

ИГРОВАЯ СИТУАЦИЯ НА НАЧАЛО ИЮНЯ

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№22-23 (35-36) 31.05 — 6.06.1999
Щотижнева газета «Мій комп'ютер».

ВЫПУСК
МАЙ 1999



Ефим БЕРКОВИЧ

ЗДЕСЬ БУДЕТ ГОРОД ЗАЛЮБЛЕН

Как вы думаете, что могло получиться от смешения ЭВМ и желания людей поразвлечься в свободное от работы время? Вначале, естественно, ничего — на ламповых и транзисторных машинах было не поигрешь, да и слишком хорошо контролировалось использование машинного времени. Но с ростом количества компьютеров и их быстродействия появились первые компьютерные игры. И на карте гигантского материка развлечений возникла новая точка — город **Игроград**. Вначале он и на город похож особенно не был, так, село такое. Но шло время, и на месте первых глинобитных мозаик выросли серьезные постройки: для создания компьютерных игр взялись солидные фирмы. Ну, а с изобретением ПК население Игрограда начало увеличиваться в геометрической прогрессии. И если во времена закладки фундамента первых домов, город можно было обойти за десять минут, то сейчас только на знакомство с основными районами требуется не один день. Поняв, что гости все прибывают, городские власти создали **Бюро игрового туризма (БИТ)**. Сегодня мы приглашаем вас, наши читатели, на первую экскурсию по нашему городу.

Вначале я, как старший экскурсовод, расскажу, что вы вообще сможете найти и посмотреть на его территории в ходе этой и дальнейших экскурсий. Как и во всяком уважающем себя городе, в

центре Игрограда находится **Городская площадь**. На ней расположены **Почта, Рынок, Центральная библиотека и Вокзал**.

Вот уже десять лет, как площадь носит гордое имя «Интернет». Отсюда открывается широкая панорама улиц, застроенных разнообразными домами-играми. С площади вы, к примеру, можете увидеть квартал MUD'ов. Рядом находятся районы РТС и РПГ. Недалеко располагается и многими любимым местным гарлем — район 3D-шутеров. Впрочем, не буду перечислять их все, надеюсь, большинство из них вам знакомы.

Всем гостям Игрограда я рекомендую посетить нашу **Центральную библиотеку**. Тут вы ознакомитесь с историей как отдельных зданий, так и всего Игрограда. Для тех же, кому не хватает на это времени, будем проводить небольшие обзорные экскурсии по библиотечному хранилищу.

Игроград молод, однако в нем уже есть зрелые старые добрые уголки, своего рода **Музей** под открытым небом. Это те игры, что уже давным-давно пройдены, но которые до сих пор многие посетители города время от времени запускают на экранах своих компьютеров. Посещение таких мест станет неотъемлемой частью нашей газеты.

Конечно, рассказывать мы будем не только о готовых играх-зданиях, в которых справлял **Новостель** граждане Игрограда, но и о строящихся или только нанесенных на план-схему города строениях. Назовем эту часть **Игройстрой**. Не забудем и о тех, кто строит новые здания, — компаниям-производителям новых игр. Мы планируем постоянно рассказывать об их истории и планах на будущее, ведь не будь подобных фирм, мы с вами до сих

пор жили не в прекрасном городе будущего, а ятились бы в маленьких полуразрушенных сарайчиках.

Наверняка, многие из вас уже бывали или только собираются побывать в игровых клубах. Где, как не там, можно не только поиграть в одиночку, но и вызвать на состязание своих друзей и оппонентов? Путешествия по этим **Значимым местам** также станут неотъемлемой частью наших пока ежемесячных обзоров. Вам, как гостям Игрограда, стоит перед посещением подобных заведений узнать, куда можно заходить без опаски, а где и без штанов можно остаться, не получив взамен ничего полезного.

Многие из жителей города любят на выходные покинуть пахнущие асфальтом улицы, чтобы отправиться на природу и в свободной обстановке применить на практике полученные в Игроградских стенах знания. Описания этих **Пикников** обязательно появятся в экскурсионных планах, и вы сможете регулярно узнавать, что, где и как происходило или будет происходить на подобных сборищах.

Да, я только недавно осознал, что у нашего замечательного города нет герба. Как и положено в развитых странах, мы не станем утверждать его исключительно в нашем тесном кругу, а вынесем его создание на всенародное обсуждение. Поэтому рисуйте и поскорее присылайте на наш адрес свои проекты. Самый лучший из них мы опубликуем, а его автор получит приятный сюрприз.

Ну, на сегодня вроде все. Напомню только, что мы всегда с радостью получаем и читаем ваши письма. Надеемся, что и этот номер не станет исключением. Ведь работаем мы для вас, уважаемые читатели, гости Игрограда.

Цветной планшетный сканер?

Сканер Epson 6000 (300 dpi, A4, 600x400x100 мм, 175 Вт) 400 грн.
Сканер Epson 6000 (300 dpi, A4, 600x400x100 мм, 175 Вт) 400 грн.
Сканер Epson 6000 (300 dpi, A4, 600x400x100 мм, 175 Вт) 400 грн.
Сканер Epson 6000 (300 dpi, A4, 600x400x100 мм, 175 Вт) 400 грн.
Сканер Epson 6000 (300 dpi, A4, 600x400x100 мм, 175 Вт) 400 грн.



Также доступны и студийные
Фирма «Творчество» Тел. (044) 234-1204, 248-7626

Щоткинська газета «МІЙ КОМП'ЮТЕР» №22-23(35-36), 31.05.1999.

Тираж: 15 000. Ціна договору. Реєстраційне свідоцтво: серія KB № 3503 від 01.10.98. Передплатний індекс за каталогом «Українство»: 35327. Вийдівця: ТЗОВ «К-Інфо». Редакція: Україна, м. Київ-80, о/с 25, тел. (044) 456-32-55, info@mycomp.com.ua

Продюсер / шеф-редактор: Михайло Литвинюк; **Реклама:** Ігор Гушин (пейджер 0-69) №12899); **Відповідальний секретарі:** Тетяна Кахановська; **Наукові редактори:** Денис Мельник, Євген Мокілі, Сергій Толочукський; **Літературні редактори:** Оксана Пошко, Олександр Девіз; **Комп'ютерна верстка та дизайн:** Микола Угоров; **Дизайн ілюстрацій:** Олена Маслова; **Художник:** Федір Сергєєв; **Корисний редактор:** Олександр Заварський (savel@mycomp.com.ua); **Гуманітарні редактори:** Андрій Ясєнков (yur_andrew@yahoo.com), Юхим Беркович; **Міжмісний редактор:** Віктор Пушкар

Колорістоподіл: видавництво «ТВ-ПАРК»

Друк: комбінат «ПРЕСА УКРАЇНИ», 254148, м. Київ-148, вул. Героїв космосу, 6. 16.04.99 Зам. № 0534714
Редакція може не підімати поглядів авторів публікацій. Відповідальність за рекламні матеріали несе рекламодувач. Комерційне використання матеріалів можливе тільки з дозволу редакції.

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

СНІ	с.25
IP Telecom	с.5
Spin White	с.10
UCT	с.23-24
ABC-пресс	с.26
Аксес	с.9
Александр	с.23
ІнкоСофт	с.13
Інтерлінк	с.21
Корифей	с.27
Навігатор	с.32
Салтус	с.5
Творчество	с.2,с.31
ТМ-БЛОК	с.19
Tonac	с.6

Первое, что вам стоит сделать, попав в наш город, так это почитать его официальную газету «Игроградские вестн». Ее главный редактор Ян Эндрю ознакомит вас с самыми последними новостями.

СПЛЕТНИ

Digital Anvil перенесла дату релиза 3D-action'a **Loose Cannon** на начало следующего года. Причина — желание «еще доработать игру».

Aztech New Media решила не публиковать add-on к Shogo: Mobil Armor Division — **Legacy of the Fallen** (разработчик — Anarchy Arts), хотя еще совсем недавно они признались в том, что она готова на 80 процентов. Впрочем, компетентные источники сообщают, что релиз add-on'a вестеки должен состояться. Новый издатель и дата пока неизвестны. Кроме того, подобная судьба была уготована и другому проекту — **Shugotsushi**, разработавшемуся компанией Instant Access. Самое интересное, что не нашлось никого, кто прокомментировал бы ситуацию. А в Monolith утверждают, что решение о закрытии проекта исходило именно от разработчиков.

Определился публишер долгожданной английской версии **Jagged Alliance 2**. Им станет компания TalonSoft, а дата релиза — конец июля. Это смешение (а ведь немецкая версия вышла уже 19 апреля) связано с особенностями заключенного с Sir-Tec договора, а не проблемами собственно игры.

21-22 мая в Нью-Йорке проходил розыгрыш мест (и призов) четвертого сезона **Чемпионата PGL**, организованного AMD Professional Gamers League, включивший в себя соревнования по

AND PROFESSIONAL GAMERS LEAGUE

StarCraft'у и Quake II. Присутствовало 16 финалистов из нескольких стран, из которых победителями стали канадцы: в «Старкрафте» Guillaume «X'Ds-Grrrr» Patry, а в Q2 — Boniface «KuIn» Danon. Судя по всему, ношим там не было...

Legend Entertainment готовят mission-pack для Unreal — **Return to Na Pali**, где будет 14 новых уровней для сингл-плеера, 6 новых DM-уровней, три новых вида оружия и три новых монстра: Predator, Spinner и Terran Marine. Predator — небольшая и, в принципе, не опасная рептилия, которая скорее кинется убежать со всех ног, чем нападет на вас. Представляю опасность в шее. Spinner — нечто среднее между тау-

В Н О М Е Р Е

1. Андрей ЯСЕНКОВ. Rune, с. 6. 6
2. Андрей ЯСЕНКОВ. Tiberian Sun, с. 7-8. 6
3. Владимир ЛЫСЕНКОВ. На арену вызывается с. 9-10. 6
4. Сергей МЕДВИНСКИЙ. Mortal Kombat. Воистину смертельный! с. 13. 4
5. Ефим БЕРКОВИЧ Master of Orion 2. Через тернии к звездам, с. 14-15. 6
6. Евгений КУЛИКОВ. Tides of War, с. 16-17. 6
7. Василий ПОПОВ. Бирюльки, с. 18-19. 7
8. Богдана КОЗАЧЕНКО. Шизориум, с. 20-21. 5
9. Наталья ОРИЦКУ-ИГРИВАЯ. Хоббит. Туда и обратно, с. 22-23. 6
10. Владимир ЛЫСЕНКОВ. Скитания по злочным местам, с. 24, 26. 4
11. Андрей ЯСЕНКОВ. StarCraft. Ристалище интеллектуалов, с. 27. 4
12. Ефим БЕРКОВИЧ. Аллоды II. Светы проходяща, с. 28-29. 7
13. Наталья ГРАДОВАЯ. Учиться, учиться... играть, с. 30-31. 5

КОНКУРС !!!

Условия конкурса на обороте

рантупом и скорпионом. К тому же еще и здоровый, и чем-то кидается. А Terran Marine — простой американский парень в камуфляже с гранатометом или винтовкой.

Сюжет предложен следующий: вашего героя, сбежавшего заключенного, который, как вы помните, болтается по космосу в спасмодуле (так закончился Unreal), подбирает экспедиционный корабль. Но спасать они прилетели отнюдь не его, а исследовательские журналы научной станции «Прометей», которая при таинственных обстоятельствах совершила вынужденную посадку на Na Pali. И героя ставят перед выбором: либо «добровольно» помочь в деле спасения информации (за вознаграждение — полное опражнение и освобождение), либо отправиться обратно в тюрьму ожидать смертной казни. Выбрали второе, посмотрели ролик, выбрали первое, играем...

Благодаря компании Lakt Entertainment Software в этом году на операционную систему Unix будут перенесены такие игры как: Myth II, Railroad Tycoon II (вместе с add-on'ом) и Eric's Ultimate Solitaire. По-видимому, в планах компании и дальнейшее импортирование хитов (уже ранее вышла Civilization: Call to Power).

Совсем недавно Sony Online Entertainment обновила свою онлайную игровую службу (<http://www.station.sony.com>), добавив целую кучу новых игр: карточные, шашки, шахматы, нарды... Всего насчитывается 16 сюрпризов. А один из крупнейших поисковых сайтов — Yahoo, обладающий также и приличным комплектом web-based игр, пополнил свою коллекцию онлайнным футболом. Fantasy Football доступен по адресу <http://fantasysoccer.yahoo.com/mls> и здесь же вы можете немедленно вступить в Лигу, после чего можете принять непосредственное участие в соревновании.

Сообщение о новом городе в экспансион pack'e **HM&M3: Armageddon's Blade** вызвало массу разноречивых мнений, многие из которых сводились к недоумковому вопросу: «С зенитками на драконах?» И, видимо, именно это несоответствие стало причиной недавнего сообщения о снятии современного города в разрабатываемом проекте. Но вопрос о существовании дополнительного замка остался открытым.

До осени этого года отложен выпуск игры **Slave Zero**. Правда, с ней ничего страшного не произошло, разработчики клянутся уверять, что играшка уже почти готова и тестируется.



ЗАПИТУЙТЕ!

1. «Мій комп'ютер» уроздрбі:
1. Кіоски «Пресас».
2. Пункти передплати газети «Київські Відомості».
3. Газетні розкладки на станціях метро.
4. Газетні розкладки на зупинках швидкісного трамвая.
5. НТУУ «КПІ», 19 корпус.
6. «1000 комп'ютерних мелочей», Крещатик, 27А, т. 224-41-40

УВАГА !!!

Попередні номери газети «Мій комп'ютер» можна придбати за адре-

сою: вул. Михайлівська, 1/3, магазин «Ді-ка» (гетель «Козацький», вхід з боку Майдан Незалежності).
Усім слухачам сертифікованих Microsoft курсів **Мережевої академії** (вул. Дегтярська, 62, т. 241-84-21) номери газети під час навчання надіються безкоштовно.

Магазини та офіси київських комп'ютерних фірм, де разом з покупкою можна безкоштовно отримати газету «Мій комп'ютер»:

1. Spin White, вул. Верхній Вал, 72, к. 23.т. 416-41-10.

2. Альфа МР, пр. Перемоги, 80/57, т. 446-52-87.
3. Мастер 8, вул. Виборська, 81/83, т. 241-84-00.
4. Инкосопт, вул. Богдана Хмельницького, 26-в, т. 246-43-89.
5. Корифей, Святошин, ул. Ф. Пушиной, 30/32, т. 451-02-42
6. OST, Красноармейская 57/1 (Планетарий), т. 220-40-29, 244-42-97

Запрошуємо до співпраці ПРИВАТНИХ РОЗПОВСЮДУВАЧІВ!

НОВЫЙ КОНКУРС!

В первую очередь, среди авторов статей. Хотя читатели тоже наверняка не останутся.

Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

1. В конкурсе участвуют все статьи, указанные в «СОДЕРЖАНИИ НОМЕРА».
2. Две статьи, получившие наибольшую сумму баллов, высланных читателями, выходят в финал.
3. Во втором номере следующего месяца публикуется список лучших статей для финального голосования.
4. Через две недели подводятся итоги. Автор лучшей статьи получает приз (каждый месяц разный, но достаточно ценный).
5. Лучшие статьи месяца автоматически попадают в финал конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ ГОДА», и его победитель становится обладателем суперприза — КОМПЬЮТЕРА!

Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, проставивших оценки по 10-ти

балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.

2. Выслать можно просто вырезку из газеты с проставленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Можно прислать письма и в электронном виде, просто указав номер газеты, порядковые номера статей и оценки к ним.
3. Если вы прислали письмо к каждому номеру месяца (но не более 1 на номер), все они участвуют в розыгрыше призов среди читателей, то есть ваши шансы увеличиваются в 4 раза!
4. Вместе с подведением итогов конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ МЕСЯЦА», разыгрываются 1 первый, 2 вторых, и 3 третьих приза среди читателей.

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ:

Киев-080, 254080, а/я 25, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».

E-MAIL: best@mycomp.com.ua



из этих сторон. Интересно? Тогда заберите — [ftp://ftp.owo.com/pub/alpha/Borehole.exe](http://ftp.owo.com/pub/alpha/Borehole.exe) (74kb)

Ж д е м

В октябре этого года на полках магазина появится раллийный симулятор



Rally Masters (в Америке — **Test Drive Rally**), созданный Digital Illusions.

Самый что ни есть third-person action, под кодовым названием **Commando** зреет под крыльями **WestWood**. Судя по всему, это будет очередное событие во вселенной **Command&Conquer**, но на этот раз мы будем проходить все миссии, играя за простого пехотинца. Причем, авторы собираются привнести в игру всех юнитов и все здания из оригинальной версии, так что мы будем летать на Orc's, кататься на APC, рассекать просторы пустыни на баги и все это в трехмерном мире, с использованием нового движка. По словам разработчиков, они не хотят получить в результате элементарный **gun-and-**

grip боевик, но что они собираются сделать — неизвестно. А учитывая, что игра планируется «Sometime in the year 2000», все еще может неоднократно поменяться.

В конце года нас ждет очередной вертолётный имитатор **Comanche 4** от **Novologic** (<http://www.novologic.com>). В качестве «робочей лошади» нам подгонят RAH-66 Comanche, но по своей сути игрушка будет представлять собой улучшенный вариант прежних игр серии, и присутствовать все их особенности плюс чисто графические и интерфейсные улучшения.

Кроме того, **Novologic** официально анонсирует **Armored Fist 3**, оче-



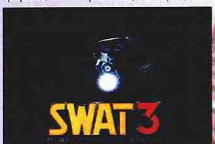
редней имитатор порядком надоевшего всем «Абрамса». Разработчики сделали большой упор на сетевую игру, конечно же, с поддержкой всех наличных технологий. Использование нового, 32-битного, Voxel Space Engine позволяет (по словам авторов) достичь неимоверного реализма при воспроизведении ландшафтов и эффектов (например, дыма и взрывов). Кроме того, помимо нашего 60-тонного танка в наше командование будут переданы подразделения поддержки — та же пехота, которая по их идее должна играть отнюдь не скромную роль. Релиз назначен на это лето. Тогда и проверим.

Последний имитатор, над которым трудится эта компания — симулятор подводной лодки **WolfPack II** (кстати, это симулятор популярной игры из 1990 года выпуска). Играть за немцев, вы будете командовать субмаринной лодкой U, союзники же подарят нам целого противолодочного охотника. Разработчики обещают динамическую кампанию для обеих сторон с большим количеством разнообразных миссий. Игра будет поддерживать 3dX Glide и Direct3D, обеспечивая тем самым великолепные эффекты: смену дня и ночи в реальном времени, погодные условия, а также возможность побродить по своему кораблю, загнать, например, на палубу или в трюм. Безусловно, не останутся обиженными и поклонники сетевых боев — присутствует поддержка онлайн-ового сервера **NovoWorld**. Релиз ожидается весной 2000 года.

Wesika Kommunikation запланировала на первую половину 2000 года выпуск **adventures/RPG Arcaterra**, в которой нам предстоит за три недели реального игрового времени спасти одноименный волшебный мир от Темного Братства, которое стремится свергнуть с престола Принца и собственноручно

Фанаты **Diablo**, не имеющие 3dX-карт, могут вздохнуть полной грудью — **Blizzard** объявила, что помимо **Glide** в игре будут присутствовать и **OpenGL**-библиотеки. О правильности такого решения говорит уже то, что результаты голосования по самым ожидаемым играм на западных сайтах зарегистрировали усиленный интерес к этой игрушке. А что, разве могло быть что-либо другое?

Третья часть имитатора полицейского спецназа **SWAT3: Close-Quarters Battle** обзавелась новеньким сайтом (<http://www.sierrastudios.com/games/swat3/>), где выложили последнюю информацию по игре. Итак, нам предстоит



командовать группой из пяти человек, охраняя закон и порядок в Лос-Анджелесе, причем игра должна быть от первого лица. Кроме того, обещано 20 миссий. Потрясающая графика и необычайно развитый интеллект противников.

На официальном сайте игры **Alpha Centauri** выложили достаточно необычный сценарий. Сюжет, в целом, прост: на далеком континенте обнаружен неизвестный артефакт: **The Borehole Cluster**. Четыре стороны, разбившись на два лагеря, начали борьбу за обладание этим чудом Галактики. И вы, соответственно, будете играть за одну

управлять королевством. Нелинейный сюжет делает игру непредсказуемой, всевозможные квесты решаются несколькими путями. Местные жители и вожди враги будут жить собственными проблемами, а в качестве ролевых элементов рассматриваются наличие магии, групповые бои, индивидуальность каждого персонажа и его развитие с течением времени (что гарантируют такие параметры как experience и levels). Единственное, что создает некоторые сложности — это аппаратные требования — Pentium 350, 64 MB RAM, притом, что игра все же не будет трехмерной.

Демо-версии для всех!

Illusion Software выпустила обновленную (46.8 Мб вместо почти 80) демо-версию своей игры **Hidden & Dangerous** — <ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/games/hiddens.zip>



A Eidos поделилась 14.5 Мб демо-версией 3D RTS **Warzone 2100** — миссии из второй и третьей компании. Лежит здесь — <ftp://ftp.eidosinteractive.com/pub/pc/warzone/Demo/urbanWarzone2100.exe>

Новый вариант демо-версии **Battlecruiser 3000 AD 2.0** — с вычищенными багами (<ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/games/bc3kv20demo.exe>)

А на <http://www.gta2.com/> выложили восемь роликов из новой игры GTA2, сделанных под Quicktime4.

Патчи, патчи, патчи...

Вышел новый патч для игры **Tales Of The Sword Coast** (продолжение Baldur's Gate), занимающей лидирующее положение по продажам. Патч двух видов, американский и английский, из которых нам более интересен второй, исправляющий дополнительно и запрет запуска игры под не-английскими операционными системами. Лежит здесь — <http://www.bgchronicles.com/files/misc/BGMain2UK.zip>, весит почти 2 Мб и содержит в себе правильный BGMain2.exe файл.

Появился официальный патч (v1.2) к продолжению **Battlezone** — **Red Odyssey** — <http://www.at.com/djanfors/OdysseyPatchv12.exe>.

Sierra Studios выпустила патч для своих автонагов **Nascar Craftsman Truck Racing**. Исправляет проблемы с Voodoo3 и Voodoo Banshi. — <ftp://ftp.avault.com/patches/nctruck11.exe/>.

Кроме того, **Sin** тоже получил «обновку» — патч (v1.05), <http://www.ritual.com/files/singame105.zip>. Убраны баги с демо, улучшено оптимизация с процессорами AMD 3DNow и исправлен Sin STI.

Частичные «обновки» для известных программ:

Centipede — <ftp://ftp.avault.com/patches/centipede-may99.zip>;

Warzone 2100 — <http://www.voodooextreme.com/files/wz2100-update103b.exe>.

Железо

Невероятно, но факт — NVIDIA продла уже около 1 млн. графических чипсетов **TNT2**, а на реализации чипов вообще минула 10-миллионная отметка.

150 цифрових ліній 56к V.90

www.iptelecom.net.ua

якісний
INTERNET
0,79 у.о. в годину

295-55-14 IP Telecom 238-89-89

3dfx выложила на своем сайте новые драйверы для **Voodoo3** и **Voodoo Banshee** под Linux. Скачать можно с <http://www.3dfx.com>.

Для обладателей материнки на базе чипсета **ALI Aladdin V** предлагается бета-релиз новой версии IDE-драйвера. Желющие могут обратиться по адресу: <ftp://market.ali.com.tw/driver/v351.exe>.

3Dlabs анонсировала видеокарту **Permedia3 Createl** с 32 Мб ОЗУ на борту, в основе которой — последняя фирменная разработка — графический процессор **Permedia3**. Как и его предшественник, он ориентирован скорее на дизайнеров со средним достатком, чем на массовый рынок (пиковая производительность — 11 млн. полигонов/сек., но и цена за Createl впечатляет не менее ее технических характеристик — \$229).

В компьютере все должно быть прекрасно...

Maestro by Creative Technology

"Жанг Ки"
ул. Красноармейская, 23-б, к. 715
т./ф.: (044) 235 9651 (4 линии)
E-mail: helpdesk@help.kiev.ua

"САЛТУХ"
ул. Жовтогода, 8/4, к. 410
т./ф.: (044) 441 0904, 241 9188
E-mail: saltsuk@net

Посмотрите налево. Вы видите планомерно воздвигающееся Нечто, похожее на поселение древних викингов. А если учесть, что новостройка находится на границе районов RPG и 3D-шутеров, по завершении строительства проблем с ее заселением быть не должно.

RUNE

Андрей ЯСЕНКОВ

Ролевые игры занимают особое место в индустрии развлечений. Так же, как и shooters from first person, так называемые FPS. Начав с *Wolfenstein* и *Doom*, последние стремительно эволюционировали, сместив цели и расширив задачи игры. Первой ласточкой стал *Trespasser*, после него появился *Thief*, и вот теперь анонсирован новый проект — ролевик **RUNE**, создаваемый компанией Human Head на основе доработанного engine игры *Unreal* от EPIC.

Разработчики попытались привнести в игру мифический мир Севера, проиллюстрировав эпизодами из sag. Практически все когда-либо слышали о скандинавских богах, скажем, Торе или Одине. Думаю, что история игры будет интересна многим.

На данный период создатели не спешат поделиться своими планами, справедливо полагая, что «игра — это открытие и приключение в ее процессе, и если сейчас рассказать все, то ее очарование будет потеряно». Если не вдаваться в подробности, сюжет развивается примерно так: X век нашей эры, Скандинавия, в которой кишат ужасные существа, дышащая мощным и грозным волшебством и вездесущая властью богов. В этот мир и попадает вы, молодой викинг *Ragnar* (*Ragnar*), стремящийся доказать свою полезность клану. Как оказывается, соседнее племя не только нападет на ваши деревни, но и совершит набеги на побережье всей Скандинавии. Они грабят и убивают. Подозрение падает на местного вождя *Conrack* (*Conrack*), однако никаких доказательств против него *Ragnar* и его товарищам собрать не удастся. *Conrack* авторитарный вождь, поэтому противостоять ему в открытую *Ragnar* не может. Остается одно — самому

провести расследование, что, собственно, и составляет цель игрушки.

В игре используется линейные принципы построения сюжета для создания целостной законченной истории. Игра разделена на три части. Как обычно, вы сможете выбрать один из путей для ее прохождения. Так, например, сильные игроки смогут продвигаться к победе с помощью грубой силы, ловкие же при желании смогут избежать опасностей и предупреждать сражения.

Разработчики отдельно отмечают, что собираются максимально сбалансировать боевые схватки и исследование. Если углубиться в игровую процесс, то игра станет приключением от третьего лица с простой, но элегантной системой ведения боя, сфокусированной на фехтовании, а не на стрельбе с дальнего расстояния. *Ragnar* будет использовать разнообразное оружие, которым действительно сражались викинги. Это будут топоры, мечи, булавы и тому подобное. Кроме того, будет и дальноточное оружие — типа дротиков, но их запас будет ограничен. И, конечно же, рунические артефакты, которые позволят совершать настоящие опустошения.

Но основное внимание будет сосредоточено на холодном оружии, прежде всего, конечно же, мече, а не на высокотехнологичных излучателях. Конечно, это не означает, что в вашем распоряжении не будет находиться ничего другого. Просто редкие магические артефакты желательны приобретать для более подходящего случая, чем простые истребления врагов на ранних этапах игры. Нужно сказать, что использование предметов для своего развития и окружающей среды для улучшения позиции будет одной из основных тактических принципов игры.

Мир *Rune* будет очень разнообразным. Он богат как разумными (использующими различную тактику), так и неразумными (глупыми, но сильными и потому опасными) существами. Они все в своем роде уникальны: некоторые существа будут сильны в сражениях на мечах, другие будут, например, использовать тактику *hit-and-run*, третьи для достижения наилучшего эффекта от нападения станут объединяться в стаи.

Но интересно то, что не все существа попытаются вас убить — некоторые постараются прожить подольше и не будут нападать, в то время как остальные захотят вас атаковать. Самыми же жестокими и опасными противниками будут, конечно, другие викинги. Существа, которых вы найдете в игре, будут являться некоторым синтезом темных персонажей из Северных легенд (карликов, гоблинов, великанов) и монстров, созданных фантазией разработчиков. Кроме того, у каждого создания имеется своя собственная линия поведения, для адекватного реагирования на то, что делаете вы сами. *Unreal*

сам по себе имел большое количество AI-скриптов, и теперь появилось возможность их улучшить, причем так, чтобы каждый персонаж имел свой характер и старался бы мыслить более реально. Вступив в схватку с противником, игрок почувствует, что это действительно настоящее сражение, ведущееся по жестоким правилам суровой реальности. Напарника у вас не будет, увы. Но взаимодействовать с другими существами в игре вы сможете.

Rune выйдет примерно в середине 2000-го года, пройдя стадии бета-тестирования и, конечно, демо-версий. Вот тогда-то мы и посмотрим, насколько оправдуются интригующие обещания разработчиков.

TOPAS 276-5035, 276-4138

Celeron 333/323, 2/4AG/AT от 1600

PentiumIII 350/64/6,4/

Riva ZX 8M/Vibra 16/ATX от 2600

Мониторы 14" от 380 Принтеры от 530

15" от 730 Сканы от 860

Модернизация и сборка под заказ.

Цены в рублях. Последним — вознаграждение.

Internet unlimited доступ за 180 грн.

Возврат денег за 100 грн.

Возврат денег за 100 грн.

Дамы и Господа! Попрошу вашего внимания. Мы въезжаем в густонаселенный район РТС. Целый квартал в нем занимают знаменитые небоскребы C&C и C&C Red Alert. Сейчас вы можете по достоинству оценить архитектурный ансамбль под названием C&C2: Tiberium Sun, в котором уже приступили к косметической отделке. Судя по замыслу архитекторов, должно получиться что-то грандиозное.

До сих пор хорошо известный всем жанр real-time strategy (RTS) шел по пути эволюционного развития: добавлялись новые элементы игры, усложнялась задача, расширялся спектр возможностей, однако каких-то существенных изменений мы не замечали. Но количество всегда имело тенденцию со временем переходить в новое качество — и это, судя по всему, собирается продемонстрировать все та же Westwood Studios.

Сразу хочу заметить, что Westwood сделала больше RTS, чем кто бы то ни было. Немного истории: в 1992 году Westwood'овская Dune 2 четко обозначила параметры нового жанра, а с выпуском игры Command & Conquer в 1995 году компания обеспечивает ему равные права с самыми популярными жанрами. И несмотря на временный перерыв в ансировании крупных продуктов, ограничиваясь лишь производством различных дополнений, все это время компания упорно работала над созданием сиквела. Сегодня они уже готовы к выпуску второй части ставшего уже классикой хита 1995 года, имея довольно неординарные предположения о сильных и слабых сторонах подобных игрушек.

Итак, грядет восход **C&C2: Tiberian Sun**. Каким же теперь предстанет наш многострадальный мир?

В контексте разворачивающегося исторического периода Red Alert оказалась предвестником C&C, охватывая события второй трети 20-го века; в самом C&C действие происходит в конце столетия; герои Tiberian Sun выходят на арену приблизительно тридцатью годами позже. Сюжет игры сам определяет победителей: это — GDI. Но проходит совсем немного времени и они с удивлением узнают, что пробле-

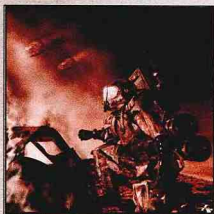
мы вовсе не решены, а скорее наоборот — только начинаются. У человечества появился новый и еще более опасный противник: сам тибериум. Несмотря на предупреждения ученых о возможной опасности и непредсказуемых свойствах этого инопланетного минерала, нельзя сказать, что GDI активно препятствовала его распространению. Тибериум превратил большую часть поверхности Земли в пустыню, основная часть населения планеты была уничтожена. Выжившие мутировали в уродливых существа, в которых едва ли можно было различить людей. Только самые холодные и засушливые регионы были недоступны «зе-

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN

Андрей ЯСЕНКОВ

ленной смерти», поэтому, выполняя отчаянный план GDI по эвакуации людей из опасных районов, практически все оставшиеся в живых переселились туда. Гражданская элита и разведка GDI расположила свой штаб на «Филадельфии» — одной из нескольких орбитальных станций. Именно этот эпизод открывает сюжетную панораму новой игры со стороны GDI.

Братство NOD, перенесшее серьезный удар и разделившееся на враждующие группировки, ищет прибежище от тибериума в подземных пещерах и пустынях. Но выясняется, что рапорты о смерти Кейна были ложны: унесенный из-под обломков Храма NOD в безопасное место преданным командос он выдвигает себя как лидера возрождения Братства. Вместе с этим он параллельно проводит эксперименты для создания новой расы элитных солдат, обладающих сверхчеловеческими способностями и иммунитетом против тибери-



риума. NOD'овская часть игры начинается гражданской войной Братства, когда Кале пытается сбросить марионеточное правительство Hassan'a, пришедшего ему на смену.

Но есть еще и третья сила, именующая себя The Forgotten (забытые) — то, что осталось от мирных жителей. Серьезную угрозу для них представляют люди Kane'a, которые используют мутантов для своих химических экспериментов. Игнорируемые людьми GDI они — непризнанные неприкасаемые современного мира.

Кроме того, ученые внезапно выясняют, что тибериум подразделяется на несколько видов и, похоже, обладает собственной «программой». Посланный неизвестной инопланетной расой мощный источник энергии на самом деле оказывается сложным терраформирующим веществом, способным перестроить окружающую среду для благоприятной жизни пришельцев. Но вопрос, будут ли чужие принимать активное участие в боевых действиях или останутся в тени, ведущий продюсер Donny Miele ответил: «Появление

в игре инопланетян зависит от присутствия на планете тибериума; и насколько их влияние будет весомым, мы узнаете уже в процессе самой игры...» Так что на побоя боя может появиться еще один мощный противник.

Первое, что обращает внимание в C&C2 — новый интерфейс. Основное новшество — космическая перспектива, сменявшая вертикальный обзор первого C&C и уже ставшая неким стандартом для этого жанра. Графический «движок» был написан «с нуля»; он будет содержать множество нововведений, таких как 3D-воксельные моде-





ли, позволяющие видеть их абсолютно со всех углов и осуществлять действительно живую анимацию, динамическое цветное освещение. Будет представлена деформируемая окружающая среда. Tiberian Sun станет поддерживать 16-битную SVGA-графику и целый ряд специальных эффектов. Цветное освещение позволило дизайнерам разместить световые источники по всей карте для ночных миссий, и это единственное, для чего могут потребоваться 3D-карты, поскольку они не обрабатывают воксели. Еще нас поблауют различными погодными эффектами, вносящими в игру элемент приятного хаоса — как песчаные черви во второй Дуне. Удары метеоритов наносят значительные повреждения юнитам и зданиям, а также порождают новые поля тибериума вокруг кратера. Ионные штормы, которые могут длиться несколько минут, способны причинить вред всем без исключения юнитам, даже танкам-невидимкам.

Наше воображение безусловно впечатляют мосты и туннели, которые можно разрушить и без особого труда починить; взрывы оставляют воронки, а ваши юниты смогут модифицировать окружающую среду в тактических целях. Например, Mammoth Tank серий залпов создаст проход в скале, мешающей ему пройти. Неудачно брошенная граната отскочит и покажется. С другой стороны, такие функции, как линия обзора (line-of-sight) и преимущества возвышенности, скорее всего не будут применены в C&C2.

Общение с мирным населением также станет довольно важной особенностью игры, как в плане сюжета, так и в плане игрового процесса. Союз с Забытыми может иметь свои преимущества, поскольку они могут дать вам новые технологии, не доступные ни GDI, ни NOD. Похожая ситуация может возникнуть и в случае появления инопланетных войск, которые смогут дать игроку возможность строить новые футуристические юниты, но разработчики замалчивают все подробности.

Кроме того, как и в реальном бою, они осыпают близлежащую территорию и остаются на поле боя. Специальный юнит под названием Мусорщик (Scavenger) (его можно приобрести, находясь в союзе с забытыми) собирает из этих обломков работоспособные юниты. Воксельный рендеринг также позволяет создавать реалистичные эффекты повреждения.

Разработчики и на этот раз приготовили достаточно любопытные виды пехоты и боевой техники. Среди всего прочего в вашем распоряжении будут: пехота с реактивными жилетами, три вида вертолетов Orca, ходячий роботоподобный танк, sonic-танк, танки на воздушной подушке и даже подземные танки-кроты и БМП (APC), которые могут зарываться под землю и, преодолев некоторое расстояние, вынырнуть затем в центре вражеской базы.

Кроме того, обещано введение системы повышения опыта, которая будет применима к любому юниту в игре, и станет означать приобретение им более высоких hit points и защиты. Некоторые юниты смогут приобретать дополнительные возможности или повышать уровень AI. К примеру, опытный Stealth tank NOD'ов будет применять зомбисловесные тактические трюки при атаке: появляться, стрелять, опять исчезать, менять позицию для защиты от бомбового удара.

Харвестеры будут также тактически «умнее»: на них возложат задачу предупреждать игроков, если в безопасном районе не будет тибериума. Если харвестер по ошибке направлен на вражескую территорию, он не будет упрямо лезть под огонь, а предупредит игрока, что вошел в опасную зону и начнет отступать. Однако игрок может заставить харвестер собирать тибериум, несмотря на риск.

Большим сюрпризом является то, что в Tiberian Sun не будет морских юнитов,

но их с лихвой компенсирует техника на воздушной подушке. Создатели игры аргументировали это желанием ликвидировать противостояние мощного флота и наземных сил или не допустить ситуацию, когда вы не можете завершить миссию из-за того, что один вражеский юнит болтается в океане и вам его не достать.

Система строительства также подверглась переработке. Скажем, после возведения нового здания его можно усовершенствовать путем наращивания новых компонентов в специальные предусмотренные на этом здании ячейки. Причем, возможных апгрейдов будет больше, чем реальных мест под них, а преимуществ, связанных с наличием нескольких одинаковых зданий больше не предвидится. Эта система позволит разветвить постройку базы в разных направлениях, в соответствии с особенностями данной миссии.

В отличие от оригинальной C&C, выбор каждого задания будет влиять на возможность дальнейшего выбора другой задачи, что сделает игру более нелинейной. Так что, если вы беретесь за выполнение миссии (к примеру, захват базы), вам придется максимально организовать свои тактико-стратегические способности и проверить быстроту вашей реакции. Есть вариант взять другое задание, которое позволит вам уничтожить каналы снабжения этой базы и, когда вы приступите к выполнению центральной задачи, подкрепление на базу не придет, что облегчит выполнение миссии.

C&C2 будет поддерживать игру с 8 игроками на LAN'е и с 4 в Internet, а игроки смогут устраивать бои с 1-7 компьютерными противниками. В игру будет встроена Westwood Chat, и добавлены опции: запрет атаки харвестеров, изменения начальных настроек юнитов и ресурсов и др., а также поддержка ladder рангов и Battle Clan.

Рабочая версия игры продемонстрирована на выставке E3, так что есть шанс дождаться релиза уже в этом году — скорее всего в августе.



На арену Колизея Игрограда выходят... нет, не тигры и пантеры — МОНСТРЫ ТРЕТЬЕГО КВЭЙКА. Многие из вас не один день провели в лабиринтах, созданных компанией id Software. Мы надеемся, что третий элемент знаменитого Квейк-комплекса смело сможет претендовать на титул одного из чудес Света (разумеется, компьютерного). Поручаю вас местному зрителю диковинного зверинца.

