

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 5(5)

Ежемесячник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

3.07.2000

DIABLO МОК 2

VAMPIRE
THE MASQUERADE
REDEMPTION

ДАЛЬНОБОЙЩИКИ

ПАМЯТНОЕ ЛЕТО

Каждый, кто покупает ПК BRAVO Worker

или ПК BRAVO Studio в июне

получает



SDRAM 32Mb

бесплатно!



BRAVO
КОМПЬЮТЕРЫ

Украина, Киев, пер.Новопечерский, 5,

тел.: 252-9222

e-mail: public@k-trade.com.ua

<http://www.k-trade.com.ua>

Память предоставлена ведущим поставщиком модулей RAM в Украине компанией K-TRADE



Устами герольда

**«Слушайте! Слушайте! Слушайте!
Вести от мэрии ИГРОГРАДА!
Уважаемые граждане города и
гости, читатели и почитатели!»**

Вся наша редакция готовится к летнему отпуску. Впрочем, это не означает, что вы останетесь без своего любимого ежемесячника — он как выходил в начале каждого месяца, так и будет выходить.

Многие из читателей задают нам вопрос — как там обстоит дело с нашим игровым сайтом. Отвечаем — дела обстоят. Сайт находится в последней стадии доработки, и мы надеемся, что ко второй половине лета он таки начнет работать. Напоминаем вам адрес будущего сайта: www.igrograd.com.ua. Ждите — мы скоро появи́мся!

Последние новости от редакции: новостей очень много, но они весьма при-

ятные (с нашей точки зрения) — во-первых Николай Крентовский, известный многим автор статей, постоянно публикующихся в нашем издании, выиграл чемпионат по Старкрафту, проходивший 27 июня в клубе Бункер. Поздравляем Колю и нас — чемпионат-то проходил среди журналистов, так что мы еще раз доказали, что в нашем издании не только сказки рассказывать умеют, и что профессиональный уровень наших авторов достаточно высок.

Во-вторых, — уж не знаем, к каким новостям это отнести, но сейчас игровая редакция плотно подселла на новый забугорный наркотик — Diablo II, так что ждите в августовском номере большой материал об этой действительно суперхитовой игре, а предварительный отчет нашего разведчика Ранда о его похождениях в мире Diablo читайте на страницах 22-23.

И еще. Редакция приносит свои извинения в связи с тем, что в предыдущем номере «Моего компьютера игрового» произошла досадная оплошность в викторине. Из-за сбоя при печати номера после шестого вопроса (а если точнее — в его середине), сразу шел девятый. Правда, это не помешало некоторым читателям попытаться ответить на нашу викторину ©. Но в любом случае, в этом номере мы почитаем своим долгом повторить вопросы из предыдущего (июньского) номера — так что у вас есть второй шанс! Эта викторина будет последней из этой серии — ее итоги и список призов вы сможете узнать из сентябрьского номера «МКИ».

Ну вот, вроде бы и все...

С уважением, предвкушающая отпуск мэрия, она же — редакция.

Список статей

1. Том [DOC] КЕРТИС.
Не шутите с Сэмом, стр. 6-7.
2. Владимир ШЕЙКО.
Republic, стр. 8.
3. Владимир ШЕЙКО.
Vampire, стр. 9-11.
4. Богдана КОЗАЧЕНКО.
Игровой Рунет-2, стр. 12-13.
5. Слова МАЙДАНЕК.
MDK-2, стр. 14-15.
6. Сергей ТОЛОКУНСКИЙ.
На чем играть будем? Стр. 16-17.
7. Василий ПОПОВ.
Дальнобойщики-2, стр. 18-19.
8. Степан ТЕЛИЧУК.
Commander Keen, стр. 20.
9. Василий ПОПОВ.
Война племен, стр. 21.
10. Ефим (aka RAND) БЕРКОВИЧ.
Diablo II, стр. 22-23.
11. Том [DOC] КЕРТИС.
Школа молодого геймера, стр. 24-25.
12. Виктор Е. aka Vandal.
Homeworld, стр. 26-27.
13. Ефим БЕРКОВИЧ.
Imperium Galactica II, стр. 28-29.
14. Том [DOC] КЕРТИС.
Magic the Gathering, стр. 30-31.

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

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

**Главный приз конкурса «Лучшая статья»
за июль 2000 г. от генерального
спонсора компании «МАС Электроник»**

Колонки Umax Speakers J -230

Призы предоставлены
компанией

«Мас Электроник»



ул. Сакаганского, 69
Тел.: 248-7591, 223-6455



2"x3.5" full range, P.M.P.O. 230W

КОНКУРС !!!

Условия конкурса на обороте

Не боясь показаться навязчивым, напоминаем — не забудьте захватить с собой в странствие новый июльский номер «Игроградского вестника». Новости для него тщательно собирали со всех уголков мира лучшие журналисты нашего города.

ГОРОДСКИЕ НОВОСТИ

Срочно в номер

В редакцию «Игроградского вестника» пришел срочный материал от независимой компании **DTF**, в котором открываются новые подробности о строительстве здания **Fallout Tactics: BOS**. В приватной бесе-

де главный архитектор **Interplay Крис Тейлор** поведал корреспонденту следующие подробности, касающиеся архитектуры и особенностей внутренней отделки здания **Fallout Tactics: BOS** будет, если так можно выразиться, промежуточным звеном между **Fallout 1** и **2**. Подобное решение было вызвано тем, что разработчикам хотелось более подробно объяснить природу некоторых вещей, которые вы могли наблюдать в **Fallout 2**, а так же закон-



чить планировку некоторых потайных ходов, которые вы могли наблюдать в **Fallout 1** (в частности, станет известно, что случилось с армией мутантов, ушедшей на восток после гибели Мастера). Исходя из вышесказанного, можно сделать вывод, что населению нового здания придется столкнуться с монстрами, знакомыми нам по перво-

му **Fallout**'у, однако ожидается и появление новых особей. Отчасти это объясняется тем, что **FT: BOS** переберется в ранее неисследованную часть постапокалиптических Соединенных Штатов, а значит, огромное поле новых исследований и открытый вам гарантировано.

Новая технология, используемая при строительстве, позволит вам вести огонь по противнику с крыши зданий, давить врагов гусеницами танка, общается также усовершенствовать систему секторных повреждений. Кроме того, всем желающим будут предоставлены необходимые инструменты для самостоятельного усо-

вершенствования тех или иных деталей интерьера. Обработке будет поддаваться практически все: карты, люди, оружие, диалоги. Несмотря на приставку **Tactics**, все ваши действия будут замешаны на строгом сюжете, который, к сожалению, пока не разглашается. Известно только то, что в начале вашей миссии вы присоединитесь к отряду Братства Стали, отправившемуся в погону за армией мутантов. Полное описание интервью с **Крисом Тейлором** вы можете найти по адресу: <http://www.dailytelefrag.com>.

Наследник Blood

После долгих и тщательных проверок разнообразных слухов, доходявших до нас из разных уголков игрового мира, мы рады сообщить вам, что строительство второго здания **Aliens vs Predator** официально начато компанией **Monolith**. Как и следовало ожидать, строители будут использовать собственную технологию — **Lith Tech 2.0**. Работы только начинаются, но мы верим, что прекрасное чувство стиля, которым всегда отличался **Monolith**, не подведет и на этот раз. По окончании ра-

Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

1. В конкурсе участвуют все статьи, указанные в «СОДЕРЖАНИИ НОМЕРА».
2. По баллам, полученным статьей, 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 проставленными 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 ПИСЬМ ПО АДРЕСУ: 03057 г. Киев-57, а/я 892/1, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».

**Главный приз конкурса
«Активно везучий читатель» за июль 2000 г.
от генерального спонсора
компании «МАС Электроник»**

Колонки Max Speakers J -160



2"x3.5" full range, P.M.P.O. 160W



Призы предоставлены
компанией
«Мас Электроник»

ул. Саксаганского, 69
Тел.: 248-7591, 223-6455

бот, каково же ожидается осенью 2001 года, чертежи нового здания будут экспортированы в PS2 и Xbox.

Ремонт в замке Вампиров

Жители квартала RPG, наконец-то дождавшись завершения строительства нового здания **Vampire: The Masquerade**, были очень озабочены вопросом о намечающемся «косметическом ремонте», призванном устранить некоторые недоработки, незамеченные во время строительства. Спешим успокоить: ремонтные работы никоим образом не повлияют на этапы исследования жизни вампиров. Связьтесь на здоровье, дорогие товарищи!

СПЛЕТНИ

Виртуальное — в реальности!

Продолжение темы противостояния Хитников и Чужих пришло к нам с абсолютной неожиданной стороны. А именно — из реального мира. Всем, кто имеет доступ к Игроградскому Главплато, настоятельно рекомендуем обратиться по адресу <http://movies.ign.com> и прочесть там очень интересную статью, в которой следуют слухи о начале съемок художественного фильма **Aliens vs Predator**. Проверить достоверность этих слухов на сегодняшний день не представляется возможным. Однако, объективных причин для недоверия также не наблюдается.

Терминатор вдоль и поперек

И снова слухи из мира кинематографа, мимо которых мы просто не можем пройти. Весной 2001 года киноккомпания **C-2 Pictures** приступает к съемкам третьего «Терминатора». В главной роли, конечно же, снова снимается Арнольд Шварценеггер. Какие это имеет отношение к нашему Игрограду? Да самое прямое. Дело в том, что, помимо фильма, продюсеры **C-2 Pictures** намереваются создать телешоу и компьютерную игру. А значит, в квартале **3D-action** нашего города появится новый небоскреб. Если предварительные данные верны, возведение этого здания займет компания **Bethesda Softworks**.

СВЕТСКАЯ ХРОНИКА

Заговор изгнанников

Услышав со скандалом дизайнер id Software **Пол Стид** был приглашен на работу компанией **Electronic Arts**. Он зачислен в команду, работающую над построй-



кой очень мрачного здания под невинным названием **Алиси**. Если вы помните, этот 3D-action/adventure вызвал разноречивые

отзывы на выставке Е3. В основу проекта положена старая сказка Льюиса Кэрролла «Алиса в Стране Чудес», однако в нашем городе вы найдете несколько сатирических вариантов всем известного произведения. Вооруженная большим лунным ножом Алиса быстро объяснит жителям Страны Чудес, кто в этом мире главный. Интересно тот факт, что главный архитектор проекта Алиса тоже в свое время «не сошлась характерами» с администрацией id.

Еще одна потеря

Известный дизайнер **Дэвид Перри**, работавший над постройкой таких прекрасных зданий, как **Messiah** и **MDK**, поддал заявление в Игроградский ОБИР с просьбой разрешить ему выезд на ПМЖ в сопредельное государство «next-gen консолей». На чем именно остановит свой выбор Дэвид, пока неизвестно.

ГОСПРИЕМКА

Испытания начались

Сегодня компания **Blue Byte** начала испытания своего нового здания **Battle Isle: Androsia War**. Как и более ранние постройки, это здание будет расположено в квартале **turn-based** стратегий. Кстати, набор испытателей продолжается. Всем желающим следует обращаться по адресу: <http://www.battleisle.com>.

Молние ставит на «белое»

В квартале стратегий начались испытания на прочность гигантского здания **Black&White**. По завершению администрации строительной компании **Loonhead Studios**, эту работу возьмут на себя специально приглашенные профессионалы — от услуг «независимых бета-тестеров» разработчики решили отказаться. Сдача здания «под ключ» ожидается, как и было заявлено ранее, 26 сентября этого года.

СПОРТ

Бесконечные мотки трасс

Радостное сообщение для гонщиков, проводящих все свое свободное время на стадионе **Motocross Madness 2**, возведенном совместными усилиями **Microsoft** и **Rainbow Studios**. Отныне, благодаря стараниям вышеуказанных организаций, вы можете создавать собственные трассы для соревнований. Все необходимое для дорожных работ хранится на складе по адресу: <http://www.fileplanet.com/index.asp?file=45713&download=1> и весит 21 Mb.

Две жизни одного мотоцикла

А неподалеку от майкрософтовского моторомамо началось строительство нового трека, возводимого **Acclaim Entertainment**. Рабочее название этого проекта — **Ducati**, из чего следует, что после окончания работ нам следует оседлать мотоциклы именно этой марки. По замыслу строителей, комплекс **Ducati** будет иметь два абсолютно непохожих друг на друга павильона. В первом вы сможете участвовать в кольцевых гонках, получая деньги за победы и тратя их на апгрейд своего «железного коня», совершая

свое мастерство и утверждая карьеру честного гонщика. Во втором вам предложат влиться в тусовку байкеров: принять участие в «гонках без правил» по улицам



ночного города, сразиться в «мотоциклетных дуэлях», выяснить отношения с полицией и т.д. Окончание работ ожидается зимой текущего года.

КРИМИНАЛЬНАЯ ХРОНИКА

Мafia мстит за Вора

Угловатые авторитеты Игрограда, возмущенные зорким **Looking Glass**, заказали компании **neoSoftware** очередную постройку в трущобах игроградского Гарлема. Получив поповину суммы в качестве аванса, строители приступили к работе. Проект будет носить название **Clue2: City of Darkness**. Здесь вам предстоит пройти нелегкий путь от молодого, неопытного вора до мастера ножа и фомки. Всем, кто решит поспешить в этом здании, придется освоить богатый арсенал медвежатников и шинферов, войти сквозь бакланку и мокруку, чтобы в итоге занять высшую ступень в преступной иерархии Города Мрака (**City of Darkness**).

Джеймс Бонд — квакер!

Разработчики из компании **Electronic Arts**, возводящие в данный момент здание **007: The World Is Not Enough** на основе чертежей **Quake III**, предложили всем желающим воспользоваться для тренировки лабиринтами собственного изготовления. Они протянулись от строительной площадки 007 до гиганта **Quake III**. Смысл этой затеи, вероятно, заключается в том, чтобы уже сегодня продемонстрировать всем желающим внутреннюю отделку нового дома, а заодно подорвать квакером двенадцать новых полигонов для **deathmatch** и один — для **CTF**. Всем желающим посетить новое строение следует обратиться по адресу <http://www.ea.com>.

