

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 3(3)

Ежемесячник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

03.05.2000

MESSIAH
ИКС

MAJESTY

SHOGUN
TOTAL WAR

EIDOS
I N T E R A C T I V E

IDC — МОДЕМЫ, КОТОРЫЕ СЛУЖАТ ВЕЗДЕ!

ОБНОВЛЕННЫЕ IDC 2814 BXL/VR И IDC 5614 BXL/VR

10 аппаратных отличий!

1. Наличие встроенного микрофона.
2. Применен «настоящий» динамик вместо пьезо-электрической пискальки.
3. Ручка регулировки громкости динамика
4. «Голосовое» реле и источник тока позволяют записывать с подключенного к модему телефонного аппарата.
5. Бесшумный набор номера.
6. Датчик снятия трубки местного телефона.
7. Ночной режим. В этом режиме отключается телефон, включенный в гнездо «Phone», и он не будет оповещать о входящих звонках.
8. Детектор занятости телефонной линии.
9. Детектор снятия трубки на параллельном телефоне.
10. Возможность работы на «квантовых» АТС.

10 отличий на уровне микропрограммы!

1. Надежное определение сигналов телефонной станции («Гудок», «Свободен», «Занят»), настраиваемый порог чувствительности фильтра, числа коротких сигналов до выдачи BUSY, длинных до выдачи NO ANSWER.
2. Регулировка выходной мощности передатчика в диапазоне от -33 до 0.
3. Регулировка параметров импульсного набора.
4. Встроенный АОН.
5. Возможность работы на выделенной линии.
6. Режим имитации выделенной линии на коммутируемой.
7. Сторожевой таймер для предотвращения зависаний.
8. Набор нестандартных цифр.
9. Регулируемая «агрессивность» модема при выборе скорости.
10. Регулируемое время реакции на ухудшение линии (fallback time-out).



И самое главное - качество связи. IDC 2814 BXL/VR (33,6) и IDC 5614 BXL/VR (56к) работают на линиях с большим затуханием сигнала, где другие даже не пытаются соединиться. Второе, что отличает работу этих модемов - отсутствие одной из основных проблем подобных устройств с чипсетом Rockwell - зависания при перетренировке.

КИЕВ (044):

Аксимо 238-6567
Альфа-MP 456-5185
А-Репл 248-6145
Гранато 478-3919

Диавест 455-6655

Европлекс 276-7496
Инкосафт 228-7125
Каре 463-7788
Мастер8 241-8400

Компьютер-Центр 228-3266

АВС-Компьютер 573-8317
МДМ-Сервис 464-7777
Символ ИКТ 212-4143
Релком 268-4185

РЕГИОНЫ:

АМИ (062)334-2222
Медиа (0332)148-409
Н-Бис (048)228-7070
ТнД (0482)248-911

Оптика-Центр (0652)27-3511

Спецвузавтоматика (0572)12-1717
Экотренд (0612)32-670
Эмир (0652)3513
Южный Крест (0692)54-2025

POWERCOLOR — ВСЯ МОЩЬ 3D - ИГР!

<http://www.powercolor.com.tw>

nVidia GeForce 32M +TV-out ...238 y.e.

nVidia Riva TNT-2 32M 115 y.e.

nVidia Riva TNT-2 M64 32M 94 y.e.

nVidia Riva TNT-2 16M 70 y.e.

nVidia Riva TNT 16M 79 y.e.

nVidia Riva 128ZX 8M 39 y.e.

S3 Savage 4 Pro PCI 32M 85 y.e.

S3 Savage 4 Pro 32M 85 y.e.

S3 Savage 4 Pro 16M 62 y.e.

S3 Trio 3D 4M 25 y.e.

ATI Rage Pro 8M 52 y.e.

3DFX Voodoo 2 PCI 12M 86 y.e.



Верхний Вал, 44, (044) 462-52-68 <http://www.epos.kiev.ua>

ISO 9001

Quality Design Certified





С 17 по 21 мая в столице нашего государства состоится **Чемпионат Киева по StarCraft: Brood War**, командные и личные первенства среди любителей и профессионалов.

Пожалуй, никому не нужно объяснять, какое значение сегодня занимают компьютерные игры в жизни каждого пользователя ПК. Но если для людей старшего поколения они являются скорее развлечением, своего рода формой активного отдыха, то для тех, кому сегодня 12-16 лет, виртуальный мир компьютерных игр стал именно той сферой, где им удается получить то, чего наша действительность дать не в состоянии. Такую ситуацию можно оценивать по-разному, нередко приходится слышать, что компьютерные игры отрывают молодежь от реальности, мешают общаться друг с другом — поэтому по сути своей вредны. Но если присмотреться внимательнее, становится очевидным, что это не совсем так. При всем желании полностью выйти из реальности не удастся, а вот отвлечься от бытовых проблем в наше трудное время необходимо, как минимум это полезно для нервов клеев, которые, как известно, не восстанавливаются. И вряд ли кто-нибудь решится спорить, что лучше расслабляться за компьютером, чем более традиционным, истинно русским способом. Кроме того, ком-

пьютерные клубы помогают людям найти новых друзей, завести интересные (а иногда и полезные) знакомства.

С появлением компьютерных клубов, предоставляющих посетителям возможность играть по сети, зарождается новый интеллектуальный вид спорта, который с каждым днем становится все более и более популярным среди жителей нашей страны.

Сегодня компьютерные клубы Украины, и в частности Киева, практически каждый месяц проводят чемпионаты. Первый такой чемпионат Киева по StarCraft: Brood War состоялся **в мае 1999 года** в компьютерном клубе **Net Force**. В нем приняло участие более 150 игроков. Акция привлекла внимание городской компьютерной общественности. Хочется отметить хорошо спланированную программу, успешное сочетание интересов игроков и зрителей с информационно-рекламными задачами спонсоров.

Во втором чемпионате по StarCraft: Brood War, который также проводился в Net Force, участвовало уже 210 человек. В программу первый раз было включено командное первенство.

По инициативе Net Force при организации третьего чемпионата по StarCraft: Brood War впервые будут объединены технические, финансовые и организационные усилия крупных и престижных клубов нашего

города. Для проведения акции сплотились воедино расположенные в разных районах Киева такие компьютерные клубы, как **Net Force, Аркада** (www.arkada.svitonline.com), **Game Zone** (www.bar.com.ua), **Internet Style** (www.style.relc.com), **Матрица** (www.matrixclub.kiev.ua). По техническим и организационным возможностям они обеспечат высокий уровень проведения соревнований. Отборочные игры состоятся в каждом клубе-участнике.

Массовость, организованность, зрелищность, традиции, единые правила соревнований, разделение на профессионалов и любителей, финансовая поддержка спонсоров и СМИ, а также основательная техническая база клубов-организаторов превратят мероприятие в настоящий праздник и захватывающее зрелище, привлекающее сотни участников и зрителей.

Данный чемпионат станет первой тестовой акцией нового общественного объединения — **Федерации компьютерного спорта Киева**, задача которого — объединить всех любителей и профессионалов, связанных с компьютерными технологиями: пользователей, компьютерные клубы, производителей и продавцов оборудования и программных продуктов, ISP-компаний и СМИ.

Дополнительную информацию смотрите на стр. 36 и на сайтах клубов-участников.

Список статей

1. Николай (Storm) КРЕНТОВСКИЙ.
Shogun Total War, стр. 6-7.
2. Сергей ТОЛОКУНСКИЙ.
За все в ответе, стр. 8-9.
3. Владимир ШЕЙКО.
Messiah, стр. 10-11.
4. Богдана КОЗАЧЕНКО.
Star Wars, стр. 12-13.
5. Николай КРЕНТОВСКИЙ.
Thief II, стр. 14-15.
6. Василий ПОПОВ.
Spring of Life, стр. 16-17.
7. Николай КРЕНТОВСКИЙ.
Majesty, стр. 18-19.
8. Том (Doc) КЕРТИС.
Школа молодого геймера, стр. 20-21.
9. Андрей ТИМОШЕНКО.
EIDOS Interactive, 22-23.
10. Ефим БЕРКОВИЧ.
Night and Magic VIII, стр. 24-25.
11. Владимир ЛЫСЕНКОВ.
Битвы на столе, стр. 26-27.
12. Владимир ЛЫСЕНКОВ.
Скитания по значимым местам-2, стр. 28-29.
13. Наталья ГРАДОВАЯ.
Старая добрая сказка, стр. 30-31.
14. Дмитрий ВЛАДИМИРОВ.
Сплошные респауны, стр. 32-33.

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О. _____
Почтовый адрес _____
(телефон) _____

**Главный приз конкурса «Лучшая статья»
за апрель 2000 г.**

Acer 
Prisa 320U

Планшетный сканер

Характеристики:

- ✓ сканирование в один проход
- ✓ оптическое разрешение **300х600 dpi**
- ✓ максимальное разрешение **9600х9600 dpi**
- ✓ область сканирования **216х297 мм**
- ✓ интерфейс **USB**




Navigator™

Призы предоставлены
компанией «Навигатор»
и торговой маркой
«Impressions».

Тел.: (044)241-9494

КОНКУРС !!!

Условия конкурса на обороте

Информация владеет миром — информацией владеет «Игроградский вестник». Как всегда, на страницах нашей газеты вы найдете самые свежие новости виртуального мира. В преддверии выставки E3 строительные компании нашего города приоткрывают тайны своих новых проектов. Шумный судебный процесс Snowball Productions, звездная экспансия Raven Software, последние новости из мира Моцы и Мали, новая пристройка к заданию Quake III: Arena... Самая свежая информация только у нас! Читайте и читайте!

ГАЛАКТИЧЕСКИЕ НОВОСТИ

Требуются стратеги!

Недавно юридические компании **IC** и **Snowball Productions** обнародовали факты судебного разбирательства по делу транспортной корпорации «Вселенские Раздолбаи», она обвиняется в преступной халатности, которая привела к ката-



строфическим последствиям. В частности, стало известно, что в генетической лаборатории **NEO Software**, при поддержке коммерческой фирмы **JoWood Produc-**

tions, искусственным путем были выведены три разумные расы, приспособленные к жизни в различных климатических условиях. Первая — **дриады** — предназначалась для заселения планет, покрытых первобытными лесами. Они изначально обладают всеми качествами, необходимыми для выживания в джунглях, тайге, Бразильских и Ковельских лесах. Дриады прекрасные охотники и с рождения владеют приемами партизанской войны. Вторая раса — **эльфы**, далекие потомки Первоорожденных из лесов Лориена, генетически измененные и приспособленные к жизни в условиях Крайнего Севера. И, наконец, **анты** — жители пустынь и непреодолимые воины, воплощенные в себе все лучшие черты туарегов Сахары и фирменов Дюны. Согласно контракту, «Вселенские Раздолбаи» должны были доставить колонистов на предназначенные для них планеты, однако из-за пристрастия экипажа к текиле, на безымянной планете в неисследованном районе Галактики корабль потерпел крушение. Созревает вооруженный конфликт. Валонтеры,

имеющие опыт ведения боя в мирах *Settlers IV*, «Война и Мир II», *Alien Nations 2*, *Dune 3*, могут рассчитывать на должность политических и религиозных лидеров одной из рас.

ПОЛИТИКА

Международный вестник

По заданию Министерства Иностранных Дел международная компания **Capcom** работает над созданием проекта **Dino Crisis**. Те, кто интересуется событиями, происходящими в мире **PlayStation**, должны помнить, что случилось с группой спецназа, попавшей на заброшенную военную базу, где проводил эксперименты сумасшедший генетик. Теперь вы сможете побродить по мрачным коридорам базы в квартале action/adventure нашего города

AND
CRISIS



Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

1. В конкурсе участвуют все статьи, указанные в «СОДЕРЖАНИИ НОМЕРА».
2. По баллам, полученным статьями, выводится среднее арифметическое.
3. Не позднее, чем во втором номере следующего месяца, публикуется общий рейтинг статей.
4. Автор лучшей статьи получает приз (каждый месяц разный, но достаточно ценный).
5. Лучшая статья месяца автоматически попадает 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, представивших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с представленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Электронные письма в конкурсе не участвуют.
3. Если вы присылали письма к каждому номеру месяца (но не более 1 на номер), все они будут участвовать 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: 03057 г. Киев-57, а/я 892/1, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».

Главный приз конкурса «Активно везучий читатель» за апрель 2000 г.

ВИДЕОКАРТА



XPRT 2000



Характеристики:

- ✓ графический процессор **ATI RAGE 128**
- ✓ 16 МБ видеопамяти
- ✓ интерфейс **AGP 2X**
- ✓ интегрированное аппаратное **DVD** для полноэкранного декодирования **MPEG-2**
- ✓ **TV** выход

Impression
COMPUTERS

Призы предоставлены компанией «Навигатор» и торговой маркой «impression».

Тел.: (044)241-9494

Наполеоновские планы Microsoft

Согласно сообщениям сотрудников Игродского Главпочтамта, крупная метакорпорация **Microsoft** намеревается взять под свой контроль ряд строительных фирм для постройки жилых районов Игродграда и консульства MS X-Box, последнее появится в нашем городе в следующем году.

Агент Ее Величества

Electronic Arts заключила соглашение со спецслужбами Игродграда для возведения нового здания, в котором будет расположен штаб службы внешней разведки. На должность начальника приглашен сам **Джеймс Бонд**. Рабочее название проекта — **World is Not Enough**, а расположится он будет в квартале 3D-Action. При постройке EA собирается использовать чертежи одного из лучших строений нашего города — **Quake III...**

На помощь Чипу и Дейлу

Ожидается новостройка и в Игродградском детском саду. На этот раз ваши дети придут на помощь веселым бурундукам **Чипу и Дейлу**, они станут восстанавливать **Машину Фейерверков**, взорвавшуюся в самом разгаре детского праздника. Как вы, наверное, догадались, новостройка будет выполнена в стиле *quest*, а трудится над ней известная компания **Walt Disney**. Рабочее название проекта — **Walt Disney World Quest: Magical Racing Tour**. Впервые он будет представлен на суд широкой публики на ежегодной выставке **E3** в Лос-Анджелесском филиале Игродграда.

Небесные герои

В недалеком будущем на границе кварталов 3D-shooter'ов и flight-симуляторов появится новая постройка — **Flying Heroes** от **TalonSoft**. В ней поселится четыре враждующих клана, выясняющих отношения с по-



мощью невиданных летательных аппаратов. Те, кто хочет узнать, как все это будет выглядеть, могут скачать полугорючий ролик с сайта <http://www.talosoft.com/products/flyingheroes-downloads.html>.

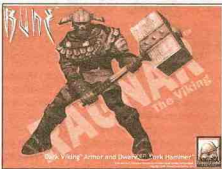
«Псы войны» ждут своего часа

Верховное агентство **Raven Software** собирается расширить сеть вербов-

ки наемников для участия в полицейских и военных операциях. Именно поэтому планируют завершить недавно вышедший проект **Soldier of Fortune**. Правда, по словам **Nathan McKenzie**, сейчас в космических доках **Raven Software** строятся межзвездные корабли **Star Trek: Voyager** и все силы сотрудников этой фирмы направлены на подготовку космической экспансии. Однако по завершению работ вербовка «диких гусей» будет возобновлена.

Из жизни викингов

Human Head Studios собирается выставить на **E3** заявленный еще в прошлом году экшн из жизни викингов — **Rune**. Для



тех, кто не помнит, игра повествует о приключениях юного викинга **Ragnar'a**. После шумного анонса никаких дополнительных сведений не было. И вот дело, кажется, близится к завершению. Те, кто до сих пор ждет релиза, могут обратиться по адресу http://www.humanhed.com/main_menu.htm и ознакомиться не только с положением дел на сегодняшний момент, но и посмотреть новые скриншоты

Магические новости

Компания **3DO** создала сайт, посвященный **Legends of Might and Magic** (<http://www.3do.com/products/pc/legends/>). На сегодня все желающие могут ознакомиться с двумя героями будущей эпопеи. **Crusader** — некий аналог паладина из 6 и 7 частей, владеет магией **Divine Magic**, мечом, алебардой, булавой и арбалетом. Способен носить кольчугу, а также кожаные и пластинчатые доспехи. **Warrior** — в рекомендациях не нуждается. Магией не владеет, зато способен носить любые виды брони и драться всеми доступными видами оружия.

На звезду

Также поступили новости от **Blizzard**. По окончании **Diablo 2** эта компания собирается приступить к работе над новым проектом, специально для которого был закуплен Monolith'овский движок **Lith Tech**, уже использующийся в данное время такими компаниями, как **Interplay** и **NWC**. Правда, дела у самой компании идут не столь хорошо. Недавно официально ста-

ло известно, что **Blizzard** покинули дизайнер **Stieg Hedlund** и 3D-аниматор **Bob Steele**, много сделавший для создания **Diablo 1 и 2**. Все они уходят в новую корпорацию **Full-On Amusement Company**, куда, помимо близордцев, направились не худшие сотрудники **Sega**, **Sony**, **Virgin Interactive** и **Maxis**. Так что, возможно, на небосклоне компьютерных игр скоро появится новая звезда.

Строятся!

Поклонников сетевых баталий, наверняка, порадует информация от **Id Software**. В данное время родоначальник 3D-шутеров усиленно трудится над **Mission Parck'a к Quake III: Arena**. Как многие из вас, наверное, помнят, **id** редко утруждала себя созданием всевозможных add-on'ов к своим шедеврам, предоставляя это другим, например, компаниям **Rogue**, **Ritual** или **Xatrix**. Но на этот раз все по-другому.

Итак, чем же нас порадует новая пристройка к зданию Кааки, возведенная руками самой **id**. Планируется, как минимум, три новых командных типа игры. Во-первых, **Ball Game** — очередная интерпретация **Quake-футбола**. Во-вторых, **Harvester** — в этом варианте вам придется собирать цветные шарики, выпадающие из тела убитого противника, и нести их к вражескому флагу. Далее **Obelisk** — у каждой команды на базе есть, облодающий определенным количеством энергии **Обелиск**. Когда его обстреливают, количество энергии уменьшается. Ваша задача — уничтожить **Обелиск** противника и защитить свой собственный.

Также обещают добавить некоторое количество рук, изменяющих тактико-технические характеристики игроков. **Doubler** действует как половинный квад, он временно удваивает убойную силу оружия. **Kamikaze** — это для самоубийц — уничтожает самого носителя и всех окружающих. И естественно, появится новое оружие: **Nailgun**, достоинства и недостатки пока неизвестны, **Chaingun** — довольно мощный пулемет, **Proximity Mines** — мины, взрывающиеся при приближении жертвы. Также обещано 8 темплейных и 4 дуэльных карты. Новое творение **id** впервые будет

представлено на **E3**.

Український Центр
ІНТЕРНЕТ

Погодинок:
0,15-0,35 у.о. за годину

Sun, Rise (3:00-9:00)
15,00 у.о. за 3 місяці

Home (18:00-24:00)
15,00 у.о. на місяць

Unlimited:

24 у.о.

ren. 220-81-70
227-20-44

http://www.uet.kiev.ua
e-mail: office@uet.kiev.ua

www.mycamp.com.ua

Это здание, выполненное в восточном стиле, обещает стать настоящим украшением квартала стратегий. Пока оно еще не закончено, но, тем не менее, вы можете войти и примерить древний шлем самурайских правителей Японии. Но слева настоятельно советуем вам прослушать лекцию нашего экскурсовода: он провел не одну ночь в беседах с мудрым старцем Сунь У и может рассказать много интересного о тактике и стратегии древних полководцев.

Николай
(Shorm) КРЕНТОВСКИЙ

SHOGUN TOTAL WAR

Сеун — предводитель самурайского сословия и по сути военный правитель страны. До 1192 года во главе Японии стоял император. Всего было три династии сеунов: Минамото (1192-1333 гг.), Асикага (1335-1573 гг.) и Токугава (1603-1867 гг.). Их власть была свергнута только во время революции Мэйдзи 1867-1868 гг.

Жанр: новое поколение стратегий
Разработчик: The Creative Assembly
Издатели: Electronic Arts, Dreamtime Interactive

Системные требования: Pentium II или выше, 32 MB оперативной памяти, DirectX совместимый 3D-Акселератор, 170 MB для установки

Дата выхода полной версии: весна 2000 года

Сайт игры: <http://www.totalwar.com>

Шестнадцатый век, средневековая Япония погружена в пучину междоусобных войн. Власть императора была ограничена еще в двенадцатом веке, когда после победы клана Минамото над кланом Тайра истинным правителем государства стала высшая самурайская знать, возглавляемая сегуном. Но и сеунат рухнул, страна распалась на множество обособленных провинций. Этот период непрерывных феодальных распри называют «эпохой враждующих областей». Столетиями страна не знала мирной жизни, столетиями длилась война самурайских кланов.



А между тем, первые европейцы уже ступили на японскую землю, принесли с собой огнестрельное оружие, новую религию и новые болезни...

Просто невероятно, каким образом столь колоритный эпизод истории до сих пор ускользал от вездесущих геймеров. Мы видели почти все: рыцарей и космодезантинов, орков и спецозовцев, зергов и протосов, всевозможных инопланетных монстров... Даже руски и викинги в последнее время появля-

ются на экранах наших мониторов. И только Восток, таинственный Восток завораживает, но держит на расстоянии. И вот, наконец, появилось **Shogun**, а вместе с ним — целое море восточной средневековой экзотики, и притом не в попсовом фривольном исполнении, а с заявкой на историческую достоверность. Почитаешь рекламные анонсы — глаза на лоб лезут. И хотя рекламе уже давно никто не верит, появившаяся демка — главный аргумент в защиту разработчиков.

А планы воистину грандиозные. Игра должна совместить в себе хорошо продуманную стратегию с экономической, политической, возможностями технологического роста, шпионажем и много чем еще. Первая мысль, которая меня посетила, — это невозможно! Но почему же? Были же две части Age of Empires, вышла замечательная стратегия Jeff Wayne's The War of the Worlds, действительно удачно комбинирующая тактический (RTS) и глобальный стратегический элементы. Согласен, графика не настолько прекрасна, как в Myth, но все же приличная. Так что ничего невозможного нет.

Сразу бросается в глаза, что создатели Shogun'a имеют большие амбиции. И стратегическая, и тактическая части проработаются очень серьезно. И в каждую, по замыслу разработчиков, играют как в самостоятельную игру. Во-первых, можно воевать и стандартно проходить фиксированные миссии, специально для этого режима игры приготовленные. Во-вторых, можно заниматься только руководством. И в-третьих, специально для гурманов — полная кампания, в которой есть и первое, и второе. Сейчас же в демке нам доступны только тренировочные миссии, среди которых три полноценных боя с врагом на открытой местности.

Играющий становится управляющим одной из провинций и испытывает на себе все прелести японского феодализма. Хотя, нет! Даже тут не все так просто: думать придется не за конкретного человека, а за весь его род. В этой стратегии нет типичетички беснующихся руководителей, пава каждого клана живет своей жизнью, растит сыновей, ста-

реет и рано или поздно умирает — в битве, во время эпидемии или от руки наемного убийцы, изредка и естественной смертью. Или, быть может, чтобы спасти честь семьи ему придется сделать харакири — да, заплакивать даже такой ход. А кто из сыновей возглавит клан после смерти отца? От этого будет зависеть очень многое...

«Война — основа основ для любого государства, дело жизни и смерти, дорога к процветанию или разорению. Поэтому ее надо познать в совершенстве. Всего существует пять факторов, способных повлиять на исход боевых действий: политика, погода, местность, командующий и доктрина. Под политической понимается стимул, кото-



рый заставляет людей жить в согласии со своим правителем и следовать за ним, несмотря ни на что, забыв про страх за собственную жизнь. Погода означает день и ночь, тепло и холод, дождливые и ясные дни, смену сезонов. Под местностью понимаются расстояние, легкость и трудность передвижения, хороший или плохой обзор. Командующий характеризуется следующими чертами характера: мудрость, искренность, щедрость, храбрость и строгость. Доктрина — организация армии, градация рангов среди офицеров, управление ресурсами, подвоз провианта и боеприпасов. Эти пять факторов должны быть известны любому генералу. Те, кто познают их, побеждают, остальные обречены на поражение. Поэтому при подготовке к войне, разработке планов тщательно изучите следу-



ющие семь элементов: какой правитель более способный и мудрый, какой командующий более талантлив, у какой армии есть превосходство в силе и расположении, в какой армии приказы и предписания выполняются лучше, какая армия сильнее, в какой армии более опытные офицеры и солдаты, в какой армии лучше награждают и справедливей наказывают.

При помощи этих семи принципов можно предсказать, какая сторона одержит победу, а какая будет разбита.

(Сунь У)

Анонсировано множество реальных исторических личностей, каждый со своими уникальными характеристиками. На поле боя (так, по крайней мере, нам обещают), одновременно смогут действовать до тысячи солдат. Дух захватывает от одного перечисления персонажей. Доверенные генералы, рядовые самураи, ниндзя (а значит, станут доступны диверсии, заказные убийства и

ет, какое место ему надо оборонять. В бою против полководцев, умеющих обороняться, противник не знает, где ему наступать».

(Сунь У)

Я не случайно так много цитирую. Пару слов об общедоступном искусственном интеллекте. Программисты клятвенно уверяют нас, что обучили воинов заветам мудреца Сунь У, записанным в военном трактате Сунь-цзы.

Полное название трактата «Сунь-цзы бин фа», что в переводе с китайского значит «Правила ведения войны мудреца Суня». Впервые европейцы познакомились с текстом «Сунь-цзы» в 1772 году, тогда француз Жозеф Амико опубликовал этот трактат в «Ученых записках» китайских миссионеров. Несмотря на то, что в странах Востока это произведение известно достаточно давно, лишь в 1972 году китайские ученые смогли определить его автора, им оказался мудрец Сунь У, живший во второй половине шестого века до нашей эры.

Кроме того, вражеские генералы способны самосовершенствоваться (уже в тренировочных боях все смогут в этом убедиться). Так и хочется спросить: что нам делать среди таких умников: сразу сдаваться или немного подождать ради приличия? Враги правильно выбирают цель для атаки, а лучники занимают высокие позиции для обеспечения преимущества в бою.

«Искусные воины всегда знали, как сделать себя неуязвимыми и в таком состоянии ждать, когда враг раскроется. Неуязвимость зависит от вас самих, так же как неуязвимость противника зависит только от него. Поэтому знания о том, как победить, не всегда тождественны победе».

Защищайтесь, если вы не можете одолеть врага, и нападайте, когда можете. При соотношении сил не в вашу пользу лучше защищаться, при наличии преимущества — нападать. Опытные солдаты прячутся так, словно закапываются под землю, а нападают так, словно сваливаются с небес».

(Сунь У)

Радует и тот факт, что разработчики перечисляют типичные ошибки, найденные ими в поведении реалтаймовых юнгов, и обещают, что в Shogun они их обязательно исправят. Теперь солдаты не будут меланхолично отстраняться от окружающего мира или застревать в лабиринтах коридоров и бродить из пункта А в пункт Б непредсказуемо-извращенными маршрутами, способными удивить любого иг-

рока. Более того, они иногда станут проявлять личную инициативу и даже игнорировать абсурдные приказы. Например, самурай откажется сражаться в одиночку против сотни вооруженных до зубов вражеских солдат. Экий вопиющий Зобил, видно, заветы Бусидо «...и пусть смерть твоя будет глупой и никчемной, но зато честь рода не пострадает».

У каждого солдата существует собственный приказ «Боевого духа» и «выпестованности»: если сильно припечет, среди войск возникнет паника. По тактике игра напоминает Sid Mayer's Gettysburg! и Warhammer: Dark Omen. Видевшие Shogun, и я в их числе, почти единодушно отмечают, что происходящее на экране сражение очень реально, будто вы смотрите на все глазами боевого генерала.

«Обычно управление большим количеством людей сложнее управления небольшой группой. Все дело — в организации. Командовать крупными силами не труднее, чем командовать несколькими солдатами. Вся сложность заключается в формации и сигналах».

Из-за суматохи и шума битва кажется хаотичной, но никакого хаоса не должно быть в ваших войсках. На поле боя все может казаться беспорядочным, но в вашем строю не должно быть и намека на беспорядок. Вот вам и рецепт от поражений».

(Сунь У)

Вот такая игра. Скажу честно, я давно не получал столько удовольствия от демки. Конечно, может случиться, что Shogun окажется просто чрезмерно раздутым мыльным пу-



зирем. Но уже сейчас видно, что игра будет, как минимум, красивой и хорошо озвученной и, конечно же, с прекрасной стратегической частью. Как по мне, у нее есть все шансы стать эталоном для стратегий нового поколения, стратегий XXI века.

Остается добавить лишь одно, что Shogun будет поддерживать большое количество мультиплеерных режимов игры и почти все виды соединений.



шпионаж), наемники из крестьян и иноземцев, осведомители, послы, торговцы, гейши (серьезно, предусмотрели и это), монахи-воины сохей, миссионеры из Европы и т. д. В демке представлены только копейщики, конница и лучники. Одни типы юнгов эффективны против других и проигрывают в борьбе с третьими. Так, копейщики хороши против конницы, а вот добраться до лучников им, увы, не удастся, их просто расстреляют стрелами. И без того нелепая жизнь осложняется замесами, неврозками и эпидемиями, крестьянскими восстаниями, пожарами и прочими «подарочками» судьбы.

«Обычно тому, кто первым выходит на поле боя, сражаться легче, чем тому, кто будет подготовлен бросаться в бой. Именно поэтому искусный воин заставляет врага сражаться там, где выгодно ему, а не противнику. Когда враг силен, изматывайте его, когда он слаб, заставьте его голодать, если он устал, вынуждайте его перемещаться. Появляйтесь там, куда он не может добраться, неожиданно перемещайтесь туда, где вас меньше всего ждут».

Вы можете пройти маршем тысячи ли и не утомить войска, потому что вы двигаетесь там, где нет врага. Чтобы наверняка захватить свою цель, атакуйте с той стороны, которую противник не защищает или не в силах защитить. Чтобы наверняка отбиться от любых атак, нужно обороняться в таком месте, куда враг не посмеет или не сможет нанести удар. В борьбе с полководцами, умеющими атаковать, противник не зна-

ЛИДЕР СНИЖАЕТ ЦЕНЫ ПЕРВЫЙ!

ИНТЕРНЕТ С КАРТОЧКАМИ IPKEY

0.59 0.58 УЕ В ЧАС ДНЕМ

0.24 УЕ В ЧАС НОЧЬЮ

238 8989

БЕСПЛАТНАЯ ДОСТАВКА КАРТОЧЕК IPKEY. ЗАКАЗ www.azbooka.com И ПО ТЕЛЕФОНУ

Кузница — еще одна новостройка нашего города. Здесь вы сможете узнать, как куются мечи настоящих Героев, в чем секрет BFG, на каком топливе работают harvest'ery и в чем тайна брони Аватара. Сегодня состоится ваше первое знакомство с кузнецом. А в будущем, возможно, он даже откроет вам секрет мифрила.

ЗА ВСЕ В ОТВЕТЕ

Сергей ТОЛОКУНСКИЙ

sergt@mycomp.com.ua

Вы собираетесь купить новый компьютер и использовать его в качестве игрового посадочного места? Или же ваша старая машина стала тормозить на всех последних играх? В любом случае, прежде чем покупать, выбрать конфигурацию или же проводить апгрейд, нужно четко понимать, за что отвечают разные модули в игровом компьютере. Об этом и поговорим.

Формирование 3D сцены

Прежде, чем разложить по полочкам функции процессора, видеокарты, оперативной памяти, стоит разобраться, каким образом происходит формирование трехмерной сцены в играх.

Задача, которая ставится перед создателями любой стрелялки/пелатки/убивалки, выглядит примерно так — есть некоторое количество трехмерных объектов (монстров, товарищей по оружию, элементов интерьера и т.п.), которые необходимо правильно нарисовать на экране компьютера и заставить плавно передвигаться. Кроме того, персонажей игры желательно наделять продвинутым искусственным интеллектом.

Итак, рассмотрим объект, который должен находиться на экране. В любой современной игре рабочая модель идет именно с трехмерными моделями, а не со сплайтами (о различиях между этими двумя технологиями мы уже писали). Как же описывается такая модель?

Упрощенно формирование трехмерной модели можно представить так. Сначала вся поверхность объекта разбивается на треугольники — полигоны (в принципе, можно использовать и более сложные полигоны, например, параллелограммы или шестигранники, но треугольники являются оптимальным вариантом). Далее на поверхности объекта выбираются точки, которые будут вершинами треугольников. Чем больше полигонов будет использовано, тем более точно будет описан трехмерный объект.

Готовые каркошные модели помещают в сцену, задавая их взаимное расположение относительно точки наблюдения. После чего выполняется довольно сложная процедура удаления невидимых частей, то есть тех объектов, которые будут полностью или частично закрыты другими. Зачем же bother'оваться те участки сцены, которые все равно не видны?

Затем на каждый треугольник «натягивается» текстура — обычное изображение, которое конкретизирует внешний вид нашего объекта. Скажем, на модель растущего дерева накладывается изображение коры, на инопланетного монстра — заливкой какой-то

газированной зеленой кожи, на кирпичную стену — изображение кирпичной же стены. В современных играх на один и тот же треугольник часто накладывают несколько текстур. Это позволяет достичь эффекта полупрозрачности, задать освещенность, наложить тени и т.п. После этого могут выполняться дополнительные преобразования — сглаживание стыков текстур, имитация объемности и т.д.

Теперь наступает черед одной из самых сложных процедур — расчета освещения и наложения тени. Этот шаг очень важен. Помните, как красиво смотрятся выстрелы в Quake или, скажем, в Forsaken — ракета или лазерный луч освещают все на своем пути. Существует два способа моделирования световых эффектов — честный и нечестный $\odot$. Нечестный заключается в том, что для каждого объекта изначально задаются специальные карты освещенности, которые определяют, как объект будет реагировать на источник света. Этот способ требует сравнительно мало вычислительных ресурсов, но дает не очень реалистичные результаты — объекты выглядят подчас неестественно. Второй, честный, подразумевает полный просчет всех источников света, находящихся в сцене, и определение влияния каждого из них на объекты. Для таких вычислений в реальном времени никакого Целлерона не хватит, поэтому до недавнего времени разработчики игр в основном пользовались картами освещенности.

Когда все объекты помещены в сцену, текстуры наложены и свет рассчитан, выполняется трансформация трехмерных координат в экранные двумерные. Это тоже непростой этап, и на него уходит много времени. Но без него — никуда. Наконец, производится окончательная обработка экранного, плоского изображения, которое подразумевает сглаживание наклонных линий, гамма-коррекцию и некоторые другие эффекты.

Сразу оговорюсь, что описал я процесс формирования сцены немного упрощенно, опустив некоторые детали. Профессиональные геймеры, 3D-дизайнеры и прочие великие посвященные, не придирайтесь к мелочам, ведь для нас главное — прояснить сам принцип.

Между процессором и видеокартой

Давным-давно, во времена DOOM'a и F-19, всей работой по формированию трехмерной сцены занимался центральный процессор. Видеокарте отводилась весьма скромная роль — она должна была всего лишь успевать выводить на экран то, что «носит» процессор. Конечно же, ни о каких сложных эффектах не могло быть и речи — тут успеть хотя бы врага кое-как нарисовать.

Перелом наступил несколько лет назад, когда фирма 3dfx показала миру игровой 3D-ускоритель Voodoo, перевернув всю концепцию трехмерной графики в играх. Все же реально просто — секрет заключался в том, что львиную долю вычислений брал на себя ускоритель, высвобождая тем самым ресурсы центрального процессора. И пошло-поехало: 3D-акселераторы один за другим посыпались на головы ошарашенных геймеров. Riva, Rage, Savage, Voodoo...

Теперь чипы, установленные в видеокартах, по сложности устройства практически не уступают центральным процессорам. А если учесть, что они специально проектируются для обработки графики, то нет ничего удивительного в том, что данные ими обрабатываются во много раз быстрее. Формирование полигонов, наложение текстур, различные преобразования, расчет освещенности — вот далеко не полный перечень задач, которые выполняет графический акселератор. Процессору остается лишь следить за ходом действия.

Освободившись вычислительные ресурсы можно использовать для улучшения искусственного интеллекта противников, сложного моделирования гравитационных эффектов, погоды и т.п. Стало бы, чем мощнее будет выпускаться видеоадаптеры, тем умнее будут монстры в играх (это было лирическое отступление $\odot$).

Дополнительные инструкции

«Раз видеокарта выполняет такие сложные вычисления, а процессор этим делом лишь управляет, то зачем нужны ему дополнительные инструкции 3DNow! или SSE?» — спросите вы,

прочитав предыдущий раздел. Нужны, особенно процессором AMD K6-2 и K6-III.

Не думайте, что процессор греется на солнышке, пока акселератор в поте лица обрабатывает графику. Процессоры работы хватает и в играх, причем в основном оно связано с выполнением операций с плавающей точкой (дробных, не целочисленных). К сожалению, у любимых народом K6-2 и K6-III блок математических операций выполнен довольно слабо — процессоры Intel обгоняют их «по полной программе». А вот блок команд 3DNow! спасает положение — он работает довольно быстро и открывает широкие возможности по обработке больших объемов данных. Причем, в отличие от MMX, 3DNow! рассчитан на число с плавающей точкой. Поэтому многие разработчики перекладывают основную тяжесть вычислений именно на него, что позволяет добиться существенного роста производительности (оптимизированная версия Quake II бежит раза в полтора быстрее обычной).

Математический модуль процессоров Intel традиционно выполнен на высоком уровне, поэтому здесь выигрыш, по сравнению с аналогичными 3DNow! инструкциями SSE, не столь велик. Но он есть, и пренебрегать этим фактором не стоит.

AGP, память и текстуры

Подполаживая большинство современных видеокарт поддерживает спецификацию AGP (Accelerated Graphics Port — ускоренный графический порт). Этот стандарт разрабатывался специально для графических адаптеров (никакое другое устройство в разъем AGP вставить нельзя) и дает возможность обмениваться данными гораздо быстрее, чем по стандартной шине PCI. Кроме того, AGP видеокарты могут использовать часть оперативной памяти для хранения своих данных.

Разберемся. На борту 3d-ускорителя на-

ходится его собственная, никому другому не подвластная, видеопамять. В ней он хранит кадровой буфер, текстуры и другие данные. Объем видеопамяти может быть разным — в новых картах ставят обычно 16 или 32 МБ. Более старые модели довольно часто имеют 4-8 МБ памяти.

Больше всего места в памяти занимают текстуры. Мало того, что в последних играх используют текстуры высокого разрешения, так еще и на один и тот же объект накладывают разные, в зависимости от того, как далеко он находится от точки наблюдения. Если близко — значит, нужна большая текстура, иначе изображение будет выглядеть набором цветных квадратиков. Когда же объект далеко, то нет смысла возиться с большими текстурами, можно использовать меньшие.

Думается, для большинства игр на сегодня вполне достаточно 16 МБ видеопамяти. А 32 МБ должно хватить вообще с головой. И все же, что происходит, когда видеопамять полностью занята и данные в нее не помещаются? В этом случае вступает в действие механизм AGP, и видеоадаптер резервирует для себя часть основной памяти. Данные при этом гоняются туда-сюда по AGP.

В этом случае общее замедление неизбежно. Во-первых, передача информации по AGP требует времени. Во-вторых, основная память работает медленнее, чем видеопамять. В-третьих, не все чипсеты видеоконтроллеров одинаково быстро работают с памятью — чипсеты VIA традиционно отстают от Intel'овских. Так что, выбирая видеокарту, старайтесь взять хотя бы 16 МБ модель.

Еще хуже обстоит дело с интегрированными чипсетами вроде Intel 810. Этот чипсет содержит встроенный видеоадаптер, который не имеет своей видеопамяти (просто, еще версия с 4 МБ для Z-буфера). Поэтому все данные

хранятся в основной памяти, соответственно, и скорость работы оставляет желать лучшего.

Есть еще один нюанс. Новые чипсеты (VIA Apollo 133A, Intel 820) и большинство последних видеокарт поддерживают AGP 4x, только есть ли от этого реальный выигрыш в производительности? Ответ — почти никакого. Режимы AGP 1x, 2x и 4x различаются количеством информации, которая передается по шине AGP за такт: в AGP 1x — одно слово, в 2x — два, соответственно, в 4x — четыре. Ясно, что, если видеопамяти хватает, шина AGP загружается слабо, и скорость передачи данных по ней не очень-то влияет на общую скорость. Результаты различных тестирований показывают, что реальный выигрыш от режима AGP 4x очень невелик, потому и мы будем считать, что для игрового компьютеров большой разницы между AGP 2x и AGP 4x нет.

Жесткий диск и CD-ROM

О винте и сидеке стоит сказать лишь «для галочки». Конечно, чем быстрее CD-ROM, тем быстрее будет загружаться (но не работать!) игра. Впрочем, за скоростью можно особо не гнаться — системы кэширования и упреждающего чтения в Windows знают свое дело.

Что сказать о жестком диске? Если уж началось свингит, то, каким бы быстрым ни был винт, играть будет уже невозможно (разве что вы — фанат пошлых стратегий ☹).

И прочая, прочая

Еще есть звуковая карта. О ней речь пойдет как-нибудь в следующий раз — эта тема заслуживает отдельного рассмотрения и отдельного специалиста, в качестве которого мы пригласим, наверное, Имеющего Уши из «Моего Компьютера». За сим прощаемся, если есть вопросы или пожелания — пишите, мой e-mail указан рядом с фамилией. Высоким вам FPS!

Итоги конкурса «Лучшая статья»

Да возрадуются все наши читатели и авторы. Ибо мы (в смысле редакция), наконец, собрались с духом и поделили итоги конкурса «Лучшая статья» за первый квартал этого года. Итак, на первом месте в январе оказался **Николай Крентовский** со своей статьей, посвященной Quake III. В феврале победителем стал **Том (DOC) Кертин** — с поучительным материалом о конфигах к неизменно популярному Quake. Ну, а в марте паль-

ма первенства перешла в руки **Славы Майданек** — автора увлекательного повествования об удивительной игре NCH.

Вручение призов как нашим замечательным авторам, так и победителям в конкурсе «Активный Везучий Читатель» состоится после финальных игр по StarCraft в одном из игровых клубов города. В каком именно, пока неизвестно. Следите за публикациями в нашей газете!

ЛУЧШАЯ ПОКУПКА В АПРЕЛЕ



Компьютеры brand-name по доступным ценам

Acer

www.acer.com

AcerPower SE C468MT/64 - 5340 грн.
Процессор Intel® Celeron™ 468MT
Оперативная память 64MB SDRAM PC-100
Интегрированный 3D ускоритель с поддержкой AGP 2x. Видеопамять до 6MB (технология UMA).
Интегрированный 3D аудиоадаптер шины PCI
Жесткий диск 8,4Гб, флоппи-диск-двояк 3.5"
40x скоростной привод CD-ROM
Программное обеспечение: Microsoft® 98 Russian
Монитор Acer с диагональю 15" 1024x768/85Гц

BMS Trading
ДИСТРИБУТОРСКАЯ КОМПАНИЯ

(044) 560-7271, 564-9039, 564-9083
off@bmsr.kiev.ua www.bms.com.ua

DTK Computer

www.dtkcomputer.com

DTK BookPC-2000/C500/64 - 4300 грн.
Процессор Intel® Celeron™ 500MHz
Оперативная память 64MB SDRAM PC-100
Чипсет Intel® 810e с поддержкой 3D видео на шине AGP, интегрированный аудиоадаптер
Жесткий диск 4,3Гб, флоппи-диск-двояк 3.5"
40x скоростной привод CD-ROM
AMD-модем 56K V.90, сетевой адаптер 10/100Mb
Программное обеспечение: Microsoft® 98 Russian
Монитор DTK с диагональю 15" 1024x768/85Гц

BMS TRADING — АВТОРИЗОВАННЫЙ ДИСТРИБУТОР: ACER, BASF, CANON, DTK COMPUTER, FUJITSU, HP, MGE, PANASONIC, SONY, TDK.
Розничная торговля в Киеве: Супермаркет электроники "Триумфальная Арка" - ул. Горького, 165, тел. 252-8028
Представительства и дилеры в 24 городах Украины.

ВОЗМОЖНЫ
ИЗМЕНЕНИЯ
БАЗОВЫХ
КОНФИГУРАЦИЙ

БОЛЕЕ 1000
НАИМЕНОВАНИЙ
ПРОДУКЦИИ
НА СКЛАДЕ И
В МАГАЗИНЕ

Лучшие цены! Диск-мастер Microsoft® 95A PC - 110 грн. Диск-мастер Microsoft® 98 SE - 100 грн. Диск-мастер Microsoft® 98 Russian - 100 грн. Диск-мастер Microsoft® 98 Russian - 100 грн.

Окончания постройки этого здания мы ждали долго. Но все когда-нибудь заканчивается, и вот мы представляем вам Боба — нового жителя нашего города. Несмотря на маленький рост и крайне несерьезную внешность, он однажды уже спас мир. Правда, даже после той «эпистолы», которую провел Бобби, на этажах и коридорах этого здания шляется еще много негодяев. Если силы Тьмы вам так же ненавистны, как и нашему маленькому херувиму, — заходите и вступайте в бой.

Владимир ШЕЙКО

MESSIAH



Разработчик: Shiny Entertainment
Издатель: Interplay

Системные требования: минимальные — PII-266 МГц, 32 МБ RAM, 8 МБ акселератор, желательно — PII-400 МГц, 64 МБ RAM, 16 МБ акселератор, ~700 МБ HDD.

Давайте все вместе посочувствуем игровой индустрии. Разнообразие жанров, новые графические стандарты и технологии — все это уже не удовлетворяет иг-



ровых разработчиков. Они, бедные, мучаются в безнадёжных попытках создать что-нибудь отличное от других, оригинальное и неповторимое. Последние пару лет мы в основном получаем обновление старых идей, забавливо упрятыные в новую привлекательную упаковку. Лишь некоторые компании не поддаются на модные веяния и на заманчивое слово «клон», а работают по-честному. Иногда игровая общественность холодно принимает

новый продукт, отвергая его лишь потому, что он не похож на признанные жанровые образцы — дескать, хорошо, да только уж совсем необычно. Другие же новинки, наоборот, становятся хитами, совершают перевороты в своем жанре, получают заслуженное признание публики. Так что пора революций вряд ли когда-нибудь кончится.

Shiny Entertainment и **Interplay**, наоборот, тоже так считают. Их новая игра **Messiah** — вполне весомое тому подтверждение. До революции в игровом мире она, может, и не достигала, зато в звании по-настоящему нестандартно-

го и интересного продукта ей отказать трудно. Итак...

«Не могу никак успокоиться. Глобет меня сомнение — справится ли он? Ведь не каждый день такой маленький ангелочек, как Боб отправляется спасать мир. Может, мне не стоило его посылать туда? Но я так устал от этого погрязшего в грехах мира! Кто-то ведь должен его спасти! Я посылал многих на Землю, но ни сила, ни ум, ни красота не смогли победить зло. Что же сможет изменить Боб — такой наивный и беззащитный? Хотя, вдруг именно ему удастся то, что не удавалось другим?»...

Цель новоявленного Мессии

Итак, нам в очередной раз предстоит спасти мир. Это не ново. Правда, делать это нужно, используя ангела. И это уже было: достаточно вспомнить Requiem: Avenging Angel. Вопрос лишь в том, КАК это было (думаю, для многих не секрет, что Requiem не относится к числу самых удачных игр). В отличие от небритого вышибалы с автоматом, непостижимым образом представившим в этой игре небесное воинство, наш ангелок — совсем дитя, никогда в руках оружия тяжелее райских плодов не державшее. Звать его Боб, и главным его оружием является умение вселяться в ЛЮБОГО персонажа, встреченного по ходу игры, и выполнять всю грязную работу чужими руками. Мальчик просто прелесть — наблюдая, как это Божие создание с милыми кудряшками и нижним бельем системы «платформер» неуклюже бегает по технологичным залам подшего мира, нельзя не улыбаться. Этот топот коротеньких толстых ножек, детский голосок, сетующий на дверь, которая не хочет открываться, забавное ползание на четвереньках... Вот только поступки этого ангелочка подчас будут далеко не райскими.

Этот новоявленный Мессия действительно может вселяться в любое создание, после чего он получает полный контроль над телом этого несчастного. Сам процесс вселения довольно прост — нужно всего лишь прыгнуть на потенциальную жертву. А как к этому отнесутся окружающие — это уже отдельный вопрос. Если реакция нейтральных персонажей — вроде электросварщика, техника или ученого — ставших свидетелями этого чуда, будет довольно спокойной (боль-

шие глаза и фразы типа «What the hell are you?» — «Какого черта, кто ты такой?» не в счет), то охранники и прочие враждебные особи тут же откроют огонь и за секунду изрешетят вас. Я, например, частенько без особой нужды развлекался, перепрыгивая из одного тела в другое, бдителю следя за тем, чтобы никто не заметил этого. Занятное, скажу вам, времяпрепровождение. ☺

Всего в игре насчитывается более 280 персонажей, пригодных для вселения. Очень часто проникновение в следующую часть уровня может быть совершенно лишь определенным персонажем (например,



включать механизмы может техник, а проникать в опасные зоны — рабочий в антирадиационном костюме). Вообще-то, искусство овладеть чьим бы то ни было телом довольно простое, но на высшем уровне сложности входить в него можно будет только через спину ☹.

Фамилия, имя, отчество

Messiah относится к жанру action/adventure от третьего лица, хотя есть и возможность переключения в первое — это полезно, когда необходимо присмотреться к деталям интерьера или оценить силы противника. Если вы находитесь в теле охранника или воина, вам доступно аж 4 режима приближения. С их помощью можно «снимать» врагов, не привлекая всеобщего внимания.

Action-составляющая довольно интенсивная, но ее не следует понимать буквально — настоящая перестрелка почти всегда заканчивается смертью Боба. Если в комнате несколько врагов, и вы прямо на глазах у них в кого-



нибуйд вселелись, делайте так: после смерти текущего тела быстрехонько вселяйтесь в следующее, и так далее. Благодаря этому враги перестреляют друг друга, а вы отделаетесь лишь незначительным ущербом. Каждый персонаж может использовать почти все имеющиеся виды вооружения (кстати, довольно любопытные), но тащить за собой одновременно несколько «стволов»



нельзя: придется делать выбор. Дефицита боеприпасов, как правило, не ощущается — их можно найти, взорвав ящики с изображением боеголовок. Элементы же adventure почти всегда сводятся к тому, чтобы нажать какую-то кнопку для поднятия платформы или открытия двери — словом, квестовые загадки не очень сложные. Однако я никак не мог добраться до выключателя, открывающего дверь, — для этого нужно было наполнить какой-то бак топливом. Угадаете, какий? Не бензином, не керосином, а, как ни странно, человеческими телами. Я сбросил в гигантские жернова трех ни в чем не повинных ученых, после чего спокойно потопал к заветной дверице. М-да, с кем поведешься...

Еще одна полезная способность Боба связана с его миниатюрными крыльшками. Конечно, далеко с их помощью он не залетит, но для преодоления каких-то ям или препятствий они вполне годятся. Это чуть ли не единственный способ забраться на уступы или бочки, доступ к которым обычными средствами невозможен. Кроме того, Боб может падать с какой угодно высоты — несколько взмохов крыльшек существенно приотрывает падение, и ангелок останется невредимым.

Периодически Создатель дает ценные указания своему подопечному, которые, впрочем, довольно бесполезны, но поэтичны.

Кстати, даже на минимальном уровне сложности необходимо демонстрировать довольно нестандартное мышление, потому как Messiah — игра непростая, иногда даже раздражающая чрезмерной сложностью прохождения отдельных участков. Иллюзия свободного передвижения по уровню часто превращается в мучительный поиск какой-то дырки или очередного тела.

Несколько раз придется не побрезговать вселиться в крыс, чтобы проникнуть в трубу или пролезть под лазерными лучами.

Как правило, доступ к участкам уровня блокируется после того, как вы их прошли, из чего делаем вывод, что Messiah — линейная игра. Но все эти неувязки блекнут перед отличной графикой и интересным геймплеем. Еще одна претензия: Messiah немножко коротковат, во всяком случае он проигрывается на одном дыхании.

Сложность заключается также в чрезвычайной уязвимости персонажей. Парочка выстрелов может запросто изгнать Боба из нагретого тела, а потом и его самого отправить в космос ☹. Индикатор жизни для каждого свой — для Боба и его «транспорта», причем, если последний погибает, ангелок преспокойно продолжает свой путь (хотя, как правило, это длится недолго), на высшем же уровне сложности в подобных случаях погибает обоим.

Мир, в котором мы живем

Первый взгляд на игру вызывает чувство удивления, которое переходит в восхищение, которое опять сменяется удивлением, но уже несколько другого сорта. Почему? Объясняю.

Messiah построен на собственном движении, очень навороченном и паначалу вызывающем уважение. Как зачарованный смотрел я на неземную красоту окружающего мира, который блистал всеми красками радуги, отличными спецэффектами, красивой анимацией персонажей и просто до умопомрачения реалистичными отгymi и взрывами. Но этот движок имеет некоторые неприятные особенности, которые иногда ощутимо проявляются во время игры. Первое — это технология формирования фигур. Уж не знаю, зачем разработчики затевали все это, но на практике она проявляет себя не лучшим образом. Дело вот в чем: каждую секунду программа просчитывает общую производительность движка и частоту смены кадров (frame rate), и если эти показатели опускаются ниже допустимых пределов, количество полигонов на фигурах автоматически уменьшается. Конечно, теоретически эта технология обещала прекрасные результаты, но на практике все эти подсчеты и анализы тормозят



работу и без того очень требовательного движка (особенно это касается батальных сцен). Во время вселения экран наполняется всеческими спецэффектами, и скорость смены кадров на совсем не слабой машине может упасть до 3-5 кадров в секунду. Если же вы ввязались в драку, вся эта хваленая пиротехника в конечном счете приводит к тому, что на врагов тут же начи-

нает меняться количество полигонов, и фигуры начинают как-то странно преобразовываться. Еще одно замечание — качество теней. Бессовестные разработчики, как вы могли сделать тень, состоящую всего лишь из какого-нибудь десятка плоскостей?!

Словом, для нормальной игры вам понадобится довольно мощный компьютер с соответствующим акселератором, иначе — никакого удовольствия. Кроме того, раздражает и большое количество багов, которые за три (!) года разработки игры авторы поленились убрать. Впрочем, обо всем этом можно забыть, поддавшись очарованию удивительной красоты игры. Движок в некоторой мере поддерживает такие технологии, как motion blur (смазывание контуров объектов при быстром движении) и bump mapping (метод наложения рельефных текстур). Почему в некоторой мере? Потому что результаты этого не слишком явные: контуры смазываются лишь у источников света и некоторых моделей персонажей, а рельефные текстуры видны лишь



тогда, когда свет на них падает под углом. Но и то, что есть, выглядит неплохо.

Звуковая часть игры — под стать графике. Быстрая, ритмичная музыка преследует вас на протяжении всего действия, звуковые эффекты выполнены на высоком уровне: выстрелы, крики, шум, топот бобовских ножек, хлопанье крыльев, взрывы — все сделано абсолютно достоверно.

Право называться Мессией

В эту игру стоит сыграть все — уже хотя бы для того, чтобы увидеть уровень реализации столь необычного замысла.

Отбери у игры симулятор ангелочка — и она превратится в батальный клон Tomb Raider с футуристическим уклоном; отбери искусство вселения — получишь непонятно что, какая-то абсурдная аркада для мыльчиков-самобий. Лишенная великопленной графики, игра станет скучной и неинтересной. Вместе же все эти составляющие объединяются в незаурядном творении, подкупающем своей оригинальной атмосферой. Стоит лишь войти во вкус, и тораторы от игры будет очень сложно.

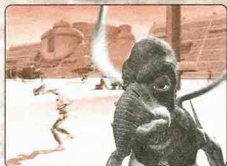
...«А паренек-то оказался совсем не промах, быстро понял, на чем держится этот мир!»...

Стоило поближе подъехать к новостройке, и у всех появилось ощущение, что нас в прямом смысле слова собираются бросить в огромный муравейник — повсюду копошились разноцветные существа членистого наружного, очень озабоченные и очень серьезные.

— Не бойтесь, — успокоил нас экскурсовод, — это всего лишь очередной проект Lucas Arts. Самих строителей, привлекают дешевую рабочую силу. Впрочем, каски придется все-таки надеть: работающих здесь роботов столько, что за ними трудно уследить, а с сообразительностью у них малость туговато.

STAR WARS PIT DROIDS

Науке неведомо, остались ли на Земле люди, которые не знают, что такое Звездные войны. Скорее всего, таковых в природе больше нет. Даже представители младших поколений, уже не заставшие повальную моду на значительные фильмы Джорджа Лукаса, наверняка сталкивались хоть с одной из пространного ряда разножанровых игр, объединенных под



знаменем сюжета «звездного» сериала компаний Lucas Arts. Прошлым летом мне пришлось подряд описать три игры, созданные по мотивам последней видеосерии «Эпизод 1». Именно тогда, поставив точку в последней статье, мечтательно подумалось: «Наконец-то ВСЕ...». Но нет. Не таков Lucas Arts, чтобы останавливаться на достигнутом. Видимо, в процессе подготовки материалов к электронной энциклопедии по «Звездным Войнам» в сюжете были обнаружены существа, коим подобно воздать должный почет и уважение, придумать родословную до седьмого колена и сделать отдельную игру, в которой их подвиги должным образом были бы воспиты.

Как ни прискорбно, но Времена Больших Подвигов Настоящих Героев остались позади. Им на смену пришли времена Серой Массы. Поэтому в новой игре вам не встретится ни Оби-Ван Кеноби, ни королева Амидала, ни зловещий Дарт Вейдер. Существо, с которым вам на первых порах придется иметь дело — всего-навсего торговец (впрочем, чем не культовая фигура современности?). Зовут его Ватто. Хитрость и жад-

Богдана КОЗАЧЕНКО

ность этого торговца известны всем, ведь именно у него в лавке работал будущий Дарт Вейдер, а те времена еще славный шестилетний мальчик с ясными глазами. Кто бы мог подумать, что он вырастет таким мрачным... Впрочем, у Ватто здесь закусилась роль. Главная же отведена огромной массе роботов-дроидов. Их действительно ОЧЕНЬ много, но назвать их толпу серой не получится по одной простой причине: дроиды — разноцветные.

Наступило время радоваться любителям всяких леммингов, сундуков Пандоры и прочих загадочных предметов и существ. На этот раз перед вами puzzle, именуемый **Star Wars: Pit Droids**, или «Роболомки» от Lucas Learning.

Как и следовало бы ожидать, главная цель тайдорисанного купца Ватто заключается в том, чтобы как можно крепче вас озадачить. Он прилетел из какой-то периферийной планетки для того, чтобы распродать здесь (на планете Татуин) огромный груз роботов, с трудом уместившийся на нескольких кораблях. В связи с тем, что ни в каком космопорте не хватит места для такого количества живого груза, Ватто приходит к старому, как мир, выводу: чтобы робота приносила удовольствие, пусть ее делает кто-нибудь другой. Что подоплесть, таков этот мир — этим «другими», конечно же, будете вы.



Итак, вам предстоит нелегкая задача, по уровню сложности соответствующая работе единственной воспитательницы в ясельной группе из тысячи с лишним детей. Смешные и бесконечно бестолковые роботы-дроиды копошатся в специально отведенных для них ангарах, даже там умудряясь находить неприятные приложения на свою голову.



Вложенные в дроидов создателем зачатки разума и эмоций используются ими крайне неумело. Собираясь, скажем, отнести лестницу из кладовой в ангар, они обязательно забывают свернуть в нужном направлении по той простой причине, что вы им не сказали, где именно нужно сворачивать. Невозможно себе представить, что из такого похода получится: дроид идет себе и идет, сбивая по дороге других дроидов, которым тоже не сказали, куда свернуть, пока не ударяется в стену. В итоге лестница лежит на полу, а рядом с ней мирно отдыхает глупый робот... Понятно, что упрямиться со столь многочисленной и столь несообразительной командой будет непорочно. Придется здорово повозиться, выгружая роботов из космического корабля в транспорт, из транспорта — в магазин, и так далее до самой Арены, конечной цели их путешествия. Для тех, кто забыл, зачем им нужно на Арену, напомним эту удивительную историю: оказывается, кому-то пришлось в голову, что эти маленькие роботы успешно справятся с техобслуживанием гоночных машин, предназна-



ченных для праздничных соревнований. Н-да, могу себе представить, что они там надеются. Хотя, быть может, при виде скоростных аппаратов дроиды внезапно страшного умеют, и тогда во всей Вселенной нет равных им специалистов по ремонту...

Итак, в давние, давние времена, в одной далекой, далекой галактике по-прежнему углубают в открытый космос ленты желтого текста. И правильно: смена заставки была бы просто непедагогичной. Затем открывается парадный фасад этой, равно как и всякой прочей игры — мультик. Он удивительно хорош; впрочем, ничего другого ждать не приходится, это ведь вам не где-нибудь, а сам Lucas Arts! Порхающий по арене Батто в общих чертах опишет ситуацию, сообщив напоследок о том, что невыполнение задания заставит его сильно расстроиться. Следующая затем заставка игры не только красива, но и чрезвычайно трогательно: сидящие в задумчивых позах дроиды играют во что-то вроде шахмат — ни дать ни взять интеллектуалы! Как жестоко потом придется обмануться...

В этой игре три уровня сложности (легкий-средний-тяжелый), а также девять локаций, в каждой из которых вам придется пережить массу волнующих мгновений. Называются они *Транспорт*, *Магазин Батто*, *Мос Эста*, *Логово Джамбы*, *Салка Батто*, *Рынок Мос Эста*, *Ангар Арены*, *Врата Арены*, и, наконец, сама *Арена*. В каждой локации есть не меньше трех «эпизодов», возрастающих по степени сложности. Проходить игру придется в строгой последовательности — не выполните свою миссию в Магазине Батто, в Мос Эсту (не говоря уже о свалке), вас ни за что не пустят на Арену.

Красные, желтые, зеленые и голубые роботы, направляясь из точки А в точку В, не отягачены такой мелочью, как правильный выбор направления. Идут себе и идут, задумавшись, пока не встретятся с шероховатой ро-

згадочные объекты, окружающие роботов (а иногда преграждающие их нелегкий путь), далеко не всегда можно назвать домами. Но нарисованы эти сооружения слишком хорошо для того, чтобы не испытывать сожалений о неинтерактивности back-



ground'a. И не нужно мне объяснять, что это не RPG и даже не квест: я само это прекрасное зноу. Ну как было рисовать эти домики такими привлекательными? Хотя, во избежание соблазнов их можно убрать, воспользовавшись кнопкой в нижнем левом углу экрана, и тогда на месте таинственных сооружений останутся только серые провалы. Там же можно включить или выключить клетку (обычные, шестиугольные и т.д.), нарисованные на полу — избавившись от них картинка становится совсем похожей на пейзаж, но задача игрока в несколько раз усложняется.

Помимо пропастей и стенок, дроиды могут наступить на вертикальные вентиляторы, которые выбрасывают их чуть ли не в открытый космос, тем самым безнадёжно портя корпус. Найти среди кучи таких вентиляторов хоть один неагрессивный — тоже задача не из легких. Хорошо еще, что после каждой миссии вы можете нажать кнопку «начать заново», чтобы попробовать найти более удачное решение. Иногда перед тем, как отправить дроидов в транспорт, их нужно перекарсить в другой цвет, заставляя пройти по обрызганной краской. Некоторые препятствия на их пути устранимые сами собой, а некоторые — нет, и ваша задача — найти правильный путь. Бывает так: пропуская точка В окружена стеной, одолеть которую можно только в том случае, если первый дроид наступит на определенную кнопку. Количество доступных вам стрелочек, направляющих движение роботов, может быть большим, чем нужно, но меньше необходимого их не бывает. Если из 48 дроидов все 48 попадают в точку В, значит, миссия пройдена «отлично».

Звуковое оформление игры великолепно: аудиоролики довольно много, и они, как ни странно, не приедаются. Это настоящая танцевальная музыка для маленьких роботов, которые движутся на зависть легко и свобод-

но, прилипаясь на каждом шагу — согласованность их забавной походки с легкими ритмичными телами и глаз, и слух.

Многих позабавит нестандартное решение интерфейса этой игры. Здесь вам не удастся вызвать окно с опциями и с заветной кнопкой «выход» или выйти из игры при помощи привычного Esc. Вместо этого вам придется стрелкой «вправо» и «влево». Допустим для такого решения вопроса несложно, стоит лишь вспомнить об играющих в шахматы дроидах, которые сидят посреди арены, заполненной всеческими интересными предметами — так и тянет осмотреться. Вот тут-то и возникают по очереди «Опции», «Игра», «Создать головоломку», «Выбор головоломки» и «Выход». Отрегулировать в игре можно все: музыку, эффекты, голос, автоскроллинг, начало «миссии» в паузе, счетчик и рекорды. Выбирая головоломку, можно задать случайный выбор, то есть оставить это трудное дело на совести компьютера. Даже кнопка «выход» оформлена не так, как у всех: подбираться к заветному слову, вы видите робота, который везет себя от возмущения машет ручками, отрицательно трясет, наконец, топает ногой от избытка чувств, уговаривая вас не делать ЭТОГО. Когда кнопка все-таки нажата, он с горя падает наземь, и складывается, становясь похожим на раздавлен-



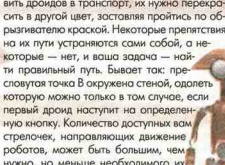
ную лягушку. Чувствуете себя едва ли не убийцей, во всяком случае, последний сволочью. Попробуйте сами, и вы поймете, что это еще не слишком сильно сказано.

Пусть покажется, что этот диск стоит отнестись знакомым, у которых есть дети более-менее сознательного возраста. Но по ходу все более осязаешь нехватку преимуществ этого возраста, будучи вынужден к концу игры мобилизовать все ресурсы логики и интуиции. До знакомства с этим творением я, признаться, совершенно равнодушно относился к жанру puzzle. И хотя и теперь нельзя сказать, что я войду в ряды пылких его поклонников, все же одно могу сказать наверняка: такой живой, доброй и бесконечно обязательной игры мне еще видеть не приходилось.

Системные требования таковы: Процессор Pentium 166, 32 Mb оперативной памяти, 3D-ускоритель с 4 Mb и обязательно — звуковая карта. Без нее игра категорически откажется запускаться.



ботов другого цвета, стеной или даже пропастью, а потом в лучшем случае начинается свалка, а в худшем... Но нет, страшно даже подумать о том, что эти забавные существа могут оказаться на дне пропасти. Поэтому, чтобы не начинать заново каждую миссию, лучше включить опцию «Начинать в паузе». Тогда миссия начинается с поля, на котором обозначены обе злосчастные точки.



В этих мрачных трущобах обитают представители городского «дна». Здесь вы никогда не увидите яркого света солнца. Сама атмосфера способствует жизни и «работе» темных личностей — воров, разбойников, убийц. Для того, чтобы добраться до героя нашего следующего рассказа, нам придется пересечь несколько улиц этого негостеприимного квартала. Будьте начеку и внимательно прислушивайтесь к каждому шороху.



Николай «Shtorm» КРЕНТОВСКИЙ

Жанр: Симулятор вора
Разработчик: Looking Glass Studios
(<http://www.lglass.com>)
Издатель: Eidos Interactive (<http://www.microprose.com>)

Системные требования: Pentium II 266 МГц или лучший, 48 МБ оперативной памяти (рекомендуется 64 МБ), DirectX 7 совместимая видеокарта с 4 МБ видеопам'ят' (рекомендуется 12 МБ), 4-х скоростной CD-ROM, 490 МБ на винчестере для установки (рекомендуется 690 или 1200 МБ)

Web-страничка игры: <http://www.mojestyquest.com>



Он и тыма неразлучны. Он часть тымы, ее душа и разум. Ее оружие. С приходом него дма дана власть над миром. Он — вершитель жалких судеб слобых, тщеславных и вечно испуганных существ, которые тянутся к свету, словно мотыльки, кружащие вокруг свечи темной безлунной ночью. Существа, не способные понять силу и величие тымы, его силу. Человек, называющий себя веном творения, остановись! Остановись и всмотрись внимательно в темные уголки ночной улицы, внемли сырости подвалов и треску разошедшихся досок чердака. Кем бы ты ни был: банкиром или судьей, торговцем или дипломатом — вспомни живущего внутри тебя первобытного охотника и попытайся узнать, кто следит за тобою в ночи. Кто он — тот, чей безостановный взгляд всегда побеждает в безмолвных поединках, которым нет числа от начала времен? Если ты узрел его,

знай — ты уже проиграл, даже не успев нанести первый удар. И тебе не суждено увидеть своего избавителя, того, кто отпустил твою душу на волю, разомкнув створки никчемной телесной оболочки — ибо он охотник, а ты только жертва.

Когда свет солнца исчезнет, уступая место незрячему сиянию луны, наступит его время. И тогда тщательно проверь крепость дверных замков и остроту своего меча. Потому что может настать миг, когда тебе придется заглянуть в безднную глубину его поглощающих свет глаз, наткнувшись на взгляд Вора.

Жизнь города, в котором есть место и технологии, и магии, контролируется «стражами порядка». Они следят за каждым шагом мирных обывателей. Но в этом городе есть человек, который всю жизнь плетет на законы — непревзойденный Гарретт (Garrett).

Добро пожаловать в **Thief 2: The Metal Age**. Эта игра — продолжение *Thief: The Dark Project*, «симулятора вора» от Looking Glass Studios. Игроку снова предстоит стать Гарреттом — профессиональным вором, мастером маскировки, победителем сумасшедшего бога Трикстера (Trickster). После окончания событий первой части этой трилогии (если верить разработчиком ©) прошел год. Жизнь Гарретта вернулась в нормальное русло: обычное воровство и выполнение «казачьих работ». Но отныне за свои поступки Гарретт может заплатить жизнью.

Новый шериф Горман Труарт (Gorman Tuart) — проклятие для всех обитателей городского «дна». Его планы на будущее никому не известны, так же, как и то, кто за ним стоит. Бедняки и нищие пропали с улиц города, и с тех пор о них никто ничего слышал. На полулегальные воровские притоны посыпались облавы. Недавно набранные отряды стражников создали в городе иллюзию безопасности. Тем временем благодаря шерифу коррупция разрозносталась. Но все это не имело бы особенного значения для столь профессиональ-

ного вора, как Гарретт, если бы не одна деталь: шериф Труарт хочет его смерти. Ваша задача — сделать все для того, чтобы Гарретт остался жив, а полностью раскрыть причину неволи шерифа.

Действие в Thief II происходит в городе, в котором несколько религиозных сект сражаются за свои интересы, пытаются при этом искоренить противников. Больше всех прославились Механисты (Mechanists) — секта, отколовшаяся от Хаммеритов (Hammerites) после того, как представители Порядка (Order, Keepers) с помощью Гарретта победили Трикстера. Механисты такие же фанатики, как Хаммериты, но они способствуют технологическому прогрессу. Они обеспечивают шерифа Труарта «игрушками» вроде механических зверей, созданных специально для того, чтобы охотиться на людей. Прямой противоположностью Механистам являются Язычники (Pagans) — тайное движение ярких противников технологий. Является ли их любовь к природе столь невинной, как кажется, или они все-таки связаны с сумасшедшими учениями Трикстера?

В секту Хранителей (Keepers, Order) входят хранители знаний, наблюдающие за всеми городскими событиями. Сами они никогда ни во что не вмешиваются, но при этом продолжают предлагать Гарретту «работу» и неперестанно твердят: «Берегитесь завершения железного века!». Сам бывший Хранитель, отрешившийся от их Порядка и образа жизни, Гарретт не хочет иметь ничего общего со своими бывшими товарищами и их пророчествами, предвещающими приход зла.

Сильной стороной как первого, так и второго «Вора» является сюжет; не предостережения, а именно сюжет, развивающийся непосредственно по ходу дела. Хоть фильм



снимай, в жанре horror или триллера.

Гарретт — движущая сила сюжета, потому что в игре мы отводим ему именно его интересы. Циничный, безжалостный, талантливый вор — такая характеристика и реплики, которые он отпускает по ходу дела, а также брифинги от его лица



во многом формируют неповторимую атмосферу игры, наверняка запомнившуюся тем, кто играл в первую часть «Вора».

Графика выдержана в том же стиле: высокие узкие здания в духе готики, мрачные, темные улицы, etc. Но это не значит, что нет ничего нового. Дизайн некоторых уровней похож на Лондон XIX века, а местами выполнен в стиле art deco (вы хорошо себе представляете город Готтем из Бетмена?). Единственно же новой — строго урбанистические.

Всего в игре **пятнадцать миссий**. Игра, как пьеса, поделена на три акта. В первом Гарретт наслаждается относительной свободой после падения диктатуры Хаммеритов, отточивая свое мастерство на попресе экспроприации буржуазных капиталов, а затем пытается спастись от устроенной на него (лично) облывы. Во втором акте он неожиданно обнаруживает какой-то уж очень нездоровый интерес к своей персоне со стороны нового шерифа (что я, единственный вор в городе, что ли?). Разумеется, он пытается понять причины возникновения этого любопытства. Результатом расследования станет раскрытие подлинной сущности Шерифа: оказывается, он под предлогом борьбы с преступностью насаждает в городе тоталитарные порядки, причем Механисты ему помогают, а Гарретт — как-им-то образом мешает.

В третьем акте развивается интрига, основанная на противостоянии религиозных организаций, Шерифа и Гарретта, который на этот раз сотрудничает с Язычниками.

Взамен потерянного, Гарретт обзавелся **механическим глазом**. С помощью этого глаза и прилагающейся к нему специальной камеры наш герой может развеять местность, не рискуя при этом собственной жизнью. Еще одним новым **умением** вора является возможность **подслушивать**. Делается это очень просто: вы наклоняетесь (lean) к двери, и все звуки за

снадобий, облачающих суровые будни воровской жизни. Снадобие **медленного падения** (Slowfall potion) позволяет прыгать с большой высоты и не бояться при этом разбиться. **Снадобие невидимости** (Invisibility potion), как вы уже догадались, даст



вам возможность с легкостью (и наглостью) проходить через хорошо охраняемые места, оставаясь незамеченным.

Из **опасностей**, подстерегающих нашего подопечного, следует отметить парочку **врагов** и столько же **камер слежения**. Первый вид врага — **механической зверь** — в основном предназначен для перетаскивания грузов, а второй — **механический воин** — для несения караульной службы. На ходу зверь ничего не видит, только слушает. Но как только услышит что-нибудь подозрительное — тут же остановится и выдвинет специальный глаз для обзора помещения. Правда, видит он плохо. Если не шевелиться, то зверь вас вряд ли заметит. Но слух у него отличный. Стоит наступить на кусок жести — и вас услышат все, кому не лень. А не лень каждому. После этого за вас возьмутся механические воины. Одна рука у них оснащена зловещими пассатижами — чтобы щипать обнаглевших воров в рукопашной, на второй укреплена маленькая пушка, больно стреляющая ядрами на большое расстояние. Оба этих врага работают на паровом ходу, следовательно, для их уничтожения необходимо выстрелить «водяной» стрелой в решетку на спине, за которой горит огонь. Первый тип камеры слежения — **оборудован сигнальным устройством**, которое поднимает тревогу при вашем появлении. Второй тип — **камера-ловушка**. Это псунное приспособление тревоги не поднимает, а действует как спусковой механизм при ловушке. Например, приводит в действие гильотину или стреляет по вам из пушки.

Во второй части Вора используется третья версия **Dark Engine движка**, на котором были сделаны **Thief: The Dark Project** и **System Shock 2**. Но этот факт вряд ли можно считать хорошей новостью. Несмотря на то, что обновленный движок поддерживает и 65 тысяч с лишним цветов, цветное освещение, различные погодные эффекты вроде тумана, дождя и снега, гра-

фика все равно оставляет впечатление какой-то угловатости и недоделанности. А персонажи, несмотря на использование технологии **Motion Capture** — анимации компьютерных персонажей путем имитации движений реальных людей с помощью специального оборудования — двигаются не очень реалистично. Иногда их движения похожи на походку статуи Командора или человека с острой формой геморроя. Впрочем, большинство движений вполне реалистичны. К сожалению, и на этот раз не обошлось без зловещих жучков: например, модельки охранников могут «проваливаться» сквозь двери. Радует, что Looking Glass Studios уже выпустила патч, который исправляет эту и еще около полусотни ошибок.

Звук в этой **Thief 2** играет далеко не вторичную роль. Музыки нет вообще — она мешала бы слушать то, что происходит вокруг. Обладателям звуковых карт с поддержкой технологии EAX или A3D будет значительно проще определить, с какой стороны приближается опасность, и как далеко от вас находится враг. А еще появился такой полезный эффект, как искажение звука при прохождении сквозь какой-либо объект — дверь, к примеру.

Искусственный интеллект врагов, конечно, улучшили но без установки патча случаются иногда некоторые казусы. То охранник подойдет к вам вплотную и не заметит, то вы, стоя за бочками, будете рас-



стреливать врага, а он не сможет обойти препятствие. В общем — качайте патч. Найти его можно по адресу: <http://www.fileplanet.com/index.asp?file=40652&download=1>. «Весит» 33.2 МБ.

Итак, на какую аудиторию рассчитана эта игра? Она будет интересна тем, кому надоело убивать врагов сотнями, чувствуя себя при этом непобежденным, кому сам игровой процесс дороже навороченной графики, кому хочется испытать острые ощущения из-за боязни быть раскрытым и убитым, кому хочется испытать судьбу, вынося в темное местечко труп одного строжайшего за спиной другого. Только в этой игре вы сможете ощутить всю ту гамму чувств, которые испытывает вор. Всем остальным стоит хотя бы посмотреть на нее. Поверьте, вы вряд ли будете когда-нибудь жалеть о времени потраченном на **Thief 2: The Metal Age**.



ней слышны более отчетливо. В одной из миссий это новая способность необходима для удачного завершения операции.

Арсенал **оружия** разработчики расширить отказались, мотивируя это тем, что Гарретт — вор, а не убийца. Все тот же меч, дубинка и лук с набором стрел «ас-сортименте». Ничего, обойдемся, тем более, что у нас появилось несколько новых



Вечная жизнь — божественный дар или проклятие? Каждый из нас хоть раз задумывался над этим вопросом. В этом грязном неприметном здании живет человек, который попытался на него ответить. А вот что у него получилось, вы можете узнать, послушав рассказ о его приключениях.

Тихий скрип старого кинопроектора на-рушал тишину, царящую в грязной комнате, больше похожей на сарай. Экраном служила давно не стиранная простыня, прибитая к стене четырьмя ржавыми гвоздями. Кадры старой черно-белой хроники прекрасно гармонировали с ужестом окружающей обстановки.

Камера медленно движется по комнате... возможно, той самой... лужи грязной жижи на полу... выцветшие плакаты на стенах... в глубине — старое, давно не мытое зеркало. Камера приближается. В зеркале отражается бритый наголо молодой человек в грязной майке и потертых порусиновых штанах. Ужасная рана на правом плече уже начала покрываться бурой кровавой коркой. Кожа ключами свисает почти до локтя, но это, кажется, не беспокоит его. Человек отходит от зеркала и направляется в другую комнату. На старом столе, сложенном из неструганных досок, работает кинопроектор. Луч из объектива направлен на грязную простыню, наспех приколотенную к стене. На лице человека недоумение. Нетвердой походкой он приближается к импровизированному экрану. Старая затертая кинолента не позволяет рассмотреть лица героев хроники. Видны лишь силуэты, широколобые шляпы и костюмы, вышедшие из моды еще в начале прошлого столетия. Неожиданно на «экране» появляется надпись: «Life is not eternal». В пустых глазах бритоголового мелькает испуг. Дрожащая рука тянется к торчащей из-за пояса рукоятке револьвера. Пальцы с обломанными ногтями

Голос Билла Рейдера: «Мне нравится моя жизнь. Мне нравится город, дом, в котором я живу. И я уже начал забывать ту маленькую деревушку на среднеамериканской равнине, в которой прошло мое детство. И лишь только смерть деду заставила меня

Василий ПОПОВ



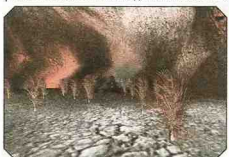
покинуть Нью-Йорк и приехать в старый дом, который теперь по праву мог считаться моим. Воспоминания волной нахлынули на меня. Мой дед Ник Рейдер был удивительным человеком. Несмотря на строгость и некоторую замкнутость, его любили и уважали все жители нашей деревни. Во мне же он всегда вызывал странные чувства. Я искренне восхищался им, но временами липкие пальцы ужаса стискивали мое горло от одного его взгляда. Никто в деревне не знал, откуда он родом, чем занимался до того, как приехал сюда. Естественно, это вызывало множество слухов и абсурдных выдумок, но даже самые смелые из них кажутся мне сейчас невинными детскими сказками по сравнению с реальностью.

Разбирая старые архивы, я случайно наткнулся на дневник Ника. Его содержание потрясло меня. Эта история началась в те далекие времена, когда в Калифорнии была впервые обнаружена золотая жила. «Золотая лихорадка» охватила всех жителей Западных штатов. Практически каждый день очередная группа авантюристов отправлялась в горы в поисках счастия и, как правило, бесследно исчезала среди неизведанных земель, которыми изобилывала в те времена карта Западного побережья. К одной из таких групп и примкнул Ник. Им повезло. В жерле потухшего вулкана старатели обнаружили необычайно богатую жилу. Опасаясь конкурентов, они решили остаться жить на застолбленном участке. Многие тайно переправили в кратер свои семьи. Уже через полгода вокруг прискоа вырос поселок. Покоренные властью золота, старатели полностью отвернулись от внеш-

него мира, и лишь изредка кто-нибудь из них выбирался в ближайший поселок, чтобы обменять немного песка на предметы первой необходимости. Но как ни скрывали отшельники свою тайну, слухи о необычайно богатом месторождении разлетелись по всему району. Одним несчастным дождливым вечером большая банда головорезов напала на поселок. Перестрелка длилась всю ночь. Когда солнце поднялось над Кордильерами, все улицы поселка были усыяны трупами. Ни один из бандитов не ушел живым из кратера, но и потери старателей были огромны. Целый день жены оплакивали своих мужей, матери — сыновей, дети — отцов. Лишь к вечеру оставшимся в живых удалось собрать своих погибших, омыв тела, приготовить их к погребению. Но на следующее утро — о чудо! — все те, кого вчера считали мертвыми, поднялись

со смертного одра, недоумоенно осматривая свои затянущиеся члены. Сначала чудесное исцеление сочли чудом Господним, но потом быстро определили истинную причину — Источник. Небольшой ключ, бьющий из-под земли, в котором золотоскопатели брали воду для своих бытовых нужд, как оказалось, обладал способностью мгновенно заживлять любые раны и даже возвращать мертвых к жизни!

Со временем выяснилось, что чудодетельный родник способен не только воскрешать мертвецов, но и поддерживать жизнь. Вода заменила поселенцам пищу, благодаря ей они забыли, что такое старость и болезни. Шли годы. Никто больше



не нарушал уединения бессмертных отшельников. В поселке, наряду с основателями, жило уже второе поколение, родившееся в кратере. У Ника и его жены Мери родился сын, которого назвали Биллом.

Но размеренная однообразная жизнь в кратере начала надоедать людям. Власть золота перестала тяготеть над ними, ведь они обладали теперь куда большим богатством — бессмертием. Люди стали злыми



судорожно сжимаются вокруг вороненого металла, и в этот момент пуга, появившаяся, казалось, ниоткуда, взрывается в обнаженную грудь. Кровавый мощным фантомом бьет из падающего тела. Крова на стенах... Крова на полу... На столе... Повсюду... Пленка в обих проекторах начинает терять и без того плохую резкость и быстро прокручивается назад, возвращаясь к началу хроники... «Life is not eternal» — Жизнь не вечна.



и испытывали. Свои споры они все чаще решали с помощью оружия. Никто не возражал против такого метода: ведь через минуту извешенный пулями труп как ни в чем не бывало ставал на ноги и отправлялся по своим делам. Некоторые даже воспринимали войну как развлечение, и имен-



но они называли смерть своим хобби. Очень скоро это хобби стало смыслом их жизни. Люди забросили старательство, пришли в упадок ремесла, торговля. Большинство жителей поселка стали не способны даже на простые человеческие чувства. С каждой «смертью» они все больше и больше походили на бездушных зомби, живущих исключительно ради убийства.

Видя, в кого превратились его товарищи, и не желая разделить их участь, Ник, прихватив с собой сына, бежал из поселка. Мери отказалась последовать за мужем — ужасная власть Источника была сильнее ее. Покинув кратер, Ник поселился в небольшой деревушке на Среднем Западе и занялся фермерством. Он чувствовал, что начинает стареть, но смерть не спешила принимать в свои объятия того, кто когда-то был бессмертным. Во избежание лишних распросов Ник говорил всем, что он дед Билла, хотя на самом деле являлся его отцом... Моим отцом... и где-то там, в кратере, среди бессмертных убийц живет моя мать, которую я всю жизнь считал погибшей. Еще я нашел старую карту, на которой указан путь к вулкану. Вы, наверно, понимаете, что я не мог не поехать туда. Почему? Конечно же, любопытство,



желание увидеть мать. Так я думал тогда. Я изо всех сил убеждал себя, что желание вечной жизни не властно надо мной...». Такова предистория новой российской игрушки **Spring of Life — «Живой источник»**, созданной молодой командой

«РуссоБит-М». Определить жанровую принадлежность этого продукта довольно сложно. Бороздя Интернет в поисках информации об игре, я наткнулся на два определения — *квест* и *3D-action*. В действительности, «Живой источник» является парадоксальным сочетанием этих жанров. Как трудно понять из предистории, вам придется влезть в шкуру **Билла Рейдера** и разгадать тайну «источника бессмертия». Действие происходит в мрачной атмосфере полнейшего безумия, царящей в поселке золотоискателей. Закопанные дома, заброшенные шахты, толпы жаждущих крови маньяков, шляющихся по улицам и окрестностям поселения, наверняка порадуют любителей антиутопии. Немногочисленные NPC, способные сообщить вам полезную информацию, не отличаются разговорчивостью. В большинстве случаев их откровенность придется покупать при помощи различных предметов, которые вы найдете на улице или купите в местном магазине. Но даже после того, как вам удастся разговорить местных жителей, помните, что одно неосторожное слово многократно увеличит шанс получить пулю в лоб. Также следует не забывать, что именно рас-



сказывает вам тот или иной персонаж. Повторять они не будут, а если вы упустите нить сюжета, игра потеряет смысл, превратившись в бесконечный отстрел постоянно возрождающихся противников. Безусловно, основной интерес представляет именно квестовая часть игрушки. 3D-шутером ее могут назвать только поклонники Desperados, если таковые вообще существуют в природе. Те, кто видел эту «стрельяку» всех времен и народов, поймут, в чем дело, для остальных поясню: как только на горизонте появится очередная шайка жаждущих вашей крови головорезов, клавиши движения автоматически блокируются, и вы начинаете медленно дрейфовать в сторону противника. При этом спасение жизни вашего виртуального «я» зависит исключительно от скорости движения «мышки». Что заставило разработчиков принять именно такое решение — для меня загадка. Вообще идея гибрида квеста и шутера довольно симпатична, но перестрелки а la Desperados чуть было не загубили на корню такое прекрасное начинание.

По заявлениям разработчиков, игра использует уникальный трехмерный «движок»,

отвечающий самым высоким современным требованиям. Может, это и так. Лондшот, здания поселка, горнодобывающее оборудование выглядят достаточно прилично и, я бы даже сказал, стильно. Здесь есть все, что нужно: тени, динамическое освещение, туман. Вода, как ей и положено, прозрач-



ная. На фоне всего этого особенно нелепо смотрятся «картонные» фигурки жителей поселка. Но в общем, следует признать, что графика Spring of Life на порядок выше графики «Русской Рулетки II», выполненной в подобном стиле. Хотя, конечно, большинство изобалованных красотою западных продуктов геймеров назовут ее «стойкой».

Если графика «Живого источника» действительно не дотягивает до мировых стандартов, то о звуке такого не скажешь. Звуковые эффекты игры выше всяких похвал. Завывание ветра, журчание воды, крики умирающих, включаясь в определенных местах мрачная, тревожная музыка во многом определяют атмосферу игры. Голоса NPC и самого Билла звучат немного естественнее, чем в большинстве игр, «озвученных профессиональными актерами».

Подводя итог, хочу сказать: если вы, в первую очередь цените в игре продуманный сюжет и общую атмосферу, если вам нравятся неторопливое исследование загадочного, полного опасностей мира, и ради этого вы готовы смириться с некоторым неудобствами, которые были описаны выше, то «Живой источник» — это именно то, что вам нужно.

Системные требования: Pentium 200 (рекомендуется P266), 32 Mb RAM (реко-



мендуется 64 Mb) Windows 95/98, 4-х скоростной CD-ROM, обязательно 3D-ускоритель и звуковая карта.

Редакция газеты благодарит фирму «Софтпром» [info@softprom.kiev.ua] за информационную поддержку.



Вот наш автобус и подъезжает к одному из самых видных зданий Иггорода. Видно, что его строители — мастера своего дела. Они возводили пристройки к таким шедеврам, как *WarCraft II* от Blizzard и *Heroes of Might and Magic II* от New World Computing. Замок местного монарха построен без единого изъяна. Не стесняйтесь, заходите внутрь: там еще интереснее, а у короля сейчас много свободного времени и, если вы будете вести себя тихо, может, он и поведает о ставных былых временах.

MAJESTY

Жанр: симулятор королевства, стратегия с элементами ролевой игры

Разработчик: Cyberlore Studios (<http://www.cyberlore.com>)

Издатель: Microprose (<http://www.microprose.com>)

Системные требования: Pentium 166 MHz или лучший (рекомендуется Pentium II 300 MHz), 32 MB оперативной памяти (рекомендуется 64 MB), DirectX совместимая видеокарта с 2 MB видеопам'яти, 4-скоростной CD-ROM, 320 MB на винчестере для установки (рекомендуется 370 MB)

WWW—страничка <http://www.majestyquest.com/>

Море времени отделяют Арданию от всего мира. Существа из вашей мечты и из ваших кошмаров населяют этот континент. Противостоят же всем темным силам



герои. Некоторые из них в своих поступках руководствуются жадностью и алчностью, а другие — верой в Бога и ненавистью к порождениям тьмы и хаоса. Но им нужен лидер. Примите корону Ардании. И пусть в легендах будет воспоета ваша борьба со злом!

20 марта 1154 года

Эх, не знал я тогда, в 52 году, чем обернется моя коронация. Жил себе спокойно, как у Бога за позухой. И как это так случилось, что у короля, а не совместительству и моего старшего брата, не было наследника? Вот мне после его таинственно-

Николай (Shtorm) КРЕНТОВСКИЙ

го исчезновения пришлось возложить на себя все бремя ответственности королевской власти. Вы думаете королем быть легко? Балы, пиры, охота, поездки к берегу Арданийских морей и океанов? Нет, быть королем — это работа, а не отдых! Каждый день приходится заботиться о своем королевстве и подданных. А тут еще ларулет назад, после исчезновения брата, в Ардании стали происходить странные события...

6 апреля 1152 года

Сначала еще все было более-менее спокойно. Вдруг в тронный зал вошел, а бы даже сказал, ворвался, настолько разгневанный маг, что никто из стражи не рискнул остановить его. Объяснение столь дерзкому поведению не замедлило последовать: он обвинял моих подданных в краже важной магической книги, содержащей заклинания, способные навредить всему королевству. Он имел наглость требовать немедленного возвращения книги, а чтобы наше величество не отказал — проклял всех героев. Что же, у меня был выбор: либо отыскать и поймать воришку, либо убить мага и тем самым освободить всех от его чар. В общем, мои воины поймали злоумышленника, он оказался крестьянином нашего соседа. Маг был очень благодарен, даже извинился, снял заклятие и пообещал помощь в будущем. Тогда я еще не знал, что мне оно понадобится...

21 апреля 1152 года

Самое худшее началось после того, как мой сосед вдруг отдал мне участок земли на берегу моря. Это уже потом я узнал, что это земля — яблоко раздора для монстров и рас почти всех обитателей Ардании. Летят, как мухи, что им тут, медом намазано? Но без боя я никому ничего не собирался отдавать. Поэтому мы постро-

или замок и приготовились обороняться. Враг не заставлял себя долго ждать! Это какой-то кошмар! Враги атакуют родную гильдию рейнджера, а он перепар на рынок заворачивать магическими кольцами и бутылками. И зачем я этот рынок построил? Лучше лекарей нанять, хоть польза будет — изучу целебные снадобья. А магические кольца защиты и хорошей броней заменить можно. Кабы не нужда в деньгах, открыл бы я этот поглотитель времени героев! Но, к сожалению, на налогах с гильдий, кузниц и крестьянских домиков много не заработаешь. Вместо того, чтобы защищать королевство, они бутылочки покупают, а палadini и жрицы вообще по часу себе колечки покрашенные выбирают! За что, спрашивается, я им деньги плочу? А маги, эти совсем обленелись! У них крыша над головой горит, а они дрыхнут в сво-



ей гильдии. И, главное, никто не спешит этого тролля убить, а ведь он уже подобрались так близехонько. Им что, ста золотых мало? Ну вот вам двести, столько шевелитесь быстрее!

Ох, наконец-то отбились, можно теперь и державой управлять. Чем у меня там герои заняты? Бродят неизвестно где и неизвестно зачем, а вон там с севера какая-то нечисть прет, а Повелеваю выплатить герою, дошедшему к северному кордону земли прибрежной и собравшему информацию о местности той, две тысячи золотых монет». Побежали, да за такое количес-



во золотых монет они не то что какой-то клочок земли разведать, с драконом не побоятся сразиться. Так и есть, вот из того заброшенного замка и лезут к нам вампиры. Что они делают? Я же не говорил разрушать его! Вот так всегда: они дров наломают, а мне расклеивать! Как только постройку разрушили, оттуда выслали все обитатели. Что началось! А герои, как все, чуть что, нырк в свою гильдию, а замко так защищать будет? Хорошо хоть палadiniш наконец-то с рынка поприходили, а бить мертвецов — так это вообще для них любимейшее занятие. Вместе с воинами помахали мечами — и вампиров уже нет! Вот она — победа! Больше никто с тех пор не рисковал отобрать прибрежные земли...

13 мая 1152 года

Спокойное теплое и солнечное весеннее утро не предвещало ничего плохого, — так что я решил пройтись вокруг замка. Не сидеть же все время на троне. Да-а, что бы ни говорили иноземцы, а природа Ардании самая прекрасная! Красивые пышные деревья с зелено-золотистой листвой, малинковая трава, голубая зеркальная гладь озер. Но агрессивным монстром не жалé этого живописного уголка, они все разрушают на своем пути.

Время шло к обеду и я решил послушать барда с другого континента. Его зовут Кевин Мансей. Исполнял он милые слуху кельтские мотивы, музыка одновременно и успокаивала, и будоражила душу. А лучше всего Кевин играл на флейте! Я готов был часами слушать эту прекрасную музыку. За приличную плату он наверняка согласится стать моим придворным музыкантом.

Недалеко от моих владений расположился замок соседа. С ним у нас давно был заключен договор о ненападении, взаимной поддержке и торговле, так что волноваться было не о чем. Было... И надо же такому случиться, что для процветания королевства понадобился могущественный **амулет**. А находился он в древней крепости, как раз возле земель соседа. Все началось, когда герой овладел талисманом, ведь на амулет было наложено древнее проклятие. Мой друг стал

оказалось, что это не так просто. Как только действовало проклятие, на земле появились три могущественных призрака, которые хотели заполучить эту мерзкую железку любой ценой. Раньше я слышал о них только



ко от седых мудрецов, знающих о тех временах, когда между богами не было согласия, и тьма окутывала Арданию. Все осложнялось еще и тем, что герои моего теперешнего врага доставили амулет в замок и охраняли его. Чтобы вы ни говорили, деньги — великая сила! За тридцать тысяч золотых ге-



рои моего соседа уничтожили замок их хозяина и отнесли амулет на место. Мир вновь воцарился на наших землях.

30 июля 1152 года

Враг подкрадывается и появляется неожиданно. Эти подлые эльфы похитили моего сына! Видите ли, им не нравится, что в королевстве живут гномы и карлики! Что же, пришлось наказать наглецов. Никак не пойму, почему эльфы ненавидят эти расы, хотя последние отвечают им тем же. Вот с храмами все ясно: Боги воюют — их приверженцы тоже. Но, согласитесь, враждо рас — это же не повод для того, чтобы похищать единственного наследника и требовать изгнания из королевства неугодных. Что же это творится?

16 ноября 1152 года

Тяжелые времена настали! Тьма открыто нападает на жителей Ардании. Хорошо, что герои со временем набираются опыта и приобретают новые умения или заклинания. Но уже сейчас нужно устраивать турниры, чтобы мои люди смогли обучиться новому без риска для жизни, а заодно и лекари попракуются, может, даже научатся воскрешать людей.

Зима 1152 года

Говорят, что в других странах зимой, вместо дождя, выпадает замерзшая вода — снег называется. В Ардании же на зиму просто замораживает природа: шестель листья становятся пригипнутыми, холодный ветер пулет, и все королевство погружается в полумрак. Зима — время поклонников ночи.

Трудная была Зима в этом году. Королева мертвецов пыталась уничтожить все живое в Ардании, и громадный трехголовый пес устроил охоту на моих подданных. А потом проснулся простишный несколько столетий в одной из огромных пещер дракон. С трудом мы справились со всеми этими напастями, но в конце февраля война между богами перешла с небес на землю. В тот день я подумал, что наступил конец света...

18 марта 1153 года

О, ваше величество! Наконец-то вы прибыли в Арданию! Время не ждет: беда уже стучится в ворота замка, кажется, на небесах боги затеяли войну между собой не на шутку, их приверженцы истребляют все живое на своем пути! Только вы в силах спасти нас от этой катастрофы...

18 апреля 1153 года

Целый месяц длилась кровопролитная война! Настоящие герои, за плечами которых было множество битв, действовали четко и слаженно. Только благодаря единству всех жителей моего королевства нам удалось выжить в этой войне богов. И теперь со спокойной душой я могу передать бразды правления своему сыну, а нас ждет спокойная мирная жизнь...

Из-за начавшегося у короля старческого бреда всех присутствующих попросили покинуть помещение. Но множество заинтригованных этим рассказом людей решило переехать в замок на постоянное место жительства, чтобы познакомиться с жизнью королевства поближе. В принципе, этого следовало ожидать: красота постройки, звучащая в ней музыка, множество интересных легенд и сказаний, а также возможность посоветоваться с друзьями, в умении управлять привлекают многих игроков. Это прекрасный мир, в ко-



мне врагом, а его герои напали на мою армию. Мир можно было восстановить одним способом — вернуть амулет на место. Но,



тором добро всегда побеждает зло, а герои сами решают, следовать ли за своим повелителем или найти более мудрого...

При городском Университете открыты подготовительные курсы — Школа геймеров. Если чувствуете пробелы в своем образовании — заходите и послушайте лекции нашего преподавателя.

Школа Молодого Геймера

Том (Doc) KEPTIC

Вам нравится играть на компьютере? Мне — да, во всяком случае, когда игрушка работает нормально, не тормозит, и не надо каждые пять минут перегружать машину... Если вы часто играете и любите играть — вам известно, какие чувства испытывает геймер, если на самом интересном месте компьютер зависает или во время боя с несметными полчищами врагов начинается тормозить — вы не успеваете выстрелить, отойти, увернуться, а когда тормоза отпускают, можете лишь лицезреть свой растерзанный труп... Ну как тут не выругаться...

А представьте, какая обида — вы, потратив кучу денег, купили себе компьютер, по утверждению знакомых специалистов очень хороший, и вдруг выясняется, что у вашего друга, машина которого заведомо хуже, игрушки бегают быстрее...

Поскольку по специфике работы ко мне довольно часто обращаются с различными вопросами, я решил написать эту статью, дабы облегчить жизнь и себе и другим. Темо ее проста и понятно из названия. Речь здесь пойдет о таких простых вещах, как настройки Windows, инсталляция и удаление игр, оптимизация системы, подбор драйверов и т.д. Естественно, эта статья рассчитана не на профессиональных пользователей, а на тех, кто не слишком хорошо разбирается в вопросах оптимизации компьютера и хочет разобраться получше. Естественно, я не собираюсь открывать Америку — все то, о чем я пишу, уже описано в различной литературе, причем куда более подробно, беда только в том, что нужные книги не всегда есть под рукой, да и пока в них найдешь что-нибудь нужное, можно покрыться сединой и коростой... Итак, приступим...

Винда, как много в этом звуке...

Прошло уже то время, когда большинство машин работало под Досом, и люди спорили о преимуществах Винды и о том, стоит ли ее ставить... Прошло безвозвратно, сейчас большинство компьютеров работает под Windows, без которой представить машину уже просто невозможно. Конечно, у вас может стоять и другая операционная система — OS/2 или Linux, на-

пример, но (благо, в статье речь пойдет в основном о домашних игровых компьютерах), я буду исходить из предположения, что вы относитесь к числу счастливых обладателей Windows 98, или на худой конец Windows 2000 ©. Хотя честно говоря, последняя версия пока особых преимуществ для использования игровых приложений не дает.

Если на вашем компьютере стоит винчестер большого объема, наверняка разбитый на несколько логических дисков, я рекомендую использовать диск C как системный. Формат файловой системы для этого диска лучше выбрать FAT16, а не FAT32, так как в случае, если Windows вернется у вас, будет больше надежд восстановить информацию. Остальные диски должны быть FAT32 — этот формат позволяет рациональнее хранить информацию, особенно на дисках с объемом свыше 2 Гб.

На диске C должна стоять строго Windows и прочие рабочие программы и утилиты. Во избежание неприятностей, на этот диск лучше игр не ставить, и не потому, что они будут плохо работать. Просто однажды, удалив игрушку или какие-то неведом откуда взявшиеся в корневом каталоге файлы, вы случайно можете удалить то, без чего Винда работать не сможет... А это грустно — сколько раз по причине подобных недоразумений я ездил к друзьям восстанавливать машину...

Второе — не забудьте создать системную дискету. Сделать это очень просто — входите в «Панель управления», выбираете опцию «Установка и удаление программ» и выбираете пункт «Загрузочный диск», далее вставляете в дисковод дискету и нажимаете «Создать диск...». Все, теперь если у вас полетит система, эта дискета поможет ее оживить.

Затем проверьте, правильно ли установлен размер виртуальной памяти. Для этого опять откройте «Панель управления», щелкните по значку «Система», перейдите к закладке «Быстродействие» и нажмите кнопку «Виртуальная память». Включите функцию «Параметры виртуальной памяти устанавливаются вручную» и установите значения минимум 250 и максимум тоже 250, после чего жмите ОК. Если вам интересно, что произойдет после перезагрузки системы, объясню — только что вы установили постоянный размер файла виртуальной памяти или файла подкачки. Это позволит ускорить работу многих игршек и Windows-приложений. Значение может быть больше или меньше 250 Мб, в зависимости от объема вашей оперативной памяти, так что можете поэкспериментировать. В любом случае не рекомендую устанавливать это значение меньше 100 Мб. Не забудьте проверить, достаточно ли у вас места на диске C для выполнения данной операции. Если места не хватает — проверьте папку TEMP и Windows/Temp, там содержатся временные файлы, которые надо удалить. Кроме того, для размагничивания виртуальной памяти можно на-



значить и другой диск, если на нем есть достаточно свободного места. В этом случае система может стать еще производительней.

В этой статье я не буду рассказывать о такой важной вещи, как настройки BIOS — об этом уже подробно писало-

в еженедельнике «Мой компьютер». Если эта тема вас интересует, просто найдите соответствующие номера журналов...

Доверяй, но проверяй

Эта часть посвящена обзору различной полезной асшины, которая позволит вашему компьютеру работать более надежно. Подборка утилит, о которых я расскажу, выполнялась исходя из моих личных предпочтений, вы же можете пользоваться и другими программами, выполняющими подобные функции.

Проверять, стоит ли у вас Нортонские утилиты (Norton Utilities) — лучше всего, конечно, версия 4.0. Если нет, найдите и поставьте. Конечно, в комплект Windows входят свои программы для оптимизации, но лично я отдаю предпочтение именно Нортонской продукции — она функциональней и надежней.

Итак, для обеспечения стабильной работы компьютера необходимо периодически производить сервисное обслуживание жесткого диска — в него входит:

Оптимизация размещения файлов и быстроедействие. Если вы любитель играть, то волей-неволей вам приходится часто удалять и сохранять данные. Это приводит к тому, что на диске образуется множество незаполненных областей, файлы же оказываются фрагментированными, т.е. разбитыми на части, каковые физические оказываются в разных местах диска. Это приводит к снижению быстрогодействия системы. В свое время мы с другом купили себе одинаковые компьютеры, причем в одно время и на одной фирме, через полгода друг начал жаловаться, что его машина стала работать хуже — как вы думаете, почему? Чтобы предотвратить подобные ситуации, необходимо регулярно использовать специальные программы, оптимизирующие размещение файлов на диске.

Проверка диска. При некорректном завершении работы компьютера, происходящем в результате зависания, перепадов напряжения в электросети и множества других причин, файлы, хранящиеся на жестком диске, либо его поверхность могут оказаться поврежденными. Для выявления и своевременного исправления этих нарушений нужно включить в перечень выполняемых сервисных функций проверку жесткого диска на наличие сбойных участков, а также кор-

ректировку файловой структуры и других системных областей в случае выявления ошибок.

Для этих целей я рекомендую регулярно использовать следующие утилиты:
Speed Disk — используется для дефрагментации файловой системы, которая



производится с учетом частоты модификации файлов, а также времени последнего доступа. Наиболее часто открываемые файлы переносятся в начало диска, редко открываемые — в конец, что уменьшает



следующую дефрагментацию файлов. В среднем, запускать Speed Disk стоит раз в две недели.

Disk Doctor — эта программа, как и положено любому доктору, позволяет устранить большую часть сбоев диска и файловой системы. Ее полезно использовать после каждого некорректного выхода из системы (читай: ножатия Reset).

Norton Win Doctor — утилита, предназначенная для отслеживания, оптимизации и исправления ошибок в системном реестре и других системных файлах. Если вы будете пользоваться ею достаточно регулярно, шансы, что Windows будет работать без серьезных сбоев, значительно повысятся. Если хотите, можете запускать все три утилиты раз в две недели и оптимизировать все, как говорится, с копом.

Кроме этих утилит существует множество других, похожих, но на сегодняшний день комплект **Norton Utilities** наиболее удобен, прост и надежен в эксплуатации. В принципе, этих трех вполне хватает, но время от времени выходит что-нибудь новенькое, так что старайтесь быть в курсе. Единственное, что я вам советую — не ставить на машину **System Doctor** — утилита, наверное неплохая, в чем-то даже полезная (я нее входит набор измерительных датчиков, которые запускаются автоматически при выходе определенного параметра за верхнюю или нижнюю границу заранее заданного диапазона) но она работает в фоновом режиме и слишком тормозит систему, а для игр это очень плохо.

Более подробные сведения о новейших продуктах компании Symantec можно получить на Web-узле компании по адресу <http://www.symantec.com>, здесь также можно найти бесплатные пробные версии самых свежих продуктов. Только обязательно внимательно ознакомьтесь с документацией и удостоверьтесь, что данная версия комплекта утилит подходит к вашей операционной системе.

В следующих частях я намереваюсь рассказать о том, как корректно устанавливать и удалять игрушки и чистить системный реестр, о различных 3D ускорителях и драйверах под них, о создании FAST CD, об особенностях сетевых игр и о том, как при помощи игрушек можно быстро и качественно проверить производительность вашей машины. Если появятся еще вопросы — пишите, я постараюсь на них ответить. До встречи!



КОМПЬЮТЕРНЫЙ КЛУБ "КОЛИЗЕЙ"



40 компьютеров
INTEL PIII-550
Celeron-433,466
GeForce 256
VOODOO 3-3000
Riva TNT2 32 MB
MONITOR 17", 19"
100 Mbit (switch)

ПРИГЛАШАЕМ НА ЧЕМПИОНАТЫ:

- 22.04 Half-Life: Counter-strike
 - 23.04 Age of Empires II
 - 29.04 Unreal Tournament
 - 30.04 Quake III Arena
 - 06.05 Half-Life
- Начало в 11-00.
Стоимость участия 5 грн.
Вас ждут суперпризы!!!

при презентации купона скидка 20%



ул. Максима Горького 27
(бывший кинотеатр "Зірка")
тел. 277-80-43

Фирма Eidos — одна из самых мощных и уважаемых компаний нашего города, крупнейший строительный подрядчик. Облик Игрограда весьма оживили стильные и экстравагантные здания, возведенные в разных районах по заказу Eidos.

— Граждане пассажиры, занимайте места! Экскурсионный автобус отправляется через несколько минут. Автобус тронулся и практически бесшумно покатил вдоль ухоженного тротуара. Минут через десять, когда он миновал очередной поворот, экскурсовод заметно оживился:

— Все здания этого района имеют некое неумовное сходство. Присмотритесь к их архитектурному облику — перед вами комплекс строений, возведенных знаменитой британской строительной компанией Eidos Interactive. Как вы и сами можете убедиться, поток посетителей не ослабевает, отсюда — причем это касается как новостроек, так и более старых сооружений. Неудивительно, ведь за их постройку брались настоящие мастера своего дела. Но обо всем по порядку.

Как все начиналось

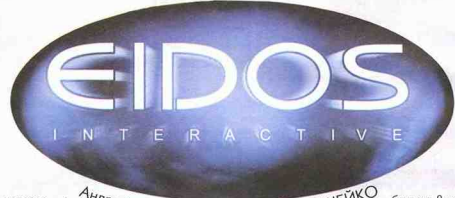
— Компания была основана относительно недавно — в 1990 году. До 1995 года окончательно сформировалась ее структура, заключены контракты с рядом фирм на издание перспективных проектов. В отличие от таких компаний-разработчиков, как Blizzard, New World Computing, Looking Glass, Raven Software и иже с ними, Eidos является лишь издателем чужой продукции, берущим на себя нелегкий труд по «штамповке», рекламированию и продвижению игр на рынок.

Головокружительный успех начался с постройки в ноябре 1996 года знаменитого здания — вот оно, справа от вас, с люминесцентной вывеской «Tomb Raider». Этому событию мы обязаны не только появлению нового секс-символа — незабвенной Ларисы, Ларочки или попросту Лары Крофт, но фактическим рождением нового игрового жанра — action/adventure, приключенческого боевика от третьего лица. В открытом TR направлении последовало много игр, часть которых в ходе сражения с общественным мнением была сходной: сравнение с творением Eidos, весьма часто оказывавшееся не в их пользу. Эта игра обладала весьма неплохой на те вре-



мена графикой, а прекрасные уровни, различные ловушки и загадки, прорисовка окружающих ландшафтов, элементы adventure окончательно решили вопрос — игра стала эталоном для целого ряда последователей.

В январе 1997 года Eidos подписала 10-летнее соглашение с небезызвестной ION Storm на право издавать ее последующие игры. Первым плодом этой сотрудничества оказался *Dominion: Storm over Giff 3*, реалтаймовая стратегия, вполне серьезно претендующая на почетное звание самого отстойного C&C-клона года. Четыре невразумительных расы, мало чем отличающиеся друг от друга, мелкая графика, неудобное управление уготовили этому проекту полный крах. Кстати, ION Storm была лишь доработчиком *Dominion*’а, доставшего ей от какой-то безвестной компании, которой, наверное, попросту



надоело с **Андрей ТИМОШЕНКО, Владимир ШЕЙКО** бавилось 8 новых миссий, на

ним возиться.

Прошел год со времен TR1, и вот в ноябре 1997 года появляется *Tomb Raider II. Starring Lara Croft* — вот там, чуть поодаль, — который был воспринят «на ура» всей игровой общественностью. Появилась поддержка 3D-ускорителей, благодаря чему действие частично перенесли на открытые пространства, Лара разучила некоторые новые приемы, добавилось препятствий, а сюжетные загадки стали чуть сложнее. Словом, получилось достойное продолжение достойной игры, популярность которой дошла до того, что в марте 1998 года Eidos заключила контракт с киностудией Paramount Pictures на создание фильма по мотивам TR.

Победное трио Eidos

Автобус постепенно набирал скорость, и тут внимание пассажиров привлекло большое приземистое здание по левую сторону дороги. Близ него красовалось похожее, но чуть помельче. На расспросы любопытных гид ответил так:

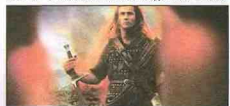
— Это здание, построенное в июле 1998 года, принесло с собой замечательную реалтаймовую тактику *Commandos: Behind the Enemy Lines*, разработанную компанией Pyro Studios. Кстати, по количеству посетителей (1,3 млн.) этот ориентированный шедевр превышает лишь построенный несколько позже *Tomb Raider III*. Искренне сочувствуя тем, кто прошел мимо него. В ваше распоряжение здесь выдается «зеленый берет», снайпер, морской пехотинец, сапер, водитель и шпion, вместе с которыми нужно выполнить самые «горячие» задания в Европе и Северной Африке во время Второй мировой войны. AI противников на недосягаемой высоте, а великолепная графика, несмотря на стандартную изометрию, одарит вас ощущением реального участия в происходящем. В вышедшем в скорости продолжении *Commandos: Beyond the Call of Duty* до-

кажется сложнее тех, что были в первой части. Появилась возможность отвлекать противников, бросая камушки и... пачки сигарет, на что те оказались весьма падки. Была улучшена графика, появились новые здания, сами же миссии стали более масштабными.

Вскоре автобус свернул на улицу и остановился, после чего нам показалось, что мы оглобли. Ни единого звука не доносилось из мрачных зданий в средневековом стиле по обе стороны дороги. Экскурсовод лишь улыбнулся и сказал:

— И не надейтесь что-нибудь услышать, ведь на этой улице соревнуются в своем искусстве самые умелые воиры планеты.

В мае Eidos Interactive подписала соглашение с Looking Glass Studios на право издания — чего? Конечно же, это был *Thief: The Dark Project*, великий Thief, все еще вызывающий массу ностальгических воспоминаний — путешествие сквозь ночь в лице профессионального вора, у которого вся жизнь лишь зловещие тени и тишина. И хоть графика Thief’a, мягко говоря, не на современном уровне, главное совсем не это, а инновационная идея, освобождающая от рамок жанра action, что и обеспечило игре такую популярность. Конечно, был и одон с тремя новыми миссиями, Thief Gold, но вышел он с «небольшим» запозданием — оксе-



нью 1999-го. А в конце марта 2000 года появился на свет *Thief 2: The Metal Age*, который, к сожалению, от первой части отлича-

ется лишь несколько улучшенной графикой (а движок-то совсем устарел), более продуманными миссиями и мультиплеером (вот это действительно хорошая новость).

Все игры сериала Tomb Raider компания выпускала в ноябре. Не стала исключением и третья часть: *Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft*. Наверное, она стала пиком популярности серии. Возможности ускорителей здесь уже использовались на полную катушку, а потому и качество графики возросло на порядок. Формы Лариски стали еще совершеннее, и не один фанат облазил Интернет в поисках патча, лишающего ее излишней, по его мнению, одежды ☺. Конечно же, добавились новые уровни, новые враги с улучшенным интеллектом, главная героиня стала более подвижной и энергичной. В третий раз мир был покорен отважной красоткой.

Eidos «на коне»

Наверное, самым плодотворным в издательской деятельности Eidos Interactive был 1999-й год. За это время вышли такие хиты, как *Legacy of Kain: Soul Reaver*, *Omikron: The Nomad Soul*, *Revenant*, *Urban Chaos*, *Tomb Raider IV*. Но давайте по очереди.

Legacy of Kain: Soul Reaver. Довольно оригинальная игра, повествующая о скитаниях вампира Raziel'a, поклявшегося отомстить за убийство себя, любимого, своему бывшему повелителю. Интересно? Еще как! Начнем с того, что это, наверное, первая игра (по крайней мере, среди action'ов и RPG), в которой вас нельзя уничтожить в полном смысле этого слова. В тех ситуациях, когда в других играх наступают смерть, Raziel попросту поладает в потусторонний мир, откуда, набравшись сил, может снова вернуться в реальность.

Omikron: The Nomad Soul. «Заблудшая» или «бродячая» душа. В некотором смысле название игры описывает ее жанровую принадлежность. Действительно, неизвестно откуда забрел к нам этот, не вписывающийся ни в какие жанровые рамки, проект французиз из *Quantic Dream*. Дикая, но вместе с тем оригинальная смесь из adventure, action от третьего лица (с возможным переключением в первое), неплохой fighting и небольшой примеси RPG — настоящий подарок для обывающей кланов публики. Огромный мир, живущий своей жизнью, в котором вы — маленькая точка, ищущая путь... Куда?

Омикрон не имеет ни начала, ни конца. Путешествие в глубины сознания под музыку Дэвида Боуи — это незабываемо...

Несколько слов об игре «по мотивам» — *Braveheart*. Надеюсь, все помнят великий исторический фильм «Храброе Сердце» с Мэлом Гибсоном, получивший пять Оскаров? Пожалуй, и игра может претендовать

на номинацию — что-нибудь вроде: «Один из крупнейших обломов игровой и окологровой общности». Но из этого отнюдь не следует, что *Braveheart* — плохая игра. Нет, она просто немного... специфична. Хотя разработчики вояку хвостались «спутниками съемками английской местности», «реалистичной архитектурой зданий», «65 миллиардами (!) полигонов на ландшафт», «позиционируемыми источниками звука», действительно интересной и реалистичной игре не получилось. А жаль.

А что у нас в меню RPG? Похоже, Eidos не очень увлекается этим жанром. И тем не менее, создав прекрасный и увлекательный мир смеси ролевой игры и файтинга — *Revenant*, Eidos не прогадала. RPG всегда пользовались огромной популярностью, поэтому успех игры от Cinematix Studio был отчасти предreshen. *Revenant* оказался одной из первых «плоских» игр, где было реализовано динамическое освещение. Напряженный и захватывающий геймплей был в чем-то обусловлен системой боя, взятой из классического файтинга, а также некоторым Diablo-подобным настроением, витавшим над игрой.

Tomb Raider: The Last Revelation, или Последнее Приключения Лариски. Насколько они последние — покажет время, по крайней мере, так гласит название. Четвертый «Гробище» могил разработан на обновленном движке, со всеми модными сейчас графическими новаторами. Все это хорошо, но сколько можно гробить одни и те же могилы ☹?

Обратите внимание на этот дом, — наш проводник указал на высокое здание напротив — Возведен он был компанией с оригинальным названием *Mucky Foot Productions* и быстро завоевал популярность. Толпа поклонников у входа — хорошее тому подтверждение.

Urban Chaos — это еще один наследник *Tomb Raider*, впрочем, во многом превосходящий своего предка. Во-первых, действие игры происходит не в душных подземельях, а в большом городе; во-вторых, здесь предусмотрено возможность ведения рукопашного боя, что придает ей изрядную долю динамизма. В этих-то городских джунглях и придется уничтожать — нет, не монстров, а обычных хулиганов, убийц и вредителей. Я уж не говорю о таких мелочах, как сексальная фигурка главной героини — D'arci Stern ☺ — и продвинутый движок, благодаря которому город выглядит именно как ГОРОД, а не набор полигонов. Так что, если вы увлекательны проработками Настрдамуса и мечтаете поработать в полиции — игра для вас.

Подвохов к очередному сооружению, мы поразились несоответствию картин, представившихся нашим глазам и ушам: шикарные ультрановомодные здания оголошались

диким утробным ревом неведомых существ. Экскурсовод поспешил предупредить наше недоумение:

— Перед вами корпус *Abomination: The Nemesis Project*, в котором предполагалось устроить Совет Всемирной Ассамблеи, если бы не одно досадное недоразумение. Каким-то образом в него попали партия мутантов, которые училили внутри бойню и взяли здание под контроль. Оставшаяся кучка представителей стран-участниц Ассамблеи для борьбы с монстрами своими силами создала секретное подразделение *Nemesis*, но пока у них не очень-то получается — монстры размножились, а добровольцев пока мало. Как бы вы заметили, фасад здания чем-то похож на знаменитый X-COM. Вы не ошиблись — эти игры имеют много общего — например, правила ведения боя и чем-то похожий сюжет.

Ну вот, подходим к концу нашей экскурсии. Уже сейчас Eidos планирует выпустить три игры, которые должны выйти из-под пера все той же ION Storm. Конечно, вы догадались, что речь идет о *Daikatana* (перенесенной уже в John Romero's *Daikatana* — мода, мода), а также о *Deus Ex* и *Anachronox*. Два последних проекта — весьма нестандартные ролевые игры. *Deus Ex* — гремящая смесь sci-fi и horror на доработанном движке от

OTHERS WITH THEIR LIVES BRAVEHEART

Unreal. *Anachronox*, построенный уже на движке Quake II (естественно, тоже переработанном и дополненном ☺), определен создателями как Sci-Fi-Adventure-RPG.

Смеркалось. Игровод закончил вечерние огни. Автобус мягко катил по направлению к остановке. Вот и он. Шумя и переговариваясь, пассажиры вышли, чрезвычайно довольные поездкой. Лишь экскурсовод засиделся в популярном салоне, мечтая о еще неведомых никому чудесах.

ВКУСНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ!

Компьютер K6-2-266/16/32/sb/14.....455 y.e.
СУПЕРЦЕНА на CD.....24 Sony.....32 y.e.
DVD по цене CD.....16/Sony/Hitachi
2-Sx/20-32x.....60 y.e.

<http://www.incosoft.net.ua>



Ну очень сладкие цены!!!



(044) 246-4389, 228-4763
ул. Б. Хмельницкого, 26-В

«Что-что? Вы спрашиваете, почему не видно спецгента Рэндо? Вы не поверите! Он сидит в городском лектории и прилежно ведет конспект».

Might and Magic VIII

Day of the Destroyer

Ефим (akaRAND) БЕРКОВИЧ

«Добро пожаловать в школу Might and Magic.

Сегодня мы открываем восьмой класс и приглашаем вас на первый открытый урок.»

Стоило появиться этому объявлению на перекрестках Игрограда, как оно тут же привлекло внимание спецгента Рэндо из департамента защиты виртуальной реальности, который, в свою очередь, не замедлил явиться по указанному адресу, благо



до начала занятий оставалось всего пятнадцать минут. Войдя в здание стилия киберапанка, он поднялся на второй этаж и скромно уселся на «Камчатке». Ровно в восемь часов тридцать минут на кафедру появился умудренный годами темный эльф.

— Дорогие ученики и гости нашей школы, — начал он, — Сегодня, как вы догадывались, речь пойдет о восьмой части популярнейшего сериала производства NWC/3DO, подаривших нам замечательный мир Might and Magic, куда, в завершение всех ужасов и бесчинств всевозможных существ — от некромантов до демонов и инопланетян — пришел, наконец, истинный Разрушитель. В результате его деятельности из под контроля вышли даже первоэлементы: Вода и Земля, Воздух и Огонь. Я был одним из тех, кто смог остановить Разрушителя. Но если бы вы знали, чего мне это стоило!

Начнем с самого простого: для того, чтобы спасти планету от гибели, нужно было заключить альянс с четырьмя группировками, населявшими материк. Причем, если с ми-

нотаврами и троллями особых проблем не возникло, разве что Топор Минотавра пришлось возить назад на острова, чтобы подтвердить его подлинность, то с двумя другими членами альянса пришлось повозиться. Всего в наличии было четыре потенциальных союзника: клирики и некроманты, драконы и охотники на драконов. Но их одолевали внутренние распри, и потому всем миром они ни за что не соглашались присоединиться. Поэтому пришлось выбирать, и ведь вот какая досада — если партия ваших новоиспеченных союзников присылает Вам в помощь своего представителя аж 50 уровней, то враги их, естественно, никого вам не пришлют. Благо, я это знал заранее и свою начальную партию строил с оглядкой на подобные нюансы. После долгих раздумий я решил, что дракон, все же, покуче рыцаря будет. А вот между клириком и некромантом выбор был гораздо мучительней. Самые мощные наступательные заклинания, конечно, именно у некромантов. Но иногда и без клирика не обойтись. Я лично все-таки стал на сторону клириков — нет-нет, не из благочестивых намерений, а просто уговором своего друга, представителя этой расы, примкнувшего ко мне еще тогда, когда я был жалок и одинок. Но я знаю и тех, кто решил свой выбор в пользу некромантов и не пожалел об этом. В конце концов, и одним рыцарем можно пройти кампанию с не меньшим успехом. Кто сказал: «Не верю?» Рыцарь не может пользоваться заклинаниями? Ну и что? А ситуации на планете на пару минут в команду лично я?

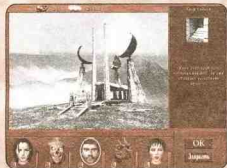


тидесятого уровня, зачаровывавшей оружие «квалификациями» — и перед вами живой танк, с одного удара восстанавливающий все выбитые у него противником хит-поинты. Но это, скажем так, вариант для гранд-мастеров игрового искусства. А если ты только начинающий, то постарайся взять в команду побольше драконов. Благо их, по сведениям разведки, как раз четверо — два в Gorge и по одному в Shadowspire и Ironsand desert ©. Кстати говоря, с одним из них



можно договориться, даже не проходя все квесты первого острова. Также не верите? Ведь это так просто! Остановившись у воды, переходим в пошаговый режим, жмем X и прыгаем вперед. А потом, полупнута подлеваясь, потихоньку продвигаемся дальше и... переходим на следующую локацию. А там уже все просто: бежим, хватаем дракона и вместе с ним возвращаемся обратно на корабле. Выгода от такого маневра двойная: во первых, с драконом начальные квесты проходятся одной левой, во вторых, чем раньше вы начнете расквашивать дракошу, тем круче он будет к концу игры, когда уже нельзя будет пройти направо на одну миссию. Да и вообще, чем больше у вас драконов в партии, тем легче. Судите сами: дракону не нужны ни броня, ни оружие. Хитов у него масса. И хотя таг-скилов мало, а развизать можно практически только его личное умение, но стоит ему набрать каких-нибудь 40-50, он будет бить хитов эдак на 200-300. Если к тому же припомнить, что драконы летают, тут же станет ясно, что при наличии в партии четырех драконов и ка-

какого-нибудь некроманта с хорошей водной магией — для порталов и маяков, — группа становится практически непобедимой. К тому же и с лечением дракона никаких особых хлопот — достаточно иметь регенерацию экспертного уровня.



Эльф устало стер пот со лба и продолжил:

— Надо вообще заметить, что, в отличие от предыдущих частей сериала, восьмая стала гораздо легче. Во-первых, у героев только один promotion вместо трех, как это было в седьмой, во-вторых, основные квесты достаточно понятны и легки, надо только внимательно слушать тех, кто их выдает. Некоторую сложность вызывают побочные задания, но если не пропускать кнопку, внимательно слушать всех, кто попадает по дороге и читать всякие там обрывки свитков, все их можно решить, не особо напрягаясь. К примеру, в логове минотавров меня долго доставали рычачи: дернешь за один — не тот — вся работа насмарку. Потом я решил наконец починить найденный чуть ли не у самого входа свиток — и все стало на свои места. Сразу стало понятно, в каком порядке их нужно нажимать. Так что большинство проблем возникает от невнимательности. Или ситуация с кнопками в том же великом храме Ипа. Стоит лишь хорошенько их поискать,

«вперед»: иногда таким образом можно пройти через запертую дверь или стену. Конечно, это не очень честно, но зато весьма действенно. Кстати говоря, по поводу слабости магии света: конечно, в ней нет таких мощных боевых заклинаний, как в темной, но зато именно она располагает столь страшным для ваших врагов оружием как «Паралич». Достаточно парализовать любого из них — и распрелив себя в удовольствие. Иногда даже жалко их становится: жили себе и жили, как бы никого и не трагали. А тут мы пришли — конец их счастью.

— Учитель, можно ли задать вопрос? — На одной из первых парт поднялась девушка с серой кожей, что выдавало в ней недоучившуюся вампиришу. — А где я могу сдать Носферату? Уж сколько искала, не нашла. Все в команде отгрейдились. Одна я осталась маленькой и беззащитной.

— Помнишь квест, в котором просили принести останки и саркофаг одного из воинов, как там его, Корбу, по-моему? Так вот, это и есть требуемый квест. А почему про него забыли сказать, признаться, не знаю — может, вы все, вампиры, такие скрытные? У меня с продвижением тоже проблемы были. Надо было раскопывать окаменевших людей в лесу у круга друидов. А я, вместо того чтобы использовать соответствующие свитки, продал их, пришлось потом бегать по магазинам и покупать новые.

Тут с задних рядов поднялась нетерпеливая рука: — Уважаемый учитель, не могли бы вы огласить весь список квестов?

Эльф почесал в затылке, подошел к доске, взял мел и приготовился писать.

— Вещ не могу, но те, без которых нельзя дойти до конца, пожалуй, назову. Записывайте.

1. Начальник каравана просит отвести письмо в Равеншор начальнику торговцев.
2. Начальник торговцев просит отвести письмо начальнику контрабандистов.
3. Отнести письмо в Альвар.
4. Привести в Альвар тролля из Ironsand desert, для чего сначала приходится отвести урну с прахом тролля в гробницу. Теперь — собрать в альянс три расы.
5. Слить воду из Ballazar Lair.
6. Найти в подвале крепости оргов в RR драконье яйцо и отдать его рыцарям или драконам.
7. Помочь некромантам или клирикам, для чего нанять клирика из замка некромантов.
8. За некромантов — нажать появившуюся кнопку под факелом в храме клириков.

риков, отнести показавшуюся железку начальнику некромантов.

8b. За клириков — зайти в дверь по лестнице некромантского замка, спуститься по центральному лифту, пройти через охрану, закрыть за собой дверь на засов и выйти в зал. Дополнить начальнику клириков.

9. Дополнить о сборе альянса, взять квест на потопление флота, проплыть на подлодке на Рену, найти заряд к пушке и выстрелить. Вернуться в Равеншор, перебить весь десант пиратов, доложить.

10. Пойти в отель (у кристалла). Там некий приезжий мужик пошлет вас за составляющими ключа. Ложат по одному на четырех planes. Приносите — получите ключ для входа в кристалл.

11. Разобраться — что за кристалл и зачем он. В кристалле проходите к пульту управления и включайте портал, проходите сквозь него. Заходите в центральное здание и отгадываете загадки.

12-15 Освобождаетесь четырех лордов стихий из тюрем.

16. По возвращению в Равеншор наступает финал.

Вот так, а без всего остального можно обойтись. Самая сложная загадка как всегда связана с обелисками. Могу лишь подсказать, что серединой лета у нас считают 24 июля — думаю, об остальном и сами догадаетесь.

Тут рядом с эльфом открылся портал и он, помахав на прощание рукой и улыбаясь,

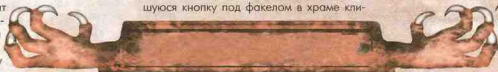


шишь, прыгнул в него. «Да уж, подумаю Ранд драконы, вампиры, некроманты там всякие, и никаких тебе бластеров и шотганов.

Пора обратно в Департамент, может, ребята наконец вход в третий Фоллаут нашли. Это мне по привычке будет».



а еще лучше — иметь гранда по воздуху и не забывать включать глаз колдуна. И, естественно, воспринимать потюньше... А иногда можно использовать и один из глюков движка: в момент перехода из пошагового режима в реальный режим жать клавишу



Вы все, наверняка, знаете одну из лучших тактических компьютерных игр — Warhammer. Но мало кому известно, что ее прототипом является настольная игра с тем же названием. Мы и сами об этом не догадывались, пока один из наших сотрудников абсолютно случайно не наткнулся на целый клуб любителей этой занимательной игры, проводивший очередное заседание в городской Гостинице.

Битвы на столах

Владимир ЛЫСЕНКО, лесной эльф

Арма, погрузившись в себя, шел в компьютерный клуб, с намерением провести там остаток дня. Вывел его из задумчивости теплый дождь. Арма огляделся и понял, что сбился с пути. Он находился на неизвестной ему улочке, в самом значном районе Игрограда. Чтобы не промокнуть, он шмыгнул в ближайшую дверь. Перед ним была лестница... спустившись по ней, он оказался в большом зале. Всюду стояли большие столы и вокруг каждого расположилось множество людей. Сначала Арма подумал, что тут играют в бильярд, но подойдя к одному из столов, понял, что ошибся. Все играли во... солдаты. Однако солдаты были не простые, а изданные сделанные и мастерски разукрашенные. Без сомнения, каждый — ручной работы.

Арма расположился на одном из свободных столов, предназначенных для зрителей.

Игроков было двое, они делали какие-то записи в блокноты. Перед каждым выстроилась его армия: конница, пехота, боевые машины.

— Я вижу, ты здесь новенький, — спросил Арма сидящий рядом субъект, спокойно потягивающий пиво.

— Да так, мимо проходил, дай думаю зайду, — базарничая кивнул Арма и добавил: А чем это они занимаются?

— Играют в Warhammer, — пояснил незнакомец, — это очень известная на Западе настольная ролевая игра. Игрок собирает армию, назначает в ней командиров, героев, магов, руководит их действиями, передвижениями...

— Смотри, — заинтересовался Арма. — Один из игроков поставил намного больше солдатиков. Он и выигрывает. Неинтересно...

— Ты ошибаешься, — незнакомец спокойно глотнул пиво. — Тут число не имеет значения. Например, дракон, выйдя из одного раз, может отправить к праотцам не только большую отряд копелешиков, но и всю армию обратив в бегство. Но даже самый слабый лунчик имеет шанс повалить сильнеего рыцаря. Однако, несмотря на это, игра хорошо сбаланси-

рована, ибо каждый юнит стоит определенное количество очков: человек-мечник — 5, эльф-лучник — 11, а цена дракона может достигать 300 и более. Тут учитывается все особенности юнитов: от магии и личных характеристик (скорость, живучесть) до возможных повреждений и защитных свойств. Поэтому армии выстраиваются на определенное количество очков. В данном случае — на 2000.

Арма внимательно посмотрел на игроков — они поочередно с записями и приступили к игре. Он с большим интересом спросил:

— А как же все происходит? Как узнают, кто погиб, а кто ранен, действовала магия или нет? Думаю, это все невероятно сложно...

— Наоборот, — заверил собеседник, — все разложено по полочкам: игра пошаговая, персонажи ходят по очереди, причем каждый ход разбит на стадии: передвижения, удары, выстрелы, магия. Каждый юнит — осо-

бая индивидуальность, имеет свою защиту, мораль, атаку. Оружие бывает разное: если двуручное — бьет сильнее, если однору-

чье — слабее, зато в свободную руку воин может взять щит, увеличивающий защиту. Попад юнит, промокнул, погиб, ранен или сумел защититься — все решается броском кубиков. Каждый персонаж имеет собственную дальность хода, она зависит от особенностей расы и тяжести доспехов. Например, гном передвигается на три дюйма, рыцарь — на шесть. Все измеряется линейкой с высокой точностью. Кстати, лучники, арбалетчики, баллисты, артиллерия — у всех своя дистанция выстрела.

Арма продолжал изучать стол: ряды лунчиков и арбалетчиков поливали стрелами и белыми несущихся на них чудовищ с огромными топорами и секирами. Где-то далеко несколько магов тщетно пытались остановить дракона. Приблизились рыцари...

— Ты упоминал про расы, — не унимался Арма. — Они выглядят из мира фантазии?

— Warhammer, — поучительным тоном начал незнакомец, — это уникальный мир фантазии, в котором обитает 11 рас. Перед

тобой предстанет битва рас The Empire и The Haos.

— Как ты думаешь, кто победит?

— Трудно сказать, — собеседник взял со стола убитого рыцаря. — Расы абсолютно

разные. Очень интересна — Жители Империи (The Empire), со своими пушками и мушкетерами они выглядят нелепо среди мечей и копий. Империи удается надежно защитить свои земли от постоянных набегов врагов. Они заботятся о совершенстве оружия.

Пушки имперцев — самое грозное оружие Warhammer'a. Кстати, знаешь, как происходит выстрел из пушки? Нет? Игрок на глаз прикидывает расстояние до цели (например, четырнадцать дюймов), стрелет, кидает кубики «попади/не попал», а затем бросает еще раз, чтобы узнать, что произошло с самой пушкой — ее очень часто заклинивает или разрывает на куски. Несмотря на доспехи и щит, прямое попадание из пушки разит наповал. Также в имперской армии числятся арбалетчики и мушкетеры, более смертоносные и далекострельные, чем лунчики. Плюс рыцари, лошади которых имеют пятидесятипроцентный штраф к движению.

Приверженцы Хаоса (The Haos) —

ужасные монстры, по сравнению с ними, ночные кошмары — развлечение. Среди них есть устрашающие чудовища и демоны, навевающие страх и ужас, но нет лунчиков. Они весьма медлительны, однако если наступит враг, то гигантскими топорами и секирами разозлятся во все стороны и налево. Кроме того, они источают губительную для врага радиацию.

— Интересно, — вслух размышлял Арма, — наверняка в мире Warhammer'a найдутся эльфы, гномы, орки, гоблины...

— Угадал. Действительно, взаимоотношения наций, да и сами расы в Warhammer'e несколько отличаются от описанных Толкиеном, Сапковским, Перумовым или другим автором. Скажем, эльфы: они делятся на Выхис и Лесных...

— А что с эльфами? — заинтересовался Арма.

— Посуди сам, **Высшие Эльфы (High Elves)** — лучшие воины. Могут носить тяжелую броню и щиты (плюс к защите). Конники не имеют штрафа к дальности хода. Они хорошие артил-



перисты: их баллисты далеки и мощны. Набившая распространение юнги: мечники, лучники, копейщики, тяжелая конница, баллиста, колесница, на которой восседают лучник и копейщик. У высших Эльфов особенно сильны *Seaguard* (копьеносная стража побережья), *Dragon Chivalry* и личная стража *Ариарели* — вечной королевы Высших Эльфов.

Лесные Эльфы (Wood Elves) — роса, жаждущая свободы во всем, даже в движении, поэтому ее воины никогда не одевают тяжелых доспехов и не носят больших щитов, однако весьма быстры и искусны в стрельбе из лука (плоски к доспехам выстрела, меткости, силе удара и движению юнги). По лесной местности передвигаются без шума, в то время как другие юнги замедляются в половину, что дает эльфам преимущество в партизанской войне. У них на вооружении лучники



(кстати, лучшие в *Warhammer*), легкая пехота, *Glade Riders* — легкая конница, состоящая из копейщиков и мечиков с легкими щитами. Есть у них и особые отряды — *Great Eagles* (Великие Орлы), *Green Dragon* (Зеленый дракон, плюющийся ядом), *Wardancers* (эльфы-берсеркеры), а также *Treetman* — он же Энт из Толкиена, он же *Dendroid Soldier* из *Heroes III*, он же Человек-дерево, уничтожающий своих врагов с особой силой, однако... он очень чувствителен к огню. Ведут за собой армию лесных эльфов *Orion* — король Лориена и *Ariel* — королева эльфов, сильный бог и великопеленый маг.

— Кстати, — продолжал свое повествование незнакомец, — не только у эльфов, но и у людей существует несколько рас. Во-первых, *The Empire*, о них я тебе уже рассказывал, и *Brettonian* («Бретонцы») — у них еще сохранился феодальный строй, кстати, они единственные, кто может строить свою конницу «клином», к тому же их лошади не подвержены к штрафам тяжести и с легкостью переносят даже тяжелоовооруженного рыцаря. Также в бретонской армии состоят албардшичи, шитовики, мечники и лучники. Командует всей этой формацией *Leop* *Leopsoer*, король Бретони, восседающий на гиппогрифе.



— Я так понял, что именно Хаос — общий враг, некое воплощение Зла, с которым все борются...

— Отнюдь, — ответил собеседник, — на темной стороне воюют множество рас, например **Орки** и **Гоблины**, **Некроманты**, **Skaven** и **Haos Dwarf** и... Но некоторые сохраняют нейтралитет — **Lizardmen** и...

— Люди-ящеры, что ль, — перебил Арм. — Да, — незнакомец засмеялся, как герой-рыцарь разрубает на куски демона Хаоса и продолжает: Люди-ящеры (*Lizardmen*) — самая уникальная раса. У нее нет союзников, и она полностью изолирована от других рас. В войнах у них ходят **Skink** и — небольшие бегущие впереди армии ящеры. Вооружены луками и ядовитыми стрелами (+1 к атаке), однако так как стрелки из них все-

ма посредственные, они получают —1 к попаданию. Щитами, мечами, копиями и топорами у lizardmenов вооружены **Saurus** и **Kroxigor** и, артиллерию им заменяют **самоландры**, овацию **перодактили**, а боевых слонов **четвероногие представители динозавров**. В генералах у них **Slann** — жабоподобные существа, самые древние и сильные маги в этой игрешке.



— Ты рассуждал о горах гномов, землях Империи, лесе Лориена, об эльфийских побережьях — в общем, о земле *Warhammer* а, — Арму мучительно хотелось спать. — Наверняка у этого замечательного края есть своя предистория. Будь добр, поделись.

— Что ж, — незнакомец откупорил очередную бутылку пива, — устраивайся поудобней и слушай внимательно.

«Давным-давно, на одной планете существовала древняя и сверхразвитая раса — **Old One**. Однажды они доставили на родную землю представителей другой древней, хоть и менее разумной расы — **Lizardman**ов. Но этой забавы им хватило ненадолго. Вскоре им захотелось чего-то большего, **Old One** решили стать демиграми и вывести расу эльфов, а затем гномов. В отличие от **Lizardman**ов, последние были молоды и только-только начинали познавать мир. Эльфы очень по-



дружились с гномами, настолько, что даже начали переселяться к ним на материк со своего острова. Дружба между ними крепла, а **Old One** радовались тому, что они создали, и размышляли о будущем, существующих только в их уме, еще никому не ведомых мирах, а ведь фантазия древних была бездонна, как космос, в котором они жили. Следующими на очереди были люди.

Следует пояснить, что жизнедеятельность древних поддерживали огромные реакторы, установленные на полюсах планеты, где происходили ужаснейшие атомные реакции, породившие новую силу — **силу Хаоса**. Но она вырвалась наружу, и всюду воцарился Хаос. Некоторые эльфы перешли на сторону зла (так появились темные эльфы). Они напали на торговый караван гномов и перебили

многих. Но некоторые уцелели. Тогда король гномов и эти свидетели кровавой бойни явились к эльфам и в довольно грубо потребовали объяснений (ведь нападения были в эльфийских одеждах).

Но король эльфов, оскорбленный подобным заявлением (ибо зло и подлость были ему чужды), прогнал послов. Так началась **«Война Бороды»**: эльфы убивали гномов, гномы убивали эльфов, а некроманты получали новых воинов в свою армию мертвых. Дошло до того, что от побережья, на котором некогда высадились эльфы, до горного кряжа, в котором заперлись гномы, не осталось ни одного селения. Тогда король эльфов приказал своим подданным возвращаться домой. Однако те эльфы, которые жили не в городах, а в лесах, так полюбили деревья и природу тех мест, что решили там остаться. Таким образом раса разделилась на высших эльфов и лесных...».

Арм, слушая рассказ собеседника, постепенно заснул. Где-то далеко, среди выстрелов немногих оставшихся пушек Империи, возгласов погибающих солдат и звона

металла слышался голос незнакомца: «Хаос порази не только разум некоторых эльфов — жертвами оказались и **Old One**. Они создали подвластных тьме орков и гоблинов, а ввязавшись в войну с Хаосом, проиграли ее и были истреблены. Кстати, ты, наверное, слышал, что по этому сюжету созданы две компьютерные игры: *Warhammer* и более удачный **Warhammer II: Dark Omen**.

Have Fun!

P.S. Знате, как выглядит орко-гоблинская катапульта? Берется обыкновенная катапульта, в ее чашу создается маленький связанного гоблина с клямом во рту, приделывают к нему деревянные крылья, а на голову одевают костяной колпак. Затем рубят натяжной механизм, и маленький напуганный гоблин летит в неизведанное...



Если Вы не согласны на меньшее...

...чем полная свобода

УНИКАЛЬНЫЕ ЦЕНЫ...

ВЫДЕЛЕННЫЙ КАНАЛ

в интернет...

по правдам
откровенным
бескомпромиссным

InterLink
internet service provider

asynс — от 50
synс — от 200

www.interlink.net.ua
241-9524 241-9525
г. Полтава, Киндрова 5А

Те, кто был на нашей экскурсии летом прошлого года (МК 22-23 (35-36)), должны помнить рассказ об игровых клубах. С тех пор наш город вырос и «злачных мест» в нем прибавилось. Где можно весело скоротать вечерок, вам расскажет куратор игровградских увеселительных заведений Armageddon. На его мнение можно положиться.

СКИТАНИЯ ПО ЗЛАЧНЫМ МЕСТАМ 2

Владимир ЛЫСЕНКОВ, aka Armageddon

Ранд еще раз поправил провода, бросил взгляд на телепортатор и включил таймер. У него было всего три минуты, однако и этого оказалось достаточно, чтобы устроиться в кресле, зажечь сигарету и проправить сместившуюся пешку на стоящей неподалеку шахматной доске. И тут-то все началось: телепортатор затрещал, затрясся, из него повалили клубы дыма, подсоединенный к нему компьютер замигал и переключился на автономный режим. Постепенно сквозь густую дымовую завесу можно было различить очертания какого-то существа, какого-то гуманоида с отвратительной бычьей головой. Ранд спокойно потушил сигарету. Все это натолкивало на две мысли: первая — «ну, мне пора...», вторая — «я, кажись, переиграл в Heroes...». Как вы уже наверняка догадались, этот неожиданно возникший ужасный и неприятный персонаж — типичный представитель минотавров из семейства Minotaurus Zaurus. Он мог испугать любое живое существо, но не Ранда, который уже встал с кресла, достал какую-то фотокарточку и спокойно сказал:

— Здравствуй, Элвис.

— Ты кто? — поинтересовался минотавр, перекидывая серебряную секиру на другое плечо.

— Меня зовут Ранд. Я из департамента защиты виртуальной реальности...

— Заводят тебя комар, — Элвис яростно сплюнул, — да хоть из Нильфагарда.

— Не буду тянуть время. Ты арестован. Тебя замечали на местах многих преступлений. Я препровожу тебя в участок...

Ранд еще не успел закончить, как минотавр метнулся к лестнице, ведущей к двери. Человек бросился за ним. Элвис вернулся и махнул секирой, но его противник успел присесть и таким образом избежал страшного удара. Ранд быстро выбросил вперед руку, зашевелил пальцами и что-то прошептал. Ладони засветились и тут же погасло, что привело нашего героя в величайшее недоумение.

— Откуда у тебя магическая защита?

— От верблюда, — промолвил минотавр и захохотал за собой дребез.

Телефон звонил и звонил, раздражающе действуя на нервы. Арм нехотя поднял трубку:

— Слушаю вас!

— Это Ранд, — сообщили в трубке. — Есть для тебя работенка.

— Работа? — без особого энтузиазма повторил Арм. — А в чем дело-то?

— По Игровграду шорится очень опасный минотавр, да еще и секирой размахивает...

— Ты опять баловался с телепортатором, — улыбнулся Armageddon, — выкладывай, как было дело.

— Ну, — протянул Ранд, — сижу я в сво-



ем кабинете, настраиваю телепорт, поправляю провода...

Арм внимательно выслушал его рассказ, одновременно прикидывая, куда бы могло направиться это фантазийное существо. Но как только Ранд упомянул о Нильфагарде, Armageddon'а осенило — Элвис наверняка захочет вернуться домой, а сделать это он сможет только в самых злачных местах города Игровграда, в местах, которые дробнопорядочные граждане называют компьютерными клубами и обходят десятой дорогой. К счастью, Арм не был законопослушным гражданином и частенько заходил в такие заведения, болясь очередной дозы StarCraft'a или Half-Life, посему, недолго думая, он сообщил своему собеседнику:

— ОК! Я займусь этим.

— Только будь осторожен, — предостерег Ранд. — У него иммунитет к магии, да и секира неплохо заточена.

— Секира, говоришь, — усмехнулся Арм, подложив лежащую рядом катушку, — нет проблем.

Первым в его списке стоял клуб **Net-Force**. Если душа требовала StarCraft'a или Heroes'a третьей очистки или другого наркотика из класса стратегий, Арм частенько сюда наведывался. Тут его ждали единомышленники, тут он неплохо проводил время, ибо компы (немногим более 30 штук) всегда в аккурат были под стратегий: Pentium II Celeron-333, 64 M6, 15-дюймовые мониторы и VooDoo Banshee. Войдя в клуб, ему нужно было держаться изю всех сил, чтобы не поддаться геймерской лихорадке, извечному соблазну. Он проследовал к админу и, поздоровавшись, начал разговор:

— Я вот иду одного знакомого, может, вы видели? Такой весь из себя большой, волосатый, с рогами и необычным выражением лица...

Арм сделал прыжок, чтобы подхватить падающего в обморок админа. Подбежавший охранник — высокий громила — объяснил, что вышеописанный субъект несколько часов назад был здесь и, напугав администратора, стремительно начал собирать клавиатуры. Естественно, охранник «убедительно» попросил его удалиться. Armageddon внимательно посмотрел на разбитые кулаки громилы и отметил про себя, что такие да, здешние охранники умеют убеждать.

— А что было дальше? — поинтересовался Арм.

— Он выпрыгнул в окно и убежал на север. Привод, один клавиатурный комплект прихватил с собой.

«На север, — прикинул в уме Armageddon. — Какие у нас там клубы? «Архада» и «Морс». Что ж придется тошиться туда».

Все компы в «Аркаде» удовлетворяли требованиям минотавра: Pentium II Celeron 400, 450 64 M6 RAM, 17" мониторы. После недолгого расследования Арм узнал, что Элвис там был, однако за машину не содвинулся, а «осмотрелся вокруг и ушел». Кстати, позже выяснилось, что на одном из компов пропала мышь.

— А на чем здесь висят? — спросил Арм, поддерживая разговор с одиномком.

— На чем здесь токо не висят, господин хороший, — администратор хлебунидово, — народ во все гуляет, однако полюбает боле всего Age of Empires II, Unreal Tournament, Counter Strike, Half-Life, Quake III...

В «**Marce**» минотавра не видели, хотя компьютеры (Pentium II Celeron 400, VooDoo 2000, 64 RAM) в количестве пятнадцати штук вполне бы ему подошли. Кстати, по всему чувствовалось, что Quake III здесь превратился в культ.

Следующим в списке стоял компьютерный клуб **Arena** — самое значное место в Игрограде. Арм переступил через отходящего геймера и отворил дверь. Посетители играли в Quake III, Half-Life, Opositing Force, StarCraft. Компьютеры стояли классические: Pentium II Celeron 333, Celeron 500, VooDoo II, III, 64 RAM и 100 M/Б сеть. Наш герой подошел к своему и с осторожностью спросил:

— Тут парен с серебряным топором случайно не пробегал?

— С рогами, что ль?

— Ага, — подтвердил Armageddon.

Был такой, — подтвердил администратор, — устроил дебош. Пришлось его выкинуть.

— Ясно. А у вас тут, часом, ничего не пропадало.

— Пропдало, — админ оценивающе посмотрел на спрашивающего, — системный блок и коврик для мыши...

«В каком бы клубе он не появлялся, везде что то пропадало, — думал Armageddon. — Совпадение? А может быть, это приступы kleptomании? Будно сказать...»

Он проследовал к очередному клубу. Это значное место называлось «**Орки**», и действительно, за 55-ю компами (Pentium II Celeron 350, 64 M6 RAM, Riva TNT), подвися на Unreal Tournament, Aliens vs Predator, GTA2, Quake III и просто борозда протаторы Интернета посредством NetScape Explorer, сидели орки и гоблины.

— Привет, — сказал Арм админу, — я ищущу одного знакомого. Такой весь большой, рогатый, с секирой...

— Хорошие же у вас знакомые, мистер, как такие на вид, — оборвал его админ. — Нет, не было здесь таких.

— Постоя-ка, — окликнул стоявший неподалеку охранник, — час назад похожий мен рвался к нам в клуб. Так я его не пустил и выгнал. Он орал, мычал, махал какой-то железной полкой. Ну я запустил в него минотавром, он и успокоился. Странный какой-то он был — схватил ентод минот и убежал. Правда, прежде сообщил мне: «Я — Эливис».

Арм направился к очередному клубу, он попытается понять логику поведения минотавра, что им дивалого, какой общей идеей сцеплены все эти события: «Сначала клавиатура, затем системный блок и мышь, сейчас он свистнул минотавром...». Вдруг Арм остановился как вкопанный: «Как же я сра-

зу не догадался, — пронеслось у него в голове. — Он же собирает собственный клуб, чтобы с его помощью умыкнуть в свой мир». Арм припустил со всех ног. «Надо поспешить, надо бежать в ближайший в здешних местах клуб. Что я про него знаю? Называется он **The Matrix**, компы там Pentium II Celeron 433, 64 M6 RAM, VooDoo III и балуются на них преимущественно в Age of Empires II, Quake III и StarCraft...». Прервал его размышления и заставил затормозить зазвонивший рядом таксофон. Ведь вокруг никого не было, да даже если бы и был... Телефон-автомат трещал не переставая. Арм подошел и снял трубку:

— Это Ранд, — донеслось из автомата, — появилась проблема: у меня исчезло телепортационное зеркало.

— И что?

— Если его подсоединить к компу...

— Не продолжай, — перебил его Armageddon, — минотавр наверняка уже в своем мире, ибо его компьютер давно сбоян.

— Ничего подобного, — заверил Ранд, — три минуты назад мои агенты видели его в южной части города. Быстро туда...

Арм направился к очередному клубу, на этот раз это был **Game Zone**. Повестил или нет, думал он, стремительно распахивая дверь. Вокруг все было спокойно, ничего не предвещало плохого, народ сидел за компами и ловил приход от Quake II, Half-Life, King Pin и Unreal. Тихино, спокойствие и никаких следов Эливиса. Не собираясь тратить время на пустые разговоры, Арм выбежал из клуба на дорогу, остановил машину, выкинул водителя и сам сел за руль. К его большой радости рядом лежала коробочка с GTA2.

Арм мчался ко второму южному клубу **Game Zone II**. Для Эливиса это было идеальное заведение, тут стояли оптимально подходящие ему компы: Pentium II Celeron 400, 64 M6 RAM, VooDoo III. И так, Armageddon вошел в помещение. Стоящий внутри админ молча указал рукой на открытую дверь. Арм стремительно вошел туда и первое, что он увидел, — телепортатор, точно такой же, какой он видел раньше у Ранда. Из-за аппарата, вертя секирой «мельницу», выпрыгнул минотавр.

— Тебе не остановить меня, — рыкнул он. — Таймер уже запущен...

— Да неужели? — проговорил Арм, достав катану. — Это мы сейчас проверим.

Минотавр рассек перед собой воздух. Намереваясь паразитировать противника у открывшегося плеча, Арм сделал выпад. Не достал. Эливис вновь перешел в наступление. Как раз там, где только-только стоял Арм. Противники дрались ожесточенно, но никто не мог одержать верх. В конце концов, взможили и измотанные, они остановились, минотавр спросил:

— Как же тебя зовут-то?

— Armageddon, — борясь с одышкой, промолвил Арм.

— Отпусти-ка ты меня домой, Armageddon, я бы мог еще долго с тобой драться, но таймер на телепортаторе подходит к концу. Время истекает.

— Отпустить тебя? — Арм крепче сжал рукоятку катаны. — Еще чего! А ключи от дома где?

— Отпусти, — продолжал Эливис, — я жену хочу увидеть, детишек.

— Ладно, иди, — Арм тыльной стороной ладони вытер лоб и продолжил после некоторого молчания. — Ты уже изменил траекторию телепортации?

— Да, — сказал Эливис, — и теперь никто не сможет насильно телепортировать других существ, как это произошло со мной. Дай мне руку.

— Что?

— Дай мне руку, — повторил минотавр. Арм протянул руку, Эливис снял с шеи золотистый кулон и отдал его.

— Держи. Дома у меня таких много, так что не жалко, — минотавр закинул серебряную секиру на плечо и шагнул на открывшуюся телепортационную площадку.

Через секунду все кончилось. Арм разомкнул ладонь и осматривал кулон. На первый взгляд обыкновенный медальон, однако веяло от него какой-то странной силой. Детально его изучив, Armageddon увидел маленькие буквы: «Поглотитель магии. Серийный номер 1549. Сделано в Эратии. Мастер Эливис Шаэврденен».

Арм улыбнулся, открыл дверь и шагнул навстречу солнцу. Он направился в сторону Net Forc с единственным желанием — посягнуть в свое удовольствие за StarCraft'ом. Он шел и с улыбкой представлял себе, как будет рассказывать удрученному Ранду о битве с минотавром, о том, как Эливис все-таки удалось свалить его на пол, и о том, как он, беспомощно наблюдая за исчезающим чудидцем.

Have Fun!

НЕОТЛОЖНАЯ СКОРАЯ ПОМОЩЬ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА И ОФИСНОЙ ТЕХНИКИ



- Срочный выезд
- Ремонт и полный сервис
- Бесплатная диагностика
- Восстановление и заправка картриджа

СПЕЦИАЛЬНОЕ
ПРЕДЛОЖЕНИЕ!

Хороший
компьютер
всего за...

398\$

ТМК-БЛОК

234-25-94, 234-69-04, 234-89-23

Как обычно, самые маленькие экскурсанты могут весело провести время в Детском саду. Сегодня им покажут старые (но не устаревшие) детские игрушки, в которые можно без проблем играть даже на стареньких «двойках».

СТАРАЯ ДОБРАЯ СКАЗКА

Наталья ГРАДОВАЯ

Уже все давно убеждены, что верхнего предела для возможностей компьютеров нет. Но, к сожалению, скорость, с которой устаревает это самое чудо техники, впечатляет. И если старенький телевизор мы возьмем на дачу, то старенький компьютер, скорее всего, ставим в детскую. И, хотя это не всегда верное решение, спорить мы с родителями по этому поводу сегодня не собираемся. Просто поговорим о детских игрушках, старых, но не устаревших, в которые ваш ребенок с удовольствием поиграет.

Жил-был ученик чародея. Звали его **Хоксус Покусус**. Жил он в удивительной стране Решето, усердно и настойчиво овладевая магическим искусством под чутким руководством своего наставника **Мага Териксина**. Вот только сам маг, к сожа-



нию, считал Хоксус Покусус не то чтобы неравным, а слегка легкомысленным учеником. А уж когда Хоксус Покусус попросил разрешения жениться на прекрасной Пополе, Териксин и вовсе рассердился. Мол, еще и диплома Мага не получил, а туда же — жениться! И решил Териксин: если выдержит Хоксус Покусус все назначенные испытания, выполнит все поставленные задачи — быть ему Магом и членом Совета Колдунов. Вот тогда и жениться можно. Но если испытания окажутся Хоксусу не по плечу — не видать ему прекрасной Пополы, как свих ушей. Недолго собирался Хоксус. Уверенный в своей победе и в своей ловли, вооружившись колдовской мантией, как пупленепробиваемым жилетом, и молниенос-

клинием с бесконечным зарядом, попросился он с возлюбленной и отправился в дорогу, положившись на нас, как на Господа Бога. В 1994 году сочинили эту сказку разработчики фирмы **Apogee Software**. Nocus Pocus не займет много места на вашем винчестере — всего 6,8 Мб. Идеальная игрушка для маленького ребенка и для старенького компьютера. Симпатичная графика, занимательный сюжет, разнооб-

разие задач и чудесная музыка — этого достаточно, чтобы сдуть пыль веков именно с этого диска.

Игра сделана под DOS, основное меню довольно обширно. Прежде всего советуем открыть *Instructions* и *Legends and Hints*. В первом — краткие подсказки по технике выполняемых игровых манипуляций, а во втором — предостережения и небольшие советы по прохождению. Играть можно как с джойстиком, так и с помощью клавиатуры. На ваш выбор разные режимы скорости: медленный, умеренный и быстрый. Три уровня сложности: легкий (здоровье снижается на 4% при каждом неверном шаге или попадании врага), средний (HP уменьшаются на 12%) и максимально тяжелый (при каждом ударе врага вы становитесь хилее на 16%).

Хоксус Покусус при нашем живейшем участии должен пройти четыре задания: «Путешествие во времени», «Расколотивший мир», «Измотанный и утомленный», «Дорога домой». Каждый уровень считается завершенным, если Хоксус соберет определенное количество кристаллов. На панели внизу экрана обратите внимание на слово *Crystals* и рядом с ним — дробное число. Знаменатель указывает, сколько этих самых кристаллов вам предстоит собрать для завершения задания. Не спешите объявлять игрушку примитивной, при выполнении некоторых заданий придется основательно поломать голову. Кроме того, за собранные



кристаллы, золотые кубки и короны начисляются очки — *Score*. *Health* — показатель здоровья в процентах. Бутылка с зеленой жидкостью делает вас сильнее, с синей жидкостью — телепортирует в нужное место; с желтой — высокий прыжок; с серой

и белой — оружие. Молния — супероружие. Золотые и серебряные ключи помогут вам пройти сквозь закрытые двери.

Кроме основного, есть и игровое меню. Оно содержит записи игры, загрузку ранее сохраненного уровня, возврат на начало уровня и, самое интересное, краткие подсказки к игре (клавиша **F1**). Разработчики предусмотрели возможность пе-



рераспределения клавиш управления.

Итак, наш герой, с усердием следуя напутствиям своего Учителя Териксина, с заданным упорством собирает волшебные кристаллы каждого из своих соперников, этим он лишает последних магической силы. По ходу дела он становится бесстрашным воином, который способен справиться не только с безумными монахами Мелленхауса, но и с древесными демонами, и с огнедышащими драконами, и с множеством других, не менее опасных творений. Кстати, Териксин еще не раз напомним о себе, но возлагать слишком большие надежды на него не следует, он — Маг совершенно, с тяжелым характером, и его подсказки облегчают жизнь далеко не всегда. А мы от всего сердца желаем удачи Хоксусу Покусусу. И воле!

Сюжет следующей сказки знаком нам с детства. И не беда, что у нас он называется «Аленький цветочек», а у Уолта Диснея — «Красовица и чудовище», суть одна. Сомневаемся, что кто-то не знает сюжета, но кратко, исключительно для собственного удовольствия, его перескажу.

Жил-был избалованный принц. Трудно, знаете ли, не быть избалованным, когда целая армия слуг исполняет каждое твое желание. К тому же, это, вероятно, очень скучно. Так что наш принц стал очень злым.

Чего еще ожидать от человека, столь жестоко обделенного судьбой? Поэтому, когда в его замок постучалась нищенка с розой, принц счел ее визит хоть каким-то развлечением. Но ночевать ее все-таки не пустил, а все потому, что хотел сделать кого-то более несчастным, чем он сам. Но



нищенка оказалась прекрасной волшебницей, и была сильнее и своенравнее нашего героя. И превратила она одинокого цыпленка мальчика в чудовище. Пусть он и был очень вредным, все-таки это жестоко. Можно, можно было бы найти другие, более мягкие методы воздействия и воспитания. Отправить, например, в кругосветное плавание юнгой на корабле, там его быстро бы перевоспитали. Правда, это была бы совсем другая сказка, может быть, «Алые паруса»?.. Так вот, несмотря на все извращения, волшебница превратила маленького принца в чудовище. А прелестную розу оставила. Ей предстоит цвести до совершеннолетия принца, то есть до тех пор, пока ему не исполнит-

ся двадцать один год. Если он полюбит кого-нибудь и сумеет завоевать любовь своей избранницы (что в облике чудовища крайне затруднительно), их взаимное чувство снимет заклятие, ну а если у него ничего не выйдет, быть ему чудовищем до конца дней.

Честно говоря, надо бы весьма своеобразным человеком, чтобы полюбить чудовище. Нашему заколдованному принцу очень повезло, что поблизости жила особа со столь неутомимой тягой к приключениям, с такой несокрушимой верой в доброе в людях, в мужинах и чудовищах, с таким непревзойденным оптимизмом. Звали эту удивительную девушку **Бель**, и волею обстоятельств она попадает в наш заколдованный замок. Бель — девушка начетная, вполне возможно, что имен-



но это помогло ей в своенравном монастыре разглядеть прекрасного принца. Как бы то ни было, сказка закончилась счастливо.

Как вам известно, на волне невиданного ранее успеха мультфильма «Красовица и чудовище» в 1993 году компания **Disney**

Software создает чудную, красивую и музыкальную игрушку **Beauty and the Beast**. Разработчики не ставили своей задачей переосмыслить сюжет полностью. Игра посвящена обитателям заколдованного замка, безвинно пострадавшим в тот грустный день, когда прекрасная волшебница дала волю своему гневу. Хотя, может быть, она все-таки знала, что делает? Как бы то ни было, все слуги оказались заколдованы, правда, их превратили в предметы обихода: кого-то в платяной шкаф, кого-то в метлу, кого-то в подсвечник. Основными персонажами игрушки будут, как и в мультфильме, поджечник Люмьер, часы Коксворд, чайник миссис Пот и ее сын — чашечка Чип. Именно Чип познакомят вас с содержанием и правилами игры.

В игрушке два уровня сложности — *легкий и тяжелый*. После того как вы выберете что-то одно, появится изображение замка. Если вы приобрели полную версию игры, сможете посмотреть фрагменты из мультфильма. Сама же игрушка места занимает совсем немного — чуть меньше 3 Мб. Основная панель оформлена в виде витражных окон замка. Верхнее окно — игровое меню. Шелкните на нем мышкой — появятся: Коксворд — режим практики, миссис Пот — режим нормальной игры, и Люмьер — выход в DOS. Сейвов не предусмотрено, так как начинать игру можно с любого из пяти уровней. Когда он пройден, загорается соответствующее окно. Когда вы одолеете все уровни, зажгутся все окна, и предстанет перед вашими глазами зрелище поистине восх-



хитительное: Бель и расколдованный принц кружатся в вальсе, а слуги и придворные с удивлением за ними наблюдают.

Как мы уже упоминали, уровень в игре пять. Во-первых, это — самый простой **Сад**. В занесенном снегом саду ваших указаний ждет метла, она сметает снег с цветочных клумб. Условие — клумбы очищаются попарно. Далее — **пращечная**. Ваша задача — помочь Бель уложить в шкаф выстиранные цветные платочки, причем именно в той последовательности, которая обозначена цветными квадратиками в правом верхнем углу экрана, и по три штуки одинакового цвета одновременно. **Библиотека**. Ориентируясь на записи в блокноте одного из слуг, нужно снять книги с полок шкафа. А в **кухне** придется помочь миссис Пот приготовить три огромных торта. Ваша задача — осторожно скатить огромное количество яиц по подставленным открытым горшочкам прямо в большую пустую миску. Чем меньше яиц при этом разобьется, тем лучше. И наконец, **Люмьер**. Торт получится таким огромным, что Люмьеру в поисках его любимых ягод придется по нему путешествовать. Однако кухонная утварь активно протестует и пытается столкнуть его не только с торта, но и со стола. Попытайтесь собрать все восемь ягод.

В заключение кратко о парочке детских аркад. Компания **Titus** выпустила в 1992 году аркадную игрушку **The Fox to Marakech and Back**. Лукавый лисенок бродит по ночным городским улицам, перепрыгивая через своих врагов



или тихонько прокрадываясь мимо. Неплохая графика, чего не скажешь о музыкальном сопровождении, но игрушка привлекает какой-то особенной добротой. Лисенок не стреляет, не рычит и не кусается, добываясь всего ловкостью и хитростью.

Если не ошибаюсь, чудесный фильм для семейного просмотра «**Бетховен**» вышел в 1992 году. Через год появилось его продолжение, хотя вторая серия была не столь удачна, как первая. Тем не менее, именно по мотивам «**Бетховен-2**» в 1993 году фирма **Universal City Studios** выпустила динамическую игру. Сражаясь с котами, вредными мальчишками на скейтах и злобным соседом, вооруженным ружьем, мистер и миссис Бетховен собирают своих щенков, разбросанных по различным уровням игрушки. Некоторая примитивность компенсируется тем, что вы встретитесь с любимым киногероем и его мощным семейством.

Несомненно, игрушек под MS DOS огромное количество. Лучшие из них постоянно издаются и переиздаются в различ-



ных сборниках. Хотя, честно скажу: чтобы отыскать в этом бескрайнем море достойные островки, пришлось довольно долго плыть. Все-таки большинство игр шести-семилетней давности сейчас кажутся примитивными, качество графики не устраивает никого образом, то же самое можно сказать относительно звукового и музыкального сопровождения.

Признаюсь честно, наш экскурс в архив — не более чем приступ ностальгии. С похожим чувством мы смотрим черно-белое немое кино, с легкой грустью и отдовой данью уважения усилиям их создателей.



СПЛОШНЫЕ РЕСТАВРЫ

Дмитрий ВЛАДИМИРОВ

РЕСПАУН ЧЕТВЕРТЫЙ

Я сидел в какой-то подворотне и грустно размышлял о жизни... Ох, да как же она задолбала, эта жизнь, да разве это вообще жизнь? Пришел, увидел... умер. Блин. То ли дело было раньше — сидел себе спокойно на работе, в компьютерном клубе, поигрывал в охотку, настривал людям компьютеры, пиво с друзьями пил, опять-таки... Хорошо... А хотелось адреналина — шел в поход — горы, скалы, реки, пороги, пещеры — и никаких тебе гномов и мясников. Идиллия! Правду говорят: имея — не ценим, потерявши — плачем... Нет, решено — когда я вернусь (если я вообще когда-нибудь вернусь), первым делом — пиво пить с чебуреками. И никаких компьютерных игр в ближайшие несколько месяцев. Хватит — наигрался! Чертовы горе-девушки, засадите бы вас на парочку дней в ваши хваленые миры — пусть породуют, поглядят бы я на их физиономии...

Мечты мечтами, но сит ими не будешь, да и к возвращению они не приближают: Хочешь ты или не хочешь, а выполнять задание короля-маршала придется — что проглязю по голове получить? Я грустно уставился на лежащие передо мной обрывки карты. Вот оно, история жизни Дубровского в трех частях — три респавна, три приключения, три обрывка и три смерти! Обрывки такие, что ими и задницу подтереть не хватит, о карта, судя по всему, немаленькая. Итак: выбора два: либо шатайся от игры к игре, умирая и воскресая, собирая карту по кусочкам, теряя время, жизнь, настроение, себя теряя, в конце концов (кто-то мне говорил, что частые смерти вредно сказываются на психике человека) — либо покинуть все одним махом, устроив себе эскорт с петлей на шею. Король, правда, говорил, что-то о том, что времени осталось мало и мир вот-вот пагубит — интересно, а со мной что тогда случится? Впрочем, все заказчики говорят примерно одно и то же, и совсем не для того, чтобы ты тут сидел и предавался философским раздумьям. Героем может стать только человек с великолепной реакцией, железными мускулами и слабым умом.

Значит, план такой — выйдем на улицу, выясняем, за что игра, а там уж — направо, нарушая правила и законы, как там у Геворкяна — если правила игры не известны, создай свои. Что ж, по вашим я уже побегу, ничего не вышло — попробуем по-своему...

С этими мыслями я покинул свое временное укрытие в подворотне. С первого взгляда видать, что Провидение богато на выдумки — никакого средневековья, мир вполне технологичен, то есть жутко загроможден всяким мусором, воняет гарью, испещрен настенными надписями и рисунками сомнительного достоинства... Вот, например, одна из них: Duke Nukem must die! Ох уж мне эти писатели, руки бы поотбивал — ну не нравятся тебе этот Док Нукем, так пойд и ноюй ему морду, стеньчо! зачем почкоть? И это называется цивилизацией? Ладно, зато благодаря неизвестному писателю теперь можно не мучиться проклятым вопросом: «где я?» да и «что делать?» тоже понятно, эту игрушку я хорошо знаю... Неожиданностей быть не должно...

Первая неожиданность подстерегла меня, когда я свернул за ближайший угол. Это был дождь мухик с кашалом в руке, одетый в белый маскировочный комбинезон, в летнюю жару выглядевший несколько странно. Едва завидев меня, он начал стрелять, выкрикивая: «Контра! заходит от зеленого ящика!»

Контра? Какая я тебе контра? Отпрыгнул в сторону, потом кувыркнулся в другую, противник неуклюже отпихнул за спину автомат, принявшись лихорадочно шарить по кормионам и путаясь в ремнях, ага, закончились патроны, а это что валяется перед носом — гляди-ка, вот подфартило: rocket! — теперь-то мы с тобой и поговорим — хе-хато, навою, спуска... Отдача чуть не сбила меня с ног, но незадачливому террористу пришлось жуж — ракета попала ему точно в грудь, и куски свежего ароматного мяса усеяли асфальт. Но насладиться этой радостью гла картина была некогда — из-за поворота появились еще двое, которым тоже пришлось доказать, что против лома, точнее, ракеты, приемов не существует...

Я шел по улице, настроение у меня поднималось: я был спасен и очень вооружен. Но радость, как обычно, продолжалась недолго, ибо создатель этого мира явно решил не оставлять меня в покое — сзади посылался какой-то толпот, оглянувшись, я увидел целую компанию, одетую на сей раз в ярко-синюю форму, причем вооружены они были посерьезнее: в мою сторону полетели ракеты, застрочил пулемет, я спрятался за угол и давай отстреливаться. Один из этих синих уальцов вытянул руку, выплевывая из нее веревка зацепилась за карниз над моей головой, и противник полетел прямо на меня. Стойте, годы, так нече-

стно! Это же совсем другая игра! Метко выпущенная ракета оборвала полет врага, но чтобы прицелиться, мне пришлось высунуться, чем не замедлили воспользоваться противники — взрывная волна впечатала меня в стену, в ушах зазвенело, а ноги попросились наутек. Остатки соображения с ними были полностью согласны, тем более, ракет оставалось мало... Аппеки... Но где же мне их найти, если я даже не представляю, где нахожусь сам?

Поворот, еще один, преследователи не отстают, лестница, наверху по ней, ага, патроны для ружья, еще один ракетомет, новая лестница вниз... Стоп, эта картина мне знакома, а ну-ка, что у нас слева? Мост, под ним лава, а наверху ниша — там должны быть аппеки, а если повезет то и не только аппеки... Враги, враги приближаются, надо что-то делать — не задумываясь, я прыгнул, одновременно стреляя из ракеты себе под ноги — ой-ой-ой-ой, больно! — взрывная волна закидывает меня в нишу, но мне уже не до аппеки. М-да, ракет-джамп в игре смотрится криво, но до чего же это неприятно в реальности, когда раскаленные осколки камней пугают тебя по мягким местам, а огонь из дула обжигает ноги... Ну вот, теперь неделю не смогу сидеть... А вот и аппеки — лежат, милые. И рейл рядом, и инвентарь на месте. Вот только как эти аппеки использовать? Съесть их? Великоваты. Может, сесть на них? Тронул одну из аппеки рукой — она исчезла, заметен полегало, так, другая, третья... Теперь совсем иное дело, я временно бессмертен — ну, что там хетел кроить?

Я гордо шел вперед, одним своим видом распуская многочисленные врагов — кто не успев удрать, разлетался на клочки, осчастливив меня разнообразным, но весьма полезным оружием. Были, правда, и всякие злобные чудики, которых мой вид почему-то не убеждал: то мужики с кашалами, а то вдруг нашествие выскочила девчонка с огромной штурвиной в руках и в упор выпалила в меня сразу шесть ракетами. То, что я остался жив, ве явно озадачило, но ненадолго — ровно до моего ответного выстрела. Постепенно я перестал понимать смысл происходящего. Игры перепутались и запозили одно на другую. Мир явно гибнул — нужно было спешить, и я спешил.

Правда, спешил — понятие растяжимое. Теперь я мало походил на нормального человека — весь обвешанный оружием, в трех или четырех бронехеликатах... Идти было тяжело, но чувствовал я себя гораздо спокой-

ней — оказалось, что я способен одновременно стрелять из нескольких видов оружия, лишь бы оно не выпадало из рук.

Честно говоря, все это начинало порядком надоедать: трудно что-либо делать, не понимая смысла своих действий. Я, должен перебить всех врагов? Так их тут слишком много... Сообразай, Дубровский, ведь в каждой игре должно быть какое-нибудь суперзудшье, замочив которое, ты получишь все — деньги, женщин, отдых на Багамах, идиотскую улыбку в тридцать два зуба и в том числе искомый артефакт. Знать бы, где его искать, да что там — знать бы, где я нахожусь.

Несколько часов я бродил по городу, отстреливая тех, кто меня не боялся, пока не наткнулся на телепорт — штука полезная, одна нога здесь, другая нога там, ладно, Бог любит смельчаков... и дураков. Вдохнув, я шагнул в неизвестность...

Неизвестность оказалась очень знакомой... Терраса, сверху еще две, внизу какая-то жидкость ядовитого цвета, отнюдь не располагающего к купанию, на противоположной стене — картина местного авангардиста, изображающая дьявола. Только я присмотрелся к ней, в надежде проникнуть эстетическим чувством, как из его отворнутой пасти ко мне в рожу полетел какой-то ящик... Посылочка для нашего маль-

чика. Да не нужна нам ваша посылочка, зачем нам столько гуталина! Почти не целясь, я выстрелил, ящик разлетелся на части — эх, старые добрые игры, которыми нас пугали в детстве, как я люблю вас! Что ваши монстры по сравнению с нашими оружием! Вытащив из рюкзака еще не опробованное устройство, походившее на маленький унитаз, я взгромоздился на него и полетел навстречу дьяволу. Так, теперь очередь агрегата, стреляющего сразу шестью ракетами, прицеливаемся и стреляем дьяволу прямо в рот — ну, братец, как тебе такая посылочка? Страшный взрыв потряс все вокруг, дьявол вспыхнул и исчез, а на его месте оказалось... самый настоящий магический скипетр! ЕСТЬ! Я сделал это! Нет, что ни говори, но в 3D-шутерах я сильнее, чем в стратегиях и RPG. Подлетев к парпету, я поднял скипетр, и мир закрутился вокруг меня в бешеной пляске...

В глазах у меня помутилось... Вот я на парпетке... Вот я перед королем... А вот я на улице... родного Киева — и в руках у меня не скипетр, а дискета, на которой яркими буквами написано: Антивирус — встать в компьютер и запустить!

Что? И из-за этой фигни я столько раз умираю? Сбитый с толку, я сделал несколько шагов на проезжую часть, услышал чей-то крик — встречаю, ВСТРЕЧАЮ — поз-

но, опять слишком поздно, подняв голову, я вижу машину, машина видит меня своими незрячими фарами, хищно несется на свою добычу, скрипя тормозами... Что? Опять? Нет!!! Рефлексы сработали моментально, дискета отлетает в сторону, в моих руках ракетница, выстрел, грохот... Меня обдало волной горячего воздуха, что-то пристыло рядом с ухом, осколки машины укресли улицу... Медленно прихожу в себя... Неужели я опять в игре? Вроде бы нет... Значит. ЗНАЧИТ!!!

Теперь я знал, что делать. Вперед, на работу, запустим антивирус, потом по пиву, а потом... А потом вернусь-ка я, пожалуй, к королю, вот захвачу с собой ракетницу и вернусь... Надо вернуть кое-какие долги. А долги я возвращаю всегда... А девчонка то была хороша — домом только, что на куски разлетелась...

И насиставная веселую песенку, я двинулся к метро, внимательно поглядывая по сторонам: не пытаясь ли кто из водителей нарушить правило дорожного движения...

КОНЕЦ



ВИКТОРИНА

До конца мая в каждом номере «Моего Игрового компьютера» будут печататься вопросы. На каждый из них дано несколько вариантов ответа. Причем, правильный — только ОДИН! За каждый правильный ответ, правильный в редакцию, начисляется определенное количество баллов. Кроме того, определенное

количество баллов будет начислено тому, кто правильно назовет игру, описанную на стр. 32. Победит, естественно, тот, кто наберет наибольшее число баллов, хотя он станет не единственным призером конкурса. Награждение будет производиться и по результатам каждого тура. Среди призов — разнообразнейшее игровое «железо», лицензионные диски, игровая литература, бесплатное время для игры или работы в лучших компью-

терных клубах Киева и, конечно же, бесплатная подписка на Вашу любимую газету «Мой Компьютер».

Итак, смотрите на с. 34! Внимательно ответьте на вопросы и не забудьте заполнить мини-анкету!

Ответы высылайте не позднее 1 мая 2000 года по адресу: 04080, Киев-080, а/я 25, газета «Мой компьютер», «Викторина».

Ответы на викторину

1. Riva TNT2 поддерживает Direct 3D и Open GL.
2. В PlaneSphere: Torment нет фракции Batman.
3. Ответ на третий вопрос — Rainbow Six, а почему, подумайте сами.
4. Итак, без акселератора не работает Ultima 9.
5. В конфиге Quake III нет команды Seta.
6. Самый большой запас хит-поинтов у Ultras'ka.

7. В Soldier of Fortune нет арбалета.
8. Ну, не носил герой в King's Bounty ожерелья, даже по праздникам.
9. Нельзя играть в Might and Magic VIII за друида — его там просто нет.
10. Липший в списке Mortal Kombat. Фильм снят по компьютерной игре, а не наоборот.

Ежемесячник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ» №3 (3), 02.05.2000.

Тираж: 10 000.

Рег. свидетельство: серия KB № 4052.

Подписный индекс в каталоге «Украпочта»: 22307.

Учредитель и издатель: ООО «К-Инфо».

03057 г. Киев-57, а/я 892/1.

info@mycomp.com.ua

Редакция имеет не разделять мнение авторов публикации. Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции.

© «Мой компьютер», 1998-2000.

Телефон редакции: 455-6888, 455-6794.

Издатель: Михаил Литвинюк.

Главный редактор: Татьяна Кожановская.

Зам. главного редактора: Ефим Беркович.

Обозреватели: Светлана Довбыш, Василий Попов.

Художественный редактор: Федор Сергеев.

Литературные редакторы: Оксана Папашо,

Даниил Петров.

Верстка: Марина Чулкайкина.

Художник: Андрей Шмаркаток.

Зав. отделом рекламы: Игорь Гушин

Реклама: Наталья Богданова, Тамара Заваднова.

Зав. производственным отделом: Вадим Финаев.

Сбт: Лариса Остаповская, Дмитрий Маколев.

Фотошоп: ООО «ТУ-ПРИНТ», тел: (044) 446-7178

Печать: Типография «ВМБ», г. Одесса, тел: (0482) 54-50-48.

www.vtm-print.odessa.ua

Печат обложки: «Фотур» — Принт, Киев, тел: (044) 261-1667.

ВИКТОРИНА

УСЛОВИЯ ВИКТОРИНЫ СМОТРИ НА СТР. 33

- 
1. В игре Majesty одновременно нельзя нанять... (7 баллов)
Рейнджеров и Магов ☐
Воров и Священников ☐
Воинов и Паладинов ☐
Паладинов и Воинов Хаоса ☐
Воинов и Магов. ☐
2. Возможно ли играть в StarControl-2 вдвоем? (10)
Нет, только в одиночку ☐
Да, на разных компьютерах по протоколу IPX ☐
Да, на одном компьютере ☐
Да, по прямому кабельному соединению ☐
Да, по Интернету. ☐
3. В Diablo-2 героев будет... (4)
Столько же, сколько и в первом ☐
На два больше ☐
На одного меньше ☐
На пять больше ☐
Их там вообще не будет. ☐
4. Сколько видов элементарей доступны в Heroes of Might and Magic III? (6)
Ни один ☐
Три ☐
Четыре ☐
Шесть ☐
Восемь ☐
Сколько захочешь. ☐
5. Сколько компаний в Age Of Wonders? (6)
Одна ☐
Две ☐
Четыре ☐
Семь ☐
Их там вообще нет. ☐
6. Играть в Ultima on-Line можно... (4)
Только через Интернет ☐
Через Fido и Интернет ☐
По локальной сети ☐
На двух компьютерах ☐
Да как угодно. ☐
7. Существо, без которого нельзя выиграть последнюю миссию в Dungeon Keeper II? (10)
Черный рыцарь ☐
Темный Ангел ☐
Госпожа ☐
Темный Эльф ☐
Рогатый Жнец. ☐
8. Мир, по которому написан AMUD, придумал... (8)
Лукьяненко ☐
Желязный ☐
Толкиен ☐
Азимов ☐
Говард. ☐
9. Первая стратегия, полностью использующая преимущества трехмерного пространства... (5)
Total Annihilation ☐
Earth 2150 ☐
Dungeon Keeper II ☐
Shogun ☐
HomeWorld. ☐
10. Какая игра лишняя в этом списке? (9)
Soldier of Fortune ☐
Heretic II ☐
Hexen II ☐
Hexen ☐
Heretic. ☐

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О (полностью), псевдоним: _____

Почтовый адрес (телефон): _____

e-mail: _____

Принимали ли Вы участие в предыдущем туре?



Единственное определение скорости

МЕДИА-ПАРТНЕР
HARD & SOFT UA



www.amd.ru

ПК BRAVO на базе процессора AMD Athlon в розничной сети магазинов

accountant; ~ерия 1. book-keeping; 2. (помещение) accountant's department.

бухта bay.
бушевать storm, rage (тж. перен.).

бу... ить
та...

...
быстро
быстрый
быстро
быстрее
более быстро
быстрейший
...

...
Athlon
Athlon
Athlon
Athlon
Athlon
...

ни trouble
бывало. часто хо-
дил туда he would often go
there, he used to go there
often; ♦ как ни в чём не ~
as if ~ thing had happened, the

был he véry néarly forgót;
он чуть ~ не ушёл he was
just about to leave.

был be the past; býgones
pl.; ~бй fórmer, past, bý-
gone.

быль fact; true stóry.
быстро nareч. fast, quick-
ly, rapidly.

быстрота speed;
ness, rapidity.

быстрый
swift

prompt (не
быт mo

~ new life.

бытие 1
обществеи
ing.

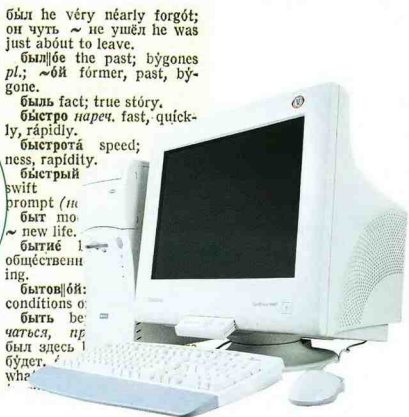
бытов|бй:
conditions o

быть be

чатся, пр
был здесь 1

будет.
wha

С ПОДСКАЗКИ



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЦЕНЫ!

BRAVO Worker AMD ATHLON K7 550/64/6,4/CD/SB/SVGA 16Mb.....4805

BRAVO Worker AMD ATHLON K7 600/64/10,2/CD/SB/SVGA 32Mb.....5498

Офис:
Украина, Киев,
пер.Новопечерский, 5
тел.: +380(44)252-9222
E-mail: public@k-trade.com.ua
http://www.k-trade.com.ua

Розничная сеть:
"Детский Мир", 1 эт., (Метро "Дарница")
"Радар", ул.Тельмана, 1, тел.: +380(44)252-9222
(метро "Дворец Украина")

"ComputerLand", ул.Дмитриевская, 2
(пп.Победы), тел.: +380(44)219-1415, 219-1416

"Радиорынок" Павильон 1-А

ул.Ушинского, 4, тел.: +380(44)243-2141

ЦУМ ул.Б.Хмельницкого, 2, 1этаж, тел.: +380(44)558-5068

Техническая поддержка AMD: +380(44)462-5268

BRAVO
КОМПЬЮТЕРЫ

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ПО ТЕЛ.: 252-92-22

17 – 21 мая
3-й открытый Чемпионат Киева по

STAR CRAFT

EXPANSION SET

BROOD WAR

**командные и личные первенства
среди любителей и профессионалов**

**Призовой фонда
5000 гривен!**

ЖДУ ТЕБЯ!



ГЕНЕРАЛЬНЫЙ СПОНСОР. КОМПЬЮТЕРЫ «БРАВО»
ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ИНФОРМАЦИОННЫЙ СПОНСОР
ИЗДАТЕЛЬСТВО «TV - ПАРК»
МЕДИА - ПАТРОНАТ - «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
КОНЦЕПЦИЯ - NET FORCE
ОФИЦИАЛЬНЫЕ СПОНСОРЫ:



Игры проходят в лучших клубах Киева

Аркада	тел 412-2077
Game Zone – 2	ул. Красноармейская, 19 тел 251-1273
Internet Style	бул. Леси Украинки, 24 тел 295-8666
Матрица	пр. Воздухофлотский, 40 тел 276-8136
Net Force	пр. Победы, 18 тел 274-2951

РЕГИСТРАЦИЯ УЧАСТНИКОВ С 25 АПРЕЛЯ В КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБАХ NET FORCE И АРКАДА