Владимир ЛЫСЕНКОВ aka Armageddon

НА АРЕНУ ВЫЗЫВАЕТСЯ

Скоро, скоро мы сможем поиграть в третью часть самой мультиплеерной игры мира Quake, а пока приходится довольствоваться ее тестовой версией, предоставляющей хотя и не полную информацию об игрушке, но все-таки достаточную, чтобы осознать: пришла новая эра в мир 3D-шутеров. Разработанная на собственном движке **Quake3** — самая быстрая и динамичная игра на сегодняшний день. По сути, это усовершенствованная версия Quake2. Герои сражаются тем же оружием, пользуются теми же принципами и той же тактикой. Такие феномены, как *rocket jump* и *double click jump*, которые были всего лишь глюками движка, перешли на официальную основу. Чувствуется и влияние других игр. Например, на уровне Q3TEST2 очень много антигравитационных площадок, запрыгивая

на которые, вы стремительно возносите вверх: не правда ли, очень напоминает «прыгалки» из Half-Life?

В тестовой версии представлено всего два уровня и пять видов оружия. Когда вы респавнитесь, в руках окажется не просто бластер, а электрошоковая перчатка и автомат (аналог machinegun), которым даже можно кого-то убить. Побегав по уровням, обнаружите двустволочку, по сравнению с ее аналогом super shotgun, тут повышена скорострельность и убийность (вот RippeR'y раздолье ☺). В нашем распоряжении незаменимый атрибут всех 3D-Shooter'ов — *Rocket Launcher*: здесь снижена убийность, повышена скорострельность, а его ракеты видны за километр по отсветке и газовой трассе. Визуально Rocket Launcher похож на своего предка из Quake1. Изменился и *Railgun*: скорострельность «рельсы» увеличена, а повреждения несколько меньше — и оружие из DOOM'a: *Plasma Gun*, заменяющее Hyper Blaster. Броня делится на постоянную и временную, как мегакелс, то есть, взяв такую броню, будете наблюдать, как она постепенно уменьшается. Впервые в ваших руках выбор сложности мультиплеера. При нормальной



сложности максимум вашего здоровья равняется 100 процентам, а при большей будете бегать с 75%. Кстати, в Quake3 вы респавнитесь со 130% здоровья, причем 30% уменьшаются со скоростью мегакелса. *Inventory*, скорее всего, останется таким же, хотя возможны некоторые дробовики вроде защитного костюма от лавы, антигравитатора (Jet Pack), полуквада (как в Quake2: The Reckoning), суперброни etc.

В вопросе о происхождении движка очень много непоняток. Одни утверждают, что Quake3 работает на своем собственном оригинальном движке, другие считают, что на сильно модифицированном движке от Unreal.

Структура игры осталась почти без изменений, только на поворотах и стрейфах больше заносит, и в воздухе можно повлиять на направление полета. Надеемся, полная версия игры с sin-



Доступ в Internet, модемы и компьютеры

- Выделенные линии — от 760 грн.
- Коммутируемые линии — от 48 грн.

ул. Тарасовская, 2/21 тел.: (044) 246 6898
e-mail: info@akeccc.net http://www.akeccc.net



АКЦЕСС

Internet Services Provider



gle play'ем появится не раньше, чем через два месяца, так как не устранена масса недостатков. Также следует улучшить прорисовку и конструирование моделей и скинов. Последние в тестовой версии никуда не годятся: судите сами, вместо мужественных десантников и симпатичных девушек по уровням бегают просто накаченные ржавые андройды с впаляющей в мясо железной пластиной вместо лица.

Характерная особенность Quake3 — безвоздушное пространство, которое окружает уровень, вместо стен, как на The Edge. Если вы свалитесь в эту пропасть, можете вычест из своего счета один фраз. На уровнях тестовой версии присутствует старая, добрая лава, поэтому можно предположить, что в оригинальной версии есть такие химические среды, как слизь, кислота, газ и просто вода. Существует и несколько улучшенная и усложненная система телепортов, а также tech powerup'ы, или, попросту говоря, руны. Они похожи на присутствовавшие раньше в Capture The Flag for Quake2, но в тест-версии можно увидеть только персональный телепортёр. Хорошо знакомый квад почти не изменился, то же учётверение выстрела, но выглядит он, как точная копия логотипа Quake3. «Квадратного» видно издали не только по характерному синеватому свечению, но и по электрическим разрядам, бегущим по его телу. Если вы взяли квад, и вас убили, например на 20-ой секунде его работы, он из вас выпадает,

и подобравший его будет кवादём ещё десять секунд.

Разработана и хорошо развитая присутствовавшая пока только в CTF'е система id. Теперь, наведя на противника прицел, вы увидите не только его имя, но и название команды. Любой выстрел в Quake3 даёт о себе знать громким звуком и характерной для каждого оружия цветовой гаммой, заметной с любой точки на открытой местности.

Параллельно идёт разработка Capture The Flag for Quake3. Судя по слухам, это будет нечто потрясающее (что-то вроде Quake2: Naos и Team Fortress for Half-Life (Full Version)). Ведутся серьёзные разговоры об add-on'ах, однако пока не стоит радоваться: помните, что случилось, когда абсолютно левая фирма взялась за разработку первого mission pack'a к Quake2? Правильно, получился Juggernaut for Quake, и представлял он из себя нечто вроде второго квака с «отделанным» движком (a la Duke Nukem 3D), с монстрами, похожими на Unreal'овские, но в разрешении 512x380. Мало того, это была абсолютная аркада, без миссий и заданий. Надеюсь, третий Квейк таким образом никто не опозорит.

Говоря о Single Play'е к третьей кваке, хочется отметить — он будет менее захватывающим, чем его аналог из второй серии игры. Судя по сплетням из Интернета, вам в роли главного героя предстоит выбирать из преисподни, крош и разрывов на своём пути попадающую нечисть. Quake2 всегда отличался от других игр боевым захватывающим настроением. Даже бегая с ботами или с реальными противниками, мы подсознательно проводим параллели и представляем себя пехотинцами на Страгозе, окруженными киборгами и мутантами, от которых зависит не спасение



своей шкуры, как в Half-Life или в Unreal, а судьба родной планеты, строгий хотя бы выжить из нее все ресурсы, а жителей превратить в себе подобных.

Quake2, как и Doom, проходили всем миром, боясь, что с третьим кваком этого не будет. Приключения в аду объясняют появление среди восторжеского вооружения Plasma Gun'a. По всей видимости, его оставил там еще один «адопроходец», но уже из Doom2: Hell on Earth. Это очередной раз доказывает, что ребята из id Software пытаются вернуть старые добрые времена, а также влияние на рынок, пошатнувшееся после ухода Джона Кармака в Ion Storm. Ну что ж, пожелаем им удачи.

Quake3 составит огромную конкуренцию таким монстрам будущего как Daikatana, Duke Nukem Forever, Unreal 2, а также всем своим предшественникам, которые занимают на сегодняшний день первые места в рейтингах мультиплеера (Quake2, Half-Life, Delta Force, StarSieve: Tribes). Уже сейчас квейкеры всего мира тренируются и разрабатывают собственную тактику игры, дискутируют о преимуществах Pocket Launcher'a над Railgun'ом, воюют Deathmatch'и, и лучшие квейкеры мира готовятся к чемпионату по Quake3: Arena, который состоится в 2000 году в Женеве. Что ж, может, и наши украинские кланы устроят что-то вроде сборной и победят их всех. Благо, все условия для этого в Quake3 созданы.

Have fun!



Canon intel LEXMARK SAMSUNG
IBM Fujitsu Spin White SONY
HITACHI
(044) 416-41-10
(044) 416-41-79 EPSON OKI
Киев, ул. Верхний
Вал 72, к. 23

Наш экскурсионный автобус подъезжает к площади, на которой напротив друг друга расположены стадион, где проводятся смертельные поединки между лучшими бойцами Вселенной, и старинный Императорский дворец Мастера Ориона. Вы можете не только полюбоваться великолепной отделкой их фасадов, но и зайти вовнутрь. Наиболее решительные примут участие в боях; нестойко же смогут ненадолго почувствовать себя «ваадками всемогущими», незаметно устроившись на императорском троне.



Легендарный Mortal Kombat... Вот уже свыше пяти лет ходит по планете эта игра. И несмотря на попытки некоторых борцов за моральную чистоту человечества его запретить, он жив и, судя по информации поступающей из Интернета, будет жить. Лично я считаю, что лучше выместить свою агрессию на виртуальном поле боя, чем на реальном (кто не согласен — НАТО вас ждет).

На сегодня МК уже не только игра для компьютеров и приставок, но и книга, фильмы, сериал, наклейки, фигурки бойцов и т.п. В Интернете вы сможете найти изобилие посвященных ей сайтов. Кроме того, регулярно проводятся турниры (правда, по приставочной версии МК). Попытаемся разобраться, что же сделало эту игру столь популярной?

На мой взгляд, МК присущ какой-то особый дух. Здесь Вы всегда находитесь лицом к лицу с противником, в отличие от Doom'оподобных игр, где в сложной ситуации можно ударить от врага, набрать здоровья, броню и оружие. Здесь ничего не отдано на волю случая, и все решает только индивидуальное мастерство бойцов.

Так давайте же вспомним этапы становления этой популярнейшей игры.

Mortal Kombat

Минимальные требования программы: i386, 4 Mb ОЗУ

1992 год. Эд Бун, Джон Тобиас и компания создают новую игру на старую тему. После долгих размышлений было решено назвать ее Mortal Kombat, но в последний момент перед отправки игры в продажу Бун решил изменить в слове Kombat букву «С» на «К». Так родилось название Mortal Kombat.

Сюжет первой версии весьма прост. Воин и колдун Shang Tsung организовал на своем острове турнир и пригласил на него мастеров единоборств всех стилей и направлений. Главный приз — продолжение вашего существования.

В МК существовало **семь обычных бойцов**, которыми можно было проходить турнир. Кроме них и Shang Tsung, в единоборствах принимали участие четырехрукий человек-дракон Goro и секретный игрок Reptile. Все игроки, за исключением Goro и Shang Tsung, имели стандартный набор движений и ударов (шаг назад, шаг вперед, приседание, прыжок, блок, удары рукой и ногой по голове и туловищу, удар с разворота, подсека, апперкот и т.п.). К тому же у каждого была собственная индивидуальная магия и спецудары. Так, например, Sub-Zero умел замораживать противника, Scorpion бросал гарпун, Liu Kang — шаровую молнию, а Raiden в полете торпедировал своего противника.

Для победы в бою требовалось выиграть два раунда из трех. После этого игрок мог с помощью специальной комбинации клавиш запустить **Fatality** — уничтожение противника — и наслаждаться красивой концовкой боя.

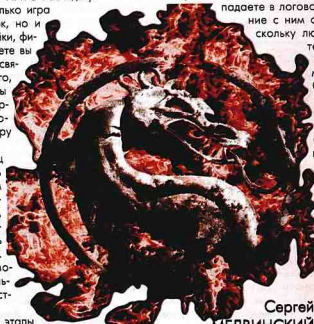
Сам турнир условно можно разделить на несколько частей. Чтобы выиграть его, прежде нужно было победить всех обычных участников. Потом следовало пройти три **Endurance** — бой против двух бойцов. Победа одного из них, Вы с оставшимся здоровьем должны были одолеть и второго. Если прохождение бойцов по одиночке было сравнительно простым и требовало лишь хорошей реакции и знания клавиатуры, то на Endurance было сложно выжить, не изучив стиль боя каждого игрока. Пройдя Endurance, Вы попадаете в логово к **Goro**. На мой взгляд, сражение с ним самое сложное на турнире, поскольку любой его удар приносит значительный ущерб Вашему здоровью.

Единственным, что спасает — медлительность этой туши. От Goro путь к невзвращному на первый взгляд старику, на самом деле, это — легендарный колдун **Shang Tsung**. Сам он практически не дерется, зато может превратиться в любого из бойцов, в том числе и в Goro. В общем-то, забить Shang Tsung не сложно, хотя иногда он может преподнести сюрприз в виде серии огненных шаров.

В игре возможен бой человека против человека. Имея всего один компьютер, можно проводить турнир по МК (правда, при этом возникали некоторые сложности, связанные с переименованием клавиатуры, когда нажатие клавиши одного игрока блокировало управление другого).

Радовала игра и своей графикой. Сами игроки и их движения были прорисованы очень реалистично; бой происходил на фоне прекрасных сделанных экранных. В общем, ни один байт из четырех мегабайтов оперативки, требуемых для работы программы, не был потрачен зря.

Как же отреагировали геймеры на появление игры? Достаточно своеобразно. Их начальный энтузиазм после прохождения уровней сменялся стремлением принести в нее что-то новое. Вооружившись перхвачками экранов и графичес-



СЕРГЕЙ МЕДВИНСКИЙ
МОРТАЛ КОМБАТ



кими редакторами, они стали воплощать свои идеи. В результате, по Интернету поползли слухи о том, что кто-то якобы дошел куда-то и сделал что-то до сих пор неизвестное. Как доказательство прилагались подделанные скриншоты. Так появились разнообразные **Friendship** — проявление к побежденному противнику дружеских чувств, **Babality** — превращение соперника в ребенка и т.п.

Ясно, что разработчики, видя огромную популярность игры, не могли оставаться в стороне — появляется продолжение.

Mortal Kombat II

Минимальные требования программы: 1386, 4 Mb ОЗУ

Конечно же, новая версия игры была основана на новой истории. Как оказалось, турнир «Mortal Kombat» был задуман, чтобы не допустить владыку Внешнего мира (Out-world) **Shao Khan** на Землю. Чтобы все-таки попасть в нашу реальность, его подчиненным во главе с **Shang Tsung** необходимо выиграть десять турниров подряд. В девяти из них это было возможно, а вот на десятом (которому, как оказалось, и была посвящена первая версия игры) наша косо на камень. В финале МК I **Shang Tsung** проиграл **Liu Kang** и планы **Shao Khan** были разрушены. Но последний не собирался сдаваться и, похитив **Кано** и **Соню**, организовал новый турнир — **Mortal Kombat II**.

На этом турнире уже можно использовать **двенадцать бойцов**. Пятеро из них перешли в МК II из прошлой версии, остальные — новички либо игроки МК I, за которых нельзя было играть. В **Mortal Kombat II** значительно увеличилось количество спецударов у игроков. Также каждый боец имел по два **Fatality**, одному **Friendship** и **Babality**. Кроме этого, появилось три бэкграунда, где можно было сделать **Stage Fatality** — **Fatality** уровня (например, сбросить противника в яму или нанизать на колья, торчащие из потолка).

Теперь несколько слов о самом турнире. Сначала Вам необходимо пройти



всех обычных участников и **Shang Tsung**. После этого Вы допускаетесь к бою с **Kintaro**. Это наследник **Goro**, очень силен, и одолеть его сложно. Лично я дважды стирал с досады игру®, пока не научился проходить его (стреляйте по нему магией **Лю Кангом** или **Shang Tsung** либо ловите на веера **Kitana**).

Ну и последним идет, естественно, сам **Shao Khan**. Впрочем, после победы над **Kintaro** справиться с ним не проблема.

Кроме обычных бойцов, в игре есть и секретные: **Smoke**, **Jade** и **Noob Saibot**. Драться с ними можно было, лишь выполнив определенные условия. Например, чтобы сразиться с **Jade**, в первом раунде нужно победить противника, идущего перед бойцом, помеченным знаком вопроса, используя только нижний удар ногой.

Конечно же, появление новой версии игры было с энтузиазмом воспринято ее поклонниками. Впрочем, **Mortal Kombat II** не лишен некоторых недостатков (кстати, у какой программы их нет?). Во-первых, турнир, за исключением самого простого уровня (**Very Easy**), весьма сложен. Ну, а на **Very Easy** играть с компьютером было совсем не интересно (поджидает, когда противник подойдет, и делаясь апперкот®). А вот уже на уровне **Easy** мне не удавалось пройти даже до **Shang Tsung**. На **Very Hard** одолеть первого бойца мне удалось только где-то с двадцатой попытки. Для сравнения, в МК I я проходил турнир даже на самом высоком уровне сложности (может быть, я неправильно играл? Подскажите, если что).

Еще один недостаток этой версии — трудновыполнимость некоторых действий. Так, например, чтобы сделать третьи **Fatality** у **Shang Tsung**, необходимо тридцать секунд (Ⓢ) держать нажатой клавишу удара рукой и при этом еще как-то драться с противником. Интересно, каким, по мнению разработчиков, образом должны стоять руки у игрока? Или сколько их должно быть?

Впрочем, в геймерской среде реакция на игру бы-

ла преимущественно положительной. Поэтому выхода третьей версии МК все ожидали с нетерпением.

Mortal Kombat III

Минимальные требования программы: 1486, 8 Mb ОЗУ

Как оказалось, результат проведенного турнира был ничейным: бойцы Земли смогли временно остановить **Shao Khan**, но не сумели его уничтожить. У последнего появилось время обдумать и начать осуществление своих темных планов. Оживив королеву **Sindel**, **Shao Khan** сумел перенестись вместе со своим войском на Землю. Но на защиту родной планеты от захватчиков вышли лучшие бойцы.

Что же нового появилось в игре? На мой взгляд, самое важное улучшение — появление **combos** — неотразимых комбинаций ударов. Хитроумной серией из обычных ударов и магии можно было вывести до 40% жизни противника. Причем, во время проведения **combos** соперник уже не может поставить блок и вынужден терпеть до конца всю комбинацию ударов. Была введена и новая управляющая клавиша, придавшая игре большую динамичность, — **6er**. Еще одно нововведение — дополнительный способ завершения боя — **Animality**. Применяющий его превращался в зверя и как-то добивал своего противника. Увеличилось и число бойцов, до четырнадцати. Также при запуске игры, введя специальный код, можно было играть секретным игроком —

Smoke. Более того, благодаря еще одному коду, Вы получали доступ к боссам турнира **Motaro** и **Shao Khan**, правда, в режиме боя один на один. Появилась возможность игры по сети. Хотя, на мой взгляд, это уже излишество, ведь весь смак от этой игры получалось, сидя рядом с противником за одним компом (впрочем, как известно, на вкус и цвет — товарищи нет).

Несколько слов о структуре турнира. В отличие от предыдущих версий, где можно избрать только уровень сложности, в МК III появились еще и выбор турниров (одного из трех). Они различаются по количеству обычных бойцов: **Новичок** (Novice), **Воин** (Warrior) и **Мастер** (Master). Затем, во всех вариантах турниров идут боссы — **Motaro** и **Shao Khan**.

На мой взгляд, это самая удачная версия. Она привлекла к себе даже да-



леких от МК людей. Поэтому вскоре последовали **Ultimate Mortal Kombat** и **Mortal Kombat Trilogy**. Эти игры сделаны на основе движка от МК III и ничего принципиально нового не содержали. Лишь увеличилось количество игроков, а также добавились концовки — **Brutality**, благодаря ей противника можно «разобрать по косточкам».



Mortal Kombat IV

Минимальные требования программы: Pentium 133, 16 (желательно 24) Mb ОЗУ, желательно 3Dfx.

Выход **Mortal Kombat 4** предвещало появление еще одной игры из этой серии: **Mortal Kombat Mythology**. По смыслу это — прелюдия ко всем вышедшим версиям. К Sub-Zero попадает секретная «Карта элементаров». С ее помощью можно оказаться в старинном шалинском храме, скрытом от глаз простых смертных. Здесь герой должен украсть амулет поверженного бога Shinnok. Сама по себе игра сильно отличается от всех остальных МК и скорее всего принадлежит к разряду «бродилок» с элементами мордобоя. Тут играет только один Сабзиро и выполняет поставленную ему задачу.

И, наконец, весной прошлого года вышел **Mortal Kombat 4**. Как обычно, начнем с истории. Много лет назад бог грома и хранитель Земли Рейден столкнулся с падшим богом по имени Shinnok. Победитель Рейден заключил противника в Нижний мир (Netherrealm), то есть в Ад. Но после поражения Shao Khan от руки земного бойца Shinnok вырвался из заключения и вместе с армией тьмы вновь хочет захватить Землю.

Теперь о самой игре. Наконец-то, она трехмерная: бойцы двигаются не только вперед и назад, но и в стороны. При этом нововедения на противника сохраняются автоматически. **Обычных бойцов стало пятнадцать.** Причем среди них и сам Shinnok, один из боссов турнира. Второй босс — невеста откудова появившийся вновь Goro. Из игры убраны все лишние по мнению авторов и некоторых геймеров концовки, оставлены лишь Fatality (хотя лично я любил, победы противника, сделать что-нибудь эдакое). К тому же, если в прежних версиях после прохождения турнира показывалось несколько картинок с пояснительным текстом, то сейчас на их месте — небольшой мультфильм.



В игре появилось оружие, которое можно доставать (один раз), бить им, бросать его в противника и подбирать с земли. Еще одно нововведение — активные бэкграунды. Теперь на некоторых уровнях валяются различные предметы,

которые можно поднимать и швырять в противника. Помимо обычных персонажей, в игре есть и скрытые: Meat, Goro и известные по МК II Noob Saibot и Kitana. Ими можно управлять, но добраться к ним достаточно сложно.

Справедливости ради отмечу, реакция геймеров на **Mortal Kombat 4** оказалась достаточно холодной, и многие до сих пор играют в третью версию. (Видно, нечетные версии удаются авторам гораздо лучше четных!). Так что нам остается уповать на МК5, разработка которого должна уже подходить к завершению.

Mortal Kombat V?

Конечно же, все любители МК с нетерпением ждут выхода следующей версии. И, хотя разработчики продолжают молчать, поделюсь слухами из Интернета.

Поговаривают, игра должна выйти в августе 99 (немного осталось). В ней появится режим боя 4х человек (каждый сам за себя), а также Fatality с оружием [представлено: Джек достает из широких штанин ручную пулемет и фарширует противника свинцом; впрочем, это уже из области Quake :)].

И, последнее. В МК5 ожидаются следующие бойцы:

- Kung Lao
- Liu Kang
- Goro
- Sub-Zero
- Scorpion
- Master Chung
- Jax
- Shao Kahn
- Kabal
- Kitana
- Nimbis
- Fujin
- Noob Saibot
- Baraka
- Smoke
- Сестра Sub-Zero
- Shang Tsung

Секреты игр

Как вызвать на бой Рептилию в МК1: Дважды чисто победите своего противника на уровне «Яма» («The Pit») и сделайте Fatality.

Секретное меню МК2: Во время показа информации об авторских правах на-



берите «AICULEDSSUL». Затем когда будут показываться заставки, нажмите F9.

Как вызвать на бой Smoke в МК2: На уровне «Портал» («Portal»), когда в правом нижнем углу появится голова мужика (говорят, его зовут Dan Forden), нажмите «Вниз»+«Старт».

Как вызвать на бой Noob Saibot в МК2: Выиграйте пятьдесят один раунд в режиме «Человек против человека».

Чтобы драться Smoke в МК3, наберите в командной строке DOS «МК3 666». Доступ к Motaro и Shao Kahn в режиме один на один вам даст ключ «1 000 000», введенный аналогично предыдущему.

Секретное меню МК4: Войдите в окно установки опций и наведите в нем курсор на пункт «Continue». Нажмите и удерживайте в течение десяти секунд «Блок»+«Вег».

Если Вы хотите получить полный контроль над МК4 (т.е. возможность легко играть за всех секретных игроков, быстрый доступ к секретному меню, возможность сделать Fatality Goro и т.п.), не поленитесь посетить Web-страницу www.games.ru/knockout и скачать соответствующий патч.

Ну О-О-ОЧЕНЬ классные!

Компьютеры - от 250 у.е.!!!
Интернет - 8 грн/час !!!

(044) 246-4389, 228-4763
ул. Б. Хмельницкого 26-Б
<http://www.incosoft.net.ua>
GVC IDC AMBA SONY
Canon intel Ai
CREATIVE IncoSoft
CHAINTech FUJITSU

MASTER OF ORION

BATTLE AT ANTARES

ЧЕРЕЗ ТЕРНИИ К ЗВЕЗДАМ

Среди пошаговых стратегий вряд ли можно найти более культовую, чем **Мастер Ориона 2**. Достойную конкуренцию могла бы составить Цивилизация, но первая ее версия уже слишком стара, а вторая вызвала далеко не тот ажиотаж, что можно было ожидать. Единственная из игр этого жанра, которая смогла превзойти по популярности MOO-2, — это сага о Героях меча и магии, но они, скажем так, вне конкуренции.

Итак... Давным-давно, в нашей галактике бушевали звездные войны. Две великие цивилизации Ориона и Антареса не смогли мирно договориться о дальнейшем пути развития своих народов. Раса Ориона выступала за предоставление равных возможностей для эволюционного роста всем жителям галактики, а Антаресцы руководствовались идеей централизованного правления, закрепленного за наиболее сильным. После множества сражений, в планы которых случалось сгорать целым планетарным системам, военная удача стала больше благоволить к жителям Антареса. Но, как это всегда случается в подобных ситуациях с притесняемой стороной, ценой неминуемых усилий, мобилизовав всю свою волю и отвагу, жители Ориона сумели выдворить их за пределы обитаемой вселенной, закалили в особую область подпространства. После выполнения своей миссии, Орионцы покинули обитаемый мир, оставив на страже специального защитника, превращающего в пепел

всякого неосторожного, кто имел несчастье залететь в его пределы.

Из расчетов своих ученых исторические наследники Ориона знали, что когда-нибудь Антаресцы вырвутся из заточения. И если к тому времени найдется раса, способная им противостоять, она легко сумеет нейтрализовать защитника Ориона, после чего сможет без труда овладеть не только самой одноименной звездной системой, но и техническими



разработками орионской науки. А самое главное, на Орионе остался легендарный адмирал Локнар — предводитель их звездного флота, готовый всегда начать новый «крестовый» поход против несущейся с Антареса смерти. Как это ни звучит неожиданно, но это не вас требует возглавить эту расу.

Вначале вы попадете в меню, где сможете задать уровень сложности игры, а также параметры галактики, в которой и будут происходить все дальнейшие события. Ее размер, насыщенность выгодными для производства или выращивания пищи планетами — все зависит от будущего комбинатора. После этого вам предложат выбрать расу, возглавляющую которую, вы сможете бороться за подчинение галактики. При выборе «тяжелого» или «невозможного» уровня сложности вам станет доступным менюшка конструирования будущих войск. Что действительно подкупает в этой игре, так это четкая продуманность создателями всех вариантов, по которым можно изменять параметры будущих колонистов. Судите сами: вы можете изменять скорость их размножения, производство каждым фермером пищи, скорость постройки новых зданий и космических кораблей, мастерство кораблестроения и искусность в наземных битвах. А также количество налогов за каждый тур и их способности



в шпионаже и контршпионаже. Общественный строй вашей цивилизации от феодализма до демократии и некоей унификации, и еще многие другие не менее важные параметры. Такого богатства выбора я нигде более не встречал. Человеку не очень опытному надо очень осторожно изменять эти параметры. Ведь уменьшив, к примеру, воспроизводимость населения и размер галактики определите как «большой» или «огромный», вы рискуете просто не успеть заселить все планеты, которые могли бы без труда заселить, не трогая вы эту опцию. Я уже не говорю о таких параметрах, как изобретательность или производство продукции; уменьшив их, вы вообще рискуете не успеть покинуть свою родную систему до того, как к вам прилетят межзвездные агрессоры, с весьма печальными (уж поверьте!) для вас последствиями.



Но вот игра создана. Если вы выбрали начальный уровень технического развития, ваши подчиненные могут строить только: колонизационные базы для обживания планет в данной звездной системе, корозмы для обучения межзвездных пехотинцев и простенькие космические базы, которые служат одновременно и космическим доком для кораблей большого размера, а также способными отразить не слишком серьезное нападение. При более развитом уровне технической сложности возможностей становится больше, но, в принципе, это не очень существенно.

Ну что ж, обживаем систему и одновременно начинаем постепенно





развивать науки. С самого начала вы сумеете открыть только самые примитивные межзвездные двигатели, простенькую броню и баки для горючего, но, самое главное, после неоднократного нажатия на клавишу конца хода, для вас станет доступной постройка колонизационных кораблей. Итак, начнем заселять галактику?

Во время сборки первого колонизационного корабля имеет смысл на планете Сателлите создать маленького разведчика. Пока ваши граждане ценной неминуемых усилий строят корабль-колонизатор, разведчик соберет данные со всех близко расположенных планетарных систем, после чего вы сможете определить самую перспективную для заселения. Кроме того, не забывайте, что некоторые привлекательные для колонизации звезды охраняются странными существами, которые с удовольствием перекусят вашим кораблем. Поэтому, учитывая особую ценность агрегата, особенно в начале игры, посылайте его только в разведанные места в галактике вашего обитания.

Но вот, у вас уже несколько колоний, ваши рабочие ударным трудом укрепляют могущество вашей расы, фермеры трудолюбиво обрабатывают необятные просторы новых материков, ученые открывают одну науку за другой. Казалось бы, все хорошо и вдруг... К вам прилетают послы другой цивилизации. Наладив с ними торговлю и помощь в изучении наук, вы весьма и весьма улучшите свое материальное положение и развитие своих познаний об окружающем мире. Правда, весьма часто случается, что раса, вышедшая с вами на связь, оказывается неконтактной. В этом случае ваше положение может осложниться. Пользы от такого соседства никакого, а вот вреда, верьте мне, предостаточно. Обычно за счет своей неконтактности подобные расы имеют изначально довольно приличный спурт, и бороться

с ними, особенно вначале, практически невозможно. Спасает только одно: оттяпав у вас одну-две звездных системы, подобный завоеватель начинает их обустройство, забывая о вас на некоторое время. За этот период вы должны максимально подготовить свои оборонительные рубежи к возможному атакам. Начинаяшему мастеру Ориона стоит запомнить, что лучше иметь поменьше хорошо развитых и защищенных планет, чем много колоний, находящихся на этапе формирования базовых знаний. Это закон практически всех пошаговых стратегий; вспомните тот же «Heroes»: один герой с хорошим войском и достаточно опытный легко побеждает многочисленных, но более слабых противников. Именно умение собирать свои силы в один мощный кулак и характеризует любого настоящего стратега. На начальной стадии ни в коем случае нельзя забывать и про планетарные силы обороны. Пока у вас нет мощного флота, способного если и не напугать своим видом любого врага, то хотя бы надежно прикрыть все ваши строящиеся галактические владения, защитные сооружения будут основными. Благо, строятся они быстрее, чем надежные боевые корабли. В принципе, любого хорошего игрока на этом этапе выручит именно то, что компьютер не умеет нормально комплектовать свои корабли оружием. Вместо того, чтобы набить их под завязку оружием и прогнать всех кого не попадет, он основывает свои корабли всеми видами доступного арсенала.

Вашу нелегкую жизнь весьма могут облегчить лидеры, о которых я уже упоминал. В вашем распоряжении одновременно могут находиться четыре планетарных и столько же командующих вашим межзвездным флотом лидера. Надо только разумно использовать их специальные возможности. К примеру, научного лидера нужно посадить руководить системой, где у вас больше всего ученых. Если эта система содержит оставшийся от цивилизаций прошлого артефакт — это просто великолепно. Лидера, увеличивающего работоспособность, — над строящейся ваш флот системой, и так далее.

Также распорядитесь и корабельными лидерами. Обращайте внимание на то, что некоторые из них знают секреты одной или нескольких наук. Получив такого союзника и выгодно поменяв новую технологию у ваших оппонентов, вы можете вырваться далеко вперед в освоении более мощного оружия или более мобильного транспортного средства.

Играя в одиночку против компьютера, вы можете, как в старой сказке, пойти по одному из трех путей. Можно уничтожить всех ваших оппонентов. Можно победить на выборах императора всей галактики. Такové выборы происходят время от времени и участвуют в них в качестве претендентов повелители двух самых развитых цивилизаций. Вы, правда, можете не согласиться с мнением большинства и не признать нового императора, но в таком случае все ждет война. И под конец, получив возможность построить подпространственный портал, вы можете атаковать антагонистов в их логове. Уничтожив их в их же собственном мире, вы становитесь признанным лидером всей галактики.

Играть можно и несколькими людьми одновременно. Причем, как используя различные виды контакта между компьютерами, так и на одной машине. В этом случае выборы не производятся, и вам остается только уничтожить вашего соперника. Впрочем, это происходит достаточно редко, ибо уже на стадии развития сразу видно, кто выигрывает, а кто нет.

Если я смог вас заинтересовать, не сомневайтесь — садитесь и играйте. Учтите только, что ни одной нормально работающей версии на русском языке нет и вроде не предвидится. Но в принципе, для успешной игры требуются самые начальные знания английского языка.

Галактика ждет своих будущих повелителей.



Ну что, захватило дух? Теперь мы пересаживаемся на речной трамвайчик, который доставит нас в знаменитый порт Игрограда.

Порт и мирно отдыхающие в нем корабли вам покажет наш новый экскурсовод, знакомый со многими легендарными капитанами дальнего плавания. Надеюсь, его рассказ будет вам интересен.

Сегодня речь пойдет о военно-морских баталиях. Специфику «игрушек» данного жанра мы рассмотрим на примере «*Tides of War*» («Приливы войны»). Это одна из самых новых игр подобного жанра, вместившая все лучшее от своих предшественников.

Вначале немного истории. После выхода зловещих путешествий *Vissageers* настало небольшое затишье. Но появившиеся позже *Age of Sails* и *Wooden Ships and Iron Men* — это большой шаг вперед в жанре «стратегия — военно-морские баталии». Их успех связан с тем, что игрокам предлагалось переписать историю по-новому, играя за одну из стран. Но даже эти игры не смогли противостоять новому хиту *Sid Meier's Pirates!* Здесь гармонично совмещались экшн, ролевик и стратегия.

Современные морские баталии отличаются хорошо проработанная графика, а «Приливы войны» вообще превосходит большинство компьютерных игр, выпущенных за последнее время. Даже на первый взгляд видно, что программисты из *GT Interactive Software* хорошо потрудились. Детально прорисованы каждый город, каждое строение, к тому же авторы постарались, чтобы все большие города (гарнизон около двухсот и более человек) отличались друг от друга не только расположением строений, но и архитектурой зданий. Что же касается кораблей, у меня просто нет слов описать их великолепие, скажу только, видны даже дыры в парусах, оставленные вражескими снарядами. Да и количество кораблей поражает. Вы столкнетесь с испанскими, египетскими, китайскими и многими другими суднами, которых здесь более двадцати видов. Ко всему прочему, в море можно встретить небольшие лодки из сел *Zu* и небольшой колониальной империи

Satch, защищающие свои владения. Также есть драккары викингов, финикийские галеоны-рейдеры и военные каноз индейцев.

Айсберги, плавающие около северного и южного полюсов планеты, представляют для Вашего корабля опасность. Потеряв бдительность, Вы можете столкнуться с одним из них — тогда берегитесь, получите большие повреждения, а то и вовсе пойдете ко дну. Судно может атаковать и кит, хотя это случится, только если его разозлить.



ставляет задуматься о том, за кого же играть на первых порах. Далее Вы попадаете в главное меню. Для начала введите имя, под которым будут сохраняться пройденные миссии. Кстати, сами Вы

сохраняться не можете и, если не хватит сил пройти миссию целиком, позже придется проходить ее заново. В следующем меню выберите миссию, в которую хотите сыграть, из двух компаний, доступных сразу: *Kingdom of Angland* и *Grand Duchy of Darn*; или же из двух подкомпаний: *Northern* и *Southern Pirate* (они в Вашем распоряжении только после прохождения двух предыдущих). Ну и, конечно, как и во всех настоящих стратегиях, далее идет небольшой брифинг, где Вы узнаете свое задание.

Интерфейс игры довольно-таки удобный. Лево́й кнопкой мыши выбирается направление движения судна, а с нажатием правой выстреливают все выбранные пушки. Но управлять стрельбой все-таки лучше с клавиатуры. Пробел соответствует правой кнопке мыши, а указательные кнопки влево, вправо, вверх и вниз управляют пушками с правого борта, с левого борта, с носа и кормы соответственно. А вот управлять кораблем с клавиатуры нельзя.

Интерьер очень интересный. В верхнем правом углу небольшой радар, как бы кругозор впердсмотрящего, показывающий все видимые им корабли. Ниже план палубы Вашего корабля. Тут выставляются пушки. Выбираете, какие из них будут стрелять, а также очередность выстрелов: все вместе, через одну, по очереди с кормы до носа или наоборот. Также в процентах выставляется степень раскрытия парусов и направление выстрела гарпуна. Сначала Вы будете капи-

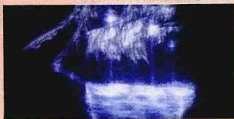
TIDES OF WAR

Евгений КУЛИКОВ

Больше всего в игре меня удивил размер карты, а именно 60 тысяч скринов воды и суши (по информации из Интернета — сам не считал ☺). Действие разворачивается в XVII веке в вымышленном мире, построенном на военно-морских традициях хорошо знакомых народов, поэтому в выдуманных странах легко узнаются названия существующих сейчас или существовавших ранее государств. Авторы немного изменили и карту планеты. Чтобы увеличить площадь воды, материки пронизало множество рек, озер и морей, так что суша в игре занимает не 30% всей поверхности Земли, как в действительности, а раза в два меньше.

Ну вот, игра куплена и установлена. Во вступительной заставке Вы видите вой кораблей королевства *Angland* (не Англия) и герцогства *Darn* — двух главных противников, на противостоянии которых построено все действие. Причем первый уверенно побеждает, это за-





Его главная обязанность — следить за подготовленностью, эффективностью и моральным уровнем экипажа. Дальше — корабельный мастер. У него можно узнать о повреждениях разных частей корабля и приказывать, что чинить в первую очередь. Следующий — боцман. Тут



таном маленького брига, а к концу кампании станете капитаном военного галлона. В зависимости от размера корабля набирается определенное количество человек в команду. Распределите их между канонирами правого и левого борта, ведущими огонь из всего имеющегося в наличии оружия; между плотниками, чинящими корабль даже посреди боя; ну и, конечно, между морскими пехотинцами, готовыми взять на бордаж любого врага. Не обойтись и без моряков для управления парусами. От количества людей на каждом месте будет зависеть скорость и качество выполняемой ими работы.

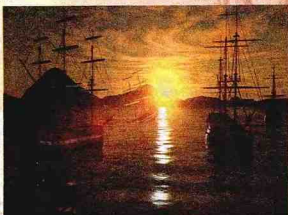
Так как людей на корабле всегда не хватает, а повоювать очень хочется, да еще и с наименьшими потерями, советуем перед боем приспустить паруса, поставить некоторых к плотникам и заполнить канонирами всего один борт. Постоянно поворачиваясь этим бортом к врагу, Вы сможете похвастаться почти стопроцентными попаданиями. Если установить канониров по оба борта, их будет не хватать, поэтому стрельба будет с поддержкой. Кстати, не поленитесь и научитесь правильно использовать ветер разной силы (в игре 14 видов ветра), тогда меньше людей надо ставить на паруса.

В игре есть ядро для трех типов атак: простые ядра, наносящие большие повреждения корпусу корабля; ядра с цепью, рвущие паруса; и картечь, поражающая живую силу врага. Для начала лучше стрелять цепочными ядрами, чтобы сделать врага неподвижным, потом пару выстрелов картечью, и можно брать корабль на бордаж. А для того чтобы взять противника на бордаж, нужно попасть в него гарпуном и подтянуть к себе, а дальше — дело морской пехоты.

Кроме простых моряков и Вас, в команду входят еще восемь постоянных человек. Сначала идет первый офицер.

Вы выбираете тип плавания, например, дальнее. Клерк по Вашим указаниям раздает жалованье и трофеи с захваченных судов. Капитан пехоты следит за дисциплиной, охраной судна, распределением труда и за отправкой шлюпки. Под руководством эконома проходит раздача пищи и лечение болезней. Ну и последний — это кок. В его обязанности входит раздать команде для повышения настроения пиво, виски, кофе или табак.

В меню порта тоже можно получить много полезной информации.



Кликнув на порт, узнаете его название, отношение к Вам, технологический уровень, торговую направленность и численность горнизона. Нажав кнопку «торговать», увидите все, что предлагает порт на продажу. Вы можете купить ядра, принадлежности для ремонта корабля, еду, специальные вещи и набрать моряков. Последние здесь два вида: простые (как на всех кораблях) и бывалые (они стоят намного дороже, но выполняют свою работу лучше). Здесь Вас ожидают последние новости про деятельность врага или подсказка, куда плыть дальше. Тут же кнопка для перехода на верфь, где можно починить или улучшить Ваш корабль.

Для большего удобства все меню упорядочено делится на три части. В первой отремонтируют судно и модернизируют бортовые пушки. Во второй части меню Вам предложат улучшить носовые и кормовые пушки, порох, паруса и снаряжение, уровень удобства экипажа, каркас судна и защиту от повреждений. Тут же возможно тренировать моряков и пехотин-

цев. В третьем меню усовершенствует навигация, управление оружием и санитарные условия. На все это нужны деньги, которые, к сожалению, нельзя заработать честным трудом, перепродавая товары в разных городах. А может быть, и не к сожалению, есть чем оправдать пиратство.

Хорошо, что время в игре unlimited и можно поплавать, выбирая себе жертву по слабее да побогаче. Но осторожно, если Вы ее потопите, то всплывет лишь малая часть имевшихся на корабле богатств. А если Вам удастся захватить судно — сможете хозяйничать, как захотите.

Как я уже говорил, планета огромна, и чтобы не потерять захваченный, но не потопленный корабль, да и самому не потеряться, создана тщательно продуманная карта, по которой легко ориентироваться. Все открытые вами города и видимые в данный момент корабли отмечаются на ней разными цветами, в зависимости от их отношения к Вам. Зеленые — это союзники, красные — враги, а желтые — нейтралы. Кстати, в миссиях, проходящих в ночное время, пиратских кораблей на карте не видно, так что будьте осторожны. Карта имеет четыре степени увеличения, поэтому по ней очень удобно находить указанные в брифинге места, которые необходимо посетить.

В общем, игра удалась. Причем, чтобы в нее поиграть, не обязательно иметь «железного монстра». Запросы довольно-таки средненькие: Pentium 133 (Pentium 166), 16 MB RAM (32 MB), x4 CD-ROM (x8) и 100 MB места на винте (60 MB для самой игры и 40 MB для виртуальной памяти). Ориентирована на DOS и Windows. Так что, фанатов игра точно не разочарует, а для новичков это просто находка. Особенно если Вы любитель симфонической музыки (морш, вальс и т.п.), которые здесь можно слушать прямо с CD. Желаю попутных ветров!

Good luck, Captain!



Василий ПОПОВ

БМРЮАЫМ

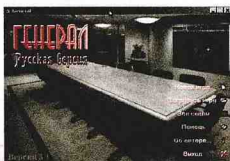
Наступили тяжелые времена. Законы рынка, плотно войдя в нашу жизнь, диктуют свои условия. Главное условие — плати. Плати за все: за то, чтобы продать или купить, за то, чтобы войти или выйти. Дня нельзя прожить без того, чтобы не пришлось хоть за что-нибудь да заплатить. Нет, вы не подумайте, что я недобитый военный коммунист и сейчас начну со страниц газеты призывать «экспроприировать экспроприаторов». Но согласитесь, что скрытая тоска по нашей русской (украинской, советской, СНГ-шной) халве грозит перерасти в настоящую ностальгию (с последующей параноической и маниакальной преследования). Конечно, я говорю только о себе, но уверен, что у меня найдутся единомышленники.

Для многих владельцев ПК настоящим «лучом света в темном царстве» стал Интернет. За него, конечно, тоже надо платить, но зато потом... Море информации полезной и интересной, веселой и серьезной, а главное — чаще всего **БЕСПЛАТНОЙ!** Не работой единой живет наш среднестатистический юзер. Для многих персональный компьютер является именно приспособлением для игры. Как же обстоят дела с «халвой» в мире геймеров?

Расширяя место на винчестере и увеличивая терпением, я отправляюсь в оче-

реднее путешествие по сайтам, чтобы, не считаясь со временем, битами и байтами, собрать как можно больше «шаровой» информации по интересующему меня вопросу. Это оказалось не так уж сложно. Практически на любом сайте встречается раздел «Игры». Зайдя в любой из них, можно ознакомиться с более-менее богатым репертуаром. Название игры и ее краткое описание дают возможность не покупать, то есть, извините, не брать «кота в мешке». Через три часа блужданий в дебрях Всемирной Сети я понял, что и здесь витает дух рынка. А именно — одно из его основополагающих правил: «За дешевую цену — дешевые услуги». То есть, чем дешевле, тем хуже. А бесплатно — сами понимаете... Нет, бесплатные игры есть. Всевозможные «тетрисы», «шармики», их гибриды и модификации (<http://www.omen.orc.ru/>, <http://www.uni-vologda.ac.ru/students/~kav/>). «Саперы», «платяшки», «крестики-нолики», полный набор коротычских игр от пасьянсов и «дуррака» до преферанса и покера (<http://www.listsoft.ru/>). Но это может заинтересовать разве что только скучающую домохозяйку, а также уставшую секретаршу, менеджера или директора. В общем, если кто-то захочет пополнить свою коллекцию «кафисных скачюков», то с этим проблем не возникнет — Всемирная Сеть ими просто битком набита. Хотя, по моему, не стоит лезть в Интернет за самой первой версией «Unes». Впрочем, это, конечно, дело вкуса.

Как же быть остальным геймерам, избалованным адреналиновыми «шутерами», заковыристыми «квестами» и глобальными «стратегиями»? С этим во всемирной сети сложнее, но ситуация не безнадёжна (повторяю:



речь идет о милой отечественному сердцу халве, то есть бесплатных играх).

Вот, к примеру, «**Generals**» — «стратегическая игра-симулятор управления государством». Ваша задача — уничтожить всех соседей и объединить Землю под собственным началом. Глобальное нехудо. Игра поддерживает от одного до двадцати игроков. Вам предложат обрабатывать землю, выращивать и продавать зерно, подготавливать ученых и развивать науку, формировать армию и нажимать генералов, ну и, конечно же, воевать, расширяя собственные границы на пути к мировому господству. Наверняка, многие «картусальные стратеги» сейчас вспомнили старье, с детства любимые игрушки «**Master of Orion**» и «**Deadlocks**». Действительно, по своей сути «**Generals**» — сильно упрощенный вариант этих хитов, давно занявших надлежащее место в сердцах геймеров всего мира. Как самый настоящий стратег, вы будете руководить заданием, колдуя над разноцветной картой. В общем, хоть автор, по его собственному выражению, и «не художник», сыграть можно. Хотя бы один раз, для самоутверждения. Все-таки повелитель Земли — это, как говорил персонаж одного известного фильма, очень и очень...

Ну да бог с ними, со стратегиями. А вот как вы отнесетесь к перспективе сравниться на футбольном поле с представителями других планет? Игра «**Starball**»



П И К Н И К

Судя по пришедшим в редакцию (кстати сказать, довольно многочисленным) письмам, читателей очень интересовала информация о деятельности киевских исторических клубов. В дальнейшем, на страницах «Моего компьютера» мы решили продолжать знакомить вас как с историей их создания, так и с бурной теперешней деятельностью. К сожалению, нашим корреспондентам не удалось побывать на очередном «сплоином», и очередной виток «виртуальной истории» остался для нас с вами за зановом неизвестности. В следующих номерах мы постараемся наверстать упущенное. А пока вы можете ознакомиться с тем, какие игры прошли со времени нашей последней встречи и, главное, когда именно ожидается следующие.

Ведь приближается лето — самое подходящее время для охоты на зльфов (или на орков — кому как больше нравится).

С 28 апреля по 3 мая была проведена игра по мотивам произведения Гленна Кука «**Приключения Гарота**». Игрища происходили под Вышгородом. Кто не поленится прочесть — поймет, в чем тут дело, остальным советуем обогатить свой багаж знаний этой книгой.

8—9 мая в киевском парке Дружбы Народов было разыграно действо по всемирно известной «**Легенде о короле Артуре**». А 15 мая в честь Международного Дня музеев, в районе Андреевского спуска, были показаны сценки из жизни древнего Киева.

Что же ожидает нас в будущем? Ну, ближайшим событием будут ежегодные показательные выступления, приуроченные ко Дню Киева. Они будут происходить, как обычно, на Андре-



предоставит вам возможность отстоять честь Земли в галактическом чемпионате. И хотя она не составит конкуренции «Fifa-99», красочная графика и довольно забавные футболисты Красной и Зеленой планет наверняка понравятся детям и не слишком придирчивым взрослым. Экстерьер вокруг поля меняется с каждым матчем: стадион может находиться в кратере потухшего вулкана, в городе роботов, в центре Нью-Йорка или в каменном богем заботой, но очень симпатичной планетки на окраине галактики. К сожалению, мне удалось найти только демо-версию этой игрушки (<http://www.softlib.ru>), но в ближайшее время ожидается появление полного варианта.

Любители пострелять вслепую могут «отвести душу» в многочисленных вариантах любимого с детства «морского боя». Сюжеты — самые разнообразные. Например, в игре «**Battlestar**» вам придется уничтожать невидимые звездолеты противника, чтобы не дать им возможность построить военную базу, с которой они собираются вести нападение на вашу родную планету.

Я оказался прав. Мечта о «халеве» присуща далеко не только мне одному. Нас — 52 миллиона... Только что я стал счастливым обладателем неоспоримого подтверждения этому факту. Бурные волны Интернета выбросили меня на берег прекрасного российского сайта «Иро-рок» (<http://gamer.rudago.ru/>), как будто специально созданного для любителей бесплатных развлечений. Здесь вы найдете более сорока разнообразных игр, которые можно закатать к себе на винчестер или играть прямо в Интер-

нете, в режиме on-lain. Игры, как я уже сказал, разнообразны, качественно оформлены и весьма оригинальны.

«**Танки**» — симулятор танкового сражения. Ну, симулятор — это, конечно, громко сказано, однако, по-моему, стоит посмотреть хотя бы на то, как красиво разлетаются вражеские машины после точного попадания.

«**Убей всех**» — космическая стрелялка в двух частях. Все — это всяческие звездолеты. Название говорит само за себя.

«**Ядерный кошмар**», «**Защитники**», «**Атака НЛО**» — практически идентичные игрушки, в которых вы призваны защитить свой родной город (деревню, планету) от ядерных ударов противника и/или от жестоких, воинственных пришельцев.

Совсем иного плана игра «**Пожар**». В ней люди, спасаясь из горящего дома, прыгают с крыши вниз. Ваша задача ловить их внизу и отправлять в машину «Скорой помощи». Все просто, вот только вместо презента, используемого в таких случаях, вам выдали (о, вечная проблема дефицита!) некое подобие батута. «Приземляясь» в услужливо подставленную вами «ловушку», погорелец снова взмывает в воздух и его опять нужно ловить уже в другом месте. А в это время из клубов дыма выпрыгивает следующий бедняга, а то и два или три. Если надоест, можно отойти в сторону вместе с «батутом» и наблюдать за тем, как промахнувшиеся погорельцы превращаются в ангелов и возносятся на небеса. И правильно — чтоб не мучались...

Игра «**Рейги**» наверняка была написана под влиянием американских фильмов о крутых парнях, мужественных себя этому повзвистившему виду спорта. Вам придется в одиночку противостоять команде противников. Игра почему-то приско-

Самые дешевые компьютеры!!!

Фирма «Творчество» Тел. (044) 234-1204, 246-7606

дит на кладбище, по пути к победе постоянно встречаясь могильные камни с жизнеутверждающей надписью «R.I.P.».

На «**Планете Sisuphus**» вам предлагают поохотиться на гигантских змей при помощи каменных блоков. Тот, кто решится проделать эту незадачу, операцию, очень быстро поймет, что в подобной охоте трудно однозначно определить кто именно охотник, а кто жертва. В общем, главное — участие.

Это далеко не полный перечень бесплатных игр в Интернете. Да и глупо было бы пытаться описать их все в одной статье. Сеть слишком велика, и трудно предсказать, какие еще приятные неожиданности могут в ней оказаться. Бесплатные игры, конечно, не могут соперничать в графике, «закрученности» сюжета и оригинальности со своими коммерческими собратьями. Но многие из них вполне достойны внимания. Небольшие по объему, веселые, незамысловатые игрушки способны развеять скуку и снять напряжение после тяжелого рабочего дня.



вском спуске, недалеко от кафе-театра «Колесо». В июне планируются две крупные акции: **рыцарский турнир в Красной и поездка в Крым**. Те, кому посчастливилось оказаться в Судаче приблизительно в двадцатых числах июня, могут стать свидетелями интереснейшего зрелища — музей знаменитой Судачской крепости оживет и превратится в военную твердыню. Без повидков на фоне живописных развалин наверняка не обойдется. Будут представлены костюмы и доспехи древних гуннзюев, славян, викингов.

Но самым грандиозным событием лета обещает стать когда-то общесоюзная, а ныне уже международная акция «**РХИ-99**» (Региональные Хоббиистские Игры). Точное время и место проведения игры пока окончательно не известно, предположительно это будет где-то в середине июля. Ожидается

сбор более десяти тысяч любителей «полигонов», со всех концов бывшего Союза.

Вот такие планы на лето. По мере наших скромных сил и возможностей мы постараемся держать читателей в курсе событий.

Желающие обучиться искусству изготовления средневековой амуниции и фехтованию (на одноручных и двуручных мечках, шестах, саблях и пр.) могут обращаться по адресу: проект Радияской Украины, д. 3-Б, спортивный комплекс «Арена», ассоциация исторических клубов «Святослав». Дни занятий: понедельник, среда, пятница. С 1 сентября — вторник, четверг, суббота. Начало занятий — 17-00. Тел. 433-32-00. Спрашивать Серафима Вадимовича.

Василий Попов

Мы подъезжаем к довольно известному в нашем городе месту — сумасшедшему дому. Полчища богородных заведений, недавно побывавшая там с инспекторской проверкой, расскажет нам о своих впечатлениях от общения с одним из пациентов.

ШИЗАРИУМ

Богдана КОЗАЧЕНКО

Sanitarium

АПОФЕОЗ БЕСПОЧВЕННОСТИ

Холодный майский вечер не обещал ничего хорошего. Поэтому когда бородатый шатен с искривленными глазами вкрадчиво протянул мне коробку с тремя дисками, разыгрывая доброжелательность и бескорыстие, я ни минуты не сомневалась в том, что они, эти диски, просто битком набиты всевозможными неприятностями. Такой паршивый день просто не мог закончиться иначе...

«Кто я? Где я? Что со мной произошло? Вроде бы ничего страшного, если не считать того, что недавняя автокатастрофа целиком стерла из памяти все воспоминания, включая собственное имя, лицо заматано бинтами, а ближайшее окружение ведет себя несколько интригующе: бьется головой о стены, обзывается, говорит стихами и загадками. Вообще чересчур много говорит. О боги, боги, и при луне мне нет покоя, даже в доме скорби нельзя потосковать в одиночестве... Воспоминания терзают меня, предвещая одно за другим обвинения в том, что я мог сделать, но не сделал в далеком прошлом. Я ничего не могу изменить, но демоном памяти нет до этого никакого дела. Самые мучительные моменты прежней жизни, отрывочные и неясные, мелькают в сознании старыми черно-белыми фильмами, в которых расплавлена большая часть пленки».

Заметки (делаются, приходя в сознание). Но коробке написано очень мелким шрифтом: «Детям до 12 лет не рекомендуется. Перевод на русский язык — «Логрус». Хм... Это не совсем верно; лучше было написать так: «Людам с неустойчивой психикой коробку в руки не брать!» Увлекательный все-таки жанр — квест; особенно, когда он заявлен как «чуть ли не оракул с элементами откровенного экшена». Ему действительно не откажешь в определенной динамичности, что особенно увлекательно, если действия игры разворачиваются отчасти в сумасшедшем доме, а отчасти в восполненном сознании больного. Его состояния сменяют

друг друга с методичной последовательностью, размеренно и наглядно переводя больного из истерического мира в параноидальный, потом в шизоидный, затем в маниакальный, и, наконец, в депрессивный. Примерно половина этих миров несканозно богата связными галлюцинациями, яркими и убедительными, как все вместе взятые серии «Секретных файлов». Психика ведет свою причудливую игру, балансируя между противоречивыми состояниями. Почему-то все время рвусь в бой: нужно куда-то бежать, что-то находить, кого-то спасать, бесконечно разговаривать, вообще совершать массу ненужных, лишних движений. Жертва этой игры хаотично мечется между фидолами сумасшедшего дома и своими видениями. Два часа ночи. Кофе больше не осталось, сигарет тоже. Первый диск игры пройден только до половины.

«Однако о тоске нечего, да и некогда думать. Мир полон насилия и извращения. Мутанты притворяются людьми. Конечно, для того, чтобы истребить большинство, а из оставшихся производить себе подобных. В качестве материала они используют человеческие детей... Только что встретил мальчика с двумя ртами, девочку-червяка, ребенка с корнями вместо ног. Для того, чтобы разобратся в этом безобразии, нужно откопать несколько трупов и уничтожить всех воров в окрестностях. Нельзя терять ни минуты! Если я не вешаюсь, миру надеяться больше не на кого! Вперед!»

Заметки. Изданный в прошлом году «Sanitarium» совершенно справедливо переведен на русский язык как «Шизариум». Но редкость меткое название. Не могу сказать, что эти музыкальные ритмы жизнеутверждающе действуют на всех остальных пациентов. На меня они производят отвратительное впечатление.

Почти такое же, как первый перевод игры, исполненный неряшливым «Фаргусом», или, как лечащий врач, который их постоянно трансли-



рует. Сразу видно, что он никогда не годный человек: запер в камере морга живого старикашку, так тщательно распотрошил нескольких пациентов, как будто собрался торговать органами и в довершение всего норовит улизнуть от справедливого возмездия, ставляя по дороге злое предупреждение. В погоне за ним все время стыкаешься о какие-то сооружения прелятия: от болтавшихся уродов, задающих дурные загадки, до тайн древних ацтеков, не разгадав которые, дальше не пройти. Эй-богу, шантаж. Но перевод хороший. И мультфильмы ничего себе, но загрузка каждого следующего эпизода страшно действует на нервы, особенно в 5 утра. Еще спасибо, что не слетает с катушек и нормально сосуществует с «Windows», не то что злополучная предыдущая версия. Видеокарта моей «четверки» изоשרается воясо: может, в нее тоже кофе залить? Она же не виновата, что она не «Pentium». Однако пора: нельзя же оставлять без присмотра настолько больного человека, к которому неравнодушен жестокий доктор...

«Здесь повсюду отвратительно пахнет. Тощинаторный запах лекарств смешивается с испарениями немилых тел; залпневшие от сырости угли издают вполне осязаемый «аромат» крысиного помета. Наверное, эта затопленность порождена отсутствием света [оно тут никогда не открывают, кажется, их и вовсе нет] и многочисленными болезнями, жертвы которых живут рядом со мной. Звуки вполне стоят запахов: стоны и причитания сливаются в дикий рецитатив, архаичный бормотанье, всхлипы и глум, монотонным постукиванием. Вероятно, кто-то решил пробить выход на свободу то ли своим горем, то ли собственной головой. Впрочем, некоторые из них вполне счастливы. Некий юноша уверен в том, что он Элиз Престли; вто-



рой собирает тени погибших воинов, третий — все время просит прощения у своей мамочки, вслипывая и размазывая слезы по лицу. Одна из девушек поделилась со мной своей радостью: она убила и съела своего мужа, поэтому у нее теперь всегда хорошее настроение. Архитектурные украшения оживают на глазах и разговаривают со мной. Это не так уж плохо — я уже вспомнил, что меня зовут Макс. Логическое мышление не изменило мне, но даже оно не может вернуть мне всю память...»

Заметки. 9 утра. Друзья принесли кофе и сигареты, а потом куда-то испарились. Начот второй диск. Оказывается, больная психика больше других любит играть в перевоплощения. Если больному кто-то очень понравился, он немедленно отождествляется с этим персонажем, переживает его повадки и начинает говорить его голосом. И, естественно, решать его проблемы. Даже если речь идет о циклопе из комикса или о его собственной, умершей в детстве сестре. Все это (перевоплощения и спасение различных цивилизаций) герой прорабатывает с завидным актерским мастерством, не говоря уже о том, что он просто-таки отлично соображает. На фоне остальных больных Макс паранормально нормален. То количество головоломок, с которыми ему приходится сталкиваться, способно свести с ума куда более психически устойчивых личностей. Отгадывает Макс быстро, что свидетельствует о хорошо развитом аналитическом складе ума. Он уже вспомнил, как его зовут, но еще не знает, кто он такой и за что тут очутился. Точнее, там. Да вообще, какая разница — дальше!

«Разрозненные ассоциации дразнят меня, указывая туманный и приблизительный путь к разгадке главного, самого мучительного вопроса: как я здесь оказался и кем был раньше. Многие предметы кажутся по-прежнему знакомыми. Значит, в своей прошлой жизни я имел какое-то отношение к медицине. Призрак маленькой девочки по имени Сара не оставляет меня, порождая множество дополнительных вопросов. Я ее очень любил, это точно. В последнем путе-

шествии в джунглях потухшей памяти я оказался в удивительном доме. Светящиеся призраки бродили по коридорам, стены которых извивались, как живые; рисунок обоев больше всего напоминал струящуюся кровь. Тут кто-то умерал, а за окнами шел мелкий, непрерывный моросящий дождь. Я знал, что нужно найти какого-то клоуна, детскую игрушку, смешную и глупую. Образ клоуна не покидает меня, кочуя из одного видения в другое, все время заставляя



убеждать в том, что все происходящее — сплошное притворство, дурная постановка, придуманная злобным, лишенным малейшего вкуса гением... По крайней мере сумасшедшего дома это касается в высшей степени. Санитары ведут себя крайне грубо, такое впечатление, что их всех воспитывали в одном из филиалов этого заведения. Галлюцинации напоминают морские приливы: когда их нет, я сижу, запылавшись, на берегу, отряхивая вадорости, и с ужасом жду, когда следующая гигантская волна захлестнет меня, чтобы затем выбросить на какой-то дикий остров. Где снова придется бесконечно с кем-то разговаривать...»

Заметки. 5 часов следующего дня. За окном идет мелкий, противный дождь. О том, что Макс — умница, я уже говорил. С остальными сложнее; независимо от степени своего нездоровья они стремятся поговорить с ним, словно влюбленные поэты. Голоса потрясающе искорежены, что несказанно усиливает «обаяние» их внешности. Если диалог получается связным, то это заслуга исключительно Макса, который в совершенстве владеет искусством правильно задавать вопросы. Таким образом, он умудряется получить нужную информацию даже от умалишенных, да что там — даже от собственных видений, что еще раз свидетельствует о том, что логика несказанно полезна всегда и везде. А охота за доктором продолжается!

«Лечащий врач увлекается историей автоктов. Что-то не дает ему покоя в их

культуре... Когда я вошел в покинутую лабораторию, растерзанные трупы заставили меня вспомнить о жертвоприношениях. Судя по всему, предназначенны они На-уке, хотя, по-моему, она для этого еще более сомнительный объект, чем пернатый змей индейцев. Судя по тому, как выглядят пациенты, доктора меньше всего заботит их выздоровление. Скорее всего, он преследует какие-то пока малопонятные, но далекие от блага всего человечества цели. С каждым шагом я приближаюсь к разгадке той отвратительной головоломки, которую соорудил этот человек. Судя по тому, как он охотится за мной, ответы на некоторые, именно мои, вопросы пугают его. Каждая последующая галлюцинация более опасна для моей психики, чем предыдущая. Если не выдержу, на спасение нечего рассчитывать... Разговор nocturno с этим сухим сыном, я уверен, распустанет проклятый узел. Что-то мне подсказывает, что после видения прекратятся...»

Заметки. Слуста 3 дня. Наконец-то все! Макс поймал этого маньяка и поговорил с ним... по-американски. Доктора посадили в тюрьму. Как только Макса перестали накачивать, галлюцинации прекратились. У него уже все хорошо. А вот у меня, кажется, не совсем. Поймала себе на том, что пытаюсь открыть дверь, набрав какую-то комбинацию цифр и букв на клавиатуре и телефонном диске. Упрямая дверь не открывается, хотя код правильный... Неужели проходила? врет?

InterLink

InterLink — это только
 подключить Вас к Internet

Мы предлагаем все, что
 необходимо для работы в
 Internet.

- консультации
 специалистов и
 литературу об Internet
- 52K байт-меню всего за
 90 у.е. (включая
 подключение к Internet)
- современные Internet-
 компьютеры за 777 у.е.
 (полная подключение и
 месяц работы в Internet)

Иногда Internet компьютер
 максимизацию
 компьютеров с самым
 современным
 программным

Доступ в Internet без ограничений



Ой! Посмотрите на этих забавных малышей. Вы их, конечно же, узнали: это — хоббиты. Они отправляются на загородный пикник. Давайте незаметно проследим за ними.

Наталья ОРИЩУК-ИГРИВАЯ

Хоббиты: туда и обратно

Наступил долгожданный момент, когда мы возвращаемся к излюбленной теме ролевых игр. И, заметьте, не просто ролевых игр, а живых **Хоббитских игр**, вдохновленных знаменитой трилогией Дж.Р.Р.Толкина «Властелин Колец», сказкой «Хоббит» и эпическим «Сильмариллионом». С Игрмишью, собственно, и началось массовое движение ролевых игр на местности в стране, тогда еще называвшейся «Советским Союзом».

Однако участники первой же крупной игры (Красноярск, 1990 год), войдя в сандовый мир Средиземья, попали в ловушку, о которой не подозревали. По сюжету культовой трилогии, главный предмет конфликта — Кольцо Всевластья — надлежало уничтожить в «адской» горе Ородруин маленькому слабому хоббиту. И затея эта удалась, и мир был спасен — ибо «темные» силы не ожидали, что хранитель Кольца замесит проклянуть в самом сердце страшного Мордора — в обители повелителя Зла.

На игре же вышла все наоборот — нагулы (ужасные стражи и слуги Саурона Черного) только и делали, что «дежурили» над условным Ородруином, ожидая хоббита — победу «светлых» сил становилась весьма проблематичной. Кольцо Всевластья так и не удалось уничтожить.

Вот тут-то и встал ребром вопрос: игра или театр? Если игра, то участники должны иметь свободу действий, а значит — не следовать сюжету. И Зло имеет полное право победить. Но если текст первоисточника — «Властелин Колец» — для игроков священен, то остается только одно — театр. А ставить спектакль в лесу без зрителей неинтересно: и баталии выходят искусственными, «понарошку», и интриги никакой. А главное — нельзя принимать решения, нельзя по-настоящему жить в толкиновском мире, как хоббит, змей, гном или орк.

Проследить историю и трансформацию «Хоббитских игр» в документах и

свидетельствах очевидцев нам поможет старый друг Интернет и самый лучший, на данный момент, толкинистский сервер — **«Арда-на-Куличках»** (<http://kulichki.rambler.ru/tolkien/orient.html>), раздел «Архивы Минас-Тирита», глава — «Хоббитские игры». Тут изложена наиболее полно и упорядочено хроника «ХИ» от доисторического 1990-го: с фотографиями, правилами и свидетельствами очевидцев.

В начале 90-х годов сюжет трилогии обывателям не раз. Результаты «войны» были более обнадеживающими, чем в первый раз: однажды Кольцо даже удалось уничтожить (подробности этого удивительного происшествия не указаны). Десятью четвертым год в истории всеосознанных ХИ запомнился проведением игры на украинской территории, в окрестностях Харькова. Это, вероятно, можно назвать началом ежегодных **Всукраинских игр**, ставших традиционными с той поры. Сюжетная основа позволяла игрокам «нарезывать» vidare — действие происходило не в конце Третьей эпохи (опи-санной во «Властелине Колец»), а во времена более ранние: для Средиземья древние и «легендарные». Однако попытка Харьковских ХИ оказалась неудачной: смешение эпох и мифов, а также использование элементов литературного мира Роджера Желязны внесло окончательную неразбериху.

В последующие годы «всеосознанные» ХИ приобретают две дополнительные черты: здесь очень редко используется основная трилогия Профессора (за основу, как правило, берется «Сильмариллион» и другие легенды толкиновского мира) и игра почти всегда заканчивается триумфом «темных» сил. То ли «злые» агрессивнее, то ли «добрые» инфантильнее, но факт остается фактом. Вот «порадовался» бы Дж.Р.Р., взглянув на многочисленные варианты своего эпоса!

Получить более конкретную информацию об истории толкинистских «role playing games» можно и на сайте **«Text collection»** (<http://dall.orgland.ru/tcd/texts&f&trpg-add&d#04>). Впечатления, мемуары, дискуссии, материалы «ролевых» семинаров — вот те богатства,

хранящиеся по вышеуказанному адресу. Правда, история ХИ тут заканчивается 1996-м годом и заглавие материала не так просто — будьте готовы к техническим трудностям.

Попались в тенета игры и Толкину, и братья-белорусы. Минский клуб ролевых игр **«Серебряный элинон»** (<http://www.geocities.com/Area51/Shadowlands/1587/unicom.html>) знакомит нас с «мероприятием» под странным названием «Калалок Маши». Авторы странички уверяют, что именно такой «ролевушкой» по мотивам «Сильмариллиона» начиналось деятельность клуба в 1996-м году. Еще одна подобная игра состоялась в следующем году, но ни о правилах, ни о количестве участников сайт не сообщает. Особенно плохо дело обстоит с главой «Планы на ближайшее будущее»: здесь раскинулось досадное белое чилино. Однако кое-какие координаты клуба отыскать можно, а значит у желающих есть шанс получить информацию из первых рук.

Более конкретно и свежо **«Страница Элинон»** (<http://www.fbit.ru/elinor/games.html>). Ее создательница увлеклась «ролевушками» не так давно, но, видимо, нодого. Ответ по ХИ-98 (Урал) написан ярко, эмоционально, как и подобает игровым мемуарам. Кстати, воспоминания Элинон интересно сопоставить с официальными материалами по ХИ-98 «Арда-на-Куличках» — получится более полная картина происходящего.

Самая южная область Украины — Крым — не отстает от московских интернет-поклонников Толкина. **«Город Крым»** (<http://gorod.kallostro.crimea.com/>), вдохновленный примером





Назлул, XI 91

известного сайта «Тоже город» (<http://rpg.newgames.ru/tgorod/>), всерьез занялся освещением темы живых ролевых игр. Главная страничка украшена видом средневекового города — это «Главная площадь» сервера. Ниже — перечень разделов: «Новости», «Клубы» (историческое моделирование и т.д.), «Оружейная палата» (изображения исторического оружия и доспехов), «Кораб» (здесь можно задать вопрос, и, соответственно, получить ответ), «Аптека» (фотографии и коллекция иллюстраций к произведениям фантазии), «Почта» (адреса крымских ролевиков — обратите внимание!) и многое, многое другое. Для нас особый интерес представляет глава «Игры и Турниры с интригующим названием «Крымская XI-99». Авторами сайта эта «игрушка» отнесена к преемствам, хотя время ее проведения — 14-18 апреля.

Нам уже не успеть в Малиновый ручей под Симферополем, но зато мы можем ознакомиться с правилами и прочими предпринятыми материалами — в целях просвещения. Например, мы узнаем, что население крымского «самодельного мира» составило 92 человека (для сравнения: уральские XI-98 собрали 1500 участников, одних злыфов — четверста особей!). Однако малочисленность не помешала крымчанам насладиться Четвертой Эпохой Средиземья (опасную тему Кольца Вселенной удалось миновать). Судя по отзывам, бесчисленные «побойши» были частично заменены интеллектуальной «стратегической», чем игроки вполне удовлетворились.

В главе «Ссылки» мы обнаружили такую замечательную вещь, как «Календарь ролевых игр по Украине на 1999 год» (<http://www.vl.net.ua/~av/rasp99.html>), и достигли самой интересной части нашего разговора — «Хоббитские Игрищи» сезона 99-го года. Особенно плодотворным в игровой жизни станет июль месяц «XI-Третья Эпоха» («Андуин Великий» ожидает нас в Горловке с 8-го по 11-е число, а чуть позже в Харьковской области — загадочное действо «ШирОко — страна моя родная» (Гражданская война в Хоббитонии —!). Если с «Андуином Великим» еще что-то понятно, то с гражданской войной в Хоббитонии — совсем дело плохо.

Но главное событие — очередные Всеукраинские игрища (http://www.vl.net.ua/~av/rpg/hi_ukr.html) пройдут под Киевом с 15-го по 18-е июля. Авторы (или, правильнее, «Мастера») готовят «мягкую» игру с возможностью «нестандартной трактовки роли» — раздолье для творческих натур! Вступительный взнос (обязательный компонент подобных мероприятий) — всего две условных единицы (в России потребуются восемь-десять долларов).

Особенно трагичным кажется такой компонент игрового моделирования украинских XI-99, как «демография». Вы представляете себе «игровые роды», кыдыши и даже «изнасилования», например, эльфийки? В мире Толкина? А пометка о «браке» в личной карте игрока? О Д.Р.Р., жаль, что Вы этого не видите! Вот уж пасивались бы... Не углубляясь в дальнейшие подробности, скажу лишь, что правила преемства киевских XI-х — интереснейший документ, в котором можно найти еще немало экзотических деталей. Будете проходить мимо — загляните!

Но не только Всеукраинскими игрищами запомнится ролевикам будущее лето. Потому что организаторы «массовых role playing game» в России тоже не дремлют. Московская страничка «XI-99» (<http://dron.mk.ru/~kor/hi/>) лугует посетителей мрачным черным цветом и красной надписью — «XI-99». Если не бежать и пойти дальше, то сайт окажется вполне милообразным и симпатичным. Более того — очень солидным и профессионально обустроенным. Авторы сообщают, что в первой половине августа в Подмосковье состоится действо «по мотивам» произведений Толкина. Таблица указывает названия рас, кланов, городов и лагерей игроков в каждом регионе. Многие места уже заняты, хотя Мастера заверяют: желанная роль может быть получена и на конкурсной основе. Взнос — десять условных единиц. И, как всегда, — обязательный костюм для каждого народа. А еще, будьте добры организовать в команде надлежащий национальный колорит: язык, обряды и т.д. Все координаты мастеров прилагаются, так что желающие съездить в Подмосковье — поторопитесь.

ОТЛИЧНЫЕ ИГРОВЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

СП — АЛЕКСАНДРА

AMD K5-2-300/32/32Gb/4Mb AGP/CD32x/AT	385
AMD K5-2-350/32/32Gb/4Mb AGP/CD32x/AT	400
CELERON 433/32/32Gb/4Mb AGP/CD32x/AT	490
CELERON 450/32/32Gb/4Mb AGP/CD32x/AT	490
P-III-333/64/64Gb/4Mb AGP/CD32x/ATX	575
P-III-450/64/64Gb/4Mb AGP/CD32x/ATX	695
SB+rap.....от 20	Monitor 14"/15"/17".....135

Примеры: сканеры, модемы, мультимедиа и другое.

т.276-80-21, 276-73-16, 271-62-13

Однако и этим наша импровизированная община не исчерпывается. Ибо есть на свете «Сайт Дикого Кота» (<http://members.xoom.com/wildcat5/frame.htm>), где в числе прочих полезных рубрик содержится «Анонсы и новости». Сообщается, что летом в окрестностях Санкт-Петербурга состоится «война Кольца». Правда, и тут авторы проекта умудрились обойти шекотливый сюжет с Кольцом, хоббитом и Орадуином. Действие игры будет разворачиваться в тех людских краях, в которых о Кольце еще не слышали. Люди и орки — герои событий. Причем орки видятся Мастерами не как «мультишные злодеи», а как разумные существо со своей психологией и логикой поведения. Координаты организаторов найдено и повсюду в Питер может любой желающий.

Москва, Киев, Минск, Урал, Питер — география Средиземья велика. И будь Вы хоть эльфийм или орком — везде Вас примут. Ведь не отприваживать в Путешествие, не испытывать радости возвращения Домой. Не так ли, Профессор?



Штурм Мордора, Украинские XI 97



Предоставляем выделенные линии
Рассматриваем и предлагаем проекты о совместной деятельности

Предоставляем выделенные линии
Рассматриваем и предлагаем проекты о совместной деятельности

Итак, мы приближаемся к кварталам развлечений. После выхода из автобуса будьте очень внимательны и осторожны. Путешествия по этим кварталам опасны если не для жизни, то уж точно для вашего кошелька.

Владимир ЛЫСЕНКОВ
aka Armageddon

ИЛИ КАК СЛОЖНО НАЙТИ ГЕЙМЕРА В НОЧНОМ ГОРОДЕ

Телефон зазвонил в небольшом захламленном помещении, где в центре стоял компьютер, за которым сидел человек в темном прикиде, лениво протянувший руку к нелепо звонящему аппарату.

— Алло!

— Привет! Это Ранд. Есть для тебя работенка!

— Правда? — без особого энтузиазма отозвался парень.

— Надо срочно отыскать нашего общего знакомого, Яна Эндра...

— Насколько я знаю, он пропал на полках Эратии пару месяцев назад.

— По сведениям «Дедушки Интернета», его совсем недавно видели в злачных местах в районе Frog Pipe, он был закутан в грязный плащ и бубнил себе под нос что-то о Священной Гранате какого-то Антиоха.

— Да, похоже это серьезно. Ну что ж, примемся за поиски. Думаю, надо навестить парочку злачных мест, ночных клубов, притонов.

— Правильно, Armageddon, шаришь в тему, — отозвался Ранд, — я буду вести поиски параллельно с тобой, так сказать подстраховывать.

— Тогда договорились! Сейчас же выхожу!

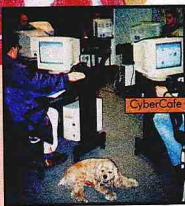
Дождик капал с ночного неба, переливаясь в свете неоновых ламп на фоне вывески, обработанной в стиле «граффити». Парень стоял перед первым в его списке клубом — клубом **Arena**. Армагеддон переступил через отдыхающего квейкера, открыл железную дверь и шагнул внутрь. Первое, что он сделал, — оглянулся по сторонам. Обернувшись направо, увидел Ранда, лениво вхожащего через столбларовую купюру какой-то порошок, по всей видимости, эссенции Heroes III. Налево стояло 25 компов. Окинув их опытным взглядом,

Армагеддон немедленно выдал в уме данные: Pentium II 450, Voodoo 2 — 12 Мб, RAM — 64 Мб, на некоторых компах также были обнаружены Voodoo 3, единственные на этот момент в городе.

— Что будем брать? — подошел к нему дежурный.

— Я бы хотел дозу Quake'a второй очистки, — с достоинством парировал парень.

— Так и запишем, — пробубнил себе под нос дежурный, — один час, с тебя 4



гр. Quake2 у нас на всех машинах, садись за 16-тую тачку.

— А какие у вас общие расценки?

— Час — 4 гр., после одного — по три, ночь — десятка, а ночь на выходной — 15 гр. Время с девяти утра по полдень — идет по 6 гр.

Хватило, вы не видели тут странного парня в грязном плаще? — закинул крючок Армагеддон.

— Яна Эндра, что ли?

— Да-да, — оживился Арм., предвкушая, что попал на след.

— Ты его тут не видишь. Он не заправил за выливку, пришлось его попросить удалиться.

Арм. бросил невольный взгляд на гигантского вышибалу, стоящего у двери и играющего в jo-jo.

— Три тыщи фарагов! Кого я вижу! — воскликнул Koba, глядя на Армагеддона, — иди, посмотри, как я учу этих Star Craff'еров играть в Quake2!

— OK! Я здесь надолго, — сказал Арм., — это место затягивает.

Следующим в его списке был клуб **Net-Force**, что в районе Tokay's Tower. Огромная синеватая вывеска вполне соответствовала этому злачному местечку. Она гласила: «Net-Forsel 30 компов в сети (100 Мбит), Pentium II Celeron-333, 64 Мб, 15-дюймовый мо-

UCT

УКРАИНСКИЙ ЦЕНТР ИНТЕРНЕТ
ПОДКЛЮЧАЕМ ПРЕДПРИЯТИЯ И ОРГАНИЗАЦИИ

НЕОГРАНИЧЕННЫЙ ДОСТУП В INTERNET

\$40

ПРИ НАЛИЧИИ ЭТОГО БИЛЕТА

1 час интернета, 2 Мб Wi-Fi-проектирования,
Сколько угодно E-Mail адресов

БЕСПЛАТНО

220-8170
227-2044

<http://www.uct.kiev.ua>
E-mail: office@uct.kiev.ua

Всего интернет-кафе в Украине на этот момент 582

AMD & Microsoft



AMD-K6-III Processor Performance
Winstone 99/Windows 98



Купив компьютер с AMD-K6-III
и лицензионным Microsoft
Windows98, вы получите
бесплатно 2 игры и графический
редактор Picture It! от Microsoft!

Обращайтесь к нашим
дилерам:

K-Trade 252-92-22
Navigator 241-94-94

EPOS 462-52-68
NOOS Ukraine 227-37-32
Версия 510-83-12
МКС (Харьков) 0572-149521

CENITEC (Львов) 0322-973000
Spin White 044-4635997
Интервест (Донецк) 062-3357745
RIM-2000 (Днепропетровск) 0562-65-6582

PCs powered by

CHI
HANDEL UND
INDUSTRIEVERTRETUNG
GMBH



Main office: Endach 34 A-6330 Kufstein Austria
tel: +43-(0)5372-7189-0
fax: +43-(0)5372-7189-20
E-mail: user@chi.de; http://www.chi.de
Ukraine office: E-mail: info@chi.kiev.ua

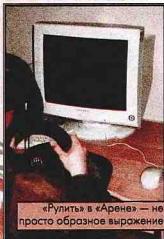
нитер, Voodoo Banshee 16 Мб по разумной цене. Ни же висела бумажка с разумными ценами. Как ни странно, они полностью совпали с расценками в Арене. Армагеддон затушил сигару и вошел в клуб. К нему сразу же подошел вежливый молодой человек и заинтересовался, чем он может помочь. Арм дохлочно объяснил, что ищет парня в грязном месте.

— Да, был здесь такой, — почесал затылок человек, — только он уже не в месте, так как заложил его за два часа игры. Потом играл два дня в кредит и ушел за деньгами, чтобы вернуть нам долг.

— А он не сказал, когда вернется?

— Сказал, что вернет деньги в четверг, сразу после дождика...

«Что же он ищет?» — размышлял Армагеддон, — что двигает его поступками? Он заплатил рикше, доставившему его к самому злачному району — The Edge, и направился к клубу **Cyber-Kafe**. Это единственный клуб, предлагающий своим клиентам работу в Интернете. Конечно же, это отражается на цене (7 гр. в час до полуночи и 10 гр. после него; возможны скидки), но и компьютеры там соответствующие: Celeron 333, Voodoo Rush, 32 Мб памяти, 14-ти дюймовый монитор, 32-х скоростной CD-ROM, Sound Blaster'ы и 3-х 16 винчестеры. Армагеддон зашел внутрь и огляделся: клуб хорошо оборудован, загрузка интернет-файлов идет достаточно быстро, и выделенка не тормозит. Порывшись в памяти в поисках дополнительной информации о клубе, Арм ничего не смог вспомнить, кроме довольно красивой интернет-странички Кибер-Кафе и того, что этот клуб является са-



«Рулит» в «Арене» — не просто образное выражение

мым старым в городе. Также он подметил, недалеко находится бар. Арм направился туда.

— Виски мне и мой лошади, — шепнул он купюрой по стойке.

— OK! — сказал бармен и тотчас выполнил заказ.

— Слушай, приятель, а ты не видел здесь эдакого папаша в грязном месте, его зовут Ян Эндриу.

— Не знаю насчет папаша, но у нас был человек, который назывался этим именем и провисел в Интернете около двух часов и столько же провел у стойки. А потом удалился. Сказал, что идет на восток, ищет какой-то G.E.C.K. Но, по-моему, он не в себе.

Армагеддон подошел к стенам клуба **Кибер-Line**. Табличка на дверях гласила: «Вниманию! За вами ведется видеонаблюдение!» И впрямь, оглядевшись, Арм обнаружил несколько видеокамер. Он позвонил и шагнул в открытую охранником дверь. В клубе было немногочисленно, но все машины оказались занятыми. Стояло всего 12 компов, но зато какие! Celeron-366, ATI Rage PRO-2, 8 Mb Diamond Monster-2, 12 Mb, Sound Blaster AWE 64 Creative, Monitor-15" 32-х скоростной CD-ROM. Все играли в Quake2: Noos. Эта игра на данный момент можно было найти только здесь. Единственное, что известно про нее: разработана на движке Quake2, является его полноценным add-on'ом и очень напрягает. Однако атмосфера разряжала смешная Обезьяна, прыгающая между компьютерами. Армагеддон подошел к сиддингу и попытался завязать разговор.

— Ну, как дела? — спросил он и на удивление обнаружил, что его собеседник очень разговорчив.

— Нормально, только вот надо бы вирусы вычистить, и не мешало бы дополнительные сетевые утилиты на Half-Life поставить...

— Ну так поставь!

— Видишь ли, в облом мне все это...

— Понимаю, — соврал Армагеддон, — слышь, а имя Ян Эндриу тебе ни о чем не говорит?

— Не-а...

Арм задал еще несколько вопросов, но, ничего не узнав, удалился в морозную ночь.

Последним злачным местом в The Edge был клуб **Q-ZAR**, предлагающий

своим клиентам игры на автоматах, бильярда, а также нечто похожее на пейнтбол: то есть за определенную плату (15 мин. — 15 гр., 30 мин. — 20 гр., 45 мин. — 30 гр., час — 35 гр.), а если приходит толпа более 10 человек, скидки 5 гр.) клиентов одевали в специальные костюмы, давали им что-то наподобие автоматов и запускали в импровизированную арену. Тут они сражались друг с другом, время от времени перезаряжая ружья, если заканчивались патроны. Единственный недостаток — из-за искусственного дыма и громкой музыки на поле боя ничего не видно и не слышно. Арм зашел в клуб и сразу обратился к администратору.

— Веседа здесь у вас...

— Да, не жалеемся. Хочешь повоевать?

— Да нет, я ищу одного старого знакомого, его зовут Ян Эндриу...

— Можешь не продолжать, — отрезал админ, — он одел наш костюм, схватил автомат, заявил, что в пустыне они ему будут более необходимы, чем здесь, и ушел. Мы его смогли догнать и забрать собственный инвентарь, когда он уже сидел на харьковский поезд.

— Понятно, — промолвил Арм, — так значит он уехал в Харьков?

— Ага, но сказал, что как-только раздобудет броню Анклава и Soil Plant, сразу вернется...

— Большое спасибо!

Арм угрюмо следовал в сторону клуба Арена, где надеялся немного расслабиться. Незаметно рядом с ним зашагал Ранд.

— Ты, наверное, уже все знаешь? — спросил Армагеддон.

— Да, я слышал твою беседу с админом в Q-ZAR'е, но ничего, мы Яна найдем в другой раз, не такой уж он неуловимый. Идем лучше в «Арену», я тебя угощу тройной дозой второго Quake.

— OK!

Have Fun!

Издательству требуется системный администратор

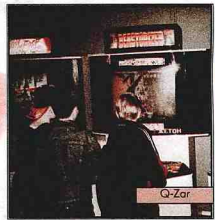
Обязательные требования:

- Опыт работы с аналогичными обязанностями;
- Высокая организованность, коммуникабельность, уравновешенный характер;
- Трудолюбие, инициативность;
- Знакомство со спецификой издательства и с основными издательскими пакетами;
- Доскональное знание компьютерного «железа»;
- Умение решать проблемы в сжатые сроки;
- Сетевые ОС (UNIX, Windows NT);
- Навыки программирования (СУБД, C++);
- Обширные знания (офисные пакеты, интернет);
- Знание основ электротехники;
- Технический английский;
- Наличие домашнего телефона.
- Возраст: 25-40 лет.

Гарантируем достойную оплату без задоржек.

Свою резюме Вы можете направить по факсу: (044) 458-42-22

или по e-mail: abcpress@igitelec.com.ua



Q-Zar

Андрей ЯСЕНКОВ

STARCRAFT

РИСТАЛИЩЕ



ИНТЕЛЛЕКТУАЛОВ

Главным условием проведения любого рода состязаний является — вы безусловно правы — наличие достойных противников, готовых идти к победе, невзирая на возможные трудности. А если участники турниров знают правила и особенности такого рода мероприятий и соблюдают хотя бы некоторый опыт, их шансы на победу автоматически удвоятся. Возьмем, к примеру, чемпионаты по компьютерным играм. Благо их знают все. Возможно, именно за счет общей доступности они стали многочисленными. У многих на слуху состязания на основе Quake, и я не сомневаюсь, что турнир, затаивший клубом «Net force» по игре Starcraft — явление для нас несколько непривычное.

Но тем не менее, из предполагаемых участников 60-80 «бойцов» утром 22 мая под клубом тапился народ общей численностью под две сотни «горячих голов», причем предварительных заявок на участие было подано раза в два меньше. И только некая нехватка персонала и наличие всего 30 компьютеров стало поводом для решения о регистрации лишь 120 участников. Это автоматически увеличило время, необходимое для турнира, поскольку в первом круге использовалась ставшая популярной система Double Elimination. Согласно ее правилам, для вылета требовалось проиграть два раза. Так что во второй круг прошли 60 человек, сразу победивших и 30 — победивших среди проигравших на первом заходе. Кроме того, в играх фиксировались набранные очки, для чего было введено условие «до последнего солдата», позволявшее бороться, даже не имея собственной базы. Это пригодились для формирования третьего круга участников, в который вошли 45 победителей и 19 проигравших, однако набравших максимальное число очков. После чего начались игры по кубковой системе, которые предлагали прямой отсев проигравших, где очки уже не учитывались. Правила были подкорректированы: игра останавливалась, когда последнее здание противника было уничтожено.

Размеры карт и время игры также увеличивались по мере приближения к финалу. И если изначально поединки проводились на картах 64x64, то в финале

использовалась территория 256x256. То же самое и относительно времени игры, но здесь сработал другой нюанс: из всех возможных тактик ведения боя была выбрана одна: «блиц-криг».

Не секрет, что в Starcraft'е зери всегда брали плодотворно, протосы — более мощными бойцами, а если терранам позволяли укрепиться, то взломать их оборону ох как тяжело. Но как раз именно этим и не позволяли сделать, и последний «терранин» вымер в 1/8 финала. Судьба боя, как правило, решалась уже на первых 15 минутах, и если участники благополучно пересаживались через этот порог, то чаще всего победитель определялся по количеству набранных очков. Но подобные меры были не типичны для чемпионата: самый длинный бой (без учета текущих ограничений по времени) длился 43 минуты, самый быстрый — считанные минуты. Параллельно со строительством базы шла разведка территории, а после обнаружения противника во ее сторону быстро направлялся экспедиционный отряд. Ошибкой многих участников было увлечение собственно боем в ущерб развитию и расширению площади базы, что позволило выдвинуть идею проведения соревнований «steep melee», когда один строит базу, а другой воюет.

По моим наблюдениям за ходом марша, можно смело говорить о признании играющим народом превосходства протосов в свете их популярности в полуфиналах и финалах. Озадачивает, правда, желание занавшего четвертое место проэкспериментировать в полуфинале, взяв расу зергов. Хотя, если бы он победил, мы бы говорили о его верном решении. Но он проиграл.

Организаторы сумели позаботиться о предоставлении равных условий всем участникам, выкачав карты из Интернета и переделав их под турнир. Поэтому, незнание карт и вносило некоторую суматоху особенно на ранних этапах игры. Так, к примеру, финальный бой на карте 256x256, под который отводилось 3 часа времени, был закончен в течение 15 минут, к вящему разочарованию зрителей и самих игроков. А все из-за того, что запутанный лабиринт стен a-la Aigw не позволял проигравшему нормально организовать оборону. Пожалуй, только карты и стали практически единственным утешением в адрес хозяев турнира, которых хвалили за хорошую организацию чемпионата.

Пришло время награждений. Усталые, но довольные победители собрались днем 23 мая в большом холле клуба «Net force» и началось...

Благодаря спонсорам и организаторам было предоставлено большое количе-



Финалисты

ство различных призов, в число которых вошли два графических ускорителя Creative 3D Blaster на чипсете Voodoo Banshee от компании NOOS Ukraine и Color Max на чипсете Intel 740 от Computer Center, а также суммарно более 100 часов работы в Internet с бесплатными подключениями от Internet-провайдера «Аксесс», которыми были награждены финалисты Артем Афиренок и Вадим Янчук. Кроме того, призы для остальных победителей предоставили салон-магазин Game Land, журнал «Чип», издательство ИТС («домашний ПК»), а на закуску им были подарены шоколадные наборы «Корона» от компании «Каскад-Плюс» и номера нашего издания «Мой игровой компьютер».

Но вот победители разошлись по домам. И возможно, именно их обзор, настойчивость и стремление победить вопреки всему послужат предисловием для создания нового киевского клуба или клуба, посвятившего себя совершенствованию в искусстве сражений.

К слову, организаторы еще не успели прийти в себя после окончания чемпионата, как стали поступать заявки на участие в следующем. Какой? Следите за нашими объявлениями, друзья...

И удачи!



Победитель, Артем Афиренок

MULTIMEDIA - КОМПЬЮТЕРЫ

для работы и отдыха

AMD K6-II-266/32Mb/4.3Gb/5.5 Tbs/3D Amb AGP/CD 32/ESS 1869	414
AMD K6-II-266/32Mb/4.3Gb/5.5 Tbs/3D Amb AGP/CD 32/ESS 1869	487
AMD K6-II-300/32Mb/4.3Gb/5.5 Tbs/3D Amb AGP/CD 32/ESS 1869	522
Pii-366 Celeron/32Mb/4.3Gb/5.5 Tbs/3D Amb AGP/CD 32/ESS 1869	503
Pii-400 Celeron/32Mb/4.3Gb/5.5 Tbs/3D Amb AGP/CD 32/ESS 1869	587
Pii-350/32Mb/4.3Gb/5.5 Tbs/3D Amb AGP/CD 32/ESS 1869	564
Pii-350/44 Mb/8.4 Gb/ASUS AGP-V3000 X Mb/CD 40x/5816	746
Pii-400/44 Mb/8.4 Gb/ASUS AGP-V3000 X Mb/CD 40x/5816	930

ПРИНТЕРЫ

EPSON LX-300	140
EPSON Stylus color 440C/640	145/195
HP Desk JET 420 Color	107
HP Laser JET 1100/1100A	377/473

МОНИТОРЫ

14"DAEWOO 431	128,5
15"DAEWOO 518	171,5
15"LG ST75/ST75 TCO 95	184/190
14"SAMSUNG 410e	136
15"SAMSUNG 510S/510T	184/216
17"SAMSUNG 710s Plus	331,5
16"SONY 100 ES, TC095	273

11-тизрядный набор сканеров, НВД и комплектующих

Телефоны: 7044, 745 1-0-0

Прямо по ходу нашего движения вы увидите недавно заселенное здание вторых аллодов. К сожалению, мы вынуждены констатировать тот факт, что многие его новоселы до сих пор не могут выйти из своих квартир. Чтобы вы не попали на их место, нами составлена план-схема здания, и мы вам ее с радостью вручаем.

Евгений БЕРКОВИЧ

ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ АЛЛОДЫ III СОВЕТЫ ПРОХОДИМЦА

Я надеюсь, что многие из вас, прочитав статью в нашем прошлом игровом номере, приобрели диск с замечательной российской игровой Аллоды 2. Однако, после ознакомления с почтой, скитающейся по просторам Интернета и Фидо, я понял, что даже опытные игроки достаточно часто попадают впросак, принимаясь за игру. Данная статья не претендует на полный охват всех нюансов вторых Аллодов. В ней я лишь попытаюсь разъяснить некоторые тонкости и осветить возможные ситуации, в которых бывал сам или кто-либо из моих друзей.

Итак, вопрос первый: **за кого предпочтительнее начинать игру, за воина или мага?** Однозначный ответ довольно сложно. С одной стороны, первым, кто присоединяется к главному герою, является воин Иглез. Да и молодого тролля на первой миссии воином не убьешь (лично я не смог). С другой — воин с большим запасом лечебных бутылок вообще не нуждается в поддержке мага. Впрочем, большинство стратегов все-таки сошлись на том, что, начиная игру магом, пройти ее до конца гораздо легче.

Вопрос второй: **каков набор полезных качеств персонажа наиболее приемлем, какие параметры следует увеличить, какие — уменьшить?** Так как Аллоды (что первое, что второе) являются не чистой РПГ, а смесью РПГ и RTS, то число возможных параметров и умений сокращено до минимума. Понятно, что для воина основной параметр — это физическая сила, прямо влияющая на мощь удара и на запас его жизненных сил. Этот параметр я рекомендую выставлять по максимуму. Ловкость воину

особо не нужна, хотя именно она определяет радиус обзора вашего героя.

Вы не потеряете много, если выставите этот параметр по минимуму. Скорость удара, также зависящая от ловкости, можно легко увеличить различными предметами, которые неоднократно будут попадаться вам по дороге. Разум для воина является вторым по важности параметром: чем это качество выше, тем быстрее он будет обучаться и получать новые уровни своих умений. Дух также рекомендуемую понизить до возможного минимума. Защиту от магии можно немного усилить, подняв дух, но результат вряд ли оправдает ожидания. Да и вообще, воины привыкли переносить магические атаки за счет большого запаса жизненных сил. Магу же, наоборот, физическая сила особо не нужна — все равно в рукопашную он не дерется, да и запасом своего здоровья он никогда никого не удивит. Поэтому опускаем силу до минимума. Ловкость магу тоже особо не поможет, а вот ум и дух имеет смысл поднять до максимума. Магу не помешает запас маны побольше, да и обучаемость тоже никогда не бывает лишней.

Третий вопрос, который также довольно часто задают начинающие игроки, это **какому оружию и виду магии отдать предпо-**



чтение. Воин, на мой взгляд, лучше всего сражается мечом, да и хорошие мечи в продаже попадают чаще, чем другие виды оружия. Иногда отличные мечи преподносят в качестве награды за выполнение некоторых квестов. А если учесть, что мастерство использования оружия, выбранного в качестве приоритетного, будет совершенствоваться быстрее, чем остальные, то именно на мече я советую остановиться всякому начинающему воину. Тем же, кто предпочтет начинать игру магом, посоветовать что-либо однозначно гораздо сложнее. Каждый из видов магии по-своему ценен, но я лично предпочитаю брать

магию земли: там и окаменение, и защита от него. А именно окаменение — основной враг воинов. Поставив же хорошо развитым в сфере земли магом на такого воина защиту, вы до минимума сократите риск неожиданно застыть каменным столбом во время самого ответственного боя. Некоторые могут возразить мне, что в магии земли самой слабой является наступательная часть. Но, во-первых, всегда есть посохи, а во-вторых, — не дело мага вступать в прямой военный конфликт. Драться дело воина, а маг должен помогать ему, находясь позади его. И для этой цели магия земли вполне себя оправдывает.

Теперь, **что касается общих советов по игре.** В продаже всегда имеется масса предметов, и иногда, теряясь во всем этом многообразии, весьма сложно



сделать правильный выбор. Полагаться же только на советы торговца нельзя (как, впрочем, и на любую рекламу). В Аллодах-2 действует загадочная система цен. Предметы, отличающиеся друг от друга парой параметров, могут существенно разниться по цене. Иногда дело доходит до абсурда: в продаже могут находиться два амулета с одинаковыми параметрами — золотой и, скажем, метеоритный, так вот второй будет значительно дороже. Почему так, объяснить практически невозможно, наверное, метеоритный красивее, но кто во время походов будет любоваться всей этой красотой? Разве что белки или лютые доеды, но поделиться с вами своими впечатлениями они все равно не смогут... Так вот, покупайте магические предметы не кристаллические или, в крайнем случае, метеоритные крайне не выгодно. Вам все равно в конце концов придется их продать, причем с большими убытками. Кроме того, достаточно много просто уникальных предметов вы сможете найти в ходе выполнения разнообразных квестов. Одна сломанная корона, которую впоследствии можно собрать, чего стоит. Вот эти вещи! Уж кто, кто, но некроманты иногда способны извлекать такое, что даже эльфам мало не покажется.

Вернемся в наш магазин. Вначале, покупая обмундирования для воина, всегда старайтесь приобрести предметы бронированного «гардероба»: *полную кирасу* и *всякие там наручи и лангоны*. Предпочтительнее иметь лишнюю единицу брони, чем пять единиц защиты. Для воина в конце игры будет необычайно важен такой параметр, как *сила*; ведь с ее ростом запас его жизненных сил будет расти по экспоненте. Поэтому к короне, добавляющей десять единиц силы, вам понадобятся и другие предметы с аналогичными свойствами. Впрочем, *кирасу* (плюс пять) и аналогичный щит вы сумеете получить, выполнив определенные задания, а вот все остальное вам придется покупать. И в этом вам поможет... не знаю как это назвать, баг — не баг, скажем так, небольшой прокол создателей игры. Дело в том, что в сейве не хранится информация о том, какие предметы продаются в магазинах. Поэтому, если набор предлагаемых товаров вас не устраивает, сохранитесь и зайдите с этого сейва. И так до тех пор, пока не найдете нужный вам товар. Те же, кто считает, что это не совсем честно, могут просто переходить из города к дружинами обратно. Во время этого перехода содержимое лапок также меняется. Как-то один мой знакомый, чтобы купить нужный предмет, занимался подобной процедурой часов этак с пятью. Под конец он купил метеоритную кольчугу силой плюс четыре.

Магическое оружие лучше выбирать по принципу усиления характеристик урона или атаки. Это связано с тем, что многие ваши противники обладают иммунитетом к различным магическим шкалам. Однако средство, предохраняющее от прямого физического урона, в Аллодах еще не изобрели. Не стоит только забывать, что, кроме меча или копья, воину всегда может понадобиться хороший лук. Ведь некоторых тварей из недистанционного оружия не убьешь.

Также всегда полезными будут *предметы с повышенной регенерацией жизни*. Мара же имеет смысл вооружать предметами, увеличивающими его ум и иногда скорость. Довольно полезными будут для него предметы с ускоренной регенерацией маны. Особого же смысла искать для мага предметы, увеличивающие защиту или броню, нет: ежели противник сумел добраться до вашего мага, считайте, что он мертв. Исключения могли бы составить предметы с нанесенной на них защитой от той или иной магии, но лично я таковыми никогда не пользовался — все равно серьезный противник практикует магию разных школ и поэтому реальной защиты эти вещи вам не предоставят, а стоит подобное удовольствие иногда на порядок больше.

Теперь о самом процессе игры.

То, что надо обходить всю карту и убивать всех врагов, в принципе понятно. Чем больше вы их уничтожите, тем больше получите опыта и денег с предметами. Если карта позволяет, постарайтесь вначале зачистить ее по периметру, а потом по сужающейся спирали двайте к центру. В таком случае меньше вероятность внезапного нападения. Щит, меч и лук у воина имеет смысл посадить на горячие клавиши. Так, во время боя вы их сможете менять гораздо быстрее. Собирайте все, что оставляет после себя убитые противники. Однажды я не мог пройти уровень только потому, что не взял маленький мешочек, выпавший из убитого лютееда. Обычно такие маленькие мешочки оказываются пустыми, и я просто поленился за ним нагнуться. А именно в нем лежало магическое зелье, необходимое для победы на уровне. Не старайтесь сразу пройти только что полученное задание. Многие квесты даются с большим, скажем так, запасом во времени. И пройти их сразу после получения просто невозможно; они рассчитаны на гораздо более опытного и лучше экипированного игрока. Особенно это относится к квестам основной группы: они



все равно никогда никуда не денутся. Конечно, некоторые задания могут исчезнуть в результате ваших действий на других участках карты, но можно не беспокоиться — все равно свои тридцать шесть миссий из сорока шести вы получите и, если сможете, то пройдете. А больше этого числа все равно не получить. Так что, если хотите пройти и увидеть все миссии, придется проходить еще раз. Старайтесь не только оглопело махать мечом или кастовать заклинания, но и думать, и ни чем понапо, а головой. К примеру, если в начале уровня вы получили книгу невидимости, то, наверное ее придется использовать на уровне, возможно, неоднократно. Внимательно читайте то, что вам говорят ваши собеседники. Обычно именно в их речах лежит ключ к разгадке задания. Помните: иногда, чтобы пройти миссию, нужно уничтожить вашего союзника или нейтрала. Сохранитесь перед подобным актом, и — вперед. Если вы ошиблись, то игра вам про это сообщит, а если процесс боя не прервется — значит, все сделано правильно. И самое главное — не забывайте, что некроманты враги — ваши, и всего аллода. Очень осторожно выполняйте их задания и с большой опаской прислушивайтесь к их словам.

И последнее (для тех, кто иногда любит немного скульничать). Судя по всему, паролы во вторых Аллодах отключены. Но вопрос с вечной нехваткой денег, несмотря на это, решить можно. В любом Нех-редакторе поменяйте 58, 59, и 5A байты на FF в вашем сейве. Загрузитесь с него, и вы получите шестнадцать миллионов в звонкой монете, имеющей хождение на любых аллодах. Ежели покажется мало, процедуру можно повторять до бесконечности.

Ну что, будем ждать Аллодов-3?



У вас есть дети? Совершая прогулку по нашему городу, вы можете оставить их поиграть в нашем детском саду, под присмотром воспитателя со стажем.

УЧИТЬСЯ, УЧИТЬСЯ

ИГРАТЬ

Наталья ГРАДОВА

Растет новое поколение, привыкшее засыпать при свете монитора и предпочитающее заставку к «Heroes» передаче «Спокойной ночи, малыши». Конечно же, рынок не может не откликнуться на запросы маленьких геймеров. Ежемесячно в продаже появляется 5-6 дисков с детскими играми. И если ваш малыш радуется новому игровому диску больше, чем новой видеоленте, он наш человек!

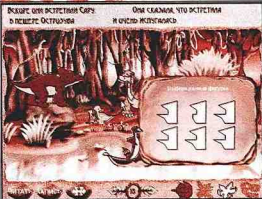
Некоторые родители беспокоят длительное пребывание ребенка перед монитором компьютера: это и излишек облучения, и большая нагрузка на зрение. Поэтому многие папы и мамы стараются совместить игру и обучение. «Учись, играя» — такой девиз обучающих игр и дисков. Сегодня мы расскажем вам о некоторых новинках в данной области, в надежде, что это поможет вам выбрать обучающие программы для маленьких пользователей.

Начнем, пожалуй, с дисков-книжек. Они требуют лишь минимальных навыков управления мышью, поэтому удобны для малышей. Диск «**Джек и бобовое зернышко**» (продукция Reading Systems) адресован детям разных возрастов: самых маленьких можно просто усадить перед компьютером послушать сказку и рассматривать яркие картинки. Программа поможет вашему ребенку и в 5-6 лет, когда он только-только учится читать самостоятельно на русском языке, и в 7-8 лет, если он начал изучать английский. Текст снабжен бегущей строкой; слова, произносимые диктором в данный момент, меняют цвет, так что ребенок не только слышит прочитанное слово, но и видит его. Это особенно удобно при изучении английского языка. В конце каждой главы нужно ответить на простейшие вопросы по тексту сказки, например: «Что увидел Джек, поднимаясь по бобовому стеблю?», и варианты ответа: А. «Иной мир», В. «Облака», С. «Миг-29». Если ребенок ответит правильно, Король Игр его похвалит. Игрушка-книжка также с грамматическим уклоном: тут важно не просто попасть в пlyingущее по эк-

рану слово, а еще и правильно выполнить задание. Например: «Стреляйте в слово, обозначающее «Без горя, радостно», — говорит диктор. Тогда слово-ответ: «Счастливо» проплывает по экрану с иной скоростью и в ином направлении, чем другие слова. Удобно и то, что искомое слово замедляется, если малыш читает медленно и не может найти его сразу. Игра «**Веселая память**» тоже поможет пополнить словарный запас как на русском, так и на английском языках, к тому же, она развивает и зрительную память.

Диск «**Земля до начала времени**» сделан по мотивам одноименного мультфильма студии Стивена Спилберга фирмой MCL/Universal Merchandising & Sound Source Interactive. Кроме текста, снабженного бегущей строкой, есть довольно много игр разной степени сложности. Например, на каждой странице «живой» книжки играющий малыш встретит очень умного Сурка. Если щелкнуть на нем мышкой, он предложит маленькому игроку решить простейшие задачи, типа: «Выбери левую звезду» или «Выбери квадрат и круг». Игра «Литлфут следопыт», скрывающаяся под изображением Зеленой Звезды, также адресована малышам 3-4 лет. Здесь нужно отгадать маленького динозаврика по тропинке, например, из синих треугольников к расе вкусных зеленых деревьев.

Для детей постарше задачи посложнее. Щелкнув мышкой на изображение черепа динозавра, ребенок попадает на кладбище доисторических монстров (игра «Имена динозавров»). Юный палеонтолог должен собрать скелеты динозавров из сваленных в кучу костей, попутно узнавая не только научное название вымершего чудовища, но и некоторые интересные факты, связанные с ним. Есть и другие игры. Например, под изображением трилобита — «Место больших раскопок». Каждая страничка книжки интерактивна. Действующие персонажи совершают множество забавных действий, просто на-



ведите на них курсор мыши и щелкните. По желанию игрока, любая страничка превращается в «Пазл Литлфута» — горку фигурных цветных кусочков, из которых надо собрать цельную картинку. При наличии принтера ее можно распечатать. Текст книжки, на мой взгляд, ресурс упрощен, и его необходимо проиллюстрировать отрывками из мультфильма. К сожалению, в русскоязычной версии приведены не все видеофрагменты. Если ваш ребенок изучает английский язык, можно приобрести чуть более полную англоязычную версию.

Появилась новая серия приключений автомобильчика Пат-Пата: «**Пат-Пат вступает в гонку**» фирмы HuMonGaus Entertainment. Кстати, многосерийная «Рыбка Фредди», «Пялмачик Сэм в стране мрак» — эти детские квесты также выпущены Н.Е. Чувство меры и абсолютное соответствие уровня сложности возрасту адресата делает их лучшими среди квестов. Новая игрушка — не исключение. Автомобильчик Пат-Пат, знакомый нам по играм «Пат-Пат на параде» и «Пат-Пат на Луне», получает приглашение участвовать в гонках «Автотун-500». Он, не откладывая, отправляется на регистрацию, где ему вручают список вещей, необходимых для гонки: нужно заправиться высокоскоростным бензином; сменить покрышки на специальные, из высокапрочной резины; найти шлем для щенка Пеба и приобрести треугольный флажок с номером. И Пат-Пат отправляется в Автотун заработать монетки на бензин и покрышки, а также собирать остальные необходимые ему вещи. Сюжет квеста нелинейный — при начале каждой новой игры действие ее развивается по-другому и, соответственно, ребенку придется всякий раз решать новые проблемы. Пат-Пат сплавится своей доб-



Как только Джек начал переходить мост, он услышал громкое и ужасное шипение откуда-то снизу. Неожиданно услышав, огромный змея подняла свою голову и заговорила.

ротой, и жители Автотауна по достоинству оценивают его добрые поступки. Помогаю своим попавшим в беду друзьям, главный герой получит в ответный подарок шлем и флажок, ему продадут новые покрывахи по сниженной цене. Обязательно соберите все пустые бутылки, попадающиеся вам по пути, их можно будет сдать — за три бутылки дадут одну монету. Если денег все же не хватит, можно вернуться туда, где бутылки были найдены в первый раз, и подобрать их снова.

Все управляется мышью. По ходу действия вы встретите несколько маленьких игр, например, в магазине игрушек — линболл «Автотонки», в саду — лабиринт, и другие. Очень красочно оформлены музыкальные номера — настоящие мультфильмы. В библиотеке маленький игрок может прочитать книжку об экзотических животных, это и познавательно, и поможет автомобильчику получить шлем или флажок. В игре есть Save: щелкните мышкой на слово «Меню» рядом с рулем автомобильчика и сохраните. Графика игры отличается праздничным, солнечным настроением и какой-то особой детской жизнерадостностью. С минимальной помощью мамы или папы, которым и самим будет не скучно играть, с квестом достаточно легко справиться и малыши 3-5 лет.

Не случайно я отношу игры-квесты к разделу обучающих. Множество мелких задач, которые придется решать ребенку по ходу игры, обладают ненавязчиво обучающими свойствами. Нужно вырезать заплатку на дырявую шину — малыш запоминает, что такое квадрат и треугольник. Необходимо наклеить номер на флажок — учит цифры. Ищет еду для погибающего от голода мурравья — и узнает, где живут эти экзотические животные и чем питаются. Находит фонарик — и понимает, что светить он будет, только если вставить в него батарейки. И, безусловно, самое главное — детские квесты учат думать и рассуждать логически.

Пройдет несколько лет, ваш малыш подрастет и начнет с удовольствием играть во взрослые RPG, которые, как известно, без квестов не бывают.

Бонус игры содержит множество раскрасок, их можно отпечатать на принтере, а возможно раскрашивать прямо на компьютере. Есть и раскраски с заданиями, например, надо найти различия в рисунках и т.п. Также на принтере не проблема распечатать чертеж, а потом склеить и раскрасить — получится игрушечный автомобильчик Пат-Пат.

И все-таки как бы не стремились мы, взрослые, совмещать приятное с полезным, дети есть дети. Они обожают играть. Просто играть, без всякой задней мысли. Фирма Disney Interactive по-прежнему эксплуатирует успех «Короля-льва», мультшедевро киностудии Уолта Диснея. И хотя его продолжение «Король-лев-2. Плани Симба», на мой взгляд, намного слабее первой части, уже вышел одноименный диск с аркадными игрушками. Как обычно, прекрасная графика, но игр всего четыре. Первый CD «Центр развлечений короля-льва» содержал десять игр (среди них панель для рисования и обучающая игра по английскому языку) плюс отрывки из мультфильма. Читайте подробнее о нем в январском игровом



номере «МК». Но вернемся к новому диску. Два непослушных львенка — дочь Симбы Кьяра и ее друг Кову — удирают от своих наек, Тимона и Пумбы, в свое время воспитавших Симбу в изгнании. Львята приходят к водопадам. Вы увидите панели с названиями игр. Одна из них — «Охота на львов» — лабиринт, где важно оставить следы на каждой тропинке, вовремя спрятаться от полузая Зазу, Тимона или Пумбы, или напугать их при помощи разных масок. «С рогающей на болоте» — стрельба по мушкетерам, в принципе, ничего нового, но картинка изумительной красоты. «Кто быстрее» — игрушка, похожая на линг-пант, нужно ударами мячика разрушить как можно больше блоков на своей половине игрового поля. И немного странная игра «Контра-Понга», здесь нужно собрать в цепочку танцующих зверей. Каждая имеет три уровня сложности: Кот, Пес и Лев. Уровни состоят из огромного количества этапов, до пятидесяти. Можно играть одному, а можно вдвоем. Набранный большее количество очков выигрывает. Между уровнями — мультяшные заставки. Диск больше подойдет детям шести-семи лет, для трех-четырехлетних малышей он сложноват.

Как видите, выбор детских обучающих программ достаточно широк. И если вам, родители, не безразлично, чем занимается ваш непоседа, когда не спит и не ест, рискните и вставьте диск в CD-ROM.



У Вас есть желание приобрести ХОРОШИЙ компьютер.

но Вы не знаете к кому обратиться,
чтобы получить качество
и сэкономить деньги? **ПОЗВОНТЕ НАМ,**

и Вам будет предоставлено право выбора
любой конфигурации компьютера
и марки офисной техники,
отвечающей Вашим целям и задачам,
квалифицированные специалисты помогут
Вам разобраться в хаосе перенасыщенного
компьютерного рынка, и Вы поймете, что это
единственно правильный выбор...

INTEL CELERON 300A/
32Mб/
32Gb/
4Mb-16cd-01
32-х CD-ROM

А также
принтеры
HP, OKI,
составное оборудование
в ассортименте

от 1700 грн

3Com



**МАШИНА
ЧТО НАДО**

РЕМОНТ

компьютеров
любой
модификации,
принтеров,
сканеров
и другого
офисного
оборудования

ТМК-БЛОК

Тел./Факс:
224-25-84
224-68-04
224-88-23

Impression

Альфред Сислей
Навигение в Пор Марин, 1876г.



Компьютер для дома

Intel Celeron™
333-400 MHz

MB Elite Group LX-B, AT
SDRAM 32-64 Mb
HDD 3.2Gb Ultra-DMA
CD Drive 36x + 16bit SB
Video ATI 4 Mb RAM
AT MiddleTower 230 W
Клавиатура+ "Мышь" +Коврик

Компьютер для дома и офиса

Intel Pentium® II
350-450 MHz

MB Elite Group BX-A+, ATX
SDRAM 32-128 Mb
HDD 4.3-8.4Gb Ultra-DMA
CD Drive 36x + 16bit SB
Video ATI 8-16 Mb RAM
ATX MiddleTower 230 W
Клавиатура+ "Мышь" +Коврик



"НАВИГАТОР"

г.Киев, ул. Ванды Василевской, 13, корп. 1, Т./ф. 241-9494(5 линий)
Internet: <http://www.impression.com.ua>, E-mail: info@impression.com.ua