НОВОСЕЛЕ

Да-да, именно новоселе. На сей раз в квартале автосимуляторов. Сдаю «под ключ» новое здание от компании **THQ**, и называется оно **Breakneck**. К вашим услугам двадцать четыре трассы, огромное количество автомобилей, которые вы можете настраивать по своему усмотрению, яркая, красивая отделка внутренних помещений здания — все это наверняка привлечет множество любителей автогонки. Для участия в заездах вам потребуются **Pentium 100**, **32 Mb RAM**, **D3D-совместимая видеокарта**. Как видите, ничего сверхъестественного.

В квартале шутеров строится новый дом, в котором будет проживать Серьезный Сэм, большой поклонник древнего Египта и недоброжелатель инопланетных пришельцев. Он хочет отдохнуть от бесконечных войн и для этого выбрал наш город. Так что, прежде чем заходить к нему в гости без приглашения, подумайте о последствиях. Здание строит многообещающая хорватская компания Croftware на собственном фундаменте — прошу заметить!

НЕ ШУТИТЕ С СЭМОМ

Том (DOC) КЕРТИС

Когда Земля находится в опасности, когда злобные пришельцы пытаются уничтожить вселенную, когда уже никто и ничто, казалось бы, не сможет помочь — приходит время героев — ваше время! А значит, пора доставить из подвалов успевшие запылиться оружие, откладывать в сторону все дела и заниматься тем, чем и должны заниматься настоящие мужчины...

Наконец-то! Наконец-то появилось нечто, понравившееся мне столь серьезно, что заставило на время забыть о работе, друзьях, пиве... Забыть обо всем. К сожалению, это не игра, вернее, не совсем игра... Речь идет о демке 3D-шутера хорватской компании **Croftware** под названием **Serious Sam** (Серьезный Сэм)...

Честно говоря, начинал я свою экскурсию с некоторым недоверием — ну действительно, чем нас могут порадовать какие-то хорваты, что они могут сделать такого, что до них уже тысячу раз не делали. Особенно настораживало то, что они — вот жаднички! — решили не покупать для своей игрушки какой-нибудь новомодный движок, а сделать игрушку на своем собственном... Подумайте, много вы можете назвать компаний, разработавших хороший 3D-шутер на своем, а не купленном движке... Вспоминать... Действительно, немного — и какие компании — монстры! А тут...

Ладненько. Загрузил я игрушку и пригласился к сюрпризам — они не заставили себя долго ждать. Игре не понравился мой компьютер! Для нее, понимаете ли, 400МГц,



64 оперативки и TNT-2 мало! Ей Pentium III-500 подавай! Да еще 128 памяти! Да и оксеператор помощнее, желательно... Господи, подумай я, чего же они там наворотили! Уменьшил разрешение до 512х420, ухудшил качество звука и включил игру...

Вот это да... Графика — отличная! Оружие — великолепное! А сама игра... Вы играли в DOOM? Сейчас я скажу то, за что в меня, может быть, будут швырять камни. Эта игра очень напоминает мне DOOM.

Нет, не графикой — в SS графика покучнее, не лабиринтами, которых здесь почти нет: в основном открытые пространства... Чем-то таким, чего нельзя выразить словами. Духом, ощущениями... Последний раз я так тащился от сингла только в DOOM'овские времена. Вы помните эти игры? Тот же Heretic... Атмосфера крутейшего экшна... Монстры — злобные, но симпатичные. Да, тупые — но как их было много!

И вот, бежешь ты со своим чейнганом, а на тебя несутся десятки кодомонов и прочей нечисти... Это же не просто игры — это МЕСИБО!

Когда я узнал, что Id собирается выпустить третий DOOM, я не знал, как на это отреагировать — с одной стороны, получить продолжение одной из любимых игр — это классно! И пусть кто-то кричит, что DOOM — это старье, что он морально устарел — мы-то с вами знаем, что DOOM, он FOREVER. С другой стороны, я опасался, что третья часть будет либо слишком похожа на первые, что неинтересно, либо СЛИШКОМ не похожа, в ущерб чему-то тому, что и делало DOOM DOOMом — а это грустно... Ведь из тех, кто создавал DOOM, почти никого уж и не осталось — ушел Ромеро, дружики Пола Стида — и кто остался? Кармак и куча новичков — смогут ли они сделать действительно DOOM3, или это просто будет спекуляция на названии модной некогда игрушки?

Но, глядя на демку Serious Sam, я поверил — продолжение возможно. Перед нами новая игра, создатели которой хотят и наверху и не пытались кому-либо подражать, на похоже, что мы с ними играли в одни и те же игры... Демка, занимающая всего 46.9 Мб, — это почти как непрекращающегося экшна, это ТОЛПЫ разнообразных монстров, это отличная (но более для демки) графика. Это — как поток свежего воздуха в душный день.

Сейчас подобных игр не делают — монстры стали умнее и на игрока хватает двух-трех, к тому же они стали гораздо менее сим-

патичными. Не знаю, может, это правильно, но мне порой так не хватает старых добрых (не убивайтесь! По сравнению с нынешними — действительно добрых и неубивающих) игр.

Немного о сюжете — в принципе, он достаточно прост и незатейлив. В далеком будущем наша цивилизация опавшая тайной межзвездных перелетов и рвется к звездам, но (ох, как оригинально!) во вселенной мы оказываемся не одни. Более того, земля сталкивается со злом поистине вселенского масштаба — это **Notorious Mental**. Естественно, злодеи

собираются уничтожить Землю, а с ней заодно и всю вселенную — но не все так просто! У землян есть секретное оружие, точнее, даже два! Одно — машина времени — подарок от погибшей цивилизации Сириуса. А второе — вы, ветеран сил специального назначения, главный уничтожитель и искоренитель зла, Сэм по прозвищу Серьезный. Ваша задача — вернуться в прошлое и искоренить зло в зародыше, так сказать...

Такой вот сюжетик. Впрочем, если бы шутеры ценили только за сюжет, во всякие там Quake'и тому подобные нотки бы не играли...

Ваш герой попадает в древний Египет. Тут уж создатели игры постарались — я хоть в Египте и не был, но по-моему, все пейзажи выписаны очень достоверно — пустыня, храмы, много света, причем иногда даже чересчур много — разработчики не постыдились на эффекты, и солнце у них — не просто желтая точка на небе, дающая свет. Нет, солнце — это солнце, оно действительно светит и создает помехи для стрельбы — так что сто-



ит подумать о выборе позиции, к тому же и монстры очень любят появляться так, чтобы солнышко мешало вам целиться... Иногда действительно создается впечатление, что ты не играешь в игру, а смотришь какой-то фильм из истории древнего мира... Многочисленные эффекты очень реалистичны: это и всевозможные всплывши, и тени, и поднимающийся туман, и прозрачная вода. Физика тоже неплоху продумана: например, если уклониться от атакующего вас быка, он вмажет головой в ворота — сам сдакнет, но и ворота разрушит (а ведь даже ваш гранатомет их ворота не берет...). А если учитывать, что мы имеем дело всего лишь с демкой...

Немного о самих монстрах — их довольно много, и они весьма симпатичны: мужики без голов бегают, причем один из них как будто перевоплотился из Q2 (может, он потому такой злой, что я ему в прошлой игре башку отстрелил? ☹). Что интересно, несколько видов мужиков таскают свои головы в руках, а один из видов головы на видном месте не имеет, зато бегают и орет... Кроме мужиков, вас ожидает еще много сюрпризов, как бегущих, так ползающих и летающих. И кстати, как по мне, так некоторые действительно отдаленно похожи на монстров из DOOM'a и Heretic'a, слегка мутировавших, но не утративших своих повадок...

Оружие... Отличное оружие — мне нравится! Убойная сила — великолепна. Из ружья можно застрелить двоих, если стоят рядом... Чейнаг — всем чейнаг чейнаг! Тысяча патронов! Когда он у вас в руках, вы уже не просто человек, а шквал огня. Гранатомет — тоже отличный, правда, ракет джамп сделать не удастся — ну и Бог с ним.

Музыка... Неплохая музыка. Невняная, так что, поверьте моим словам — надо качать и пробовать. Игра того стоит. Причем прошу учесть, что это на самом деле даже не демо-версия, а тестовая версия. В чем разница, знаете? Цель тестовой версии, конкретно этой — показать возможности движка игры. Хорваты умны, они одним выстрелом хотят убить сразу двух зайцев — не только выпустить новый, крутой и очень новаторский шутер, но еще и заявить о

новом движке, причем заявить так, чтобы и другим компаниям захотелось им обзавестись — а это значит, что игра должна быть очень красивой, иначе кому она нужна?

Лично мне это внушает надежду, что SS не постигнет участь ромеровской Катони и



игрушка, как и было обещано, увидит свет в конце 2000 года. Главное, чтобы Grafteat в погоне за признанием своего движка и внешней красотой игрушки не растеряла тот потенциал, который я увидел в демо-версии. Тогда, возможно, мы с вами станем свидетелями рождения новой звезды на небосклоне шутеров.

По уверению создателей, эта игра ориентирована, в первую очередь, на сингльплейер, который (опять-таки по их уверениям) будет очень динамичным и интересным... Лично я надеюсь, что и о мультиплеере создатели не забудут — приятно было бы порезаться в SS с друзьями...

Что еще я хочу сказать напоследок... Если, поиграв в игрушку, вы возмущены воскликните: «Никаким DOOM'ом и не пахнет» — я не буду спорить. Я ведь говорил, что это мое личное мнение, основанное не на фактах, а скорее, на ощущениях... А может, дело в том, что для меня DOOM — подосознательный символ всего крутого...

И совет напоследок — в самом конце, когда вы уже, казалось бы, со всеми расправились, на вас набросятся быки. Убивать их не слишком сложно — пару выстрелов из дуэльного... Но их на этот раз будет много, очень много! Мне все никак не удавалось с ними расправиться, пока я не обнаружил безот-

казное средство. Не знаю, то ли это глюк, то ли так и задумано, но послушайте бывалого — не пытайтесь бегать от них и стрелять. То есть, конечно, можете попробовать — вы, может, поможете и половей, но если вам на десятый раз надоест проходить игру заново (версия то демонстрационная, зайвиться не получится), тогда не дожидаясь, пока у вас закружится голова от их беготни — быстрее в ближайший угол... Нет, не падавайте чего — просто, когда первый бык вас ударит, подпрыгните и заскочите ему на спину. Чуть живой вы, конечно, при этом потеряете, но бык остановится, и с его спины вы сможете великолепно расстрелять остальных... Правда, радоваться рано, ведь после того, как вы перебьете первую толпу, появится вторая — повторите операцию... Люблю подобные глюки — без них играть скучно...

Вот и все... Сейчас сяду за комп, попробую пройти игрушку на максимальной сложности, а потом... Потом останется только ждать, ждать и надеяться, что хотя бы в этот раз наши надежды не будут обмануты.

Inco'soft
TELECOMMUNICATIONS

together by
information highway

Модели от 100 грн
Компьютеры MULTIMEDIA (монитор 15") от 2200 грн
Internet UNLIMITED 10 г.г.
Leased Line 64 Kbps 350 грн

http://www.incosoft.net.ua
e-mail: demin@inco.kiev.ua
tel.: (044) 246.43.89, 228.47.53
ул. Б.Хмельницкого 26-В

Imperim Galactica II

(подробнее на стр. 28-29)

Коды

Добавьте параметр «+setconsole1» к вашему .exe файлу (например, C:\G2\ig2.exe+setconsole1). Если не получится, попробуйте так +set console 1.

Во время игры вызовите меню кнопкой (-) и наберите **LISTENUPEVERYBODY!** Можно набрать следующие коды: **dienodie** — Бессмертные **shootem'** — Все оружие **ghettoblaster** — Все корабли.

Способы редактирования

ig2.exe может быть отредактирован с помощью **hex редактора (Hiew 6.00)**. Не забывайте создавать резервную копию файла перед редактированием. Нужно най-

ти название объекта, которому Вы хотите поменять параметры (цену, время строительства, зависимость от ресурсов или мощи), и отредактируйте число точно так же, как Вы редактируете сейвы. Объектом может быть судно, оружие, танк или пещерс.

Пример. Чтобы изменить Destroyer stats, ищите название «destroyer». После этого можно изменить значения на следующей строке от названия.

Число в 5-ом блоке от названия объекта — цена — изменяется в пределах от 204Е до 0100. Число в 9-ом блоке от названия объекта — время строительства — изменяется в пределах от 801A06 до 010100. Число в 14-ом блоке от названия объекта — мощность — изменяется в пределах от 0A к FF. На 4 линии ищите названия от объекта Вы будете видеть большое количество значений 05050505..., первое — значение для Shinari, третье — для Solari-

an Empire и пятое — для Kro'Hen. 05 число отвечает за завершенность исследования. 01 число, при котором исследование начнется сначала. Чтобы проверить это, Вы можете изменить значения от 01 до 05 в любом пункте.

Нові можливості нового тисячоліття

INTERNET у.о.
в місяць

Тарасівська, 2/21
тел. 246 - 6898
www.inet2000.com.ua



Щодобово - без обмежень - 20 у.о./місяць

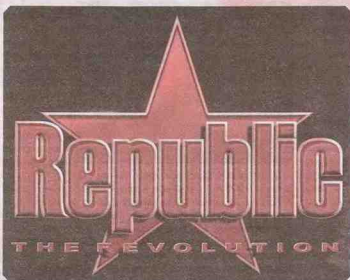
А в этом здании собираются открыть курсы по подготовке будущих диктаторов и президентов. Для чего его соответствующим образом оборудовали. Тут вы обнаружите даже суперсовременные полигоны в натуральную величину.

Если я скажу, что британская компания **Elixir Studios** была основана выходцем из знаменитой **Bullfrag** Демисом Хассабисом, работавшим там еще при Питере Молине, то вас не удивит, почему их многообещающий проект **Republic: the Revolution** привлек столько пристальное к себе внимание многих мировых обозревателей. Еще я скажу, что мы наблюдаем рождение принципиально нового жанра — «симулятора страны» — согласитесь, такого еще не было. Симулятор королевства, симулятор города, авиа- и автосимулятор, симулятор жизни — все это покажется детским лепетом после того, как **Republic** увидит свет. Смысл игры заключается в том, чтобы любой ценой преодолеть путь от скромного плавца безвестной политической фракции до самого кресла президента. Происходить все это будет в бывшем Советском Союзе сразу после его распада, точнее, в автономной республике, название которой тоже навеяно на определенные мысли — **Новистрана** (**Novistrana**). Шестнадцать политических партий, фракций и организаций будут бороться за власть, используя свои характерные методы борьбы, своих сторонников среди населения, свой авторитет. Причем, эти партии могут управлять как компьютер, так и человек — интересно, на каких принципах будет основываться мультиплеер?

Новистрана населена более чем миллионом жителей в 50 городах, каждый из которых имеет свой характер, привычки, расписание дня, занятия, религиозные и



политические взгляды. Как разработчики собираются всего этого достичь — ума не приложу, ведь для этого нужно писать чертовски сложный алгоритм AI, тем более что и графике уделится далеко не последняя роль. Специально для игры создается новый уникальный движок **Totality**, который должен отобразить Новистрану во всем ее великолепии. Обещано невозможно:



Владимир ШЕЙКО

максимальное приближение/удаление камеры, то есть вы не только сможете рассмотреть цветочки, растущие на балконе любого дома, но и изучить резьбу на каком-нибудь болтике (!!!) или же, напротив, лицезреть всю страну целиком (которая, заметьте, занимает в виртуальном пространстве, ни много ни мало, 2000 квадратных километров). Кроме того, вы волны вращать камеру около любого объекта и разглядывать его под любым углом (падно бы, если бы это было сделано так, как в **Homeworld** — ну а в городе, где негде развернуться? Шнырять с камерой по балконам мирных жителей ☺) Причем, рендеринг этих сложнейших сцен будет вестись в реальном времени, ведь для этого даже нет «потолка» количества полигонов — если будет надо, и миллионы плоскостей не предел. Кинематографичность и достоверность картинки гарантирована.

Еще немного о продвижении к своей цели. Для этого, как и в реальной жизни, сойдется любые средства: убийство соперников, шантаж после уличения их в противозаконных действиях, шпионаж, политическая пропаганда, обливание друг друга грязью при помощи СМИ. В ваших силах также устраивать диверсии на футбольных матчах или автомобильных соревнованиях, а также проводить масштабную рекламную кампанию. От нейтральной позиции в начале игры можно поверить на сторону добра или зла: положительные ваши действия будут притягивать к вам все больше и больше населения (состав которого, по словам создателей, варьируется от телевизора до архиепископов ☺); и наоборот, грязная политика выведет вас в ряды ненавистных народом деятелей. К

спову, возможно 5 путей развития карьеры: в роли политика, бизнесмена, криминального авторитета, религиозного лидера или военного. Учтите, это не просто симулятор — разработчики пытаются создать игру с интерактивным окружением (помните **Фантасмагорию**?), и значит, все ваши действия будут иметь определенные последствия, поэтому, прежде чем назначать десяток киллеров, подумайте: все рано или поздно может вылезти наружу. А поскольку неизвестно, можно ли будет сохраняться в любой момент игры, нужно быть предельно осторожным.

Судя по всему, мы увидим **Republic: the Revolution** еще не скоро — где-то во второй половине следующего года ☹. Во-первых, на сегодняшний день у разработчиков нет даже рабочей альфа-бета-демо-версии. Проект может обладать всеми качествами, необходимыми для шедевра, но удастся ли разработчикам сделать действительно игровой продукт? Надо верить, ведь прошлое лидера компании освещает определенные надежды. Во-вторых, команда **Elixir Studios** насчитывает два с половиной десятка человек, а для реализации такого замысла этого явно мало. И в-третьих: как вы думаете, сколько времени еще будет нужно для того, чтобы прорисовать каждую мелочь на улицах города и создать действительно достоверные личности в количестве миллион штук? То-то же.

Миллион. Под управлением компьютера. Детализированная графика. Полная свобода действий. Возможности развития



согласно вашим вкусам и пристрастиям. Светлое будущее Новистраны под вашим руководством. Вслушайтесь в эти слова и подогнитесь. Первая мысль, что приходит в голову: системные требования. Точнее, огромные системные требования. Как раз такие, чтоб в конце 2001 года считались нормальными. Смотришь только в будущее!

Ну что, готовитесь встретить очередную, теперь уже настоящую, революцию?



Давно ходили слухи, что в нашем городе живут вампиры! И оказывается, они даже объединяются в кланы и воюют друг с другом. А начало этой войны затерялось где-то в глубине веков. Но смельчаки решились заговорить о тайных слухах. Итак, любители ужасов, «Маскарад Вампиров» — встречайте!



Их мир — это мир тьмы. Под покровом ночи длится их бесконечная жизнь. Тьма — это их спасение, тьма — это их рассвет и закат, тьма — их единственный союзник. Сыновья Каина, они путешествуют в ночи в поисках крови своей трепещущей жертвы. Их множество, они повсюду. Они скрываются под чужими масками, чтобы никто не проник в их страшную тайну. Распри не утихают между ними, все их существование держится на борьбе кланов, давным-давно столкнувшихся в жестокой и беспощадной войне. Нам только кажется, что их нет среди нас. На самом деле, они неотступно следуют за нами сквозь века, незаметно и незаметно изменяя нашу жизнь. Человечество слепо, оно строит всевозможные дагадки и придумывает себе фантастические истории. Оно не подозревает, что враг рядом, именно там, где от него надежнее всего защищались, где его меньше всего ждали. Имя им — вампиры, их ночь — это искусство созданный Маскарад...

Разработчик: Nihilistic Software
(www.nihilistic.com)
Издатель: Activision
(www.activision.com)
Жанр: action/RPG

Любовь — кровь

Это не завязка сюжета игры. Это ее предыстория. Чистаца мира, в котором разворачивается действие **Vampire: The Masquerade — Redemption**, трагической и душеспасительной истории, изложенной в виде игры компанией **Nihilistic Software**.



Сейчас уже трудно удивить кого-либо леденящим душу рассказом из нелегкой жизни вампиров, но, кажется, новый продукт

от Nihilistic (являющийся ее дебютным проектом) можно назвать самодостаточным произведением в жанре horror. Вообще-то он таковым и является, ведь аналогичное название имеют серии настольных игр и книг и комиксов, вышедших в издательстве **White Wolf Publishing**. Впоследствии по ним был снят телесериал.

Предыстория — не совсем точное название для вышеописанного, скорее, это фон для основных событий игры. Как следует из названия, вам отведена роль вампира, вынужденного скитаться по ночному миру и выполнять приказания своих хозяев. Имя ему — **Christof Romuald**, но его прошлое никак не намекало на то, что вампиризм станет его «темным» будущим.

В 1141 году в Моравии, в жестокой битве рыцарь Кристоф был серьезно ранен. Сразу напрашивается продолжение: и тут пришел вампир и вдохнул в нашего героя новую жизнь. Да нет, это было бы слишком просто! На самом деле, от смерти его спасла монахиня с симпатичным именем **Anezka**, выходящая в своей келье и вылипла раны. Но по соседству жил архиепископ, который имел свои виды на **Anezku**, он-то и поведал ему о бесчинствах, тво-

рящихся в серебряной шахте к востоку от города. Дескать, там нашли пристанище злые силы, чуть ли не исходящая ада, и было бы весьма желательно потрудиться и очистить от них рудники. Раненый Кристоф, естественно, не смог удержаться от того, чтобы не поманить на спасение родного города от всяких бестий. Там-то они его, наверное, и сцапали, и превратили в вампира... Нет, опять не так. Кристоф благополучно вынес все подземелье и вернулся в город. Вот и келья спасительницы, где рыцарь признается в любви испуганной монашке, которая, тем не менее, отвечает ему теми же словами. За таким интимным разговором и застучал их ревнивый архиепископ, и поскорей погнав Кристофа охранять ночной город. Бредя пустынными улицами, рыцарь услышал крик своей благодетельницы и, спешив на помощь, убил нечисть, которая атаклась в ее жилище. Монашка оказалась глуха к его обещаниям сладкой жизни и роя в шалаше, и куда не пожелала с ним идти. Тогда наш несчастный рыцарь пошел куда глаза глядят и попал в руки вампириши **Екатерины** (удачное имя ©!), предводительницы клана, после чего наконец-то стал упиром. Страшно. Больше не буду.

Такой популятивный рассказ как-то не вяжется с драматичным сюжетом игры, но излагать его в обычном виде нельзя — это



будет или слишком трагично, или нелепо. Поверьте, проживая с Кристофом эти события, нельзя не впечатлиться, сцена же превращения в вампира сделана очень эффектно. Если кто не понял — игра начинается с того момента, когда герой очнулся в кроватке кельи — теперь его жизнь в ваших руках.

Отдых — в гробу

Vampire: The Masquerade — это гибрид ролевой игры и action от третьего лица. Бой и путешествия ведутся в реальном времени, что, скорее всего, не понравится ярым почитателям традиций в ролевых. Но это нельзя назвать недостатком **Vam-**

pire — ведь есть еще самодостаточная асип-часть, от которой в пошоговом режиме остались бы рожки да ножки. Камера свободно вращается вокруг выбранного персонажа на манер Messiah или MDK 2.

Vampire охватывает временной период в 800 лет — и за это время вам придется побывать в средневековой Праге и ее окрестностях, а среди других городов можно упомянуть Вену, Лондон и современный Нью-Йорк. Оружие и доспехи вполне соответствуют своему времени, а их количество просто невероятное. Ближе к концу игры в вашем распоряжении окажутся образцы оружия, взятые прямоком из Fallout и даже... Quake. И такие сменны эпох ничуть не вредят игре — они и делают ее столь оригинальной и интересной. «В процессе к вам присоединятся три персонажа — братья по несчастью (или по счастью, это как посмотреть), члены различных вампирских кланов — *Wilhelm*, *Serena* и *Erik*. В битве они ведут себя довольно толково, имеется также кое-какая регулировка их поведения, но порядок в бою это все рано не приносит. Выманивание врагов из комнаты по одиночке и последующее уничтожение может

сказать никак. Единственное, что спасает ситуацию — автоматические сохранения, на которые не успеешь уповать в течение всей игры — особенно тогда, когда врываешься в очередную комнату и не зна-



ешь, чего ждать в следующее мгновение. Но и это не беда. Умелый скелетил так называемый менеджер сохранений специально для Vampire, лежит здесь: http://www.gamelogic.com/vampire_tm.htm, весит около 7 Мб. Сами же разработчики обещали выпустить в ближайшем времени официальный патч, который разрешит сохранение в любом месте игры, добавит в игру паузу и исправит баги АИ. Будет также и редактор карт.

Предметы, которые вываливаются из сундуков и врагов, слишком мелкие, и рассмотреть их, а в особенности золото, подчас трудно. Герои при ходьбе иногда выписывают такие кренделя, особенно в узких коридорах, что хочется на руках их перенести через препятствия — только бы этого не видеть. Застревание в стенах и битвы на мечах сквозь углы навевают тоску. Если же во время игры нажать *Alt-Tab*, то на некоторых видеокартах может наблюдаться полное искажение текстур. Во время загрузки очередной части уровня игра иногда может намертво зависнуть. Делайте же что-нибудь, господа!

Теперь поговорим о том, что немного не дотягивает до отметки «хорошо» — ругаться я почти не буду. Сразу видно, из каких источников разработчики черпали вдохновение — это Diablo и бестселлер «Интервью с вампиром». Ролевая система словобата — все тот же Diablo с увеличенным количеством параметров персонажа и видоизмененным изучением магических умений. Количество клеточек и слотов для одежды в инвентаре, и то Дьябл отодт. Да и point-and-click система боя тоже знакома до боли...

Четыре основных показателя — это запас жизни (*hit points*), количество выпитой крови (*bloodpool*), показатель бешенства (*frenzy*) и «человечности» (*humanity*). Все они могут изменяться, а как — мы сейчас и рассмотрим.

C *hit points* все понятно. Пополняются они или с помощью бутылочек, или же заклинанием лечения, причем магическое пополнение здоровья происходит за счет уменьшения количества кровушки. Последняя играет жизненно важную роль — роль маны, которой, как известно, всегда не хватает. Восстанавливается *bloodpool* в основном за счет применения фирменной способности вампиров — Кристоф или его напарники присасываются к шее жертвы, издавая при этом томные вздохи, должные означать удовольствие ☺. Выглядит это, честно говоря, жутковато, особенно после такой горячей любви героя к своему рыцарскому ремеслу. Причем отпущенная жертва отряхивается и, как ни в чем не бывало, продолжает умиwiaćсь вокруг Кристофа ☺. Пользуются соратники кровушкой незаконно, запросто могут растратить ее на бессмысленные заклинания, а потом с ужасающей миной брякнуться на пол. Заклинаний много, но большинство из них так и останется бездейственным. Вряд ли вам захочется тратить ману на временное и иллюзорное увеличение собственной ловкости или выносливости.

Бешенство увеличивается в бою: чем больше монстров, тем оно сильнее. В ярости персонаж может сокрушить монстра с одного удара, кроме того, по нему труднее попасть. Человечность в некоторой мере определяет отношение к вам NPC. Увеличить ее нельзя, а уменьшить — пожалуйста, просто убейте ни в чем не повинную жертву. Если она опускается до нуля, персонаж становится то ли бешеным, то ли лихорадочным.

Заниматься повышением характеристик — дело несложное. Это тебе не Fallout, где над распределением *skill points* надо серьезно подумать. Характеристики не особо влияют на прохождение игры, так что поднимайте все подряд, чтоб নাхилось примерно на одном уровне. Бо-



лее-менее важными являются параметры *strength* (сила) — позволяет наносить больший урон противнику, а также использовать более мощное оружие — и *appearance* (привлекательность) — определяет



быть прервано боевым кличем сотоварища, АИ которого установлен на отметку «агрессивно», с последующей его кончиной. Всякое бывает.

Сразу выскажу все наболевшее, чтобы потом к нему не возвращаться. Первое, что раздражает неизмеримо — система сохранений. Разработчики из Nihilistic в изобретении этой системы прошли далеко вперед своих собратьев. В лучших приставочных традициях сохраняться нельзя нигде, кроме как в своем гнездышке, которое меняется в соответствии с местопребыванием Кристофа. Как правило, это какая-то комната или маленькая комната, и лишь нажав на определенный предмет интерьера, можно вздохнуть свободно и продолжить путь. А если учесть, что для выполнения квестов нужно подчас топтать далеко за пределы города, мотаться туда-сюда надевает быстро. Причем если смерть ваша наступила на 3-4 уровне подземелья, то проходить все по новой не хоч-



опять-таки отношения с NPC. Система та же, что и в Diablo — оружие и броня требуют определенных минимальных характеристик. Еще можно упомянуть об *endurance* (выносливости) и *perception* (восприимчивости). От первой зависит запас hit points,



а вторая разрешает снимать с трупов побольше трофеев и избегать ловушек. Следует также сказать об оригинальной системе поднятия этих самых параметров: разработчики как-то атрофировали такое понятие, как уровень персонажа — теперь полученный опыт можно с ходу конвертировать в очки навыков или магические дисциплины, вот только они со временем становятся все дороже и дороже. Оговоримся: апгрейд проводится только во время отдыха, а отдых у вампиров проходит, как правило, в гробу. Да-да, нужно лечь в ближайший гробик и пощелкать мышкой.

Общение с NPC и получение квестов изображается в виде скриптовых сценок, сделанных на движке игры. Поначалу игра воспринимается как некий интерактивный фильм, ведь в начале, когда идет раскрутка сюжета, этих сценок хоть отбавляй. Мимика у персонажей почти идеальная, лица не угловатые, а анимация очень плавная и радующая глаз. Но жесты... размашистые руками и статичные движения немного портят впечатление. Кроме того, иногда наблюдается некоторое несоответствие времени произнесения фраз и раскрытия рта. С этими сценами связан забавный глюк: персонаж, являющийся в беспомощстве, спокойно появляется в очередной естаке, после чего «идет досыпать» дальше. Речь персонажа «косит» под сторонглийский, и в этом есть какой-то шорм. Несомненно, пиратские переводы его убьют.

Сюжет линейен, и не пробуйте говорить, что это не так. Вся его нелинейность заключается в возможности временами выбирать варианты ответа в разговорах с NPC. Но у меня есть подозрение, что какой из них не выбери, все равно ничего не изменится. К тому же, более четырех-пяти невыполненных квестов в списке может быть крайне редко: задоний «на время» почти нет. Все задания взаимосвязаны и даются лишь по прохождении предыдущих.

Прочие радости

И наконец, переходим к самому главному — к тому, что выполнено «на отлично». В сущности, это «все остальное», что есть в игре. Прежде всего — графика. Она потрясающая, реалистичная, живая. Vampire: the Masquerade утирает нос многим ролевикам и задает «стандарт качества» для наследников. Настолько детализированные, четкие и красивые текстуры мне видеть еще не приходилось. При увеличении разрешения размытости практически не наблюдается. Фигуры тоже выполнены пристойно, а анимация, оцифрованная по технологии motion capture, просто отличная. Движения скелетов просто приковывают к себе взгляд, а если вы метким ударом лишите их черепа, и кучка костей рассыпается в прах у вас под ногами — это что-то. Без акселератора игра идти отказывается, но это оправдано — программный рендеринг превратил бы ее в нечто очень уродливое. Углавности нет ни у деталей интерьера, ни у монстров. Шелей между текстурами не ищите, наползания тоже.

Освещение и тени — это отдельная песня. Такого качественного их исполнения не было уже давно. Каждый источник света просчитывается настолько детально, что диву даешься, почему Vampire столь нетребователен к акселератору: даже на устройствах среднего класса сколько-нибудь заметного торможения не наблюдается вплоть до режима 1024x768.

Игра очень «атмосферная», сюжетом проникаться уже с первых минут игры, а нелегкие вампирские будни и душевные метания Кристофа просто захватывают. Любовная линия сначала привлекает больше внимания, чем вампирская. Этому способствуют красивые видеовставки и вышеупомянутые скриптовые сценки. Никто он, бедный, не может решить, хорошо это или плохо — пить человеческую кровь и питаться крысами. Вроде бы хорошо, долг обязывает, новая личина зовет. А с другой стороны,



любовь к Anez'ке сохранила в его душе изрядную толику морали и совести. Браток Wilhem сразу сообщил рыцарю глав-

ные правила вампиров: отлеживаться исключительно в гробах, днем на улицу не выходить, хлестать кровь и бороться со зверем (то есть, с человеком) внутри себя. Перемещение по времени не вызывает смущения: герои благополучно вписываются в рамки каждой эпохи, у каждой из которых своя атмосфера.

Подождем! Я же еще ничего не сказал о звуковом сопровождении! О-о! Эта мрачная средневековая музыка, в которую иногда влетают церковные песнопения! Сколько раз я слушал ее отдельно от игры: так легко различить отдельные нотки, уловить едва заметные изменения тона... Великолепно... Звук — не хуже. Каждое действие тщательно озвучено: звон клинка, треск факелов, раскаты грома, урчание местного зюпарка — все это просто поражает. Кроме музыки, в игре есть изрядное количество ambient sounds, т.е. фоновых звуков, записанных в формате MP3: все те же стрекотания цикады, вой собак, шум листьев и ветра. Кроме то-



го, озвучены также ВСЕ разговоры персонажей, письма и реплики; согласитесь, этого достаточно.

Как ни странно, в игре есть также и мультитиплер, причем сделан он весьма интересно. «Тамادا» — *storyteller* — создатель игровой мир, попутно раздавая другим игрокам квесты, награды, а также устраивая между ними стычки. Это кажется сложным, по крайней мере, в сравнении с относительно простой одиночной частью, так она и есть. Имеется несколько созданных моделей персонажей, а также мультитиплерных карт. Пробуйте, может, понравится. Вещь-то достаточно оригинальная.

Ну что, я вас убедил, что есть смысл покупать и играть? Не беда, что RPG не является основной жанровой частью игры: в Diablo все играли с неутоленным пылом, так почему Vampire не может ждать подобная участь? Не клон он, ни в коем случае. Отличная игра, ничего, что немного подпорченная глюками. Жаль, что Vampire вышел прямо перед пришествием Diablo II, а не в конце 1999-го [такова была предыдущая дата релиза]. Говорю вам: идите и покупайте! Не пожалеете.



Наш любознательный и бесстрашный собор сто пар башибаков истоптал, отмеривая версты по дорогам бескрайнего Интернета, но все-таки собрал материал для следующей части нашего путеводителя по игровым сайтам Сети.

ИГРОВОЙ РУЛЕТ

Богдана КОЗАЧЕНКО

С первым разделом нашего путеводителя по интернет-сайтам вы ознакомились в апреле [Мой компьютер игровой, №2(2), 2000, с. 22-23]. Думаю, у вас было достаточно времени, чтобы изучить все до мелочей. Сейчас вашему вниманию предлагается его вторая часть, кропотливо собранная нашим талантливым и бесстрашным исследователем Сети.

Содержимое сайта <http://www.gemnet.ru/> выложено прямо на главной странице. Так что если вы сбились с ног и утомили мышку до полусмерти в поисках статьи на какую-то конкретную тему, то здесь вы можете вздохнуть с облегчением: вам не придется рыться в дебрях дополнительных каталогов. Заголовок гласит «Games&Entertainment Magazine: все, что ты хотел узнать об играх, но боялся спросить».

На самом вершуре страницы помещено несколько картинок, и это не хакие-нибудь

трейнерами, наведывайтесь: тут хранится приличное количество этих бирюлек для взломщиков. Я лично, еще нигде не встречала эксклюзивного списка дат выхода игр «прямоиком от разработчика».

В общем, характеризует этот сайт стремление к всестороннему развитию и тайное пристрастие к совершенству. Трудно определить, ради чего, собственно, сюда стоит заходить: ради новостей, обзоров или просто? Здесь всего много, и то, что есть — хорошо.

Еще один сайт, который в свое время немало меня порадовал. Прятался он по адресу <http://veles.net.ru/index.html>, и был посвящен преимущественно играм в жанре RPG. Привлекало меня тут решительно все: тонкое сочетание оливкового с серым, удобный интерфейс, толково изложенные обзоры и полные прохождения значительных игр. К сожалению, теперь главную страницу венчает надпись: «Вниманием! Заворачивается, потому что я ухожу на Absolute Games, в проект, посвященный RPG/Adventure, который называется Traveler inc. Скоро все материалы с этого сайта будут перенесены туда». Но, к Желесу придется возвращаться. Ну, а пока еще здесь выложены обзоры и прохождения Ravenant, Might&Magic 7, System Shock 2, Baldurs Gate, Горький 17-18 и других игр — о них автор рассказал решительно все из того, что можно было о них сообщить.

Под неказистым адресом <http://goblin.dif.ru> находится прекрасно оформленный

«Тупичок Гоблина». Информация на этом сайте разбита на четыре категории:



это «Новости», «Форумы» и «Обзоры», а также нестандартная для геймерских сайтов «По жизни». Итак, здесь можно прочесть, во-первых, девять обзоров. Во-вторых, ряд новостей, избранных исключительно и только по принципу непредсказуемости фантазии автора. Рассматривая новости, касающиеся мировых чемпионатов по знаменитым «стрелялкам», и приводя свежие интервью с «Фигурами» с большой буквы, он не забывает поздравить посетителей, например, с Днем Советской космонавтики, что, с точки зрения патриотизма, похвально.

Ну, а что касается качества статей «старшего опера Гоблина», то они — всегда. То есть вошли в легенду. Понятно, что небезосновательно. Умение связно излагать собственную точку зрения позволяет этому автору писать оригинальные и очень толковые статьи. Его стиль изложения многих приводит в восторг, у некоторых вызывает отвращение, но при этом самое главное — передача стиля игры, ее атмосферы и особенностей — удается ему вполне. Зайдя сюда, вы столкнетесь с огромным количеством самой неожиданной информации. Однако, в первую очередь, тут есть все о знаменитых shooters — не зря под псевдонимом нашего автора открыли игровой клуб в одной из столиц Рос-

там баннеры эротических анекдотов, а самые настоящие скриншоты к обзорам свежайших игр и демки, которыми авторы этого сайта, судя по всему, особенно гордятся. Число «Новостей» примерно соответствует количеству обзоров. И последних не так уж и много, чтобы создать впечатление, что сайт создан именно для них. Но написаны они грамотно (я все еще не устаю удивляться такому чуду на геймовом сайте!) и очень основательно. Не забыты ни разработчики, ни предшественники, ни предшествующие игры.

В общем, тут есть все: около 20 прохождений, достаточно скриншотов, без преувеличения огромное количество демо-версий (что-то около 100), большой сборник видеороликов, хит-парад (лучшая сотня игр), и т. д. Зайдя в «Патчи», я сбился со счета на №69, а осталось еще достаточно. Если вы интересуетесь



сии (уж не помню, в какой именно). Рубрика «По жизни» таит размышления ст. опера о чем угодно и свидетельствует, прежде всего, о том, что расстояние между мыслью и написанным (напечатанным?) словом у него сведено до минимума. Этот ресурс стоит непременно посетить заветодателям игровых клубов, а также тем, кто ищет авторитеты и выдающихся (в узких кругах) личностей.

<http://home.dailytelefrag.com/index.php3?lang=rus>

Один из самых цивилизованных сайтов, с которыми мне приходилось сталкиваться. Фактаж изложен четко, грамотно и в то же время очень свободно. Несмотря на недовольное ворчание нашего геймвого редактора, все-таки упомяну о дизайне. Он сделан стильно, но остается достаточно нейтральным. Секрет этой гармоничности очень прост: верхняя страница украшена отличным рисунком, фон сделан под свиток с порывными от времени краями, а обилие и качество содержания не позволяет закидываться на этих милых деталях.

Список предлагаемых разделов на главной странице таков: новости, статьи, обзоры, игры, галерея, файлы, форумы, читалки. Некоторые разделы, видимо, особенно любимы создателями — их названия дважды вынесены на главной странице: «Рекомендуем» — это отличная коллекция ссылок на другие сайты, «Обзоры», «Галерея», «Статьи» и «Файлы» — коллекция потчей, демо, заставок, музыкальных и прочих роликов.

Новости обновляются ежедневно и добросовестно... Нет, этим не все сказано. Чувствуется, что, во-первых, работа с новостями — основная для корреспондентов, а во-вторых, что они делают свое дело на уровне, соответствующем званию «профессионал». На главной странице находится список вестей за последние три дня, а в углу притаился календарь, воспользовавшись которым, вы сможете добыть любую информацию из архива. Нажав на заголовок любого сообщения, вы сразу окажетесь в полном списке развернутых новостей. В среднем на этот сайт

выкладывается около двадцати сообщений ежедневно, и каждое из них снабжено следующими ссылками: рассмотреть подробнее; отправить новость по почте; прокомментировать; принять участие в дискуссии на указанную тему, а также возможность зарегистрироваться на здешнем форуме.

В разделе «Статьи» интервью с русскоязычными разработчиками игр, а также статьи Гоблина — того самого легендарного ст. опера, с творчеством которого мы вас уже вкратце познакомили выше. Класс его статей — о чем бы он ни писал, об играх, кинематографе, культуре или ее деградации — безусловно, очень высокий. Какие бы определения к его произведениям ни прилагались, избу постмодерна и влияние этого течения на подавляющее большинство автор отслеживает верно и точно (пользуясь некорректностью выражений как одним из изобразительных средств).

Раздел «Обзоры» предлагает несколько статей, посвященных играм популярным и долгожданым. И им доверять можно, так

то 1997 года), имя ей «Башня Игр». И расположена она по адресу <http://www.kulichki.com/~tower/>.

На первый взгляд, здесь все в порядке. Разделы называются: «Строится» — прелесть, «Построено» — обзоры, «Вести с полей» — новости, «Ключи от игр» — коды и проходимки, плюс «Конкурсы» и «Приветствия». Я не удивился, если количество упомянутых и рассмотренных игр является рекордным среди прочих российских игровых ресурсов. Настораживает «взрослость» качества и подачи материалов: создается такое впечатление, что концепции (или, если хотите, стили) здесь попросту нет. Зато информации даже больше, чем достаточно. Упорядочена она просто и незатейливо: рядом с названием игры ютится упоминание жанра, а также (но не всегда!) указание вида статьи (написание, обзор, происхождение и т. д.). Художность речи некоторых текстов невольно наталкивает на «лирические» воспоминания о встречах с «Сократом» — печально известной про-



как написаны они людьми честными и оптимистичными. Ни тени позерства, минимум грамматических ошибок, неизбежных на большинстве игровых сайтов, наконец, достоверность и профессионализм — все это заставило меня не только приятно удивиться, но и взять себе за правило заходить сюда почаще. Дельная коллекция «Ссылок». Итог таков: отменный новостной сайт, в котором читать приятно и полезно решительно все.

Огромный российский ресурс «Кулички» еще несколько лет назад обзавелся игровой комнатой (первый выпуск — 21 мар-

та 1997 года), имя ей «Башня Игр». И расположена она по адресу <http://www.kulichki.com/~tower/>. На первый взгляд, здесь все в порядке. Разделы называются: «Строится» — прелесть, «Построено» — обзоры, «Вести с полей» — новости, «Ключи от игр» — коды и проходимки, плюс «Конкурсы» и «Приветствия». Я не удивился, если количество упомянутых и рассмотренных игр является рекордным среди прочих российских игровых ресурсов. Настораживает «взрослость» качества и подачи материалов: создается такое впечатление, что концепции (или, если хотите, стили) здесь попросту нет. Зато информации даже больше, чем достаточно. Упорядочена она просто и незатейливо: рядом с названием игры ютится упоминание жанра, а также (но не всегда!) указание вида статьи (написание, обзор, происхождение и т. д.). Художность речи некоторых текстов невольно наталкивает на «лирические» воспоминания о встречах с «Сократом» — печально известной про-

ЛУЧШАЯ ПОКУПКА В ИЮНЕ



Acer www.acer.com
AcerPower SE C500MT/64 - 4715 грн.
Процессор Intel® Celeron™ 500MHz
Оперативная память 64MB SDRAM PC-100
Интегрированный 3D ускоритель с поддержкой AGP 2x. Видеоплата до 6MB (технология UMA).
Интегрированный 3D аудиоконтроллер шины PCI
Жесткий диск 10,2Гб, флоппи-дискетт 3.5"
40x скоростной привод CD-ROM
Программное обеспечение: Windows® 98 Russian
Монитор Acer с диагональю 15" 1024x768/65Гц

BMS Trading
ДИСТРИБУТОРСКАЯ КОМПАНИЯ
(044) 560-7271, 564-9039, 564-9083
Киев, ул. А. Хматовой, 7/15, 1 этаж
oft@bmstr.kiev.ua www.bms.com.ua

DTK Computer www.dtkcomputer.com
DTK BookPC-2000/C500/64 - 4235 грн.
Процессор Intel® Celeron™ 500MHz
Оперативная память 64MB SDRAM PC-100
Чипсет Intel® 810e с поддержкой 2D видео на шине AGP, интегрированный аудиоконтроллер
Жесткий диск 4,3Гб, флоппи-дискетт 3.5"
40x скоростной привод CD-ROM
AMR-модем 56K V.90, сетевой адаптер 10/100mbit
Программное обеспечение: Windows® 98 Russian
Монитор DTK с диагональю 15" 1024x768/65Гц

BMS TRADING - АВТОРИЗОВАННЫЙ ДИСТРИБУТОР: ACER, BASF, CANON, DTK COMPUTER, FUJITSU, HP, MGE, PANASONIC, SONY, TOK
Розничная торговля в Киеве:
«Триумфальная Арка» - ул. Горького, 165, тел. 252-8028
NEW! «СтарТелеком» - ул. Басейнской, 23, тел. 234-6349
Представительства и дилеры в 24 городах Украины.

Стартовый комплект Canon LBP-3000 - 399 грн
Лазерный принтер Canon LBP-3000 - 1650 грн
Монитор DTK SMDAT 15" TCO-6e - 699 грн

Компьютеры brand-name по доступным ценам

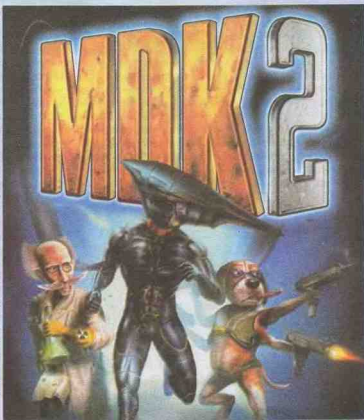
А в этом новом здании, только что появившемся на карте нашего города, вы сможете попробовать себя не только в роли уборщика на космическом корабле, но и перевоплотиться в безумного ученого, а также побывать в шкуре кибернетического пса-убийцы.

Огромный, как небоскреб, зловеще-лиловый и коварный... Именно таким должно быть воплощение вселенского зла, способного поработить не одну галактическую систему. Глубокий резонирующий голос и мрачный смех привлекают жителей Земли из заоблачных высот: «Ну и сучища здесь! Устроим балаган!».

Народ у нас, наверное, очень серьезный. Поэтому нашествие застало его врасплох и большинство просто не сумело составить внятное мнение об игре столь специфического стиля и вкуса — **MDK**. Этим, наверное, можно объяснить весьма малое количество поклонников первой части.

Жанр, в котором исполнен MDK, можно охарактеризовать как комический экшн. Слово «комический» в данном случае имеет два значения: во-первых, подразумевается несколько прямолинейный юмор, во-вторых — отсылка к жанру комиксов. MDK пародирует комиксы «сайдней фишки», которые пережили бум популярности в Америке 40-50 гг. Детали интерьера, легкое безумие ученого Флюка Хоккинса (Fluke Hawkins), неистребимые, словно тараканы, пришельцы, супероружие героев и даже внешний вид ракет работают на этот образ и взаимно дополняют его.

Продолжение создавали не «родные» разработчики — **Shiny Entertainment** — а **Bioware**. Обычно такие эксперименты рискованы: ох уж эти новые, они всегда стремятся что-то изменить, добавить революционности... Что же изменилось? Фактически, ничего — и это, наверное, хорошо. В первой части практически не было видеозаставок между уровнями, и это как бы добавляло игре таинственности. Приходилось догадываться самому — кто этот пёс, пролетевший в самолете, почему противники своим поведением напоминают магазин взбешенной механической игрушки, а главный герой — ворону с задранном клювом. Теперь же мультяшное в игре в изобилии, что развенчало некий ореол загадочности, зато внесло изрядную долю комизма в происходящее (например, Курт в семейных трусах в горшках или инопланетяне, общающиеся на языке метеоро-



Слава МАЙДАНЕК

ризма). По-прежнему Курт может использовать снайперский режим от первого лица, и по-прежнему в этот момент слышится его азартное сопение, прежним остался инвентарь и отвлекающая Dumpty, даже начинается игра так же — Курт планирует с подозрительного вида парашютом, уклоняясь от ракет.

Изменился принцип построения уровней. Вперед, и только вперед — то есть если за вами захопнулась дверь, вернуться на пройденный этап уже не удастся.

Можно сохранять в любой момент игры, а не только между уровнями. Чуть-чуть ярче стало оформление. В общем, Bioware лишь внесла новые краски в прежний игровой процесс.

Играть предстоит за трех персонажей по очереди. Бывший уборщик Курт (Kurt Hectic), временно работающий супергероем и спасителем человечества, прямоходящая шестипалая собака-робот Макс (Max), призвание которой — сеять разрушение, и ее создатель, полубезум-

ный профессор Хоккинс. В первой части игры профессор собрал звездолет для того, чтобы вдали от Земли произвести какой-нибудь грандиозный эксперимент (ученого не очень-то уважали на родине). Космические перелеты, как известно, длятся долго, а без друзей — еще того дольше, поэтому в дополнение к звездолету появился говорящий пёс Макс. Что касается Курта, тот просто не знал о дате старта и спокойно мыл полы на корабле, когда тот отправился бороздить просторы. Не успела эксцентричная троица выйти на орбиту, как оказалось, что Земля подверглась массивной инопланетной атаке. Преимущество захватчиков в оружии не должно было оставлять никаких надежд, но Хоккинс не смог спокойно смотреть на разрушение планеты. Здоровьем и сложением он не вышел, поэтому спасителем пришлось стать Курту. В срочном порядке профессор придумал для него пуленепробиваемый костюм, оснащенный пулеметом и ленточным парашютом, позволяющим Курту продлить время парить в воздухе. Кроме того, шлем костюма Хоккинс оснастил снайперской винтовкой, которая обладала 75-кратным увеличением и стала фирменным знаком MDK. Очень хорошая победа была одержана, враги разбиты, а мы спасены. С этого момента начинается действие второй части — Хоккинс с Максом обмывают викторию, а пессимистично настроенный, полный дурных предчувствий Курт сматривает в иллюминатор. Само собой, ничто не предвещает беды, но тут ни с того ни с сего раздается сигнал тревоги. Гигантский многокилометровый танк *Minerawler* движется по городу Эдмонтону, уничтожая все на своем пути.

Первым в схватку вступает Курт. Уровни с его участием отличаются обилием колодез, шахт, в которых можно довольно полноправно, расстреливая врагов, и интересных головоломок, связанных с использованием винтовки. Например,



чтобы поднять мост, понадобится расстрелять пару шаров, находящихся вне пределов видимости (за углом над пропастью). Шары эти в изобилии разбросаны по игре и поразить их можно только из винтовки. Что вам и предстоит сделать, используя специальные рикшетающие пули. Также в арсенале у несчастного уборщика будут различные гранаты, выстреливаемые из винтовки и метаемые вручную, насадка на пулемет, заставляющая его стрелять разрывными пулями, плащ, делающий Курта на короткое время почти невидимым и манок (Dummy Decay), отвлекающая внимание врага мишень, издающая звон — раскрывающаяся штука, очертаниями похожая на изделие №1 с нарисованным на нем человечком (Куртом).

Когда Курт впадает в неприязни, игру начнет Макс. Курт не оставил в покое, выпустив эту машину убийств сразу на врага только потому, что Макс — любимый песик профессора. Выгодно отличает Макса от остальных персонажей не только шестипалость, но и наибольшее количество хитпойнтов. Иногда д-р Хоккинс забывается и начинает сюсюкать

с ним, нежели шутер. Хилый ученый должен больше полагаться на свои мозги, а не на мускулы и придумывать оружие из подручных предметов. Из соединенных вместе лоскутов ткани и бутылок со спиртным получаются коктейли Молотова. Пер-



вым же оружием будет аналог пылесоса, но не втягивающий воздух, а дующий им на врагов. Собрать это чудо инженерной мысли можно из туалетного бачка и пары труб, после чего необходимо сдуть монстров прямо в пасть огромному плотоядному растению. Растение благодарит профессора за ужин и обманет его тостер в канистру с радиоактивным содержимым. Активный тостер плюс хлеб — получается неплохой атомный гранатомет.

Каждый уровень оканчивается битвой с местным боссом. Противником Курта станет инопланетный пилот на огромном танке. Изначально противник будет прикрыт массивными листами брони, но, расстреливая вращающиеся шарики, вклепанные в поверхность, броню можно сорвать и трижды поразить пилота. Разозлившись, он прыгнет, чтобы разбраться с Куртом лично, и, естественно, найдет свою погибель. Макс придется разбираться с компьютерным мозгом инопланетного космического корабля. Никаких особых секретов в этой схватке нет. Желательно только перед ней запастись изрядным количеством оружия и здоровья. Хоккинсу предстоит битва со



с ним прямо в эфире, как престарелая дама, и Макс корректно его осаживает. Прохождение за Макса легко и неприятно. Пес-терминатор, способный вести огонь сразу с четырех лап, попыхивая обязательной кубинской сигарой, проходит сквозь легионы пришельцев, как Илья Муромец сквозь Золотую Орду. В этом ему помогают разнообразные ма-
гнумы, узи, шоттаны и элементы питания, которые Хоккинс просто панками генерирует у пса на пути. Немного трудностей возникнет и в управлении реактивным ранцем. Экс-Дюк Нюкемы быстро осваивает. Даври Макс открывает, исключительно разное их в шеплы. Вообще, для игры за пса-киборга характерны взрывы, вспышки, рев сбитых истребителей, вопли, стоны, крипы убитых и искаленных инопланетян, звон падающих гильз, грохот выстрелов, и все это — одновременно. Невольно вспомнишь «Матрицу».

Игра за Хоккинса, напротив, спокойна, флегматична и больше напоминает



сверхчелюстным пришельцем. Наглый захватчик будет летать под потолком и забрасывать профессора бомбами. Чтобы бить его, нужно подождать, пока инопланетянин не окажется посредине

комнаты и, щелкнув тумблерами, вызвать электрический разряд, который и собьет незваного гостя. Главный же злодей — самонадеянный Швонг Швинг (Shwang Shwing), уже провозгласивший себя «папочкой» Земли. По сравнению с Куртом, Максом и профессором он настолько огромный, что мысль о сражении с ним вызывает смех. Смейтесь-смейтесь...

Монстратник не настолько разнообразен, как в первом MDK, но тоже хорош. Остались отличительные черты монстров — повизгивание, хихиканье, подначивание, кривляние и пританцовки. Курту, кстати, тоже придется принять их правила игры и стонать пару балетных па на сцене с прожекторами — чтобы восторженные зрители разбили стекло на галерке и под пулями изобразили умирающих лебедей, картину проделав поворот с поднятой ножкой.

Поскольку все вокруг как-бы понорозу, нет необходимости вслушиваться, вычисляя шаги монстров, и поэтому музыка будет с вами постоянно. Величественная и героическая, она замечательно подчерки-



вает грандиозность чудес враждебной техники внутри краулера (миссия Курта), дестроерские действия Макса озвучат нойс и металлические запылы, профессор же предпочитает музыку ненавязчивую. Саундтрек достоин того, чтобы его издали отдельно.

В настоящее время пользователю доступен только сингл, но разработчики планируют в течение трех-шести месяцев выпустить патч, который добавит в игру мультиплеер. Буду ждать с нетерпением, особенно если сохранятся динамика, стремительность и стиль, присущие этой игре.

MDK противопоказан серьезным людям, более всего уважающим снайперскую винтовку. Они разочаруются, применив ее впервые — монстр, загорая, помохивает цветочком, который из этой снайперки через дырку в стекле нужно отстрелить. Также не рекомендуется людям угрюмым — они могут не понять прямолинейного юмора и сказать: «Сколько можно спасать нарисованные миры?».

Рабочий день близится к вечеру. Солнце уже окрашивает в золотисто-рыжие тона флюгер на крыше кузницы. Подмастерье прекращает раздувать меха, и пламя, в последний раз осветив чеканный профиль кузнеца, затухает. Сам кузнец с видимым удовольствием выпускает из натруженных мозолистых рук молот, вытирает кожаным фартуком взможающий лоб и счастливо прикладывает к бокалчику, вынутому из небольшого ледничка. На пороге кузницы уже собралась стойка детишек, готовых внимать премудростям «железного» мастерства... Послушайте и вы, авось, сможете козырнуть познаниями перед знакомыми.

На чем играть будем?

Сергей ТОЛОКУНСКИЙ sergt@mycomp.com.ua

Сегодня мы поговорим о выборе материнской платы для игрового компьютера. В конечном счете от вашего решения будет зависеть производительность системы, ее надежность и возможности апгрейда. Поэтому подойдем к «материнскому вопросу» с подобающей серьезностью.

Итак, выбор материнской платы сводится к трем последовательным шагам:

1. выбор платформы;
2. выбор чипсета;
3. выбор производителя.

Что ж, обо всем по порядку.

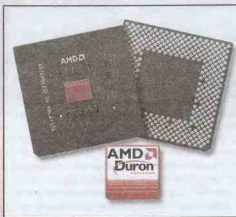
Платформа

Пожалуй, проще всего определиться именно в этом вопросе. Тем более, что выбирать придется из двух «позиций» — Intel'овской **Slot 1/Socket 370** и AMD'шной **Slot A/Socket A**. Здесь нам придется несколько отступить от темы, чтобы поговорить о производительности и прочих характеристиках процессоров, которые предлагают Intel и AMD для домашних и игровых компьютеров.

Еще совсем недавно любимцем играющей публики был **Intel Celeron**. Обладая довольно низкой ценой, этот процессор, тем не менее, обеспечивал приемлемую производительность в большинстве игр, не говоря уже об офисных приложениях. К тому же, он хорошо разогнался, что очень даже положительно влияло на количество FPS в играх. Но шло время, появлялись все более хитрые к системным ресурсам игры и все более производительные 3D-акселераторы. В какой-то момент оказалось, что скорости Celeron'a уже недостаточно даже для того, чтобы загрузить работой графическую карту — в высоких разрешениях он просто-напросто не успевает обрабатывать большие объемы данных. Поэтому, установив даже самую мощную графическую карту в компьютер на базе Celeron с частотой в районе 500 МГц, в высоком разрешении вы все равно не сможете получить большой скорости в играх. А играть в 640х480 на GeForce2 — очень не хочется.

Появление «нового» Celeron'a на ядре **Coppermine** несколько улучшило ситуацию. И дело тут, скорее всего, в том, что

Intel намеренно оставил частоту шины (FSB) на уровне 66 МГц (напомним, Coppermine работает на 100 МГц и на 133 МГц). Пониженная частота тормозит работу всей системы — во всех тестах «новый» Celeron ощутимо не дотягивает до Pentium III Coppermine. Желаясь убедиться — заходите на [ixBT \(ixbt.stack.net\)](http://ixbt.ixbt.stack.net) в раздел «Процессоры» — там как раз недавно появились очередные тестирования Celeron'a. Таким образом, тем, кто любит играть с комфортом, придется покупать Pentium III



Coppermine. На данный момент только он обеспечит достаточную скорость на Intel'овской платформе.

Совсем по-другому обстоят дела с процессорами AMD. До недавнего времени главным и единственным козырем AMD был Athlon. Этот чип обладал более мощным, по сравнению с Coppermine, математическим блоком, а значит, должен быстрее производить сложные вычисления в играх. К тому же, шина EV-6, на которую рассчитан Athlon, позволит передавать данные по всем фронтам импульса — т.е. за один такт две порции данных. Правда, в отличие от Coppermine, кэш второго уровня у Athlon работает не на полной частоте.

Именно этим и объясняется один интересный факт. По данным многочисленных тестирований, примерно до частоты 700 МГц Athlon обгоняет Pentium III Coppermine (и в играх, и в офисных приложениях, и в синтетических тестах), потом они идут в ногу, а уже после отметки 800-900 МГц Pentium III выходит вперед (см. материалы на сайтах ITC Online (<http://www.itc.kiev.ua/article.php?ID=2787>) и компании ЕПОС (<http://www.epos.kiev.ua/pubs/pr/09.htm>). Действительно, у Coppermine кэш второго уровня работает на полную катушку — если процессор рассчитан на 900 МГц, то и кэш функционирует на 900 МГц. У Athlon 900 частота кэша составит лишь 300 МГц.

Подытоживая, можно сделать такие выводы — сегодня скорости Athlon'a 600-700 МГц и Pentium III Coppermine 600-700 МГц достаточно практически для всех игр, эти процессоры сумеют обеспечить работой даже самые новые графические ускорители вроде GeForce 2GTS. При этом Athlon стоит дешевле и обгоняет Pentium III Coppermine (чипы до 700 МГц).

Недавно AMD нанесла очередной удар своему сопернику — она выпустила процессоры **Duron** и новый Athlon (**Thunderbird**). Теперь кэш у них работает на полной частоте ядра. Duron по всем статьям обгоняет Celeron, немного отставая от классического Athlon'a, а Thunderbird — Pentium III (см. обзоры Tom's Hardware (<http://www.tomshardware.com/cpu/00q2/000619/index.html>), (<http://www.tomshardware.com/cpu/00q2/000605/index.html>)). Цена новинки очень привлекательная — младшие модели можно будет купить примерно за \$110-\$120. Кроме того, в Сети ходят упорные слухи о хорошей разгоняемости Duron'a — умельцы заставляли работать 650 МГц чип на 950 МГц! А вот Thunderbird стоит существенно дороже, гонится не жутко и имеет в 2 раза больший кэш. Делайте ставки...

Чипсет

Для AMD'шных процессоров и выбора нет из чего — единственным вариантом пока является чипсет **VIA KX133**, постепенно уступающий место **KT133**. Функционально они ничем не отличаются — первый рассчитан под Slot A, а второй — под Socket A. Однако, здесь нужно держать ухо востро, в отличие от KT133, KX133 может нестабильно работать с новыми процессорами Duron и Thunderbird. Поэтому, выбирающим материнскую для Athlon-Duron-Thunderbird рекомендую модель на чипсете KT133.

Единственной альтернативой KT133 может оказаться разве что **VIA KM133** — чипсет с интегрированным 3D-ускорителем *Savage4*. Но об интегрированных чуть позже...

Гораздо запутаннее выглядит ситуация с чипсетами для Intel'овских процессоров.

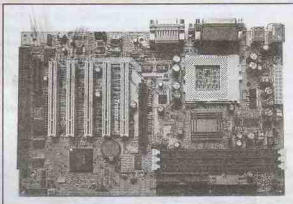
i440BX — последний до недавнего времени по-настоящему удачный чипсет Intel. Все в нем хорошо — и скорость, и надежность, только выпущен он был почти два года назад. Поэтому его характеристики соответствуют, скорее, дню вчерашнему, чем сегодняшнему. Судите сами: AGP 4x не поддерживается, ATA/66 реализуется только через дополнительные контроллеры. Частоты 133 МГц официально нет. И если о полезности AGP 4x и ATA/66 можно спорить — прирост скорости от них совсем незначительный, то без шин 133 МГц как-то даже охотнее. Что приходится делать с процессорами Pentium III Corempine, рассчитанными на 133 МГц, на шине 100 МГц? Можно, конечно, повысить частоту системной шины со штатных 100 МГц до 133 МГц, распаять плату на BX, но стоит ли? Ведь нет никакой гарантии, что эту операцию выдержит память, видеокарта, PC-устройство...

Счастливым обладателям процессоров, рассчитанных на шину 133 МГц, Intel предлагает чипсет **i820**. Однако минусов у него больше, чем плюсов: высокая цена и медленная работа с памятью SDRAM (а значит, и системы в целом) не делают почти i820. И народ его не особо жалует — видеть, падением.

Для компьютеров начального уровня Intel предлагает еще два интегрированных чипсета — **i810** и **i815E** (последний вышел 26 июня, поэтому платы на нем вряд ли появятся в Киеве раньше августа), а также их разновидности вроде **i810E** и **i815E**. Беда их именно в интегрированности — в оба защиты графического ускорителя, прозванные в народе 3D-замедлителями. Все дело в том, что графические модули i810 и i815 — это модифицированные варианты **i740** — графического чипсета двухгодичной давности. Его скорость и набор поддерживаемых фпм полностью соответствуют 1998-му году, со всеми вытекающими последствиями. Для тех, кто забыл — на дворе уже 2000'ый ☹.

i810 — это, вообще, достаточно слабое решение. Максимальная частота памяти — 100 МГц, возможность для модернизации — практически нулевая. Так как AGP-разъем на 810'ых платах не предусмотрен, отказаться от услуг тормознутого интегрированного графического процессора не удастся.

А вот **i815** производит более приятное впечатление. Начнем с того, что здесь можно установить внешнюю видеокарту AGP 4x — и навсегда забыть об интегрированном видео! Кроме того, поддерживается частота системной шины 133 МГц и память SDRAM PC-133. Однако стоит ли покупать что-то, заранее зная, что это тебе не пригодится? Стоит ли переплачивать \$25-30 за материнку на интегрированном i815, если можно купить VIA Apollo 133A без навязчивой интеграции. Ну,



а если очень хочется, то VIA PM133 с защитным *Savage4* — куда более рациональный вариант для игрового компьютера.

Напрявляемся следующий вывод. Интегрированный i810 для игрового применения не годится — скорости явно недостаточно (см. тесты на ixbt.stack.net/mainboard/intel810.html), <http://ixbt.stack.net/mainboard/intel810e.html>). А i815 подойдет лишь в варианте с внешним ускорителем.

Таким образом, для Intel'овской платформы остается три кандидата — **i440BX**, **VIA Apollo 133A** и **VIA PM133**. Лично я ставил бы на «чистые» чипсеты. Хотя бы потому, что *Savage4* существенно не дотягивает до сегодняшних графических монстров. Хотя, если вы экономите и не собираетесь играть в высоких разрешениях, то обратите внимание на платы на **PM133** — к концу лета они должны доехать и до нас. То же самое можно сказать и о платах на интегрированном чипсете для Socket A — **KM133**.

Выбирая между i440BX и VIA Apollo 133A, я бы предпочел VIA. По скорости платы на этих чипсетах практически не отличаются. В то же время, материнки на VIA Apollo 133A стоят дешевле, отвечают всем современным стандартам, да и возможности для последующего апгрейда в этом случае богаче.

Наверное, можно говорить о том, что i810 и i815 с интегрированным видео стоит использовать лишь в связке с Corempine — нет никакого смысла покупать дорогой Corempine, который будет пропускать из-за медленной видеокарты. С i440BX, VIA Apollo 133A и i815 с быстрой внешней видеокартой разумно ставить или Corempine — в этом случае вы сможете без тормозов играть в высоких разрешениях, или разогнать «новый» Celeron — модели на 533 МГц гонятся до 850 МГц. Если у вас есть хорошее охлаждение процессора, то вариант с Celeron'ом очень даже интересный... И все же, я бы дождался Duron'a.

Производитель

Выбирая производителя материнской платы, помните, что сэкономив \$10 и купив маму попомяе, вы можете добровольно обречь себя на муки и страдания ☹. У уже не говорю о том, что вероятность разгона процессора сразу же снизится. Например, некоторые брендовые производители специально проектируют свои платы для разгона (в первую очередь, я имею в виду Abit, ASUS, Chaintech, Soltek — Abit даже кладет в коробку с мамой руководство по оверклокингу). Кроме этого, они регулярно выкладывают на сайте новые версии BIOS, исправляя ошибки в драйверах, у них работает служба технической поддержки и т. д. Так что не поспешите и купите качественную материнскую плату более-менее известного производителя. Поверьте на слово — дело того стоит.

Перспективы

Еще раз взвесив все аргументы «за» и «против», я пришел к выводу, что оптимальной платформой для игрового компьютера на данный момент будет плата на VIA KT133 для процессоров AMD Athlon и Duron. Все четко и понятно — и AGP 4x поддерживается, и возможности для модернизации есть, и цена платы с процессором получается очень привлекательной. В то время, как у Intel'a полный хаос и разброд — чипсеты либо медленные, либо устаревшие, либо интегрированные. Лишь VIA Apollo 133A более-менее удовлетворяет всем требованиям — так, Pentium III Corempine стоит существенно дороже, чем Athlon, а новый Celeron, даже в разогнанном режиме, отстает от Duron'a.

Но если не терпится и компьютер хочется купить прямо сейчас, берите плату на VIA Apollo 133A с новым Celeron'ом (533A и выше), разогняйте его установкой на 100 МГц, только не забудьте позаботиться о хорошем охлаждении: 533A станет у вас 800 МГц Celeron'ом (Intel такого еще не выпускает ☹).

P.S. Duron'a в Киеве пока нет. Но есть твердая надежда, что в августе он появится. Думаю, есть прямой смысл подождать...

Новые трассы, опоясывающие наш город, нередко оглашаются ревом моторов, воем милицейских сирен и звуком выстрелов. За гордое звание «короля трассы» бесстрашно и с завидным упорством сражаются лучшие дальнобойщики Игрограда.

— Ну, понял, короче. Получай груз и вперед. — Бугор на секунду замялся и почесал бороду, — у тебя, это... денги-то есть?

— Ну, так, немного...

Бугор порылся в карманах грязной промасленной робы и вытащил мятую пачку долларов.

— На, после рейса вернешь.

— Да не надо, Михал Дмитрич...

— Бери, места у нас неостойные, патрули на дорогах в последнее время просто забесились, да и братва шалит... так что, если вдруг кто остановит — плати, но чтобы груз привез в срок. Все. Удачи. Да, чуть не забыл, — Бугор вытащил из сумки увесистый мешочек и сунул ему в руки. — Как прибудешь на место, спросишь там Фиму Берховича, тебе любой покажет, передашь это ему, скажешь, что от меня. Он тебе объяснит, что делать дальше. И помни — 18-го утром ты должен быть на месте... любой ценой — иначе теряешь работу. Теперь вроде все. Езжай.

Он медленно вывел свой ЗиЛ с территории базы и, сверившись с картой, повернул на север. Дорога серпантинно поднималась в гору. Яркое светило солнце, но на западе виднелись первые тучи приближающегося грозового фронта. Погода в этой части Сибири менялась буквально каждые несколько часов. За очередным поворотом стоял поперек дороги новенький джип Cherokee, перегородив путь массивным сверкающим корпусом. Он резко ударил по тормозам, остановив ЗиЛ в полуметре от борта джипа. Из машины неторопливо вылезли двое — здоровый стрижённый бугай, похожий на раздобревшего штангиста, и маленький подвижный мужичок, весь покрытый причудливыми синими разводами татуировки.

— Пацаны, на такой узкой дороге ездить нужно вдоль, а не поперек, — он добродушно улыбнулся, надеясь решить вопрос миром.

Двое разозлились грамким смехом, который мигом разнесся по окружающим их сопкам и растерялся в темной чаще тайги.

— А малыш с юмором, — проревел бугай, — ты откель такой взялся?

— Да это Литвиновков новый волищник, — ответил татуированный и развалячок направился к ЗиЛу, — а скажи мне, землячок, ты кто по жизни будешь? Какую масть держишь, и, вообще, как базорить с тобой прикажешь? Как с порядкомным мужиком или как с чужой лагерной?

Бугай снова захохотал

2

ДАЛЬНОБОЙЩИКИ

Василий ПОПОВ

и тоже сделал шаг в сторону ЗиЛа.

— Ты че, в натуре, фразерок, язык проглотил или обделался со страху? Давай колесо, овца, что в кузове. Ты, я вижу, до сих пор дупля не отбил, куда заехал. Снимай-



ся с ручника и отвечай, когда тебя люди спрашивают.

— Сниматься с ручника, говоришь... это можно.

Он откинулся на спинку сидения, дернул ручку ручного тормоза, выжал и плавно отпустил педаль сцепления, практически одновременно нажимая на газ. Нодрывно взревел мотор, колеса прокрутились на месте, оставляя на асфальте черный след, и ЗиЛ рванулся вперед. Вскрикнув от нежиз-



донности, татуированный прыгнул в придорожную канаву, бугай неуклюже покатился по асфальту, стремясь вернуться от надвигающейся на него многотонной машины. В ту же секунду бампер ЗиЛа врезался в сверкающий борт джипа, сбрасывая его с трассы. Очистив дорогу, он переключился на вторую передачу и выжал педаль газа до максимума. Взглянув в зеркало заднего

вида, он увидел, как два его недавних собеседника одновременно выскочили на дорогу. В руках у бугоя отблескивал на солнце вороненый металл пистолета, и в следующий момент сухой треск выстрелов присоединился к реву мотора и крикам незачадивших гробителей...

Удачные игры российских разработчиков пока еще редкость на мировом рынке. Именно поэтому появление новой российской хитовой игрушки — событие для нас куда более радостное, чем очередной шедевр, вышедший на Западе. Одним из первых действительно успешных проектов была игра «Дальнобойщики», в разработке которой приняли участие «Букс», 1С и Softlab-MSK. Этот автосимулятор сумел занять свое место рядом с такими громкими проектами, как Need for Speed, Test Drive и другие, причем единственно потому, что вам тут предлагалось сесть за руль гигантского 18-колесного грузовика. «Русская экзотика» всегда была ходовым товаром на Западе, и, наверное, поэтому компания ValueSoft в 1998 году издала в Америке Hard Truck. Успех «Дальнобойщиков» у западных геймеров был настолько велик, что ValueSoft решила выступить издателем всех последующих проектов этой серии, а на территории СНГ права издания полностью перешли в руки 1С. Первые «Дальнобойщики» получились действительно хорошими. Но хотелось большего выбора трасс, машин, возможностей апгрейда — то есть творить «Дальнобойщиков» ждали с нетерпением. И вот — в начале июня этого года Hard Truck 2 появился в продаже.

Уже через десять минут после установки игрушки я понял, что у новосибирской команды, создавшей эту игру, большое будущее. Такого необычного и удачного решения, я уверен, никто не ожидал. «Дальнобойщики 2» — это намного больше, чем просто симулятор ганок на грузовиках. С первых минут перед нами открывается огромный, невообразимо красивый и донельзя реалистичный мир, в котором игрок — далеко не центральная фигура, а всего лишь один из множества рядовых жителей. Что говорить, не во всякой RPG встретишь такую свободу выбора. Но обо всем по порядку.

События разворачиваются на одной-единственной трассе, проходящей через огромную территорию, затерявшуюся в необятных просторах сибирской

тойги. Здесь действуют свои законы, своя политика и экономика, с которыми вам придется знакомиться по ходу игры. С самого начала вы попадаете в условия жесткой конкурентной борьбы, развернувшейся между такими же, как вы, водителями-дальнобойщиками, перевозящими разнообразные грузы. Перед первым рейсом у вас есть выбор: какой груз принять на борт и куда его везти. Но прежде советуем подробно изучить карту (по умолчанию клавиша **Tab**) и выбрать наиболее близкий населенный пункт — ведь время доставки ограничено, а путь будет далеко не гладким и безопасным. Практически в каждом местечке есть информационная станция, где можно узнать цены на товары в том или ином регионе. Естественно, выгоднее возить дефицит, но... Где-то в горах ведется добыча драгоценных камней, ее пытаются захватить под свой контроль местные криминальные группировки, представители которых не брезгают и грабежами. И, конечно же, их внимание привлекают дефицитные товары. Поэтому не вздумайте останавливаться, если неподалеку обшивается черный джип. В случае погони уйти от бандитов довольно сложно. Стреляют они без предупреждения, а ваше единственное оружие — ваша машина. Поэтому лучше всего сразу как можно сильнее помять противника. Как правило, они



не выдерживают более-менее агрессивной атаки и спасаются бегством.

Не менее серьезная проблема — милиейские автомобили, они несутся по дорогам, пренебрегая всеми правилами дорожного движения. Если вы вдруг столкнетесь с одним из них, за вами устроят настоящую погоню, в которой могут принять участие до десятка машин и даже вертолет. Уйти от такой облавы может только высококлассный водитель. Но не стоит увлекаться «дорожными войнами», ведь после каждой «схватки» придется выложить немалую сумму за ремонт своего «железного коня».

Перевоза грузы, вы получаете деньги, потратите их на усовершенствование своего автомобиля, а в будущем — на покупку более совершенной модели. Прежде всего советуем приобрести навигационное оборудование — оно поможет сократить путь к месту назначения. Ведь в *Hard Truck 2*, в отличие от большинства других автосимуляторов, строгое следова-

ние трассе — не всегда единственно верное решение. Вы можете срезать путь и выиграть время, а это лишняя копейка. Когда вас узнают поближе, возможно, к вам обратятся с предложением работы частные лица. Платят



они много, но часто торгуют не совсем законным товаром. Со временем, поднакопив достаточно денег, вы сможете сами нанять себе помощников и полностью монополизировать перевозку грузов в данном регионе.

Как видите, компании SoftLab-NSK удалось создать на основе простого автосимулятора сложную и захватывающую экономическую игру, которую наши коллеги из московских игровых журналов сравнивают с *Elite*, *Privateer* и чем-то подобным.

Графика не разочарует даже самых избалованных геймеров. Перед вами удивительно красивая российская игра. И дело здесь не в ярких красках. Мир *Hard Truck 2* необычайно реалистичен. Он в мельчайших деталях отражает суровую и прекрасную природу Восточной Сибири. Крутые сопки, заросшие вековыми соснами, быстрые реки, крутые обрывы — каждая новая деталь пейзажа красива и неповторима. В опциях вы сможете задать погодные условия, и если вы будете совершать поездки при ясной солнечной погоде, много потеряете. Вести машину в дождь или туман сложнее, но на это стоит пойти, хотя бы для того, чтобы увидеть НАСТОЯЩУЮ молнию. А капли дождя на лобовом стекле, со временем превращающиеся в мощные потоки, с которыми не справляются стеклоочистители, а постепенно сгущающиеся сумерки, а тучи, медленно затягивающие еще совсем недавно безоблачное небо, а... да, что говорить. Подобные восторженные фразы можно прочесть практически в каждом обзоре, но погодные эффекты в «Дальнобойщиках 2» — это настоящий шедевр. Bravo, SoftLab!

И все-таки игра заявлено как **автосимулятор**, а это значит, что вам предоставляется возможность прокатиться на 17-ти моделях российских и зарубежных грузовиков, среди которых — **Зил-5423, КаМАЗ-6520, Toyota Surf Hilux, Scania R124LA, Renault Magnum, Mercedes-Benz «А-зеленый», DAF 95XF**, несколько моделей «А-зеленый» и многое другое. Физическая модель автомобилей безупречна. Пересев с Зила на Volvo или Mercedes, вы сразу же почувствуете разницу, а привыкнув к управлению многотонным КаМАЗом, вам будет нелегко приспособиться к легкой «Азелке». Да и «внутренности» кабины каждой маши-

ны, в отличие от первой части, разнятся друг с другом. Оно и понятно, ведь все автомобили в игре срисованы с реальных прототипов. Кроме того, появилась возможность поворачивать голову (по умолчанию, за эту операцию отвечает **мышь**). Таким образом, наш виртуальный водитель теперь не обязан смотреть строго вперед, а может отглядывать по сторонам; чтобы заглянуть в зеркало заднего вида, придется повернуть головой и т. д.

Звуковое сопровождение ни в чем не уступает графике. Рев двигателя поднимается в гору машины, свист ветра, вой милиейской сирены, капли дождя, выбивающие баранную дробь по крыше кабины и, наконец, саунд-трек написанный группой «Ария», — все это окончательно вывет вас из реальности и с головой окунет в необычайно богатый мир Трассы.

Искусственный интеллект ваших противников и возможных конкурентов реализован весьма необычно. Создается такое впечатление, что они действительно воспринимают вас как одного из многих мчащихся по трассе. AI в игре времени не ведет себя настолько «по-человечески», что никакого мультиплеера не надо. Проезжаю по тому или иному участку дороги, вы станете свидетелем столкновения двух автомобилей, управляемых AI, причем если неподалеку окажется машина, увенчанная синей «мигалкой», то за нарушителем тут же начнется погоня. Все автомобили будут вести себя так, как это делал бы средний геймер — любитель автосимуляторов. А между тем, многопользовательский режим все-таки присутствует; и по локальной сети, и через Интернет. Вам предлагается три вида мультиплеера: обычные колесные гонки, гонки по пересеченной местности и truck ball — весьма комичный вариант популярного в 80-е годы на За-



паде «мотобола», в котором игроки играли в футбол на мотоциклах. Тот вот, в truck ball'е вам нужно попытаться забить гигантский мяч в ворота противника посредством Volvo или КаМАЗа. Задача, должен вам сказать, не из легких.

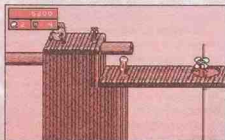
В общем, продолжение «Дальнобойщиков» удалось. В этом не может быть никаких сомнений. Я думаю, что вторая часть игры не только породит старых фанатов данного сериала, но и привлечет множество новых.

Кварталы, построенные компанией id Software, — одни из самых густонаселенных в нашем городе. Но единицы знают, что первые постройки этой гигантской корпорации были мало похожи на шикарные дворцы Quake II и III.

COMMANDER KEEN

Степан ТЕЛИЧУК

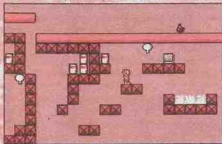
Давным-давно, когда деревья были большими, а системные требования — ма-ленькими, когда трехмерная графика только-только начинала свое победное шествие по просторам игровой индустрии, скудно представленная LHX'ами и Abrams'ами, народ, засыпанный всевозможными тетрисами, игрался в такие культовые игры от ID Software, как



Dangerous Dave и *Commander Keen* (пока Carmack и Romero не сделали Doom). Подробнее остановимся на последнем творении этой великой компании. Смехом сантиметровой спой пали с нашего экзюната и устроим небольшой экскурс в историю.

Эта игра, выпущенная в 1990 году, сразу же нашла своих поклонников во всем мире. Чуть ли не каждый обладатель персонального компьютера в те времена держал эту игрушку в укромном углке своего винчестера. А началось все с того, что тогда еще неизвестный программист Джон Кармак в свободное от работы время написал программку для перемещения спрайтов по экрану. Спрайтики эти бегали довольно плавно и симпатично, причем сделано это было не под CGA, а под полноценный EGA (аж целых 16 цветов ☺), в итоге получился очень даже неплохой по тем временам, скроллер. Сначала хотели культив у Nintendo лицензию и реализовать на своем новеньком движке их Super Mario, но позже было решено не тратить деньги на лицензирование, а начать свой собственный проект. Так в воспаленных умах программистов и родился *Commander Keen*. Нужно от-
даль ID далекое — сюжет-
тец был придуман весьма оригинальным. Инак, наш главный герой — восьмилетний Billy Blaze, гений-самурай, который на заднем дворе из старого пылесоса, джойстика от приставки и аккумулятора собрал космический ко-

робль, заправил его палиным лосьоном для бритья и тайком от своей няньки отправился наводить порядки в галактике, превратившись в великого и всемогущего Commander'a Keen'a (нехило, да?). В первом эпизоде, *The invasion of vorticons*, пока наш герой разгуливал по Марсу, злобные и нехорошие вортиконы решили разделиться с юным гением (от зависти, что ли?) и растащили его корабль по запасным, каковые попрятали в разных марсианских городах (вы что, до сих пор не знаете, что на Марсе есть жизни? ☺). Ну что ж, придется поспობорить деталики, побегать по марсианским городам, ведь иначе домой не вернуться. Но попутно Keen узнает о планирующейся акции подлых вортиканов по уничтожению нашей родной планеты, и тут начинается второй эпизод, *The Earth explodes*, где нам предстоит пробраться внутрь гигантского корабля пришельцев и уничтожить его, пока он не взорвал Землю. Ну, в общем, судьба родной планеты в наших руках, и если таковые нас не подведут, то мы еще сможем поиграть в эпизод третий — *The Keen must die*, в котором нам предстоит шосс изловить галактику от противных вортиканов, так сказать, роз и навсегда — выходящих на их родной планете Вортикон 6, вот так вот. В принципе, каждый эпизод — это отдельная игра, и играть вы можете, начав с



любого, но лучше, конечно, начать с самого начала и идти по порядку.

В начале каждой игры Keen появляется на большой карте, откуда вы направляетесь в какой-либо город Марса или отсек корабля вортиканов, в зависимости от эпизода, в котором разворачиваются боевые действия. Из оружия у вас только бластер, патроны к которому вам нужно будет подбирать по ходу, но стрелять вам придется не часто — вашим основным занятием будет перепрыгивание различных препятствий, прыжки с платформы на платформу и собирание различных цацок-бирюлек, которые щедро разбросаны по уровням, и за которые вам начисляются очки, наборов определенной суммы, вы получаете дополнительную жизнь — таких жизней в начале иг-

ры у вас три. Прыгает и движется наш Billy довольно неплохо, реальная физика какникак: прыжки честно рассчитываются по параболе, во внимание принимается инерция, зависящая от того, по какой поверхности вы двигаетесь — в общем, все выглядит плавно и симпатично.

Позже ID Software улучшила свой спрай-



товый движок и выпустила еще четыре эпизода, в которых наш герой Billy Blaze все также отважно сражается со вселенским злом, решившим уничтожить нашу галактику. В последних четырех играх теперь поддерживалось VGA-графика, анимация персонажей стала на порядок лучше, были добавлены новые движения: Keen мог цепляться за края платформ и корабиков по трубам, да и уровни выглядели намного лучше. Одним словом, играть стало еще интересней.

Вот и подошло к концу знакомство с одним из экзюнатах нашего музея. В свое время эта игра была очень популярна, что подтверждает и количество выпущенных с 1990 по 1992 год эпизодов — их целых семь — согласитесь, немногие современные игры могут похвастаться такой «многосерийностью». Робота над *Commander Keen*'ами велась до 1992 года, пока ID не выпустила свой следующий шедевр — *Wolfenstein 3D*, но это уже другая история. В заключение могу добавить, что в эту игру интересно играть и сейчас, в эру трехмерной графики и видеосекселепаторов. Попробуйте, кто знает, может быть, вам понравится, и вы захотите пройти все семь частей. Сыграйте, ведь когда-нибудь в этой рубрике появится и Quake, который будет пылиться рядом, под тем же стеклом в нашем музее.



Война племен

Василий ПОПОВ

С каждым днем в нашей стране сетевые компьютерные игры становятся все более и более популярными. Из разряда «несерьезных развлечений» они постепенно превращаются в разновидность интеллектуального технического вида спорта, и, пожалуй, предположение о том, что происходящее сегодня в игровых клубах нашего города является ничем иным, как прототипом спорта будущего, не будет слишком смелым. И как всякий подобный вид спорта, компьютерные игры дают возможность игрокам реализовать свой внутренний потенциал, больше узнать о компьютерных технологиях, найти новых друзей и единомышленников, обрести уверенность в себе и проверить собственные силы в честных поединках. Для этих целей уже на протяжении нескольких лет различными клубами проводятся чемпионаты по наиболее популярным мультплеерным играм, таким, как *Quake*, *StarCraft*, *Counter Strike*, *Unreal Tournament* etc.

Но сегодня мы становимся свидетелями следующего этапа становления компьютерного спорта в нашем городе. 18 июня завершился третий открытый чемпионат Киева по *StarCraft: Brood War*, организованный совместными усилиями крупнейших игровых клубов нашего города: «Аркада», *Net Force*, *Game Zone-2*, *Internet Style* и «Матрица». Объединение технического, финансового и организационного потенциала вышеперечисленных клубов, а также поддержка спонсоров и СМИ позволила провести чемпионат на принципиально ином уровне.

Соревнования проходили по версии *StarCraft: Brood War v 1.07*. Отборочные игры среди любителей одиночного турнира, состоявшиеся 14 июня, проводились на картах *96X96*, командного турнира — 15 июня, на картах *128X128*. Игра разворачивалась в помещениях всех клубов-организаторов.

Финальные сражения личного первенства среди любителей были разыграны 17 июня в клубе «Аркада» (на карте *128X128*), командного первенства — в клубе *Net Force* (*196X196*). Профессиональный финал состоялся 18 июня в игровом клубе *Game Zone-2*.

Всего в чемпионате приняло участие 250 игроков из 5 городов Украины. Призовой фонд составлял 5000 грн. Естественно, такое масштабное мероприятие не могло пройти без поддержки спонсоров, предоставлявших организаторам множество ценных призов. Генеральным спонсором чемпионата выступила компания *K-Trade*, генеральным информационным спонсором — газета «TV-Парк». Официальные спонсоры — *Global Ukraine*, *Навигатор Онлайн* и *Spin White*. Медиа-патронат проекта — «Мой компьютер» и «Мой игровой компьютер». Информационный спонсор — *ComputerWorld Kiev*.

Все, без исключения, соревнования проходили в жесткой и напряженной борьбе. Даже в тех случаях, когда противнику удавалось разрушить базу, игроки, спасая остатки строителей, пытались восстановить ее в другом месте и возобновить сопротивление. В полуфинале командного первенства имел место совершенно уникальный случай, когда один игрок, потеряв практически все свое войско, умудрился одним

карьером уничтожить больше десяти вражеских оверлордов, что принесло ему вполне заслуженную победу по очкам.

Вообще, следует отметить, что на чемпионате не было места случайности. Победу приносили только продуманная тактика, четкий анализ сложившейся ситуации и волевые качества участников, не желавших сдаваться и сражавшихся до последнего в самых безнадежных случаях. Благо-

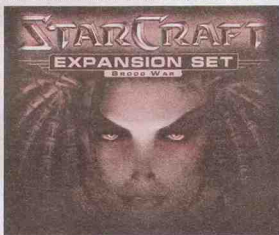
В оверлогах профессионалов победили Александр Проскурин, из г. Днепропетровска, 2-е место занял Артем Аференок (Artem [LP]), 3-е — Дмитрий Наливайко (Rip), а 4-е — господин из г. Днепропетровска Алексей Рысков ([HR] Crash).

Редакция нашей газеты от души поздравляет победителей и желает им всяческих успехов как на виртуальном поприще, так и в повседневной жизни. Естественно, всем любителям фортуны были вручены призы, среди которых такие особенно приятные, как *Monitor 15" Samsung 550s*, *SVGA AOpen TrT2 Vanta 16 Mb*, *Sound CREATIVE PCI 128*, *Mecmar IS-26B*, *CD-ROM 32xTEAC CD—532E*, *Sound GENIUS SOUND Maker 32 PCI*, *Mouse MECMAR IA-520 USB*, *CPU AMD ATHLON K7 550*, *CPU AMD ATHLON K7 550*, *Modem 56k GENIUS Voice*, *Speaker IS-26B*, а также интеркарточки от *Global Ukraine* и «Навигатор Онлайн» на 10, 15 и 20 часов и подписки на издания «Мой компьютер», «Мой компьютер игровой» и «Компьютеры+Программы».

Кроме того, были вручены поощрительные призы Тарасу Герману, самому молодому участнику чемпионата, Евгению Трояну — единственной девушке-участнице, представителям команд из г. Донецка, Днепропетровска, Львова, Симферополя.

Поскольку данный чемпионат был первой акцией подобного рода, не обошлось без некоторых «блгов». В частности, недостаточно хорошо были согласованы правила проведения чемпионата, что привело к чрезвычайной затнятности некоторых игр и, естественно, вызвало справедливые нарекания участников.

Некоторые игроки прибыли на чемпионат как представители *StarCraft* «овских» «кланов». В последнее время «клановое» движение набирает все большую силу среди поклонников этой игры. Сильные объединения игроков существуют в Днепропетровске, Киеве, Донецке и других городах. Возможно, было бы верно доверить разработку правил представителям наиболее авторитетных «кланов», которые, в силу своей деятельности, хорошо разбираются во всех тонкостях игры. Так или иначе, организаторы чемпионата наверняка приложат все усилия, чтобы в следующий раз не повторять старых ошибок.



даря всему этому, происходившее на экранах мониторов было похоже на захватывающий фантастический боевик. Каждый из этапов соревнования смотрелся с неутоляющим интересом.

Но все когда-нибудь заканчивается, пришло время подвести итоги. Без сомнения, заслуженная победа досталась самым подготовленным из участников, которые и поделили между собой призы, любезно предоставленные спонсорами чемпионата.

1-е место в личном первенстве среди любителей занял Дмитрий Наливайко (Rip) из г. Донецка, 2-е — досталось нашему земляку Александру Молохеву (Al'err [SSD]), на 3-ем оказался еще один киевлянин — Виктор Концевич (Unforgiven), а на 4-м — расположился Сергей Максимов (Sega Xaos [ISQ]).

В командном первенстве места распределялись следующим образом. 1-е место — Вадим Янчук (Vadim [LP] и Артем Аференок (Artem [LP]), г. Киев. 2-е — Денис Шубовский (Hereliny) и Денис Рерульский (Driker), 3-е место досталось Михаилу Ищенко (Siv-Misha) и Василию Бачку (SivisMon) из г. Симферополя, а 4-е — Владимиру Воробьеву (Vlad) и Алексею Кеблану (SDF) из г. Киева

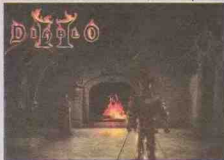
«Когда, наконец-то, они закончат возиться с этим зданием?» Еще недавно этот вопрос не сходил с уст многих. И вот мы можем вздохнуть с облегчением — дождались. Чувствуется, что авторы — не только поклонники модного сейчас готического стиля, но и любители восточной экзотики. Для проверки степени готовности здания туда был командирован спецгент Ранд.

Ефим (aka RAND) БЕРКОВИЧ



В квартале, расположенном между районами RPG и Аркада, появилось новое здание. Так как его строительство было окутано массой недомолвок и противоречий, ярия Иггорада решила послать на разведку лучшего оперативного работника Департамента Защиты Виртуальной Реальности — агента Ранда. К сожалению, он еще не успел зарисовать полный поэтажный план этого небоскреба, но по ходу мы будем цитировать его путевые «заметки». Ну, а сам он пока находится на задании.

Итак, это произошло. Самая ожидаемая игра года наконец появилась на прилавках магазинов. Собственно говоря, многие мои знакомые, не аккуившие прелестей первой части сериала, удивляются: ну что в этой игре такого? В конечном счете все сводится к простой



задаче: ходи себе по подземельям и мочи всяких монстров. Действительно, в первой части игры мы увидели пример до крайности упрощенного жанра RPG. Всего четыре параметра: сила, ловкость, телосложение, магия. Ну, растут они от уровня к уровню, ну и что? А ведь именно эта простота сделала из первой Дьяблы суперхит: она получила звание лучшей игры года и около 9 месяцев возглавляла топ 100. Достаточно сказать, что в мире было продано около 3 миллионов копий игры. А какой там был мультиплеер... если бы **Blizzard**, создатель этой Великой игры, еще и нормально защитила ее от валамо, и на их игровом сервере *Battlenet* не торжествовали бы читтеры, то можно было бы сказать с полной уверенностью: «Есть в мире совершенство, и Дьябло приблизилось к нему ближе всех». Но время не стоит на месте, и как это бывает почти всегда, на смену первой части приходит вторая. Итак, встречайте нового фаворита — Diablo III!

Из мыслей Ранда, подслушенных нашим корреспондентом: Ага, ну превратилась же в этого самого паллодина. В руке меч, в другой щит, вообще, все как всегда. Ну, думаю, сейчас пойду объясню, кто тут главный. Вокруг какие-то люди бродят, я только одного из них бить, а рука не поднимается, колдовство, что, ль какое???

Не хочется заново пересказывать игровую легенду. В принципе, ее и так все знают, да и не в ней суть. Итак, на смену трем возможным персонажам пришло пятеро: Варвар, Паладин, Амазонка, Некромант и Волшебница. Кого вы выберете, тот и будет от вашего лица спасать мир от векового зла. Каждый из персонажей имеет свои неповторимые способности. К примеру, паладин (являющийся чем то средним между воином и волшебником) может создавать вокруг себя разнообразие ауры с защитными и атакующими свойствами. Варвар способен драть с сразу двумя руками, нанося врагу повреждения одновременно двумя видами оружия. Также он может сам создавать различные бутылочки с эликсирами из трупов поверженных врагов. Некромант способен поднять себе в помощь ордено скелетов, а затем и усилить ее различными видами големов. И так далее. Таким образом, каждый персонаж потребует от вас определенной, подобающей лишь ему одному стратегии. Некроманта и волшебницу, к примеру, нельзя пускать вперед: слишком малы у них запасы жизненных сил. Первый же сколько-нибудь серьезный бой закончится для них плачевно. Но их магические возможности полностью перекрывают этот недостаток. Некроманту достаточно убить первого врага, а затем, принеся его труп в жертву и получив скелет, он может пускать его вперед себя в качестве приманки и продолжать таким же образом вербовать своих будущих «ополченцев». Впрочем, его магические помощники и сами неплохо справляются со своей задачей. Одним словом, можно сказать совершенно определенно: теперь играть станет гораздо интереснее.

Наряду с появлением новых героев, во второй части игры поменялись практически все. Только не упадите со стула. Теперь не будет заклинаний. Вы, естественно, спросите: «А как же волшебница и некротант?» Их не будет в привычном для вас виде. То есть, забудьте про книги, которые можно прочитать и тут же выучить какие-нибудь очередные заклинания. Все это заменили новые, скажем так, вторич-

ные умения — разбитые на три группы, и для каждого из персонажей опять-таки совершенно уникальные. Все они организованы в нехитрое дерево условных операторов. Получая новый уровень, вы всякий раз сможете или повысить старое умение, улучшив его, или развить новое. Причем невозможно сразу повысить все дерево. Многие умения будут доступны лишь со временем, когда герой станет опытным. Так что, пока нужный уровень еще не проступил из розовых облаков мечтаний, придется подождать. Зато что за коф — наконец получить новое, еще не испытанное умение! Какой прилив сил — в прямом и переносном смысле!

Из мыслей Ранда: Никогда не думал, что возможность метать заряды святой энергии может быть не колдовством, а умением. