре игрок делает только то, что доставляет ему удовольствие. Если бой происходит часто, он просто надоест игроку (не забывайте, что основные цели игры все же принадлежат к области стратегии, а не тактики боя). Поэтому в игре должны быть средства для ускоренного проведения боев, даже если при этом армии игрока будут нести несколько большие потери. Как уже говорилось, этим правилом злостно пренебрегает X-Com, и в результате в эту игру практически невозможно играть долгое время (хотя сначала она кажется великолепной). Продолжение этой игры (X-Com2: Terror from the Deep) настолько усугубило это неудобство (в этой игре есть битвы на несколько часов!), что недовольство игроков, кажется, наконец дошло до дизайнеров.

Все три наши «образцовые» игры — MOO, MOM и НММ имеют кнопку «Auto», с помощью которой игрок может полностью передать управление компьютеру. Конечно же, компьютер не может управлять Вашими войсками так же хорошо, как и Вы сами. Поэтому игроку приходится лишь наблюдать за хо-

дом сражения, а если возникнут неожиданно, отключить автоматический режим. Если компьютер хорошо управляет боем, то начинающие игроки могут кое-чему научиться у него. Если бой проходит в динамическом режиме (например, в Star Control), то компьютер (особенно хороший) может всегда сражаться лучше игрока. Однако чем сложнее система параметров армий, тем сложнее запрограммировать автоматический бой. В результате, например, в MOM, на него не следует полагаться, если Вы не собираетесь просто обрушиться на врагов всеми силами и сокрушить их.

Некоторые игры не позволяют игрокам управлять боем, но дают возможность посмотреть его процесс. Это, прежде всего, VGA Planets, а также Stars! и Stars!2. В этих играх Вы получаете «видеозапись» боя, которую можно и не смотреть. Если Ваши корабли потерпели поражение, значит, их конструкция устарела (и о них не стоит жалеть) либо Вы не обеспечили достаточного прикрытия. Просмотр видеозаписи помогает исправить ошибки в стратегии, а в этих играх найти оптимальную стратегию совсем не просто.

В VGA Planets корабли всегда сражаются один на один, и результат боя полностью определяется их вооружением и количеством торпед/истребителей в трюмах. Совсем иная ситуация в Stars!. В этой игре один флот сражается с другим, а в Stars!2 в бою могут принимать участие и орбитальные станции. Каждому флоту нужно назначить «боевой план», в котором указывается, что должны делать корабли различных классов, какие цели атаковать в первую очередь и т. д. Очень часто игрок проигрывает только потому, что его боевой план провалился. Зато после выработки оптимальных планов для каждого типа кораблей он сможет спокойно заняться стратегией, с удовлетворением просматривая поступающие отчеты о выигранных битвах. Кроме ускорения игры, такой подход несколько выравнивает шансы человека и компьютера, что делает игру интереснее.

Подводя итоги, мы можем утверждать, что в хорошей стратегической игре должны быть

и формирование отрядов, и специальный режим боя с возможностью автоматического управления. Игра становится хуже, если в ней нельзя объединять армии в отряды (усложняется управление), если нет возможности управлять сражением отрядов или хотя бы анализировать процесс боя (Warlords) или, наконец, бой занимает слишком большое место (X-Com). Желательно, чтобы игра предоставляла средства для реализации самой различной боевой тактики.

в) Каковы возможные результаты боя? Будет ли одна из армий (или один из отрядов) полностью уничтожена в бою? Может быть, обе стороны понесут некоторые потери? Или кому-то удастся бежать? Станет ли победившая армия более опытной, что увеличит ее боевые возможности? Ответы на эти вопросы в значительной мере определяют характер игры.

В наиболее примитивной модели боя одна из сторон полностью уничтожается, а другая не получает никаких повреждений. Эта модель используется в некоторых известных играх (например, в Цивилизации), но она совершенно неудовлетворительна, особенно если бой проходит «один на один», то есть нельзя формировать отряды. При таких правилах боя самая сильная армия должна всегда побеждать более слабые — в Цивилизации такой боевой единицей является линкор (Battle-ship). Результат боя в таких играх сильно зависит от случая. Если линкор атакует фалангу, то она имеет некоторый шанс на победу, допустим 5%. В результате возникают совершенно идиотские ситуации, когда фаланга топит линкор (вероятно, дротиками?). Еще более идиотская ситуация с бомбардировщиками, которые можно атаковать только истребителями, но теоретически они могут быть сбиты даже фалангами при бомбежке.

В Warlords бой проходит «отряд на отряд», однако и в этой игре битвы продолжаются «до последнего» — пока один из отрядов не будет полностью уничтожен. Если не включать флаг Intense Combat, то весь бой будет представлять собой нечто вроде рыцарского турнира: из каждого отряда выбирается по одно-

му бойцу, победитель сражается со следующим противником и т. д. Даже если включить этот флаг, ситуация не очень изменится, и более сильная армия может расправиться с несколькими слабыми без потерь.

Практически все современные игры используют один из следующих двух методов реализации боевых потерь (или оба): либо каждому типу армий присваивается некоторое количество Hit Points (HP), которые отмечают уровень его «жизни», либо игрок управляет группами из нескольких одинаковых боевых единиц, количество которых в группах уменьшается под ударами врага. Принципиальная разница между этими методами состоит в том, что HP рассчитывается для одной армии, и она сражается в полную силу независимо от полученных ранений, пока не погибнет (хотя есть и исключения: например, X-Com), а поредевшая группа, конечно, теряет в силе.

Метод «групп» широко используется в современных военных играх. Каждая боевая единица (дивизия) представляет собой группу из нескольких «единиц» (очевидно, полков, поскольку их количество чаще всего равно 10). Такая схема используется в Panzer General и работает весьма удачно. Если дивизия несет потери, то они выражаются в количестве уничтоженных полков. Сильно поредевшие дивизии требуется отводить в тыл для пополнения. При этом игрок не может разделить дивизию на две или перевести полки из одной дивизии в другую. Аналогичная модель используется в Battle Isle.

В MOO, MOM, Stars!, НММ и многих других играх (какое общество!) используется комбинация из обоих методов расчета потерь. Каждый отряд в этих играх состоит из групп одинаковых боевых единиц, каждая из которых имеет некоторое количество HP, стандартное для ее типа. Поскольку эта модель применена практически во всех новейших и популярнейших играх, ее можно считать стандартом для военно-стратегических игр.

В стандартной модели оружие может наносить повреждения самым различным обра-

зом. Даже если рассматривать только оружие, стреляющее по одной группе боевых единиц, можно выделить следующие типы:

— оружие, снимающее НР только у одного, «крайнего» бойца из группы, при этом «лишнее» повреждение пропадает (встречается наиболее часто, практически во всех играх);

— то же, но «лишнее» повреждение не пропадает, а переносится на следующего бойца в группе (в МОО это называется «streaming effect»);

— оружие, снимающее небольшое количество НР у каждого бойца группы.

Очевидно, что такая модель повреждений позволяет создать самое разнообразное оружие (или боевые единицы, или заклинания — в общем, способы уничтожения врагов). Мы ведь еще не рассматривали защищенность цели, проникающую способность оружия, точность попадания, радиус действия и многое другое! Впрочем, обо всем этом Вы можете узнать в описаниях конкретных игр.

Даже игры, использующие стандартную модель, немного различаются в ее реализации. В частности, в МОО и НММ все повреждения, полученные армиями, мгновенно вылетают после боя, даже если следующая битва происходит на этом же ходу. Конечно, это неестественно, зато не забывает игроку голову необходимостью чинить поврежденные войска. В Stars! тем не менее повреждения сохраняются и после битвы, хотя никак не влияют на боевые возможности кораблей (еще больший реализм достигнут в VGA Planets, где влияют). Stars! не заставляет игроков вручную отдавать команды о починке: корабли чинятся автоматически, однако для быстрой починки лучше отвести корабль на свою планету (желательно с базой). Несомненно, самая удивительная система реализована в MOM. В этой игре каждый тип боевой единицы представляет собой группу из фиксированного количества одинаковых солдат. Каждый солдат сражается отдельно, и после гибели нескольких из них группа становится слабее. Однако после боя, если группа не полностью уничтожена, ее состав постепенно восстанавливается до максимального

уровня, а погибшие солдаты заменяются новыми.

Если одна из сторон видит, что противник обладает подавляющим превосходством и бой становится безнадежен, то большинство игр дают отряду возможность спастись бегством. Однако правила выхода из боя не стандартизованы и сильно различаются в разных играх. Проще всего убежать в МОО: кораблю требуется всего один ход для прыжка в подпространство. В Stars! это реализовано гораздо правдоподобнее: количество ходов зависит от двигателя корабля и его массы. Таким образом, тяжелый транспорт или бомбардировщик без охраны будет уничтожен даже слабым патрульным кораблем (впрочем, более вероятно, что он убежит под огнем врага, получив некоторые повреждения).

Дизайнеры «волшебных» игр, видимо, еще не осознали важности разумных правил побега с поля боя. Если отряд может убежать со сравнительно небольшими и предсказуемыми потерями, то игроку не придется сохраняться перед боем только для того, чтобы разведать силы врагов. Пока же в MOM при побеге герои погибают с вероятностью 25%, а обычные армии — 50%. Было бы гораздо разумнее, если бы каждая группа боевых единиц убегала по отдельности (как в МОО), а успех побега каждой армии зависел от ее скорости. Что касается Heroes of Might & Magic, то в этой игре побег из боя служит не для того, чтобы спасти свою армию (армия при побеге погибает), а для того, чтобы врагу не достались артефакты героя. Спасти армию можно, предложив герою противника довольно значительный денежный выкуп.

Одним из наиболее важных плодов победы является повышение боевого опыта солдат. Если солдат знает, что он может победить врага и умеет сражаться, то в бою он гораздо ценнее необстрелянного новичка. Поэтому неудивительно, что во многих играх каждая армия имеет боевой опыт (experience), который влияет на ее боевые возможности. В военных играх (Panzer General, Battle Isle) опыт можно получить только при участии в бою. В Panzer General армия получает больше опыта, если

ее противник также опытен, но и победить его труднее. Кроме того, в этой игре невоюющие армии постепенно теряют свой боевой опыт. Таким образом, игрок должен бросать в бой неопытные армии, чтобы они получили тренировку. В *Battle Isle* армия всегда получает «единицу опыта» за бой и еще одну, если противник полностью уничтожен. Таким образом, было бы довольно легко набрать опыт, но при пополнении потерь он снижается из-за новичков. В *Panzer General* можно запросить «элитные пополнения», которые сохраняют опыт, но обходятся дороже.

Если армии могут набирать опыт, то тренировка своих сил практически всегда занимает важное место в стратегии игры, и перед игроком встает довольно сложная дилемма: нужно ли поддерживать класс всех своих армий на одном уровне или натренировать несколько «спецназовских» подразделений, которые будут выполнять всю работу? В первом случае игроку придется бросать в бой новичков, чтобы их тренировать, и при этом они могут понести большие потери. С другой стороны, если положиться на элитные армии, то их может не хватить для операций в нескольких местах сразу. Кроме того, если элитная армия понесет потери (конечно, ее надо как можно быстрее пополнить!), то Вы можете потерять на этом много времени.

В НММ опытом обладают только герои, а не их армии, и, как принято в ролевых играх, накопление необходимого количества опыта приводит к получению нового уровня (level), то есть повышению одной из характеристик героя. Примерно так же используется опыт и в МОО, однако эта игра содержит одно уникальное правило: если армии не сражаются, то на каждом ходу они получают (а не теряют!) по 1 «единице опыта» (видимо, вследствие тренировки). Это означает, что Вы можете подержать войска, пока они не наберут 1—2-го уровня, и только потом бросать в бой (разумеется, они станут сильнее и смогут сами достичь высших уровней). Кроме того, такая схема предоставляет игроку стратегический выбор: можно дожидаться постройки зданий, позволяющих создать мощные армии,

или сразу построить несколько армий послабее, которые к тому времени уже станут элитными подразделениями.

г) Параметры боевых единиц. Конечно, каждая военно-стратегическая игра имеет собственный набор боевых единиц, и одно их сравнение может занять целую книгу. Тем не менее боевые параметры армий во многих играх совпадают или выполняют одинаковые функции. В качестве примера можно привести следующие параметры:

— количество Hit Points (HP). Этот параметр подробно описан в предыдущем пункте: он определяет, сколько ударов может выдерживать армия;

— защищенность армии. Если армия хорошо защищена, то слабые атаки врагов не могут снять у нее ни одного HP, и воздействие сильных атак также ослабляется. В некоторых играх армии имеют различные виды защиты от различных атак врага (например, в МОО — броня и Magic Resistance);

— сила удара. Этот параметр самый очевидный и встречается чаще всего. В некоторых играх (например, *Warlords*) на результат боя влияет только сила сражающихся армий. Существуют игры, в которых армии могут атаковать врагов разными способами и с разной силой;

— дальнобойность. Независимо от того, происходит ли действие во время второй мировой, в будущем или в волшебном мире, всегда существуют армии, способные сражаться только в ближнем бою, а также дальнобойные орудия (или лучники, или катапульты и т. д.).

— скорость в режиме боя. Если в игре есть режим боя, то армии различных типов могут передвигаться с различной скоростью (а также атаковать чаще или реже). Дальнобойным армиям нет нужды передвигаться с высокой скоростью (если, конечно, сила удара не ослабевает на больших расстояниях).

Продумывая набор боевых параметров армии, дизайнер в первую очередь стремится обеспечить наибольшее разнообразие стратегии и тактики их применения. В хороших играх практически не бывает такого, чтобы один тип армий превосходил другой по всем

параметрам. Каждая армия (боевые возможности которой полностью определяются ее параметрами) в чем-то превосходит другие, а в чем-то уступает им. Первое, что должен сделать игрок, — определить, для чего пригоден каждый тип армий, чтобы использовать свои боевые единицы по назначению.

Если типов армий немного, то дизайнер может, помимо присвоения каждому из них боевых параметров, составить таблицу преимуществ одного типа над другим. Например, если Вы моделируете средневековую войну, то можно определить, что кавалерия имеет преимущество перед пешими, однако копьеносцы, наоборот, довольно просто справляются с ней (обратите внимание, что здесь также используется прием «камень—ножницы—бумага», чтобы ни один тип армии не доминировал над другими). Такой подход делает каждый тип армии уникальным (даже если два типа армий имеют одинаковые базовые параметры, они могут резко отличаться друг от друга), и игрок должен стремиться к тому, чтобы его армии сражались против «наиболее удобных» для них противников. Эти правила применены в *Empire II*, причем игрок может создавать свои наборы армий, карты и сценарии и определять таблицы преимуществ.

Я не знаю ни одной игры, в которой набор параметров боевых единиц был бы «слишком сложным». Конечно, это не означает, что, чем больше параметров, тем лучше, к тому же продумать и отладить модель боя с участием многочисленных параметров непросто. Однако даже недостаточно продуманный, но полный набор параметров лучше, чем «примитивные» боевые единицы, имеющие только «силу» (*Warlords*) или «силу атаки» и «силу защиты» (*Цивилизация*).

Параметры, которые мы перечислили, широко распространены и довольно ценны. Ценность боевого параметра целиком определяется разнообразием, которое он вносит в набор боевых единиц. Например, могут быть армии с большим количеством НР, но слабо защищенные, а другие будут их полной противоположностью. Существуют и незаслуженно за-

бытые параметры, например мораль боевых единиц (в это понятие входит настроение, боевой дух и лояльность армии).

Мораль совсем не зависит от остальных параметров армии — даже самые сильные могут обладать слабым боевым духом. Как правило, мораль армии — величина непостоянная, она зависит от различных параметров: уплаченных денег, соотношения сил, полученных ранений и т. д. Армии с низкой моралью сражаются хуже или вообще бегут с поля боя, а то и переходят на сторону врага. Очень часто от морали зависит количество атак, которое армия производит за один раунд боя. Например, в НММ армии с высокой моралью иногда могут двигаться и атаковать два раза за раунд, тогда как при низкой морали они могут вообще бездействовать в этом раунде. Если в игре в основном моделируется одно сражение (например, *Empire II*), то деморализация армии (под ударами врага) приводит к ее бегству.

Поскольку мораль может постоянно меняться как в лучшую, так и в худшую сторону, она представляет собой настоящее сокровище для дизайнеров стратегических игр, которое, как ни странно, используется довольно редко. Если бы в *Цивилизации* боевые единицы имели мораль, зависящую от количества роскоши (*luxuries*) на единицу населения (в их родном городе), то не потребовалось бы создавать сложную систему усмирения бунтов, убогатворения населения и пр. Роскошь была бы нужна и без этого.

д) Какое влияние на бой оказывают внешние параметры? Во многих играх, даже не имеющих специального режима боя, время и место его проведения оказывают большое влияние на процесс и результат сражения.

Если бой не проводится в особом режиме (так называемый стратегический бой — *strategic combat*), то место боя просто модифицирует те или иные боевые параметры армий. Например, в *Цивилизации* ландшафт всегда помогает защищающейся армии — увеличивает ее параметр «защита». Это дает возможность игрокам заранее расставить защитников в горах, чтобы отбить возможные атаки

противников. В Warlords, где все армии имеют только одну «силу», эта сила может увеличиваться в некоторых местах. Причем, в отличие от Цивилизации, для каждого типа армий отдельно задается, на сколько единиц возрастает его сила и на каком типе ландшафта. Например, лучники лучше сражаются в лесу, а кавалерия — на открытом месте. В Empire II, где есть редактор, позволяющий изменять практически все параметры, можно для каждой армии определить модификаторы ее эффективности на каждом ландшафте. Наличие таких модификаторов требует от игрока правильно располагать свои армии, чтобы получить бонусы, а также «ловить» вражеские армии, если они окажутся в неблагоприятных местах.

В тех играх, которые реализуют особый режим боя, ландшафт учитывается редко, поскольку это сильно усложнило бы реализацию боя. Как правило, от ландшафта зависят только внешние детали (например, общий вид поля боя, внешний вид препятствий и т. д.). Тем не менее просто назначить бонусы, как в Warlords, было бы довольно просто, особенно там, где все армии логически разделены на группы (например, в НММ). Странно, почему это не было сделано.

Практически каждая игра содержит особые типы сражений, такие как осада городов и крепостей. Если бой только стратегический, то защитники при этом имеют увеличенные боевые параметры. Так, в Цивилизации защита армии увеличивается втрое, если в городе есть стены; кроме того, атакующий должен по отдельности победить всех защитников города. В Warlords сила защитников увеличивается на 1 или на 2; кроме того, в городе может находиться до 4 отрядов, а атаковать может только один (в отряде не более 8 армий).

В МОМ существует очень много внешних параметров, оказывающих влияние на бой, хотя и не всегда значительное. В этой игре можно вызвать, например, над городом заклинание HEAVENLY LIGHT, и во всех битвах, которые будут проходить в этом городе, здания Жизни будут сражаться лучше, а со-

здания Смерти — хуже. Черные колдуны, со своей стороны, могут вызвать ETERNAL NIGHT, что перевесит чашу весов в их сторону во всех городах, кроме защищенных HEAVENLY LIGHT. Если колдун вызвал в своем городе WALL OF SHADOW, то армии, атакующие этот город, не смогут стрелять по защитникам. При этом чужие заклинания можно уничтожать, что может обойтись довольно дорого. Прежде чем атаковать чужой город, следует разведать, какие армии в нем находятся и какие заклинания могут им помогать. Иногда перед атакой совершенно необходимо уничтожить защитные заклинания (например, FLYING FORTRESS, которое не допускает в город наземные армии).

Захват городов можно считать особым видом боя в МОМ прежде всего потому, что атакующий стремится как можно меньше повредить город (существуют мощные заклинания, которые причиняют огромные разрушения, например MAGIC VORTEX). Кроме того, как уже говорилось, на город можно наложить различные заклинания или построить стены.

Еще одним видом боя является захват магических узлов (nodes). Во-первых, все монстры внутри узлов гораздо сильнее, чем обычно, а во-вторых, только заклинания из соответствующей магической сферы будут действовать наверняка, остальные чаще всего подавляются окружающей обстановкой.

В НММ захват замков резко отличается от обычного боя. Защитники замка располагаются за стеной, которую атакующие разбивают с помощью катапульты. Стена не дает большинству отрядов подобраться к противнику, но дальнобойные и летающие армии сражаются как обычно. Реальным преимуществом защитников замка является баллиста, которая автоматически стреляет в начале каждого раунда. Выстрел баллисты довольно мощный, причем она в первую очередь стреляет по дальнобойным отрядам.

В МОО нет «особых видов» боя, и захват планет не в счет, поскольку практически все битвы проходят возле чьих-нибудь планет. Тем не менее некоторые внешние параметры оказывают большое влияние на бой. Напри-

мер, если защищающаяся сторона имеет Sub Space Interdictor, то атакующие не смогут быстро подобраться к планете. Игрок может менять эту технологию буквально за один ход до нападения врагов, и ему не нужно будет ничего строить или обновлять.

Военные игры, конечно, не оперируют заклиниваниями и не моделируют осаду замков. Зато в этих играх часто учитываются другие факторы, например погода. В Panzer General авиация вообще не может атаковать в плохую погоду, а в Battle Isle, наоборот, наземные армии теряют свою мобильность, а самолеты — нет. Хорошие военные игры также учитывают влияние ландшафта на боевые возможности армий: в Panzer General танки лучше применять на равнинах, а пехоту — в лесах, горах и городах.

Вообще говоря, в популярных стратегических играх внешние параметры редко оказывают значительное влияние на бой. Между тем, если эти факторы есть, для успешной игры требуется использовать их наравне с правильным выбором, группированием и перемещением армий, что делает стратегию игры намного разнообразнее и интереснее.

е) Поддержка и снабжение армий.

Во все времена война обходилась очень дорого. Бойцы не могут прокормить себя следовательно, об их пропитании должны заботиться военачальники. Чем совершеннее становится оружие, тем больше оно зависит от снабжения. Когда Наполеон отступал от Москвы, у него практически не осталось кавалерии — все лошади пали из-за отсутствия фуража. Окруженной под Сталинградом армии Паулюса требовалось не менее 500 т грузов в день, без которых она быстро утратила боеспособность. При организации снабжения войск требуется иметь не только предметы снабжения, но и средства для их доставки. Чем дальше войска от своих баз, тем труднее их снабжать.

В компьютерных играх реализация снабжения — очень тонкое дело, поскольку все игроки хотят быть генералами и никто не хочет «служить по интендантству». Если игроку придется самому управлять снабжением каж-

дой армии (тем более на каждом ходу), то игра станет невыносимо скучной. Дизайнеры различных игр по-разному решают эту проблему. Во многих играх каждый тип армий имеет параметр «боезапас», который определяет, сколько раз эта армия может выстрелить до окончания боезапаса. Таким образом, в снабжении нуждаются только те армии, которые активно сражаются на переднем крае и далеко не на каждом ходу.

Такая организация боезапаса применена в Panzer General. В этой игре армия тратит на снабжение целый ход, поэтому не стоит использовать на переднем крае пару элитных подразделений, чтобы не бросать в бой новичков. За свой ход армия может атаковать только один раз (потратив 1 единицу снабжения), однако противник может атаковать эту армию много раз, и при этом боеприпасы могут кончиться. Чтобы получить снабжение, не требуется заводить армию в город, однако, чем ближе она к своему городу, тем больше боеприпасов будет получено. Игроки часто предпочитают менее сильные армии с большим боезапасом более сильным, поскольку нехватка боеприпасов не только вынуждает армию потерять ход, но и может привести ее к гибели под ударами врагов.

В Battle Isle каждая армия может иметь до 4 видов оружия и несет боеприпасы для каждого из них. Многие армии оснащены мощными ракетными установками с 1—2 ракетами. Если боезапас для «главного калибра» кончился, то можно стрелять из более слабого оружия, пока он не будет пополнен. Боезапас можно пополнить в любом городе и на любой фабрике, если там есть достаточное количество ресурсов. Кроме того, в игре есть специальные оружейные транспорты (ALCOR), которые могут снабдить боеприпасами любую наземную технику (для заправки авиации и кораблей есть особые армии).

Кроме боеприпасов, в военных играх часто реализуется заправка топливом (обычно по тому же принципу, что и боеприпасы). Если у армии кончится топливо, она не будет двигаться, хотя и сможет атаковать. Однако враги быстро поймут, что армия неподвижна, и

просто обойдут ее. В Panzer General особенно важен запас топлива у авиации: если авиагруппа не сумеет вернуться на аэродром для дозаправки, она погибнет. В Battle Isle разные армии имеют не только различную емкость баков, но и различный расход топлива. Заправиться можно или в городах, или из танкера (ALGOL).

В «магических» играх снабжение реализуется редко, чтобы не заставлять игрока заниматься лишней работой. Тем не менее сама идея ограничения автономности отрядов (через снабжение или каким-либо другим путем) очень полезна, так как придает игре упорядоченность и правдоподобность. Если бы реальные армии не нуждались в снабжении, не было бы никаких «линий фронта» и целые дивизии, например, сбрасывались бы на парашютах в тыл противника, что реально происходит во многих играх. Поэтому большинство игр тем или иным образом ограничивают автономность своих армий. Например, в НММ героям время от времени приходится пополнять запас заклинаний, причем для этого иногда приходится возвращаться в города, находящиеся в глубоком тылу. МОО просто ограничивает автономность флотов в зависимости от доступной технологии, в Stars! используется топливо, а в VGA Planets еще и торпеды/истребители и т. д.

Еда, как ни странно, практически не моделируется, хотя она нужна абсолютно всем армиям. В старой игре WAR каждый отряд имел запас еды, который можно было пополнять в деревнях. Если еды не хватало, солдаты начинали погибать, но еще задолго до этого их настроение и боевые возможности резко падали. Из современных игр еда есть только в МОО, да и там она используется для ограничения не автономности, а количества армий.

Кроме снабжения, армии нуждаются также в починке/пополнении, которые обычно реализуются аналогично снабжению (если в игре есть снабжение).

Починка есть во всех играх, в которых получаемые повреждения не пропадают после боя (например, ее нет в МОО и НММ). Во многих играх армии сами постепенно восста-

навливаются, однако почти всегда существуют специальные средства, позволяющие починить армии гораздо быстрее. Чаще всего быстрая починка производится на любой собственной базе (планете, городе и т. д.). Panzer General производит починку примерно так же, как и заправку: не обязательно заходить в город, но, чем ближе к городу, тем больше пополнений. В Battle Isle, как и в случае заправки, можно починиться в городе, но есть и специальная ремонтная машина (SINUS). Аналогично в Stars! 2 корабли могут чиниться даже в космосе, но на базе или на орбите своей планеты ремонт производится гораздо быстрее. Танкеры в этой игре одновременно являются и ремонтными базами: они автоматически чинят все поврежденные корабли своей эскадры.

По-моему, снабжение и пополнение делают игру лучше, но эти действия должны производиться автоматически. Пусть компьютер в конце каждого хода определит, насколько удалась каждая армия от ближайшей базы, и в зависимости от этого расстояния проведет частичную заправку и ремонт. Игрок же сможет указать, какие армии должны снабжаться в первую очередь, если ресурсов не хватает, и при необходимости произвести пополнение/ремонт вручную, что придется делать очень редко.

5. Правила передвижения боевых единиц

Конечно, боевые параметры армий очень важны, однако бой может начаться только по инициативе одной из сторон. Если Ваши армии малоподвижны, то инициатива принадлежит противнику, и он может напасть практически в любом месте. При этом Вам придется держать огромные силы для обороны от мелких, но быстрых врагов. И наоборот: если Вы обладаете преимуществом в скорости передвижения, то будете владеть инициативой и каждая Ваша армия будет сковывать несколько вражеских.

Правила передвижения армий в значительной степени зависят от игрового мира. В космических играх обычно считается, что

межзвездное пространство пустое и никак не влияет на передвижение, так что скорость зависит только от двигателей кораблей. Если же игра проходит на какой-либо планете, то практически всегда сложный ландшафт замедляет передвижение (это реализовано в Цивилизации, MOM, Warlords и многих других играх).

Так или иначе, но в большинстве игр все боевые единицы имеют параметр «скорость», который и определяет их скорость передвижения. Обойтись без этого параметра очень сложно: без него все армии двигались бы с одинаковой скоростью, что уменьшило бы разнообразие игры. Минимальный набор параметров представлен в Warlords: сила и скорость. В Empire II есть возможность определить скорость передвижения каждой армии на каждом типе ландшафта.

Иногда сама армия передвигается медленно (или совсем не передвигается), но ее можно перевозить с помощью каких-либо транспортных средств, заклинаний и т. д. Такие армии особенно часто встречаются в военных играх: современная пехота и артиллерия явно нуждаются в средствах перевозки. Так, в Panzer General пехота может передвигаться на 3—4 клетки за ход, а артиллерия — всего на одну, однако, если их посадить на грузовики, скорость передвижения будет даже больше, чем у основных соединений — танков и самоходных орудий. В игре «This Means War!» есть артиллерия, которая вообще не может передвигаться без транспорта.

В Battle Isle количество транспортных средств чрезвычайно велико и разнообразно. Существуют наземные, воздушные, морские и даже подводные транспорты. Каждая боевая единица в этой игре имеет массу, а каждый транспорт может перевозить не более определенной массы. В Battle Isle даже самый слабый солдат может захватить чужой город, если сумеет до него добраться. Поэтому важны все характеристики транспортов: скорость передвижения позволяет быстрее добраться до цели, бронезащита дает возможность выдержать больше ударов, а значительная грузоподъемность позволяет

привезти тяжелое вооружение для поддержки солдат.

Как правило, транспортные средства сами не участвуют в бою или сильно уступают остальным армиям (исключением является Battle Isle, где некоторые транспорты неплохо вооружены). Следовательно, Вы должны придавать своим транспортам эскорт из мобильных боевых армий.

Многие игры вообще не используют транспортные перевозки. При этом малоподвижные армии обычно имеют в качестве компенсации повышенные боевые характеристики. При этом атака становится гораздо сложнее, а защита проще, поскольку защищающаяся сторона может ввести в дело медлительные соединения. Это, как правило, делает игру интереснее и избавляет игрока от управления перевозками.

Транспорты не всегда применяются для увеличения скорости перемещения армий. Довольно часто они просто помогают армиям пересечь недоступные области — воду, горы, пропасти и пр. Если действие происходит на поверхности планеты, то, как правило, на ней есть суша и вода. При этом наземные армии могут передвигаться только по суше, корабли — только по морю, а самолеты — везде. Такая схема применена в Империи, она довольно проста и удачна.

Большинство игр содержит корабли, перевозящие армии по морям: Империя, Цивилизация, MOM, НММ и многие другие. Однако авиатранспорты встречаются гораздо реже, так как от них очень трудно защищаться. Примечательно, что единственный воздушный транспорт в первой версии MOM (Air Ship) был лишен возможности перевозить войска в версии 1.2. Тем не менее в Warlords, например, герои могут летать на драконах.

В принципе, недоступность того или иного типа ландшафта можно считать всего лишь бесконечно большим временем на его прохождение, то есть частным случаем задания скорости армии на данном ландшафте. Поэтому в Empire II, например, можно для каждого типа армий определить недоступные типы ландшафта (скажем, можно создать горных

бойцов, которые не могли бы перемещаться по ровной земле).

Транспорты не обязательно представляют собой отдельные боевые единицы. Иногда армии просто могут «переходить в транспортный режим», в котором они перемещаются быстрее, но их боевые характеристики падают. Например, в Warlords II любая армия может сесть на корабль или высадиться в любом порту или прибрежном городе, причем считается, что корабли есть всегда. Пока армия плавает, ее сила не может превышать 4, что позволяет вражеским летающим отрядам легко уничтожить весь отряд, если не будет прикрытия. В Empire II также есть «транзитный режим», причем в редакторе сценариев можно определить, какие армии могут использовать этот режим, как это повлияет на их параметры и где это можно делать.

В MOM и HMM существуют «транспортные заклинания», обеспечивающие отрядам передвижение с повышенной скоростью и/или через недоступные без заклинаний места. Например, в MOM заклинание WATER WALKING позволит армии ходить по воде, PATH FINDING — по лесам и горам с повышенной скоростью, FLIGHT — летать и т. д. Для перехода из одного мира в другой также есть особые заклинания. В HMM можно перенестись в ближайший собственный город (TOWN GATE), призвать ближайший корабль (SUMMON BOAT) или телепортироваться на небольшое расстояние (например, через лес или гору DIMENSION DOOR).

В космических играх транспорты, перевозящие другие корабли, встречаются очень редко, поскольку в них нет необходимости. Каждый корабль имеет свой двигатель, и игрок практически всегда может поставить более совершенную модель двигателя, если ему нужна высокая скорость. Тем не менее в таких играх часто встречается «мгновенный» транспорт — корабли могут перепрыгнуть с одной планеты на другую мгновенно, если на обеих планетах построена специальная аппаратура. В MOO это STAR GATE, которая пересылает любые корабли на любые расстояния.

В VGA Planets и Stars!2 каждый корабельный двигатель позволяет двигаться в экономичном режиме до определенной скорости (Warp). Если превысить предел экономичности, двигатель начинает сжигать очень много топлива (напомним, что в этих играх топливные баки корабля определяют его автономность). Реальная скорость корабля равна квадрату его Warp'a, так что мощные двигатели действительно дают большое преимущество.

В Stars!2, как и в MOO, можно построить STAR GATE, но соответствующих технологий несколько. Они различаются по максимальной массе пересылаемых кораблей и максимальной дальности пересылки. Есть и «универсальные» STAR GATES, но они появляются только в самом конце игры. Нечто подобное есть и в MOM — я имею в виду EARTH GATES, которые мгновенно переносят армии из одного города в другой. ASTRAL GATE позволяют переходить на другую плоскость и т. д.

Некоторые игры (Цивилизация, Battle Isle, MOM) позволяют игрокам строить дороги, которые не обеспечивают мгновенного перемещения (за исключением волшебных дорог в MOM и железных — в Цивилизации), но ускоряют передвижение армий в 1,5—3 раза. В Battle Isle дороги имеют особое значение: при плохой погоде многие тяжелые машины могут двигаться только по дорогам. Кроме того, в этой игре есть несколько железнодорожных армий (бронепоезд, транспортный поезд, ремонтный поезд, тяжелое орудие на платформе и пр.), которые, естественно, могут двигаться только по железной дороге. Довольно часто приходится строить дорогу на нейтральной полосе, чтобы подвести армии поближе к противнику.

Возможность строить дороги заставляет игрока решать, какие дороги ему нужны, где и когда. Особенность дорог состоит в том, что они никому не принадлежат, то есть по ним могут передвигаться и враги. Если Вы построите дороги перед вражеским наступлением, то тем самым поможете ему. Кроме того, дороги, как правило, строятся довольно долго либо дорого стоят, то есть игроки не могут

позволить себе покрыть дорогами всю карту.

В игре Ascendancy передвижение кораблей организовано довольно просто и оригинально. Между некоторыми звездами есть «звездные улицы» (star lanes), и двигаться можно только по ним. Такая схема позволяет сделать из одних звездных систем «звездные перекрестки», а другие превратить в заброшенные тупики. Скорость передвижения кораблей по «улицам» зависит от количества и качества их двигателей, а также от типа «улицы». Красные связи сильно замедляют движение. Однако, хотя такая организация перемещения помогает программировать компьютерных игроков, она лишает играющих свободы передвижения, что мало кому нравится.

В Stars!2 появилось еще одно новшество — Wormholes. Это — область ослабления пространства, мгновенно перебрасывающая корабли с одного конца на другой. Используя Wormholes, Вы можете быстро попасть в незаселенные области и колонизировать их, либо миновать патрули и минные поля врага и напасть на него с тыла (впрочем, то же самое могут делать и противники!). Особая прелесть заключается в том, что Wormholes появляются случайно, держатся некоторое время и снова исчезают. Они в корне отличаются от STAR GATES, поскольку не требуют от игрока ни развитой технологии, ни ресурсов на постройку и могут использоваться даже в самом начале игры.

6. Правила покупки и постройки боевых единиц

Далеко не все военно-стратегические игры допускают приобретение новых армий, помимо тех, которые даются игроку в начале игры (конечно, если игрок не может получить новые армии, ему требуется иметь все необходимые силы с самого начала). Дизайнеры игр должны проявлять особое внимание к получению новых армий, поскольку единственно верного решения этого вопроса не существует.

Попробуем прежде всего определить все «за» и «против» покупки новых армий. Если игрок может строить армии, то стратегия иг-

ры становится НАМНОГО разнообразнее. Различные армии имеют разные цены (в чем бы они ни исчислялись), и прежде всего игрок должен решить, стоит ли ему покупать много дешевых армий или «лучше меньше, да лучше». Кроме того, деньги могут понадобиться для строительства или усовершенствования заводов, которые строят армии, для разработки новой технологии, чтобы строить лучшие армии, и многого другого. Для строительства армий могут требоваться различные ресурсы, и соперники могут сражаться за места производства или источники сырья.

Тем не менее при реализации покупки армий возникают значительные сложности. Во-первых, ни одна хорошая игра не может обойтись без ограничения на количество имеющихся у соперников армий и отрядов, если их можно формировать. Если ограничений нет, то очевидно, чем больше армий построено, тем лучше, и вскоре управлять ими становится очень сложно (Empire). Во-вторых, выигрышная стратегия в тех играх, где дизайнер сам создает карту сценария, распределяет силы сторон и не дает возможности получать новые, может быть гораздо более сложной и интересной, чем в тех играх, в которых требуется победа в «гонке вооружений» (однако количество сценариев в любой игре ограничено!). Наконец, в-третьих, для победы в «производственной» игре слишком часто достаточно контролировать больше «средств производства», чем противники, а это приводит к скучной и невыразительной игре и слишком долгой реализации преимуществ.

И все же умелые дизайнеры умудряются различными способами разрешать перечисленные выше сложности. Ниже мы рассмотрим используемые для этого приемы, а пока отметим, что многие игры, построенные на основе сценариев (Warcraft, Command & Conquer, This Means War!, Battle Isle) содержат как «производственные» сценарии, так и «чистые», в которых игрок должен с максимальной эффективностью распорядиться имеющимися силами. Кроме того, невозможность постройки новых армий не означает, что

нельзя пополнять старые, а в некоторых играх сценарий даже предусматривает посылку игроку новых армий в определенном месте и через определенное время (Empire II).

В каких местах можно покупать армии?

Как правило, армии приобретаются в особых локациях, которые намного важнее окружающего их «бесполезного» пространства. В космических играх это планеты или орбитальные базы, в военных — города или заводы в городах, а в волшебных бывает по-разному, но, независимо от названия, производственные базы всегда являются некими точками на игровой карте. Практически всегда захват всех производственных баз врага означает победу.

Иногда определить, что именно является производственной базой в игре, не так просто. Например, в MOM базами являются города, так как ни один из них не может строить больше одной армии одновременно, независимо от построенных зданий. В НММ, однако, базами являются не города, а здания, генерирующие армии, поскольку они работают совершенно независимо друг от друга. Базы имеют собственные характеристики, которые чрезвычайно важны. Можно выделить следующие параметры баз:

— Набор производимых армий. В некоторых «волшебных» играх каждая база может производить только один тип армий (например, НММ), однако при этом приходится строить слишком много баз. Довольно часто в игре бывает только один тип баз, который способен производить любые армии (например, города в Цивилизации и MOM, планеты в МОО). В динамических играх существует строгое соответствие между армиями и базами (например, казармы строят любую пехоту, а для постройки танков нужны фабрики). Особый случай представляет Battle Isle, в котором каждая фабрика может строить собственный набор армий. В Warlords каждый город может строить до 4 типов армий и также практически уникален.

— Цену армий. Я не знаю ни одной игры, в которой цена армии менялась бы в зависимости от того, на какой базе она построена, а

ведь это совершенно соответствует действительности, легко реализуется и разнообразит стратегию игры. Во всех играх армии имеют стандартную стоимость (не зависящую от базы). В This Means War! есть возможность сэкономить на постройке за счет времени строительства армии.

— Время постройки армий. Некоторые базы могут быть «приспособлены» к производству тех или иных армий и в результате строить их быстрее за ту же цену. Такие правила действуют в Warlords и Empire Deluxe. Владелец города с бонусом должен решить: использовать этот бонус или нет. В Warlords этот вопрос тривиален, поскольку армии не очень отличаются по своим параметрам, и ускоренное производство выгодно практически всегда. Другое дело — Empire Deluxe. Если у Вашего города бонус на Destroyer'ы, а Вам нужна пехота, то придется немало подумать над выбором продукции.

— Параметры производимых армий. Опять же, было бы очень хорошо, если бы параметры армий одного типа, произведенных различными базами, немного различались. Эту идею также реализует Warlords, в котором некоторые армии могут иметь немного большую силу по сравнению со стандартной. Разумеется, при этом стоимость поддержки этих армий не меняется, так что их очень выгодно строить. В MOM, где базами являются города, они также могут производить армии с разными параметрами (наличие WAR COLLEGE, например, делает все производимые армии ветеранами, а ALCHEMIST GUILD увеличивает их силу и т. д.).

Раз уж мы заговорили о постройке армий, то нужно обсудить и постройку производственных баз. Существует много игр, в которых можно строить армии, но не базы (например, Empire, Panzer General, Battle Isle и т. д.). В некоторых играх базы можно только усовершенствовать, но нельзя строить новые. При решении вопроса о строительстве баз возникают те же противоречия, что и при строительстве армий. Если дизайнер допускает строительство баз, он должен ограничить их количество; кроме того, нельзя допускать,

чтобы превосходство в количестве баз означало превосходство в скорости производства армий, иначе начнется бешеное строительство баз. Многие отличные игры не допускают строительства новых баз, но разрешают усовершенствование существующих. Если запрещено и это, игра может стать слишком статичной.

С точки зрения «геометрии» игры, очень важным является вопрос о ценности производственных баз. **ОЧЕНЬ** плохо, если все базы имеют одинаковую или примерно одинаковую ценность и могут производить армии практически без ограничений (Empire, Warlords). При этом игрок не только вынужден управлять мириадами армий, но, кроме того, силы сторон напрямую зависят от количества их баз, что приводит к долгой и скучной позиционной войне.

Наоборот, в хорошей игре нет нужды контролировать большую территорию, чтобы победить. В МОО можно выиграть только за счет технологии, пока другие сражаются между собой, в MOM — с помощью SPELL OF MASTERY, а в VGA Planets для победы может хватить одного мощного корабля. Разумно спроектированная игра *не должна заставлять игроков захватывать территорию или проводить неограниченную экспансию*. Конечно, игроку понадобится занять важные производственные базы и источники сырья, но не более того. Управлять большим количеством планет или городов не легче (а часто даже сложнее), чем большим количеством армий, даже если управление реализовано так же просто, как в МОО, не говоря уже о Цивилизации или Колонизации. Мало кому нравится постоянно заниматься «местным самоуправлением», вместо того чтобы воевать, строить армии, изучать технологию и т. д. Поэтому очень плохо, если игра назначает рейтинговые очки за количество населения, что делают Цивилизация и MOM.

Вообще говоря, большинство игр явно стимулируют экспансию и расширение своего «жизненного пространства». В такие игры, как Empire, Warlords, Цивилизация, МОО, MOM, Stars!, VGA Planets и т. д., просто не-

возможно выиграть, не расширяя свою территорию с максимальной скоростью. Несмотря на очевидную популярность идеи экспансии, она явно неудачна и должна быть отброшена по следующим причинам:

— Если все соперники расширяют свою территорию, то даже небольшая ошибка в развитии, допущенная в начале игры, может быть критической. Это не может нравиться игрокам, поскольку никто не обходится без ошибок, но в хорошо спроектированных играх опытные игроки могут их вовремя заметить и исправить.

— Как уже говорилось, управлять большим количеством городов или планет сложно. Кроме этого, приходится еще и защищать их от врагов. Зачем загромождать голову игроку такими заботами?

— Если вся игровая карта разделена между соперниками, то вряд ли можно ожидать мирных взаимоотношений между ними (ведь расширяться можно только за счет соседей!). Это разрушает всю игровую дипломатию (например, в Цивилизации, да и в МОО тоже сообщение «Нам нужны новые колонии, так что наш пакт расторгается» выглядит глупо).

Конечно, я вовсе не призываю дизайнеров вообще лишить игроков возможности строить новые базы, города, колонии и т. д. Однако не следует **СТИМУЛИРОВАТЬ** неограниченную экспансию. Для этого необходимо, чтобы новые постройки далеко не всегда окупались. В МОО, например, любая колония ценна уже потому, что она увеличивает количество голосов в Галактическом совете, которыми Вы располагаете. На самом деле новые поселения не могут догнать старые по населению и производительности за 30—40 лет, как это происходит в МОО. Наконец, что важнее всего, пока новая колония (город, база и пр.) строится, она должна не производить, но прямо-таки пожирать ресурсы. Желательно также, чтобы на строительство колоний требовались бы те же ресурсы, что и на строительство армий.

Если бы эти правила были реализованы, то огромные империи стали бы невыгодными. Тогда игроки смогли бы сосредоточиться на оттачивании своей боевой стратегии, а не

на бессмысленном размножении. Вместе с тем наиболее ценные места стали бы арендой ожесточенных боев, возможно, даже между несколькими сторонами — отличная возможность использования дипломатии и шпионажа. Лучше всего задать, что разным расам требуются различные места для проживания (как планеты в Stars!), но одни и те же ресурсы для производства армий.

Какие ресурсы требуются для производства армий? Многие игры не имеют жестких ограничений на количество армий, зато лимитируют количество доступных ресурсов, требуемых для их производства. Это намного более реалистично, чем жесткие ограничения, однако часто приводит к необходимости ускоренной экспансии для захвата нужных ресурсов. Тем не менее при разумной реализации введение ресурсов способно украсить любую игру.

Наиболее часто в качестве ресурсов используются обычные деньги (как бы они ни назывались). Деньги могут добываться различными путями: в качестве налогов с жителей и торговцев, как военная добыча, в виде дохода от экономической деятельности и пр. Если единственным ограничением, регулирующим количество производимых армий, являются деньги, то стратегия игры очень сильно зависит от правил их получения. Тонкое регулирование источников дохода игроков позволяет дизайнерам создавать нетривиальные игры, требующие изощренной стратегии.

Очень хорошо, если те же ресурсы, которые требуются для производства армий, используются и на другие цели (например, на развитие технологии, промышленности, на дипломатию и т. д.). В этом случае игроку приходится выбирать не только тип строящихся армий, но и пропорцию распределения ресурсов на разные цели. Наиболее просто и разумно распределение ресурсов реализовано в MOO. В MOM для производства армий практически не требуется никаких ресурсов (как и в Цивилизации), просто Вы должны выбрать, как использовать производственные возможности городов (фактически ресурсом

здесь является время, и требуется определить, что строить в первую очередь).

В военных играх ресурсы, как правило, тратятся только на производство армий, однако встречаются и исключения. Например, в Fantasy General требуется значительную часть денег тратить на исследования, чтобы получить возможность строить более сильные армии.

Динамические игры традиционно имеют ресурсы, начиная с Dune II, где Вы должны собирать спайс в пустыне. В таких играх решающее значение имеет скорость, и побеждает тот, кто строит армии и здания быстрее, а для этого требуется быстрее собирать ресурсы. Количество ресурсов ограничено, и они располагаются в определенных местах, поэтому за обладание богатыми районами идет война. В некоторых играх всего один тип ресурсов (Dune II, Command & Conquer, TMW), тогда как в других их несколько (например, в Warcraft II их три: золото, лес и нефть).

Наиболее детально ресурсы разработаны в VGA Planets и ее потомках (Stars! и Stars!2). Во всех этих играх существуют целых 4 вида минералов, которые необходимы для строительства космических кораблей. В VGA Planets минералы называются Neutronium, Duranium, Tritanium и Molybdenum. Neutronium используется только в качестве топлива.

Для постройки каждого корабельного компонента в этих играх требуется определенное количество каждого из трех минералов (кроме топлива). Корпуса кораблей также требуют минералов. В Stars! минералы нужны и для наземных сооружений, а в Stars!2 — и для орбитальных станций. Следует отметить, что во всех играх минералы не определяют скорость постройки: она зависит от количества фабрик и населения на планете (хотя в VGA Planets эта зависимость не прямая: на постройку требуются деньги, которые производятся фабриками. Это означает, что в VGA Planets можно объединять ресурсы нескольких планет для постройки корабля, а в Stars! — нельзя).

Добыть минералы можно на планетах. На

каждой планете есть некоторое количество каждого из четырех минералов, которые можно добывать с помощью шахт. Скорость добычи зависит не только от количества шахт, но и от концентрации каждого минерала в коре планеты. В процессе копания количество минералов уменьшается. Таким образом, игроку невыгодно строить множество шахт, поскольку все они станут бесполезными после исчерпания недр планеты.

Как правило, минералы требуется использовать не на той же планете, на которой они были добыты. Следовательно, игроки должны строить транспорты и перевозить ресурсы с минеральных планет на промышленные. Это приводит к выгоде космического пиратства и необходимости охранять транспорты. Конечно, игра при этом становится интереснее.

Очень важной особенностью «минеральных» игр является то, что минералы со временем исчерпываются. Это приводит к тому, что огромные империи получают не такое большое преимущество над маленькими, поскольку на многих планетах минералы могут кончиться еще в процессе экспансии и в борьбе за колонии. На старых, высокоразвитых планетах империй минералов уже нет, а новые планеты еще недостаточно освоены и не могут добывать минералы с высокой скоростью. Это означает, что игра не так сильно требует экспансии, что обогащает спектр выигрышных стратегий. Особенно заметно это в *Stars!*, где для строительства фабрик также нужны минералы, то есть игрок должен делить невозполнимые ресурсы между промышленностью и флотом.

Очень важно и то, что наличие ресурсов создает реальную основу для торговли и дипломатии. К сожалению, в *Stars!* компьютерные игроки не ведут никакой торговли или дипломатии, но этим могут пользоваться люди. Если бы в МОО торговля велась минералами, а не абстрактными товарами, то компьютерные игроки не так часто объявляли бы бессмысленные войны, разрывая торговые соглашения.

Вообще, минералы дают дизайнеру игры мощный рычаг для ее регулирования и наст-

ройки. Если какого-либо минерала во Вселенной много, то игроки могут тратить его не задумываясь, но если его мало, то возникают войны за владение месторождениями, а конструкции, требующие этого минерала, становятся практически недоступными.

Идея ресурсов очень плодотворная и может привести к появлению множества новых идей. Например, можно сделать, что наличия какого-либо ресурса не требуется для строительства, однако если он есть, то построенный объект будет обладать лучшим качеством. Аналогию этому можно найти в металлургии: если сталь легировать, она будет намного прочнее, но и без редких металлов она все же останется сталью.

Сколько боевых единиц можно купить или построить? Мы уже не раз говорили, что хорошая игра не может позволить игрокам строить произвольное количество армий, иначе вся карта покроется армиями и поле боя превратится в кошмарную мясорубку, что мы нередко наблюдали в *Empire*. При этом игрок совершенно теряет ориентацию и не может составлять планы для каждого соединения, а большая часть игрового времени уходит на раздачу приказов.

Ограничения количества армий бывают прямые (правила игры просто запрещают иметь, например, более 30 армий), косвенные (количество армий ограничено имеющимися ресурсами, зданиями и т. п.) и «неосязаемые». Прямые ограничения установлены, например, в *Dune II* и большинстве остальных динамических игр, поскольку программе приходится обрисовывать значительное количество одновременно двигающихся объектов. В играх семейства *Panzer General* ограничен размер армии в каждом сценарии кампании, иначе удачливые игроки через 3—4 сценария набирали бы кошмарную армию и легко разносили бы всех противников.

Косвенные ограничения есть во всех играх, в которых на постройку армий требуются какие-либо ресурсы (деньги, минералы, лес, энергия и т. д.). Чем труднее добывать эти ресурсы и чем больше объектов, для которых

они требуются, тем более жесткие ограничения содержит игра. К таким ресурсам относятся и время постройки армий: если общее время игры лимитировано (например, в *Panzer General* дается определенное количество ходов на сценарий), то это ограничение может иметь огромное значение. В некоторых играх время постройки армий явно не определяется, но легко выводится из требуемых ресурсов и скорости их добычи.

Во многих играх ресурсы требуются не только на постройку, но и на поддержку армий, следовательно, игроки не могут построить больше армий, чем они смогут поддерживать. Например, в *Civilization* армия требует поддержки родного города, что уменьшает его производительные возможности. В *Battle Isle* на передвижение армий требуется топливо — это означает, что, даже если Вы сумеете построить множество армий, они могут оставаться неподвижными без топлива, скорость добычи которого фиксирована. В *Master of Magic* каждая из обычных армий требует по 1 единице еды на поддержку (большинство армий также требуют постоянной денежной платы). Призванные магические создания требуют магической энергии на поддержку. В любом случае игроки должны поступиться не просто частью своих ресурсов, но частью своих производственных или функциональных возможностей.

«Неосязаемые» ограничения, собственно говоря, на самом деле — не ограничения, а стимулы. Если игра стимулирует создание самых совершенных армий, то их количество сократится само собой, потому что такие армии по определению стоят очень дорого. Для этого можно реализовать соответствующую модель боя, например, как в *VGA Planets*, где корабли всегда сражаются один на один. Естественно, один огромный корабль в этой игре может перебить очень много мелких. Конечно, такие стимулы ограничивают количество армий только в том случае, если все армии требуют одних и тех же ресурсов (еще лучше, если те же ресурсы требуются для исследования мощных армий). Поэтому, допустим, в *Warlords* такие стимулы не работают — в

этой игре армии производятся в каждом городе независимо и производство совершенно бесплатное.

Эти же принципы используются во многих других играх, хотя и не выражаются так ясно. Например, в *Stars!* большие корабли также имеют преимущество, в НММ, МОМ и *Warlords* драконы могут перебить целые толпы слабых армий и т. д. Если дизайнер игры хочет стимулировать технологическое развитие и уменьшить количество армий, он должен дать совершенным армиям преимущество над большим количеством слабых. Если этим пренебречь, игроки все равно будут стремиться построить как можно больше армий, несмотря ни на какие ограничения.

Существуют игры, в которых вообще нет сильных ограничений на количество армий, но при этом игроку не приходится управлять ордами боевых единиц. Это достигается, во-первых, ограничением количества типов армий (а не самих армий), а во-вторых, их «принудительной» группировкой в более крупные соединения. Например, в НММ типы армий строго фиксированы, и при этом каждый отряд всегда принадлежит какой-либо группе: или входит в гарнизон замка, или в армию одного из героев, число которых жестко ограничено. В МОМ и *Stars!* встроены ограничения на количество различных типов кораблей — в результате в обеих играх игрок имеет не более 5—6 боевых конструкций. Обе игры всегда организуют отдельные корабли во флоты, причем каждый флот требует управления далеко не на каждом ходу.

7. Неподвижные боевые сооружения

С точки зрения «генералов» (фанатиков чисто военных игр), всю игровую «недвижимость» можно разделить на несколько групп:

- производственные базы, которые строят армии;
- источники сырья и ресурсов;
- центры разработки новых технологий;
- неподвижные военные объекты.

Мы уже говорили про производственные базы и ресурсы, а технологии будут описаны

чуть позже. Сейчас речь пойдет о неподвижных сооружениях, которые имеют военное значение. Стационарные объекты могут представлять собой подкласс обычных боевых единиц (например, в Battle Isle), но в большинстве игр они просто принадлежат некоторым городам либо планетам и повышают боевые возможности тех армий, которые защищают эти объекты. Неподвижные сооружения имеют большое преимущество: они действуют автоматически и не нуждаются в командах игрока (по крайней мере, ему не нужно думать, куда их передвинуть).

Если игра позволяет строить мощные неподвижные укрепления, то перед игроком встает стратегический выбор: какие города (или планеты) укреплять? И нужно ли укреплять вообще: ведь после успешного наступления те планеты, которые были пограничными, могут оказаться в глубоком тылу? Введение неподвижных объектов украшает любую игру, практически не усложняя ни ее правил, ни интерфейса. Кроме того, мощные укрепления делают игру менее хаотичной, не позволяя игрокам одновременно атаковать слабыми силами в нескольких местах.

С другой стороны, чрезмерное значение стационарных установок может привести к затяжной позиционной войне, наподобие первой мировой, которая характеризуется кровавыми «мясорубками» за незначительные клочки территории. Это вряд ли может понравиться игрокам. Чтобы избежать такой ситуации, достаточно ввести в игру мобильные и неплохо защищенные боевые единицы, которые могли бы проламывать оборону в одном месте и быстро прорываться в тыл противника. Как известно, в реальности позиционная война просуществовала недолго, поскольку практически невозможно отгородиться от танков и самолетов.

Обычно неподвижные установки превосходят по своим параметрам аналогичные подвижные (если они есть), в качестве компенсации за неподвижность. Например, в Stars! планетные сканеры действуют дальше корабельных, и на орбитальные базы можно поставить намного больше вооружения, чем на

корабли, а в МОО планетные щиты и установки просто вне конкуренции. В Battle Isle существуют стационарные бункера и мощные орудия. Во многих сценариях единственный способ достижения победы заключается в отходе на подготовленные позиции, чтобы использовать стационарные пушки. В Panzer General встречаются форты и укрепления (например, французская линия Мажино), которые установлены в каждом сценарии заранее. Ascendancy содержит орбитальные щиты и орудия, расстреливающие наступающих врагов, а также наземные установки, сбивающие вражеский десант.

В большинстве случаев на стационарные объекты, являющиеся самостоятельными боевыми единицами, возложены следующие функции:

а) Препяграждение противнику доступа к важным объектам. С этой функцией неплохо справляются любые хорошо защищенные объекты (например, стены в динамических играх). Довольно часто охраняемыми объектами являются мобильные боевые единицы, которые могут стрелять через стену (например, пушки).

б) Нанесение повреждений наступающему противнику. Этим занимаются разнообразные стационарные орудия, пулеметы и т. д. Они, конечно, стоят намного дороже стен. В некоторых случаях правильно расставленные установки могут уничтожать наступающих врагов даже без стен (Dune II). Тем не менее, если у врага есть очень быстрые и/или хорошо защищенные армии, они могут успеть прорваться сквозь зону обстрела. В хорошо спроектированных играх, как и в реальности, защитные линии должны содержать и орудийные установки, и обычные стены.

в) Разведка и корректировка огня других подразделений. Во многих динамических играх (C&C, Dune II) есть радары, которые обеспечивают своевременное засечение вражеских армий. Это может иметь огромное значение как для обороны, так и для нападения. В Battle Isle концепция видимости разработана очень хорошо: каждая армия имеет свой радиус видимости, и существуют специ-

альные радары (как мобильные, так и стационарные), которые видят намного дальше обычных боевых единиц.

В большинстве «невоенных» стратегических игр стационарные военные объекты не являются боевыми единицами, а просто обеспечивают защиту и поддержку другим армиям. Чаще всего встречаются «городские стены» — они есть практически в каждой игре, моделирующей управление древним или средневековым государством. Например, в Цивилизации городские стены резко усиливают защищенность городского гарнизона. Кроме этого, можно построить крепости для охраны своей территории, которые также защищают свои гарнизоны.

В MOM также есть городские стены, защищающие гарнизоны, но в этой игре их влияние незначительно. Зато здесь существует большое количество заклинаний, которые фактически работают как стены: Wall of Stone, Wall of Fire, Wall of Shadow (через нее нельзя стрелять) и Flying Fortress, атаковать которую могут только летающие отряды. В этой игре есть здания, предназначенные для разведки (Oracle), а также для ускоренного лечения армий (Animist Guild). Здания последнего типа есть и в Civilization II (казармы ускоряют ремонт наземных армий, порты и аэропорты соответственно, кораблей и самолетов).

Великолепная планетная защита, реализованная в MOO, несомненно, заслуживает подробного рассмотрения. Она отличается тем, что намного превосходит по эффективности аналогичное корабельное оружие (в частности, планетные базы имеют бесконечное количество ракет) и корабельные щиты при довольно низкой стоимости. Основное отличие стационарных установок MOO перед аналогами из других игр в том, что их оснащение можно обновлять с освоением новых технологий, а на каждой планете можно построить не один объект, а несколько. В этой игре обойтись без планетной защиты практически невозможно, и игрок должен тратить ресурсы, во-первых, на освоение соответствующих технологий (что скажется на оснащении всех баз

на всех планетах), а во-вторых, на строительство самих баз.

Играя в MOO на высоком уровне, можно легко заметить, что для выигрыша почти всегда достаточно продержаться до конца игры, не слишком уступая противникам по технологическому развитию. После этого Вы можете пользоваться плодами собственной дипломатии, «прикарманивая» разрушенные планеты и постепенно подминая под себя противников. Но, чтобы выдержать ранние атаки могучих врагов, Вы обязаны освоить технологии ракет и особенно планетных щитов и построить достаточное количество установок. Очень часто устрашающие с виду армады отступают от планеты потому, что их оружие практически не пробивает щиты.

Как мы видели (см. описание MOO), введение планетных установок чрезвычайно обогатило эту игру. Игрокам требуются корабли, способные сражаться с вражескими кораблями, разносить вражескую защиту (по возможности сохраняя фабрики), а также поддерживать свои планетные установки против агрессоров. Естественно, для различных целей требуются корабли разной конструкции, что требует немалых размышлений при дизайне. Все дизайнеры должны использовать «передовой опыт» MOO.

Во многих играх, собственно говоря, нет четкой границы между мобильными и неподвижными боевыми единицами. Неподвижные армии просто имеют скорость, равную 0. Такие игры нередко вводят, помимо неподвижных, также малоподвижные армии. Например, если пехота в игре движется со скоростью 3 клетки за ход, а танки — 6—8 клеток, то малоподвижная армия может проходить всего 1 клетку за ход. Такие армии есть в Battle Isle, и они не очень сильно отличаются от неподвижных. Например, к малоподвижным можно отнести мобильную крепость IMPERATOR SP, имеющую мощное оружие и крепкую броню. Игроку приходится думать, как побыстрее подтянуть малоподвижные армии на нужные позиции (например, строить дороги либо использовать транспортные тягачи).

8. Технология

Технология — это возможность создания более эффективных армий, зданий, установок, заклинаний и т. д. Игрок, имеющий значительное технологическое преимущество перед противниками, побеждает без особого труда. Если в игре есть возможность развивать технологию, то игроки в первую очередь стремятся именно к этому. Ничто не может сравниться с тем удовольствием, которое испытывает человек, когда пожинает плоды новой технологии, как в жизни, так и в игре. Кроме этого, наличие технологического развития заставляет игроков распределять ресурсы между строительством армий (баз, источников сырья и пр.) и исследованием новой технологии, причем практически всегда требуется выбирать, какая технология нужна в первую очередь. Можно утверждать, что любая современная военно-стратегическая игра обязана содержать элементы технологического развития.

Существуют две схемы развития технологии: линейная и графовая. Каждая из них реализована в нескольких широко известных играх и имеет свои достоинства и недостатки.

Линейная модель развития технологии концептуально более проста. Она подразумевает выделение нескольких технологических областей, в каждой из которых исследования проводятся независимо от других областей. Таким образом, игроки могут как исследовать все области равномерно, так и добиваться большого прогресса в одной области за счет остальных. Как правило, каждая область имеет свое игровое предназначение и открывает доступ к определенным возможностям. При этом достигнутые в каждой области результаты выражаются в виде *технологического уровня* в данной области. Линейная модель реализована, например, в *VGA Planets*, *Stars!* и *МОО*.

Графовая модель существует в *Цивилизации* и *Ascendancy*. В этой модели все технологии связаны между собой в ориентированный граф, каждое ребро которого означает, что игрок должен иметь первую из связанных технологий для того, чтобы изучать другую. Как

правило, каждая технология требует 1—3 «предшествующих»: большая связность лишает игроков свободы выбора пути развития. В начале игры каждый игрок получает несколько технологий, которые позволяют ему изучать новые технологии. Опытные игроки должны заранее знать, к каким технологиям они стремятся в первую очередь и достигать их как можно быстрее.

Линейная модель развития больше подходит для игр, моделирующих настоящее либо будущее время, когда исследования проводятся на таком глубоком уровне, что различные отрасли науки практически не влияют одна на другую. Как правило, технологические отрасли представляют собой различные научные направления. Например, в *Stars!* есть энергетика, оружие, двигатели, строительство, электроника и биология. Примерно так же разделены технологии в *МОО*, только электронная область называется компьютерной. С другой стороны, графовая модель вне конкуренции при моделировании древних государств, в которых целенаправленные исследования часто вообще не проводились. В таких играх знания действительно должны приходиться по крупицам, причем большое значение имеют географические исследования и обмен знаниями с другими народами (все это великолепно реализовано в *Цивилизации*). Попытка использовать линейную модель для подобных игр может полностью испортить игру (пример — игра *Rise and Rule of Ancient Empires* фирмы *Sierra*).

Основное преимущество линейной модели развития технологии заключается в простоте, благодаря которой игра легче проектируется, да и игрокам легче в ней разобраться. Кроме того, игроку предоставляется значительная свобода действий — он может, например, сконцентрироваться на исследованиях в одной области за счет остальных. Также очень важно то, что различные игроки могут иметь разную скорость исследования различных отраслей технологии. Это сильно украшает любую игру и реализовано во многих играх, использующих данную модель (*МОО*, *МОМ*, *Stars!* и т. д.).

Однако при использовании линейной модели исследований набор возможных технологий концептуально ограничивается. Если Вы выбрали, например, 6 отраслей технологии, то в каждой из них должны находиться объекты, как-то связанные именно с этой областью, и Вы не можете ввести в игру технологии, выходящие за рамки выбранной классификации. Само понятие «уровень технологии» весьма далеко от реальности, поскольку научный прогресс нельзя измерить «уровнями». Поэтому, например, в МОО Вашей целью является не получение абстрактного «технологического уровня», а изучение конкретной технологии, а уровни являются как бы «побочным продуктом».

Графовая модель используется гораздо реже, чем линейная, и прежде всего потому, что дизайнерам очень трудно придумать достаточно стройную схему технологий и их зависимостей между собой. Потенциально графовая схема намного превосходит линейную, поскольку последнюю можно легко представить в виде графа, состоящего из нескольких длинных цепочек технологий. В этой модели дизайнер не ограничен никакой классификацией технологий, однако ему приходится следить за тем, чтобы зависимости технологий выглядели более-менее убедительно. Добиться этого очень сложно, и часто приходится мириться с «ляпами» (например, в Civilization II строительство (Construction) появляется только после изобретения денег (Currency), а профсоюзы возникают только после изобретения партизанской войны!). Из-за сложности связей игры с графовой моделью обычно имеют меньше технологий, чем с линейной.

Качество игр, использующих графовую модель развития технологии, в огромной степени зависит от правильного проектирования взаимосвязей между технологиями. Если граф зависимости технологий плохо спроектирован, то игрок может быть принужден изучать технологии только в одном порядке, а отклонение от этой стратегии приведет к проигрышу. Чтобы игра была интересной, в графе должно быть не менее 30 технологий, и дизайнерам придется немало потрудиться,

чтобы игроки могли использовать различные стратегии развития. Отличным примером является Civilization II, в которой более 80 технологий. Однажды я играл в эту игру против 7 других цивилизаций, и получилось так, что технология Pottery (гончарное дело) впервые была изучена только в XIX веке! Между тем эта технология позволяет строить Granary (зернохранилище), которое ускоряет рост городов, и ее рекомендуется изучать с самого начала игры. Однако в данном случае у каждой цивилизации нашлись более насущные нужды.

Графовая модель развития технологии легко допускает важные расширения, основанные на модификации требований, которые должны выполняться, чтобы игрок смог исследовать данную технологию. Например, можно установить, что для исследования коммунизма цивилизация должна содержать определенный процент недовольных граждан, для навигации нужно иметь хотя бы один порт и т. д. Отдельную разновидность требований составляют требования на наличие определенных объектов (например, артефактов). В UFO исследовать оружие инопланетян можно только после его захвата, многие вещи можно узнать только от пленных врагов, и т. д. Дизайнерам стратегических игр не стоит упускать случая реализовать такие требования, поскольку они естественны, делают игру интереснее и в какой-то степени уравнивают шансы более сильных и более слабых игроков.

Технологические исследования всегда требуют каких-то ресурсов. Как правило, первые технологии стоят дешево, зато последние — очень дорого, но к этому времени игрок уже получает гораздо больше ресурсов. Во многих играх существуют возможности ускорить технологическое развитие, не тратя ресурсов. Прежде всего, можно обмениваться технологиями с другими игроками. Во многих играх (например, МОМ) обмен технологиями составляет основу дипломатии, о которой мы поговорим чуть позже. В Civilization II есть возможность подарить любую технологию любому игроку (используя это, демократичес-

кая цивилизация может воевать чужими руками). Иногда технологии можно украсть (МОО, Цивилизация) либо получить благодаря какому-либо артефакту (в Цивилизации — через Great Library).

Кроме обмена, технологии иногда «находятся» случайно. В МОО можно их найти при разведке планеты, в МОМ — при очистке руин, в Цивилизации — у мелких племен, в Ascendancy — в специальных артефактах древних цивилизаций и т. д. В Stars!2 есть очень хорошее правило: тот, кто победил в космическом бою, имеет возможность изучить останки разрушенных кораблей противника и ускорить свое развитие в тех областях, в которых противник его обогнал. Иногда игроку предоставляется возможность купить новые технологии (в частности, в Stars!2 иногда пролетают неведомые торговцы, которые делаются технологиями за минералы).

Независимо от способа получения «побочной» технологии, влияние этого события на стратегию игрока в значительной степени зависит от используемой в игре модели развития технологии. В линейной модели технологии развиваются только последовательно: Вы не можете получить 12-й уровень технологии, не имея 11-го. Поэтому при линейной модели программа может только повысить уровень игрока, и его научная стратегия при этом вряд ли изменится. А вот при графовой модели получение «случайной» технологии часто позволяет «перепрыгнуть» через целое дерево наук и сразу добраться до той, которая обеспечит игроку преимущество. Нужно только следить, чтобы это преимущество не было слишком большим: например, в руинах Ascendancy можно найти ЛЮБУЮ технологию, даже сверхмощное оружие, которое должно появляться только в конце игры. Цивилизация поступает умнее — было бы глупо, если бы мелкое племя умело строить космические корабли, поэтому у таких племен игрок может получить только первые технологии.

Схема развития технологии никак не связана с приносимыми ею результатами: они могут быть самыми разными в зависимости от

характера игры. Как правило, результатом новой технологии является возможность строить более совершенные боевые единицы и здания либо их компоненты. Однако это не обязательно, особенно при графовой модели развития: в этом случае каждая технология может иметь свой уникальный эффект. Например, в Цивилизации овладение Ceremonial Burial сразу удваивает эффективность церквей, а многие другие технологии отменяют эффекты различных чудес света. В динамических играх технологии часто могут иметь глобальный эффект: например, в Warcraft'e II освоение новых щитов сразу сказывается не только на новых армиях, но и на всех существующих.

Во многих играх реализовано «скрытое» развитие технологии, хотя оно может называться по-другому. Например, в динамических играх практически всегда для постройки зданий высокого уровня требуется иметь нужные здания более низкого либо «усовершенствовать» их (Upgrade). Здесь мы имеем дело с графовой схемой технологии, несмотря на то что вместо абстрактных исследований ведется постройка зданий, которые могут иметь самые разнообразные функции.

Одна из основных функций технологии в игре — снижение скорости экспансии и строительства боевых единиц. Мы уже говорили о том, что хорошие игры не должны заставлять игрока лихорадочно захватывать игровое пространство или строить неисчислимые армии. Если игра спроектирована правильно, то один хорошо укрепленный город (или база, или планета) вполне может не только отбиться от многочисленных вражеских орд, но и победить их — и в первую очередь благодаря высокой технологии. Поскольку на развитие технологии требуются какие-то ресурсы, дизайнеру достаточно сделать, чтобы эти же ресурсы требовались для экспансии и ведения войн, чтобы их ограничить.

Развитие технологий может происходить как глобально (по отношению к игроку в целом), так и локально — для каждого города/планеты/базы отдельно. В Master of Magic исследование заклинаний реализовано по

глобальной линейной схеме развития, а строительство зданий — по локальной графовой, поскольку здания функционируют только в своем городе и не влияют на остальные города. Легко видеть, что локальное развитие технологий делает экспансию гораздо менее выгодной, поскольку захваченные либо построенные города (колонии и т. д.) придется развивать с самого начала, в то время как метрополия может уже продвинуться очень далеко. В Rise And Rule of Ancient Empires каждый город развивает технологии отдельно, но введена очень интересная деталь — философы, которые могут ходить из одного города в другой и обмениваться научными знаниями.

Использование двух систем технологии (глобальной и локальной, как в MOM) делает игру чрезвычайно хорошо сбалансированной и позволяет эффективно ограничить экспансию. (Очень жаль, что дизайнеры MOM недостаточно хорошо это понимают и увеличивают рейтинг игрока за большое количество населения.) Собственно говоря, в этой игре экспансия выгодна только потому, что большое количество городов обеспечивает немалое количество ресурсов: денег, еды, магической силы (power) и «исследовательских пунктов». Без всего этого, однако, можно обойтись. Армии все равно строятся только в самых развитых городах (обычно в столице). Еды требуется немного, так как выгоднее иметь несколько мощных армий, чем орду слабых (тем более что можно воевать призванными монстрами, которые не требуют еды), да и вообще любое ограничение максимального количества армий можно только приветствовать. Деньги, которые генерируют города, практически все уходят на содержание зданий в этих городах, а power можно получать из магических узлов (nodes). В общем, в МОО нужно было бы запретить строительство новых городов, и это полностью соответствовало бы духу игры, поскольку война между магами вряд ли должна быть похожей на мирное развитие цивилизаций. Пусть каждый игрок имеет свою магическую крепость, а города можно будет только захватывать (нейтральные).

Не будет преувеличением утверждать, что именно технологическое развитие является «лицом» игры и определяет ее внешнюю привлекательность. Если один опытный игрок хочет описать другому новую стратегическую игру, ему достаточно сказать, что в ней технологии организованы, например, как в Цивилизации, и этого будет достаточно. Дизайнеры, проектирующие новые игры, в первую очередь думают именно о технологиях. Какой должна быть модель технологического развития? Будут ли технологии развиваться глобально или локально? Какие ресурсы потребуются для развития?

Перед дизайнерами открывается широкая свобода выбора. На самом деле многообразие способов организации технологий безгранично, а не исчерпывается приведенными выше комбинациями. Например, мне хотелось бы предложить комбинированную линейно-графовую модель технологического развития, в которой каждая вершина графа представляла бы собой не одну технологию, как обычно, а целую отрасль технологий (как в линейной модели). Например, для освоения группы Anti-Matter Torpedoes потребовалось бы знать кое-что в областях Torpedoes и Anti-Matter Physics, а после изучения можно было бы повышать уровень своих торпед, что открывало бы доступ к более совершенному оружию.

Такая модель сочетала бы в себе все лучшие качества линейной и графовой моделей развития. Поскольку каждая вершина графа представляет собой не одну технологию, а целую группу, дизайнер может уменьшить количество таких групп, и в результате граф получится более простым и естественным. Игровой интерфейс практически не усложнится, поскольку игроку придется выбирать только одну группу технологий, независимо от того, желает ли он освоить ее сначала или повысить имеющийся уровень. Можно будет реализовать различную скорость освоения новой технологии в зависимости от того, какого уровня достиг игрок в тех областях, которые для этого требуются. С другой стороны, можно сделать скорость исследования новых технологий неизменной, зато потребовать оп-

ределенного уровня освоения предшествующих технологий. Наконец, можно будет реализовать расовые различия в скорости исследования различных технологий, что обычно недоступно играм с чисто графовой моделью развития.

9. Торговля и дипломатия

Мы будем рассматривать торговлю и дипломатию между игроками в одном разделе, потому что эти понятия тесно связаны друг с другом. Сам факт наличия торговли свидетельствует о том, что стороны поддерживают молчаливое соглашение о неприкосновенности торговцев, и наоборот, взаимное уважение двух государств всегда сопровождается взаимовыгодной торговлей между ними.

В стратегической игре, в которой принимают участие больше двух игроков, обязательно должны присутствовать торговля и дипломатия. Игра с двумя игроками может обойтись без этого, поскольку в таких играх играющие являются «смертельными врагами» и сражаются только друг с другом. Если игроков много, то некоторые из них могут сговориться против остальных или, по крайней мере, заключить «пакт о ненападении», чтобы не распылять силы на охрану границ. Если оба игрока люди, то игра должна всего лишь предоставить им интерфейс для торговли, а договориться они могут и без компьютера. Кроме этого, им необходимо «объяснить» своим армиям текущую политическую ситуацию, чтобы они атаковали противников, но не союзников. Такие игры, как *VGA Planets* и *Stars!*, позволяют определить, какие из соперников являются союзниками, а какие — врагами. В этом случае игра должна только обеспечить игрокам возможность обмена и торговли.

Но если в игре участвуют компьютерные игроки, то для них приходится писать довольно сложные дипломатические программы, поскольку компьютеру не так легко понять, когда с ним ведут честную политику, а когда пытаются надуть. Во многие популярные игры может играть только один игрок (совершенно непонятно почему), но в каждой игре

его соперниками могут стать несколько компьютерных игроков. Мы будем рассматривать в основном дипломатию между игроком и его компьютерными соперниками.

Во многих играх встречается простейший набор дипломатических состояний: «мир» и «война». В развитых играх, кроме этого, есть еще «военный союз», а также «договор о ненападении» (MOO, MOM) или «соглашение о прекращении огня» (*Civilization II*). Реализовать простейшую дипломатию совсем несложно, а она делает игру более реалистичной и всегда нравится игрокам. Совершенно непонятно, почему игры, в которых дипломатия действительно является важной, можно перечислить буквально по пальцам. Как бы то ни было, сейчас мы напишем свою «Историю дипломатии» в компьютерных играх.

Первой широко известной игрой, имеющей какую-либо дипломатию, была *Цивилизация*. В этой игре лидер каждой компьютерной цивилизации имеет свои «личные качества», которые и определяют его дипломатию. Например, Вы можете заметить, что вавилоняне менее склонны к ведению войн, а более — к усовершенствованию своей территории, накоплению роскоши и денег. Монголы на них совсем не похожи — они строят множество мелких городков и начинают производить бесчисленные армии. «Привычки» каждой цивилизации определяют и ее дипломатию. Монголы обычно требуют дань и объявляют войну в случае отказа. Индусы, как правило, более миролюбивы и часто предлагают обменяться технологиями.

В *Цивилизации* есть всего два дипломатических состояния — «мир» и «война», однако, если компьютерный игрок согласен заключить мир, то игрок сам может потребовать дань, предложить обмен технологиями либо потребовать напасть на какого-либо третьего игрока (возможно, за деньги). В этой игре дипломатические отношения очень непрочные (еще бы — ведь каждый ход может соответствовать 10—20 годам!), и даже заключение мира не является гарантией от неожиданного нападения врага (*Sneak Attack*). Игрок также может вероломно нарушить договор и напасть

на противника, однако все остальные компьютерные игроки это запомнят, и впоследствии договориться с ними будет гораздо сложнее.

Несмотря на то что в Цивилизации можно открывать посольства в других государствах, эти посольства занимаются только шпионажем (предоставляют полезную информацию о противниках). Встретиться с лидером другой цивилизации можно либо по его инициативе, либо в помощь специального дипломата (который тоже в основном занимается шпионажем). До сих пор уникальным свойством этой игры остается вмешательство «внешних сил» в дипломатический процесс (я имею в виду принудительное заключение мира при республике и демократии).

Дипломатия, реализованная в Master of Orion, поистине великолепна и заслуженно считается «классической» и до сих пор непревзойденной. Основным новшеством является численное представление ОТНОШЕНИЯ каждой расы к игроку. Например, после первой встречи с чужой расой ее отношение может быть нейтральным, но впоследствии оно может подниматься или падать, и от него зависит поведение данной расы на любых переговорах с игроком. Основным средством улучшения отношений является торговля, которая в этой игре, похоже, служит только для этой цели. Кроме этого, как и в Цивилизации, можно посылать дань (tribute) в виде ресурсов либо технологий. Ухудшится отношение может по самым разным причинам, часто не зависящим от игрока — например, у противника возникнет перенаселение и ему понадобятся новые планеты. Разумеется, в случае войны отношение падает до минимума, независимо от того, кто ее начал.

В этой игре каждая компьютерная раса также имеет лидера, но он обладает не одним параметром, а двумя: терпимостью по отношению к другим расам и «типу поведения». Первый параметр определяет скорость ухудшения отношений (как правило, они постепенно ухудшаются, поскольку все расы соперничают между собой) и вероятность внезапного объявления войны. Терпимость

варьируется от Xenophobic (вообще не переносит чужаков) до Peaceful (миролюбивый). Тип поведения определяет стратегию данной расы. Например, Expansionist стремится захватить как можно больше планет, а Perfectionist, наоборот, усовершенствует существующие (очевидно, это также оказывает влияние на дипломатию). В отличие от Цивилизации, в МОО лидер расы может смениться, что приведет к отмене всех договоров и установлению нейтральных отношений. Конечно, новый лидер будет обладать собственными параметрами и может быть полной противоположностью старого.

В Master of Orion игроки имеют возможность предпринимать самые различные дипломатические акции, успех которых полностью зависит от личности лидера другой расы и его текущего отношения к игроку. Между любыми двумя расами может вестись война, не существовать никакого договора (при этом обе стороны способны атаковать друг друга), иметься пакт о ненападении либо заключен военный союз. Закрывая союз, Вы обеспечиваете себе хорошее отношение союзной расы, но также принимаете на себя союзнические обязательства. Если один из союзников вступит в войну, другой должен поддержать его или разорвать союз. Если пакт о ненападении либо союз заключен, то перед атакой на данную расу его требуется расторгнуть, иначе игрок потеряет доверие всех рас, а это может привести к проигрышу. Аналогично всеобщее порицание вызывает использование биологического оружия либо геноцид (полное уничтожение какой-либо расы).

Чтобы ввести в игру дипломатию, которая действительно бы работала, мало создать соответствующие команды и диалоги. Необходимо, чтобы игрок имел стимул к ее использованию. В МОО игроки просто вынуждены заботиться о своей репутации и отношениях с другими расами, поскольку время от времени происходит заседание Галактического совета, на котором представители различных рас открытым голосованием выбирают нового императора. Если Ваша раса не контролирует 1/3 всех голосов, то ссориться со всеми

просто глупо — в любой момент императором могут выбрать кого-нибудь другого. Ничего подобного этому голосованию нет ни в одной другой игре.

Если игрок не воюет с какой-либо расой, то он может заключить с ней торговое соглашение. При этом определенная часть ресурсов его планет (зависящая от размера соглашений) будет направлена на производство коммерческих товаров, но взамен он получит другие товары, как правило, более ценные (то есть общий баланс торговли будет положительным, поскольку товары в игре абстрактны). Чем шире торговля между двумя расами, тем быстрее улучшаются их отношения. Если раса враждебно относится к игроку, она может отказаться заключить торговое соглашение; кроме того, иногда соглашение в одностороннем порядке расторгается. В случае войны, смены правительства либо потери контакта с данной расой торговое соглашение расторгается автоматически.

Кроме этого, ценность хороших отношений с соседями поддерживается богатым набором возможностей, доступных игрокам. Важнее всего, конечно, обмен технологиями, который невозможен во время войны. Прежде всего, в этой игре каждой расе доступны не все технологии, и поэтому обмен может быть взаимовыгодным. Кроме этого, одна раса может иметь преимущество в одной технологической области, а другая — в другой. Очень часто удачный обмен является залогом будущих побед.

Если игрок имеет хорошие отношения с какой-либо расой, то он может предложить ей разорвать союз с какой-либо третьей расой или объявить ей войну. Эти возможности очень важны, поскольку они позволяют изменить расстановку сил в Галактическом совете. Опытные игроки часто добиваются трона, вообще не ввязываясь в войну. Как и в Цивилизации, раса может потребовать денег либо технологию за вступление в войну, что практически невероятно, если у Вас с этой расой заключен военный союз. Союз также предоставляет обеим расам еще одно важное преимущество: их корабли могут базироваться на

планеты союзников и летать гораздо дальше.

Отношения между расами влияют даже на количество дипломатических акций, которое игрок может провести за один ход: с союзниками можно обмениваться технологиями 3—4 раза за ход, а враги обычно ожидают мирных предложений и быстро прерывают переговоры. Если вражеский дипломат покинул стол переговоров, то следующий может прибыть нескоро, что также зависит от отношений между расами.

Надо отметить, что дипломатия МОО все же содержит недостаточно средств взаимодействия между расами по сравнению с некоторыми другими играми. Например, невозможно обмениваться информацией о разведанных планетах, имеющихся технологиях или конструкциях кораблей. А ведь по логике такая информация должна предоставляться союзникам. Кроме этого, союзники имеют очень слабую координацию действий, когда воюют против общего врага. Невозможно, например, договориться о совместном нападении на определенную систему либо о присылке помощи для защиты своей системы (такая возможность есть в Ascendancy, но в этой игре дипломатия практически не работает).

Master of Magic был спроектирован той же командой, которая делала Master of Orion, но в этой игре дипломатия попросту недоделана (а во многом и недодумана). Как и в МОО, каждый маг имеет свой «характер» и отношение к игроку. В этой игре тоже можно заключать пакты о ненападении и военные союзы, а также объявлять войну, но здесь просто нет причин для поддержания хороших отношений. Единственное, что может игрок получить от другого, — это обмениваться заклинаниями, а для этого достаточно обычного мира между ними. Кроме того, в этой игре невероятно трудно поддерживать хорошие отношения, поскольку они ухудшаются, как только какой-нибудь Ваш отряд подойдет к вражескому городу на 2 клетки (а это делать приходится постоянно).

Недавно вышедшая Civilization II содержит полностью переделанную систему дипло-

матии, которая действительно украшает игру. Во-первых, теперь в игре есть, помимо «мира» и «войны», еще и «союз» (Alliance), а также «перемирие» (Cease Fire). Во-вторых, реализовано отношение каждой цивилизации к игроку (как в МОО), и в связи с этим дипломатия стала менее случайной, а игрок может определить, с какими из цивилизаций он сможет жить в мире, а какие должны быть уничтожены. Иногда выгодно подарить противнику некоторую сумму денег (или технологию), чтобы улучшить отношения и избавиться от ненужной войны. В-третьих, теперь посольства работают как полагается, и через посольство можно встретиться с вражеским лидером практически в любой момент (не слишком часто и только если между нациями не идет война).

Как и прежде, города в Цивилизации не могут обрабатывать землю, на которой располагаются вражеские армии. Поэтому, если Ваши солдаты вторгнутся на земли союзников, то вполне вероятно, что те потребуют их вывести. Если Вы согласитесь с этим требованием, все «нарушившие границу» армии будут немедленно возвращены в ближайшие города. Отказ вывести войска равносителен объявлению войны и может быть запрещен Сенатом при республике или демократии. Игрок также может потребовать вывода чужих войск со своей территории, и делать это приходится довольно часто. Успех требования зависит от отношений между цивилизациями. Морские и воздушные боевые единицы не мешают обрабатывать землю, так же как дипломаты, шпионы и караваны (однако дипломаты и шпионы могут быть высланы без каких-либо комментариев).

В Civilization II исправлена грубая ошибка в проектировании обмена технологиями, заключающаяся в том, что вражеская цивилизация при обмене могла взять любую из Ваших технологий. Теперь все наоборот: другая цивилизация сообщает, какую технологию она предлагает для обмена и какую хочет за нее получить. Игрок может согласиться на обмен, отказаться от него или предложить другую технологию взамен запрошенной. Ес-

ли стороны пришли к соглашению, то ИГРОК может выбрать вместо предложенной на обмен технологии любую другую, которой у него еще нет, но есть у данной цивилизации. Теперь можно обмениваться не только технологиями, но и картами разведанной территории. Это имеет очень большое значение, поскольку карта, имеющаяся у игрока, очень быстро устаревает (особенно сведения о размере городов и благоустройстве территории других народов), а разведка может привести к дипломатическим осложнениям.

Военный союз в Civilization II имеет даже большее значение, чем в МОО. В этой игре союзники также обязаны воевать на стороне друг друга либо разорвать союз. Компьютерные игроки также соблюдают это правило. Это, между прочим, представляет собой отличное средство против «миролюбивого» Сената: если Вы воюете против двух союзных цивилизаций, то мир, заключенный Сенатом, не имеет значения, поскольку цивилизация, с которой он был заключен, сразу же объявит новую войну в силу союзнических обязательств. Игрок может поддержать своего союзника не только деньгами, технологией и информацией, но даже передать ему боевые единицы! Если Вам надоела заморская война между русскими и ацтеками (которая не дает Вам получить рейтинговые баллы за всеобщий мир), можно тайно подкинуть ацтекам несколько танков и самолетов, причем для этого не обязательно заключать с ними союз. Наконец, один союзник может попросить помощи у другого — как правило, это не имеет большого значения, но не всегда.

Можно предложить разделение отношения одной расы к другой на две величины: *отношение лидера расы и отношение населения*. Это позволило бы игрокам, например, посадить на чужой трон собственную марионетку, если рядовые граждане настроены против него, либо, наоборот, поддерживать революционеров, если лидер настроен против воли народа. На каждой планете может быть несколько лидеров, один из которых держит в своих руках власть, а остальные находятся в оппозиции и могут устраивать перевороты

(особенно при поддержке внешних правительств). Отношение лидера расы может изменяться довольно хаотично (да и сам лидер тоже), а вот отношение населения должно меняться довольно медленно (за исключением объявления войны либо заключения союза между расами). Для повышения собственной популярности можно будет инвестировать ресурсы в средства массовой информации, а для улучшения отношений с лидером его следует поддерживать деньгами и вооружением.

Торговля в военно-стратегических играх всегда выполняет, по крайней мере, одну важную функцию: она увеличивает значение дипломатии и уменьшает роль грубой военной силы. Как правило, торговля в условиях войны прекращается, а следовательно, агрессивный игрок лишается всех выгод, которые она приносит. Если в игре нет дипломатии либо ее ценность обеспечивается по-другому, в этой игре может вообще не быть торговли. Например, в *Master of Orion* торговля реализована слишком абстрактно, и она не приносит большой выгоды, но в этой игре важность дипломатии поддерживается различными другими способами. (Впрочем, в этой игре большое значение имеет обмен технологиями, который также представляет собой разновидность торговли.) Наоборот, в *Цивилизации* торговля имеет огромное значение, и игрокам приходится затрачивать значительные ресурсы на строительство караванов (и, к сожалению, немалое время на их перемещение).

Конечно, торговля и любой обмен между игроками всегда очень интересны, независимо от их влияния на игровую дипломатию. Каждый игрок может надеяться обмануть соперника и получить важное преимущество, однако это не обязательно. Лучше всего организована торговля в тех играх, в которых каждый игрок может иметь реальные «товары» (технологии, боевые единицы либо их компоненты), которые недоступны другим игрокам. В таких играх несколько игроков могут заключить военно-промышленный союз, чтобы каждый из них мог сконцентриро-

ваться на своей области производства либо технологии, а продукты из других областей выменивать у союзников.

Конечно, наибольших высот торговля достигает в многопользовательских играх, хотя я не вижу серьезных причин, препятствующих реализации программ торговли для компьютерных игроков. Лучшее всего торговля организована в *VGA Planets*. В этой игре есть четыре минерала, которые необходимы для постройки космических кораблей и их компонентов, и нередки ситуации, когда одному игроку требуется один из минералов, а второму — другой, что является предпосылкой для обмена. Гораздо интереснее обмен кораблями: в *VGA Planets* каждая раса имеет уникальный набор типов кораблей. Таким образом, если две расы обмениваются кораблями, они могут преподнести очень неприятные сюрпризы своим соседям. Кроме этого, предметом торговли в *VGA Planets* могут быть торпеды и истребители, которые тратятся в бою. В *Stars!* можно торговать только минералами, но не кораблями (вследствие того что каждая раса всегда имеет свой ограниченный набор типов кораблей).

Жаль, что ни в одной игре торговля до сих пор не получила того огромного значения, которое должно было бы ей принадлежать. Если попытаться представить себе «идеальную» игру, то в ней, несомненно, должна быть возможность проектировать собственные типы боевых единиц из различных компонентов, каждый из которых будет требовать определенного сырья. Так вот, торговля должна позволять обмен и сырьем, и компонентами, и готовыми боевыми единицами. Вполне вероятно, что в игре будут деньги, за которые можно будет купить все что угодно, включая технологии (а почему бы и нет?).

Чтобы оценить, какое значение имеет торговля сырьем, полуфабрикатами и готовыми продуктами на характер игры, достаточно взглянуть на *Capitalism*, который, собственно говоря, является экономической, а не военно-стратегической игрой. В этой игре Вы управляете корпорацией, а против Вас играют не-

сколько компьютерных игроков. Против? Все не так просто. Вы можете конкурировать с одним из соперников на рынке одежды и одновременно покупать у него резину для автомобильных шин. Если Вы владеете источником сырья, то может быть выгодно никому его не продавать, а обрабатывать самому, чтобы устранить конкуренцию. С другой стороны, можно, наоборот, заработать на продаже другим игрокам сырья либо полуфабрикатов, изготовляемых из него. Готовые продукты также можно продавать в своих магазинах либо предоставить для реализации другим игрокам.

Преимущества схемы Capitalism'a достаточно очевидны. Прежде всего, такая разветвленная система торговли будет являться очень мощным барьером на пути милитаристов, к чему стремятся практически все дизайнеры (в хорошей игре война выгодна только в редких случаях, а в большинстве современных игр она практически никогда не прекращается). Кроме этого, каждый игрок получает возможность выбора деятельности, на которой он желает специализироваться. Представьте себе, что в Stars! есть не 4 типа сырья, а 24, причем большинство из них редкие и требуются далеко не везде. Каждое месторождение будет давать сырье определенного качества. Каждый компонент тоже будет иметь качество, зависящее от свойств сырья либо полуфабрикатов и от уровня технологии производства данного компонента. Вполне может быть, что Вы экспортируете 4 вида сырья, импортируете 10 видов, специализируетесь на торпедах, а все остальные компоненты для собственных кораблей покупаете у союзников.

Такая организация торговли просто великолепна и даже превосходит Капитализм, поскольку здесь конечными покупателями товаров являются не абстрактные люди, а конкретные игроки, и внезапное повышение цен вполне может иметь дипломатические последствия. Единственная часть модели Капитализма, без которой можно обойтись, — это реклама, поскольку торговля между цивилизациями прекрасно обходится без нее.

10. Получение информации (разведка и шпионаж)

Дизайнер каждой стратегической игры решает, каким способом его игроки будут получать информацию, необходимую для выработки игровой стратегии. Стратегическая игра обязательно должна содержать «правила видимости», согласно которым определяется, что игрок видит, а что нет. Если игрок не имеет всей необходимой информации, то в его распоряжении должны быть средства ее получения. Конкретнее, дизайнер должен ответить на следующие вопросы:

а) Как предоставляется информация об игровой карте? Здесь речь идет не об армиях противника, а просто о природных условиях — ландшафте, источниках сырья и т. п. Некоторые игры вообще не скрывают карту от игроков, и она доступна в самом начале игры (например, Panzer General). Многие игры скрывают карту в начале игры, и игрок должен постепенно разведывать территорию (Civilization, MOM). В некоторых играх применено оригинальное «промежуточное» решение: вместо полной темноты в начале игры карту заменяет ПРИБЛИЗИТЕЛЬНАЯ карта, которая после разведки заменяется на истинную. Такой подход используется, например, в игре Macciavelli the Prince: сначала игрок имеет приблизительные данные, собранные по старинным летописям и рассказам путешественников, которые нередко совсем не соответствуют реальности.

б) Каким образом игроки узнают о базах, источниках сырья и прочих неподвижных объектах противников? В этом вопросе дизайнеры многих популярных игр единодушны: игрок может довольно легко определить расположение подобных объектов, однако ему не предоставляется практически никакой другой информации (например, в Цивилизации Вы легко можете заметить вражеский город, но не узнаете, какие в нем находятся здания и армии). Если игроки не могут сами строить неподвижные объекты, а просто сражаются за обладание ими (как в большинстве чисто военных игр), то расположение объектов обычно известно с самого

начала игры. Однако бывают и исключения: иногда атакующие армии игрока неожиданно натываются на укрепленные позиции и несут непропорционально большие потери, чего можно было бы избежать, проведя предварительную разведку.

В некоторых играх игрок, заметивший вражескую базу, узнает не только сам факт ее существования, но и некоторые другие важные параметры (в Цивилизации — размер города, в МОО — количество населения и ракетных баз на планете, в Stars! — только количество населения, и то приблизительное, в MOM — количество населения в городе и параметры городского гарнизона и т. д.). Однако предоставляемая информация очень быстро устаревает, если не проводить периодическую разведку, и, следовательно, игровая карта, которую использует игрок, в большей или меньшей степени неверна. В Stars! игроки всегда могут определить, к какому времени относится имеющаяся у них информация (например, 50 years old — пятидесятилетней давности), подобная информация предоставляется и в МОО при просмотре отчета о других расах. Если сведения о давности информации недоступны (например, в Цивилизации), то игрок должен сам помнить о необходимости разведки, иначе он рискует крупно ошибиться в оценке вражеских сил и проиграть.

в) Каким образом игроки узнают о расположении и перемещениях вражеских армий? От ответа на этот вопрос в значительной степени зависит весь характер игры, особенно при наличии дальнобойных армий, которые могли бы поражать врага, оставаясь незамеченными.

Сколько существует стратегических игр, столько и способов предоставления информации, но все же есть некоторые критерии, позволяющие разделить игры на несколько групп. Наиболее простое решение вопроса о предоставлении информации игрокам заключается в том, чтобы ничего от них не скрывать. Если каждый игрок всегда видит действия других, то игра получается чисто логической и требует высокого интеллекта —

как шахматы. Несмотря на то что такие игры имеют многочисленных поклонников, я осмелюсь утверждать, что невозможность проведения скрытных операций сильно их обедняет. Если игрок не знает всего, он вынужден вести разведку и «не складывать все яйца в одну корзину». Поэтому в большинстве игр игроки должны всегда учитывать шанс неожиданного появления врагов — как в обороне, так и в наступлении. Обычно каждой боевой единице приписывается некоторая «дальность обзора», в пределах которой она видит врагов. Армии-разведчики характеризуются большой дальностью обзора, но их боевые параметры обычно не очень высоки. При столкновении двух армий та из них, в состав которой входят лучшие разведчики, получает большое преимущество, поскольку раньше замечает врага.

В некоторых играх (особенно динамических — Dune II, Warcraft) вопрос видимости решен другим способом: игрок видит всех врагов на той территории, которую он разведдал (для этого может требоваться наличие специального здания-радары либо соответствующей технологии). Такой подход делает разведку территории очень ценной. Игрок должен решить, какая из его боевых единиц будет проводить разведку, где и когда. Разведка вражеских баз сопряжена с опасностью потери армии-разведчика. Недостаток такой схемы проявляется в том, что после разведки большей части карты игрок может посчитать свою задачу выполненной и прекратить использование разведчиков.

Warcraft II учитывает это: в этой игре армии одновременно разведывают карту и следят за врагами. В начале каждого сценария игровая карта неизвестна, и ее необходимо разведывать (однако для этого не обязательно жертвовать ценными войсками — в игре существуют заклинания, открывающие участки карты). Тем не менее Вы по-прежнему не увидите наступающих врагов, даже на разведанных местах, если их не может видеть ни одна из Ваших армий. В Warcraft II, кроме «черных» (неразведанных) и «цветных» (разведанных) участков карты, есть еще «серые»

участки, территория которых разведана, но не просматривается ни одной армией. Черная сетка, покрывающая такие участки, называется Fog of War.

В большинстве военных игр разведка играет довольно важную роль и должна проводиться систематически. Как правило, каждая боевая единица в таких играх имеет свой «радиус разведки», в пределах которого она замечает врагов. В хорошо спроектированных играх, как и в реальности, лучшими разведчиками оказываются далеко не лучшие бойцы. Например, тяжелые танки обычно видят очень недалеко, а для разведки используется авиация и скоростные джипы. В начале каждого хода игрок должен высылать вперед своих разведчиков, чтобы получать информацию о расположении войск противника. При этом разведчики могут погибнуть, неожиданно наравшись на превосходящие армии врага.

В некоторых играх разведчики не только добывают информацию для командования (то есть для игрока), но и обеспечивают целеуказание для артиллерии или бомбардировщиков. Примером такой игры является *This Means War!*, в которой пушки могут стрелять и без целеуказания, но при этом точность их стрельбы резко снижается.

Разумеется, в военных играх игрокам редко приходится заниматься разведкой карты. Во-первых, этому препятствуют враги, а во-вторых, для «генералов» территория представляет собой лишь поле боя, и типы ландшафта различаются лишь проходимостью для войск и их защищенности. Совсем с другой позиции оценивают территорию любители игр, ориентированных на развитие, таких как «Цивилизация» или *Master of Magic*: для них территория важна в первую очередь как место для поселения, и поэтому разведка карты в таких играх выходит на первый план.

Несомненно, качество реализации разведки имеет меньшее значение для игроков, чем, например, правила боя или технология, однако крупные дизайнерские ошибки в этой области могут серьезно подпортить любую игру. Особенно важно определить, какая информация должна предоставляться игроку. Лично я

полагаю, что игра теряет в занимательности, если игрокам сразу предоставляется вся интересующая их информация без малейших усилий с их стороны. Тем не менее игрок всегда должен иметь ту информацию, которая необходима для выработки стратегии игры (либо доступные средства для получения этой информации). В любой момент времени игрок должен ясно видеть цели, к которым он стремится, будь то овладение стратегически важным городом противника или получение новой технологии.

Кроме этого, очень важен способ реализации разведки. В хорошо спроектированных играх игроки могут использовать для разведки разнообразные средства — начиная от простого выделения ресурсов на поддержку разведчиков и кончая созданием разветвленной системы патрулирования (например, в *Stars!2*). Ни в коем случае нельзя допускать, чтобы разведка отвлекала слишком много ресурсов или времени игрока. Если этим пренебречь, то игроки не смогут поддерживать разведку на должном уровне и будут проигрывать.

Отличным примером игры с гипертрофированной разведкой является *Battle Isle*. Эта игра относится к боевым, а игры этого жанра обычно показывают игрокам, по крайней мере поле боя, и основные цели операции (objectives). В начале многих сценариев игроки видят только свои войска и не имеют совершенно никаких сведений о противнике. Каждая армия в *Battle Isle* имеет свою «дальность видения», причем существуют специальные радары (мобильные и стационарные), а также воздушные, морские и подводные разведчики. Кроме этого, существует специальная машина — антирадар, который скрывает соседние армии от разведки противника. Проблема *Battle Isle* состоит в том, что во многих сценариях игроки не могут обеспечить необходимый уровень разведки для того, чтобы выработать верную стратегию. Враги же нередко имеют дальнобойные орудия, которые сводят на нет планы игрока. В результате эта игра сопровождается постыдной рекомендацией «сохраняться почаще».

В качестве положительных примеров можно привести некоторые игры, которые позволяют игроку самому определить, должны ли карта игры и вражеские армии быть видны или нет. Warlords II содержит опцию «Hidden Map», которую можно включить или выключить перед началом игры (но не в ее процессе). В этой игре вражеские армии всегда видны на открытой карте, поэтому разведка карты, если она скрыта, необходима только в начале игры, но тем не менее она значительно усложняет игру. Военные игры серии Panzer General никогда не скрывают карту, но вражеские армии в них можно заметить только с помощью собственных разведчиков. Однако, несмотря на то что это противоречит правилам, игры позволяют игрокам в любой момент увидеть все вражеские армии (правда, и враги тоже их видят).

Шпионаж отличается от разведки в основном размахом дела. Разведка позволяет увидеть лишь то, что открыто глазу, тогда как для шпионов вообще не существует никаких границ, с их помощью можно узнать практически все, а также серьезно навредить противнику. Конечно, шпионы стоят недешево, но иногда окупаются. В отличие от разведчиков, шпионаж обычно проводится секретно и реализуется абстрактно — игрок должен только выделять на него ресурсы и указывать общие цели, а не управлять каждым шпионом непосредственно (важным исключением является Цивилизация). Если в игре есть шпионаж, то игроки должны заботиться о контрразведке, иначе их империи окажутся беззащитными против шпионов врага.

Согласно сложившейся традиции, все тайные операции делятся на добывание информации — собственно шпионаж (Espionage) и нанесение повреждений объектам и войскам противника (Sabotage). Именно такое разделение существует в МОО — под шпионажем там подразумевается кража технологических секретов, а саботаж означает разрушение вражеских фабрик или защитных постов. Каждый игрок может установить, какой процент своих ресурсов он выделяет на шпион-

ские операции, а какой на контрразведку. Ресурсы, выделенные на шпионов, можно потратить на засылку новых шпионов (Hide), шпионаж (кражу технологий) или на саботаж. Разумеется, чем больше шпионов удалось забросить, тем выше вероятность успеха шпионажа или саботажа. Контрразведка постепенно раскрывает вражеских шпионов и уничтожает их. Следует отметить, что для получения сведений о политической ситуации у противника (с кем он в союзе и с кем воюет), а также о его технологических достижениях достаточно заслать хотя бы одного шпиона.

В Civilization II шпионаж занимает очень важное место, поскольку используемые для этого шпионы (Spy) обладают огромными возможностями и заодно выполняют функции разведчиков, доставляя информацию о вражеских армиях и территории. Шпионы быстро передвигаются и могут свободно проходить мимо вражеских патрулей (игнорируют зоны контроля), что само по себе позволяет им проводить внешнее наблюдение (впрочем, в этой игре есть специальные Explorer'ы с такими же возможностями). Шпионы могут выполнять некоторые очень ценные операции:

1. Посмотреть здания и армии во вражеском городе — бесценная информация для игрока, собирающегося атаковать этот город. Особенно важно то, что при выполнении этого задания шпион ничем не рискует и даже не тратит слишком много времени — за один ход можно разведать состав гарнизонов нескольких городов, особенно если они соединены железными дорогами.

2. Украсть технологию. Из каждого вражеского города можно украсть только одну технологию, зато при успехе шпион может выбрать любую из технологий, которых еще нет у игрока.

3. Поднять восстание. В каждом городе есть некоторое количество диссидентов, которых можно финансировать, чтобы они свергли городские власти и присоединились к Вашей цивилизации. Чем больше в городе недовольных, тем дешевле это будет стоить.

4. Отравить городской источник (Poison)

Water Supply). Эта грязная операция приведет к значительному уменьшению городского населения (она используется редко, поскольку выгоднее захватить город).

5. Подложить атомную бомбу (Plant nuclear device)! Эта операция доступна только после изобретения атомного оружия. Бомба действует не хуже баллистической ракеты, причем обходится совершенно бесплатно (правда, шпиона часто ловят при выполнении этой опасной операции).

Похожие функции имеют и Scout'ы в Deadlock'e. Кроме обычной разведки вражеской территории, они могут также выполнять самые разнообразные операции (например, красть технологии). Изюминка этой игры состоит в том, что в ней способности Scout'ов варьируются от расы к расе. В частности, одна раса умеет воровать технологии лучше остальных, а также может повреждать вражеские здания и армии, другая — красть ресурсы и т. д.

Резюмируя, можно утверждать, что во всех играх, в которых реализована возможность шпионажа, он выполняет примерно одни и те же функции. Шпионаж вносит в игру иррациональность и реализм. С его помощью более слабый игрок (в частности, компьютер) может как-то повредить сильному. Тем не менее шпионаж никогда не должен приобретать слишком большого значения, иначе вся игра выродится в хаотическую шпиономию. Слабая империя может нанести сильной несколько чувствительных укулов, однако одного шпионажа должно быть недостаточно для выравнивания положения.

11. Общая организация игры

В этом пункте мы поговорим о различных способах организации игрового процесса. Проще говоря, нужно ли разбивать игровой процесс на несколько частей или нет? Во многих играх, особенно военных, существует некоторое количество «уровней», «миссий» либо «сценариев», в каждом из которых перед игроком ставится определенная цель, и после ее достижения сценарий считается выигранным (или «пройденным»). С другой стороны, суще-

ствует немало весьма популярных игр с непрерывным процессом игры (достаточно назвать Цивилизацию, МОО и МОМ). Как обычно, оба подхода имеют свои преимущества и недостатки.

Основным преимуществом игр, в которых присутствуют уровни, является то, что, как правило, эти уровни создаются дизайнерами, и вследствие этого намного превосходят карты, генерируемые случайным образом. Если правила игры хорошо спроектированы и сбалансированы, то можно создать уровни, требующие самых разнообразных стратегий игры. Чаще всего уровни встречаются в военных играх и нередко моделируют какие-либо реально происходившие бои. В хорошей военной игре стратегия сильно зависит от карты: например, в Panzer General Вы не захотите пускать танки через болота, а пехоту без прикрытия — по дорогам.

Очень важно также то, что среди уровней, поставляемых с игрой, часто бывает несколько тренировочных, чтобы начинающие игроки могли поближе познакомиться с игрой и «втянуться» в нее. В играх, моделирующих вторую мировую, это чаще всего бывают сценарии начала войны: Польша, Бельгия и т. д. Такие уровни вселяют в игрока чувство уверенности в своих силах. «Длинные» игры поддерживают новичков разве что возможностью выбора уровня сложности игры, но в любом случае до первой победы играть придется довольно долго, и многих это может отпугнуть.

Хотя разбиение игры на уровни дает определенные преимущества, взамен оно требует пристального внимания к дизайну. Для того чтобы игра представляла собой не просто набор различных уровней, а единое целое, необходимо тщательно продумать связь между ними. Если уровни никак не связаны между собой, то каждый игрок может отыграть не более 2—3, после чего игра будет брошена. Причина такого пренебрежения очевидна: что получит игрок после выигрыша очередного уровня, что могло бы помочь ему на следующем? Ничего! Он даже не получает полезных стратегических навыков, поскольку каждый уровень серьезно отличается от остальных и

представляет собой своеобразную «головоломку».

Многие популярные игры просто организуют цепочку уровней, которые игроки должны «проходить» один за одним. Чем большие успехи делает игрок, тем более сложные уровни ему предлагаются, а выигрыш на последнем уровне означает победу во всей игре. Такая схема используется в играх семейства Dune II (C&C, Warcraft), причем, хотя армии игрока не переносятся с одного уровня на другой, он получает доступ к новым и новым типам зданий и армий. Без сомнения, такая организация игры очень примитивна, поскольку игрок, «заткнувшийся» на каком-либо уровне, вынужден бросить игру.

Серьезные военные игры (например, Panzer General и Battle Isle III) обеспечивают режим «кампании», в котором, во-первых, последовательность предлагаемых игроку уровней не обязательно зафиксирована, а во-вторых, игрок сохраняет некоторое количество армий и их боевой опыт при переходе на новый уровень. Это делает игру очень интересной: каждый игрок должен планировать состав своей боевой группы, учитывая не только предстоящую операцию, но и различные неожиданности.

Может показаться довольно странным, что, несмотря на столь явные преимущества и многочисленные возможности, которыми располагают дизайнеры «поуровневых» игр, кто-то еще продолжает создавать «длинные» игры, достижение победы в которых требует нескольких дней игры. Однако на самом деле недостатки разбиения игры на уровни также очень значительны.

Основной недостаток «уровней» заключается в том, что они несерьезны. Хорошая стратегическая игра отличается тем бесценным качеством, которое можно назвать «упругостью». В такой игре опытный игрок может совершить одну-две ошибки, но это не мешает ему победить (игра предоставляет ему средства для исправления собственных ошибок, пусть даже дорогой ценой), а новичок будет упорствовать в своих ошибках и проиграет, но до самого конца ему будет казаться,

что выкарабкаться из сложившейся ситуации еще можно... Уровни редко обладают «упругостью», поскольку они ориентированы на небольшое время игры. Например, в Panzer General большинство уровней рассчитано на 16—15 игровых ходов. Если Вы наделаете ошибок на первых ходах уровня, исправить их будет очень трудно, если вообще возможно. С другой стороны, попадаются «слишком простые» уровни, которые можно выиграть даже «левой ногой». Добиться золотой середины очень трудно.

Можно утверждать, что игра явно выиграет, если в ней будут разумно сочетаться оба подхода — и небольшие уровни, и «полная игра». Этого можно добиться самыми разными способами. Например, в Pacific Theatre of Operations карта игры всегда постоянна, а уровень задается размером флотов соперников, опытом их солдат, уровнем технологии и прочими параметрами, которые могут изменяться в процессе игры. В этой игре есть совсем короткие уровни (например, атака гавани Перл-Харбор), а есть и очень длинные (завершающиеся только полным поражением врага). Стоит изучить и подход X-Com, в котором боевые «миссии» объединены в стратегическую игру. А вот в Civilization II «сценарии» абсолютно безжизненны, поскольку представляют собой обычную мясорубку — ни освоения новых технологий, ни гонки за чудесами света.

В общем, если Вы собираетесь сделать поуровневую игру, нужно очень внимательно продумать взаимосвязи между уровнями. Желательно позволить игроку получать от каждого уровня как можно больше (в игровых терминах), в зависимости от правильности его стратегии. Лучше всего, если Вы предоставите игроку возможность самостоятельно выбрать время игры: некоторые любят длинные кампании, на месяц игры, другие предпочитают цепочки из 5—6 сценариев (примерно на неделю), третьи вообще проходят сценарии по отдельности. Ваша игра должна удовлетворять всем вкусам и допускать создание самых разнообразных кампаний из имеющихся уровней.

12. О роли случайности в игре

Практически во всех военно-стратегических играх присутствуют элементы случайности, которые делают игры интереснее и занимательнее, а также требуют от игрока предусмотрительности и умения запасать резервы «на черный день». В умеренных дозах случайность полезна, однако она не должна оказывать слишком большого влияния на игру — в противном случае качество стратегии игрока теряет всякое значение. Можно сравнить роль случайности в игре с ролью соли в мясном блюде. Как известно, «недосол — на столе, пересол — на спине». Определить точную меру невозможно, поскольку разные игроки имеют разные вкусы, однако дизайнер должен твердо запомнить: лучше «недосолить» со случайностью, чем «пересолить».

Хуже всего, если случайность имеет слишком большое значение в бою. Представьте себе, что Ваша сверхмощная армия напала на слабого и неопытного врага, но Вам не повезло, и армия потеряла половину наличного состава. Может, Вы сделали что-нибудь неправильно? Нет, просто «не повезло». Должен ли игрок с этим мириться, особенно если он знает, что могло и «повезти» и его армия полностью уничтожила бы врага без потерь? Подобные правила представляют собой настоящее издевательство, и редкие игроки удерживаются от того, чтобы сохранять игру перед возможной опасностью и восстанавливать ее в случае неудачи. Мы уже говорили, что хорошие игры не должны заставлять игрока сохраняться на каждом ходу. Если Вы рекомендуете своим игрокам «сохраняться почаще», тем самым Вы расписываетесь в грубой ошибке дизайна.

Великолепным примером «пересоленной» игры является Цивилизация, в которой каждый бой всегда заканчивается победой одной из сторон, а вторая не несет никаких потерь. Если вражеский корабль напал на корабль игрока, перевозящий войска, и врагу повезло, то игрок потеряет и корабль, и армии, а это часто равносильно проигрышу всей игры. В Цивилизации» одна колесница при удаче мог-

ла захватить целый континент. Еще одним крупным «пересолом» являются мелкие племена (изображены в виде домиков). Получение лишнего города из домика в начале игры может привести к победе, а нахождение орды варваров — к немедленному проигрышу. Вообще, в Цивилизации экспансия играет важную роль, и небольшое отставание в развитии в начале игры может оказаться критическим, что резко увеличивает влияние всех случайностей.

Civilization II отличается от первой версии прежде всего тем, что Settler'ы работают намного быстрее. Это увеличивает возможности игрока в начале игры и позволяет ему противостоять мелким неудачам. В игре намного больше типов боевых единиц, и среди них есть приличные оборонительные армии, которые не допускают захватов континентов малыми силами. Самое главное, конечно, то, что изменилась модель боя, и теперь армия, победившая в схватке, может понести тяжелые потери. В Civilization II осада городов, имеющих стены, очень трудна и приводит к немалым потерям. Если осаждающие не имеют осадных машин (пушек или катапульт), осада может провалиться, что вполне соответствует реальности. В общем, Civilization II «пересоленна» совсем немного, в основном в концепции мелких племен: теперь такое племя может предоставить лишнего Settler'a, который к тому же не требует поддержки!

За примером «недосоленной» игры тоже ходить далеко не придется. VGA Planets и Stars!2 практически не содержат случайных событий. Возможно, введение случайности и сделало бы эти игры интереснее и забавнее, но нельзя не согласиться, что и в теперешнем состоянии они вполне стоят того, чтобы в них играть. Впрочем, эти игры создавались для многих игроков, а люди в любом случае не дадут друг другу скучать. Также слегка «недосоленна» MOO. Хотя в этой игре и есть случайные события, они практически не оказывают никакого влияния на стратегию (кроме «случайного» объявления войны). Опять же, «недосол» MOO никак не отразился на ее успехе.

Чтобы правильно «отмерить» необходимую дозу случайности в игре, дизайнер обязан уделить этому вопросу повышенное внимание. Можно спроектировать игру вообще без случайностей, чтобы ввести их впоследствии. В любом случае правильная стратегия игрока должна обеспечивать ему победу, а неправильная — приводить к поражению, независимо от везения. Попробуйте (хотя бы мысленно) заменить все случайные величины на их минимальные и максимальные значения и оценить получившуюся игру.

Лучше всего, если возможные значения случайных параметров четко ограничены, и эта информация известна игрокам. Например, в ролевых играх игрок может знать, что вероятность попадания в монстра зависит от его навыка владения оружием. Сила удара оружия может задаваться в явном виде (например, от 3 до 10 HP), и игроки получают возможность сравнения различных типов оружия.

Отличным примером игры, в которой случайности в меру, является НММ. Каждая армия в этой игре имеет диапазон силы удара (аналогично оружию в приведенном выше примере). Если у героя высокая мораль, его армии иногда делают по два хода, а если низкая — ни одного (для каждой армии это определяется случайным образом). Армии удачливых героев иногда атакуют вдвое сильнее. Во всех этих примерах случайность не оказывает слишком большого влияния (никакая удача не спасает от очень сильного врага) и может контролироваться игроком. Последнее означает, что игроку позволено целенаправленно повышать мораль и удачу своих героев, чтобы их армии атаквали чаще и сильнее.

Кроме этого, в НММ случайным образом определяется тип недели (например, «неделя Волка» означает резкое размножение волков) и поведение бродячих отрядов (присоединяются ли они к армии игрока или атакуют ее). Тип недели редко оказывает большое влияние на игру, поскольку имеющихся бойцов еще надо приобрести и привезти «на линию фронта», а для этого часто нет ни денег, ни героев. Присоединение бродячих отрядов,

особенно на ранней стадии игры, может оказать огромное влияние на успех игрока. Однако здесь игроку известно, что вероятность присоединения растет при повышении уровня героя, увеличении количества его войск и наличии в его армии воинов того же типа, что и бродячие. Сильные бойцы (например, драконы) не присоединяются практически никогда.

13. К чему стремятся игроки? (Подводим итоги)

Каждый человек, играющий в стратегическую игру, всегда имеет какие-то четко определенные цели, которые он преследует в каждый момент игры. Очевидная цель всех игроков состоит в выигрыше, однако эта цель не единственная. Многие игроки желают не просто выиграть, а улучшить свою стратегию и разузнать все тонкости игры. Все эти цели глобальные и масштабные, а способы их достижения в каждой игре разные.

В процессе игры глобальные цели разбиваются игроками на более мелкие. Для достижения глобальной цели (выигрыша) может потребоваться последовательное либо одновременное выполнение нескольких подцелей, для чего практически всегда требуется правильно распределить имеющиеся ресурсы между целями. Например, во многих сценариях НММ для победы требуется:

- 1) захватить еще 3—4 города (кроме начального);
- 2) построить 1—2 магические гильдии 4-го уровня;
- 3) занять хотя бы по 2 шахты, дающие дерево и руду, и по одной для остальных видов ресурсов;
- 4) построить 1—2 здания, строящих армии высокого класса, и т. д.

Данные цели можно выполнять последовательно, одну за одной, однако в большинстве стратегических игр цели взаимосвязаны друг с другом, и для их достижения требуется параллельно «гоняться за многими зайцами». Отличным примером может служить МОО, в котором для уверенного выигрыша требуется достичь следующих целей:

— иметь не менее 1/3 всего населения,

чтобы противники не могли стать императорами;

— лидировать по технологии;

— иметь планетную защиту, достаточную для отражения вражеских атак.

Как только Вы добьетесь выполнения этих целей, игру можно считать выигранной, однако сделать это непросто. Эти цели слишком абстрактны, к тому же они постоянно «убегают» от игроков, как линия горизонта (например, «достаточная» защита через 5—10 ходов может оказаться уже недостаточной). Игроки должны разбивать крупные цели на более мелкие, и этот процесс продолжается до тех пор, пока не будут получены локальные цели, достижение которых сводится к выполнению нескольких игровых команд. Например, в Цивилизации локальной целью игрока может быть постройка линкора либо захват какого-нибудь вражеского города. Разные игровые ситуации могут привести игрока к выбору тех или иных целей и способов распределения ресурсов между ними. Каждый игрок имеет свои «любимые» цели, достижение которых доставляет ему наибольшее удовольствие, и именно правила выбора целей и распределения ресурсов составляют его стратегию игры. Ни один игрок (кроме компьютерных) не имеет четко определенной стратегии на все случаи жизни: например, сегодня ему может нравиться одна цель, а завтра другая. Кроме того, проходя через поражения и неудачи, игроки постоянно оттачивают свою стратегию.

Сейчас мы поговорим о локальных целях, поскольку именно они оказывают максимальное влияние на успех игры. Если локальных целей много, все они заманчивы и разнообразны, сулят и требуют различных ресурсов, то игроки очень быстро увлекаются игрой и не охладевают к ней, пока не выберут такую хорошую стратегию, которая практически всегда гарантирует успех (по крайней мере, против компьютерных игроков). Дизайнеры должны не просто обеспечить множество доступных целей, но и позаботиться о неоднозначности их выбора — в одной ситуации может быть выгодно бросить все ресурсы на быстрое достижение од-

ной цели, в другой лучше заняться чем-нибудь другим, в третьей требуется параллельно делать и то и другое, а в четвертой — ни то ни другое, а что-нибудь третье. Лучше всего, если добиться выигрыша непросто, но это можно сделать самыми разными путями (отличный пример — Stars!2, в которой победить можно с помощью экспансии, технологии, индустрии, милитаризации и т. д.).

Привлекательность игры практически полностью определяется качеством реализации локальных целей и способов распределения, которые данная игра предоставляет игроку. Я глубоко убежден, что дизайнеры стратегических игр должны учитывать это еще на этапе проектирования игры (а не после, когда готовая игра будет передана тестерам, как это принято сейчас, да и то не во всех компаниях). Сейчас мы приведем некоторые рекомендации, которые должны помочь дизайнерам в их работе.

1. Довольно часто бывает, что те или иные цели, к которым, как Вам кажется, должны стремиться игроки, на самом деле целями не являются, поскольку не приносят серьезного изменения игровой ситуации и не дают никакого удовольствия игрокам. Так, например, во многих играх практически не работает дипломатия, часто также встречаются ненужные предметы или технологии. Это практически всегда является грубой ошибкой дизайнера и часто происходит в результате «небольших» изменений, производимых в самый последний момент.

2. Качественные локальные цели (например, «построить линкор», «получить такую-то технологию») больше нравятся игрокам, чем количественные (допустим, «довести производительность города до 4 единиц»). Чтобы обеспечить игрокам большое количество качественных целей и при этом не испортить интерфейс и баланс игры, придется немало потрудиться. Верными средствами для этого являются технологии (каждая из них представляет собой цель), дипломатия, шпионаж, хорошие правила боя, создание боевых единиц и их группирование.

3. Хорошая игра должна содержать управ-

ление ресурсами, которые должны быть необходимы для достижения локальных целей. Даже в военных играх «ресурсами» могут служить боевые единицы, которые требуется распределить для захвата всех нужных пунктов. Каждая локальная цель всегда «стоит» определенного количества ресурсов. Если управление ресурсами хорошо продумано, то игроки могут достигать своих целей как последовательно (концентрируя свои ресурсы для достижения каждой новой цели), так и параллельно (разделив ресурсы между целями в нужной пропорции).

Отличным примером здесь является МОО, в котором выигрышная стратегия требует именно одновременного достижения нескольких целей, а ресурсы распределяются простым передвижением линеек. С другой стороны, в том же МОО часто выгоднее концентрировать ресурсы на разработке одной технологии, а не делить их поровну между всеми областями. Эта игра значительной долей своего успеха обязана именно отличному управлению ресурсами, так же как и Цивилизация, в которой игроки должны планировать будущие ресурсы города еще при его закладке. В обеих играх существуют как «специализированные» города/планеты, дающие повышенное количество какого-либо одного ресурса, так и «универсальные», ресурсы которых могут быть направлены на любые цели.

4. Очень хорошо, если в игре есть уникальные цели, которых можно добиться только один раз, и сделать это может любой игрок. В Цивилизации такими целями являются чудеса света, а в МОО — захват Ориона (конечно, впоследствии игрок может отбить Орион, но технологии, которые получает победитель стража, получить довольно сложно). По логике герои в МОО также должны были быть уникальными, но это не было реализовано по неизвестным причинам. Вообще удивительно, почему стратегические игры содержат так мало уникальных объектов. Уникумы имеют огромное преимущество: они не так нарушают игровой баланс, как обычные объекты. Например, если бы в Цивилизации была воз-

можность строить Michelangelo's Chapel в каждом городе, никаких недовольных бы не было, то есть возникло бы серьезное нарушение баланса. Но одно такое здание можно разрешить. Аналогично можно ввести уникальные боевые единицы и их компоненты.

5. В хороших стратегических играх игроки не могут выработать одну выигрышную стратегию для всех случаев, поскольку в начале каждой новой игры карта создается заново (либо имеется достаточный запас готовых карт). Кроме того, игроки не имеют полной информации, следовательно, их стратегия должна быть гибкой, а набор целей может измениться в любой момент. Например, если в Цивилизации игрок обнаружил чужой город, то он, в зависимости от своих наклонностей и текущей ситуации, может либо стремиться к его захвату, либо послать туда торговые караваны, либо заслать шпионов для кражи технологий и т. д. Как только играющий в МОО находит Орион, он сразу же включает в свой список целей его захват.

6. Способ предоставления информации игроку всегда оказывает большое влияние на его цели. Игрок не может стремиться к тому, о чем он не знает. Практически в каждой игре одной из целей игроков является разведка, однако эта цель нелокальная и сама по себе не приносит игроку особого удовольствия (разве что от того, что у него наконец появились цели). Лучше, если Ваша игра дает игроку слишком много информации, нежели слишком мало. Если игра вообще не скрывает карту от игрока (но скрывает вражеские объекты), то она мало уступает играм с закрытой картой. А вот если игра не позволяет быстро разведать карту (как, например, Battle Isle), то у игрока на протяжении длительного времени может не быть никаких целей.

Спрашивается, а зачем же он будет играть в такую игру?

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие	3
Благодарности	5
Глава 1. А что у него там внутри?	6
Глава 2. «Стрелялки», «бродилки» и прочие.....	10
Глава 3. Динамические игры	18
Тетрис	19
XONIX	21
Arcanoid	22
Mine Sweeper	24
Knightmare.....	26
F19 Stealth Fighter	28
Dune II	31
Star Control.....	40
Pirates!	47
ELITE	59
Eye of Beholder.....	63
Uncharted Waters	67
Utopia	73
Megatraveller (The Zhodany Conspiracy)	78
Warcraft: Orcs & Humans.....	93
This Means War!	101
Глава 4. Нединамические игры	132
The Pits of Angband	133
King's Bounty	169
EMPIRE	177
WAR	182

Star Control II	184
Civilization.....	195
Civilization II.....	224
Warlords I и II.....	256
Wizardry 7 (Crusaders Of The Dark Savant)	264
Master of Orion	283
Master of Magic	319
Master of Magic v.1.2 (дополнение).....	358
UFO (Enemy Unknown)	381
Panzer General	398
Macciavelli the Prince (Merchant Prince).....	410
Battle Bugs	421
Transport Tycoon	428
VGA Planets	443
Stars! и Stars!2	491
Heroes of Might and Magic	546
Capitalism	563
Master of Orion 2 (Battle at Antares).....	581

Глава 5. Как создаются и распространяются компьютерные игры643

Глава 6. Что такое «хорошо» и что такое «плохо»652

Приложение А. Концепция ролевых компьютерных игр	670
Приложение В. О стратегических играх	690

Научно-популярное издание

ЗОЛОТЫЕ ИГРЫ IBM PC

Автор-составитель *Гинзбург Илья Маратович*

Ответственный за выпуск *Т. Г. Ничипорович*
Редактор *Г. У. Григорьев*
Корректор *Н. В. Доркина*

Подписано в печать с готовых диапозитивов 26.09.97. Формат 84×108¹/₁₆.
Бумага офсетная. Печать офсетная. Усл. печ. л. 77,28. Тираж 5000 экз.
Заказ 2017.

Фирма «Литература». Лицензия ЛВ № 1181 от 08.08.95.
220050, Минск, ул. Ульяновская, 39—11.

При участии ООО «Харвест». Лицензия ЛВ № 729 от 09.02.94.
220013, Минск, ул. Я. Коласа, 35—305.

Отпечатано с готовых диапозитивов заказчика
в типографии издательства «Белорусский Дом печати».
220013, Минск, пр. Ф. Скорины, 79.

ЛУЧШИЕ КНИГИ

ДЛЯ ВСЕХ И КАЖДОГО

* *Любителям “крутого” детектива — собрания сочинений*

**Фридриха Незнанского, Эдуарда Тополя,
Александры Марининой,
Владимира Шитова, Виктора Пронина**
и суперсериалы **Андрея Воронина “Комбат” и “Слепой”**.

* *Поклонникам любовного романа — произведения
“королев” жанра:*

**Дж. Макнот, Д. Линдсей, Б. Смолл, Дж. Коллинз, С. Браун,
Б. Картленд** — в книгах серии **“Шарм”,
“Очарование”, “Страсть”, “Интрига”**.

* *Полные собрания бестселлеров
Стивена Кинга и Сидни Шелдона.*

* *Почитателям фантастики — серии
“Век Дракона”, “Звездный лабиринт”,
“Заклятые миры”, “Координаты чудес”,
а также самое полное собрание произведений
братьев Стругацких.*

* *Популярнейшие многотомные детские энциклопедии:
“Все обо всем”, “Я познаю мир”, “Все обо всех”.*

* *Замечательные детские книги из серии
“Лучшие сказки мира”, “Сказка-сказочка”,
“Мои любимые сказки”.*

* *Школьникам и студентам — книги из серии
“Справочник школьника”, “Школа классики”,
“Справочник абитуриента”, “250 “золотых” сочинений”,
“Все произведения школьной программы”.*

Богатый выбор учебников, словарей,
справочников по решению задач,
пособий для подготовки к экзаменам.
А также разнообразная энциклопедическая и прикладная
литература на любой вкус.
Все эти и многие другие издания вы можете
приобрести по почте, заказав

БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ

по адресу: 107140, Москва, а/я 140. “Книги по почте”.
Москвичей и гостей столицы приглашаем посетить московские
фирменные магазины издательства “АСТ” по адресам:
Каретный ряд, д. 5/10 Тел. 299-6584
Арбат, д. 12. Тел. 291-6101
Татарская, д. 14. Тел. 235-3406.

ЗОЛОТЫЕ ИГРЫ IBM PC

- Tetris, XONIX, Arkanoid
- Mine Sweeper
- Nightmare, F19
- Dune II, Star Control
- Pirates!, ELITE
- Eye of Beholder
- Uncharted Waters
- Utopia, Megatraveller
- Warcraft
- This Means War!
- The Pits of Angband
- King's Bounty
- EMPIRE
- WAR, Star Control II
- Civilization
- Warlords I, Warlords II
- Wizardry 7
- Master of Orion
- Master of Magic (v. 1.0)
- Master of Magic (v. 1.2)
- UFO, Panzer General
- Macciavelli the Prince
- Battle Bugs
- Transport Tycoon
- VGA Planets
- Stars!, Stars!2
- Heroes of Might & Magic
- Capitalism
- Master of Orion II





300/100 BIBLE KID RCMRCC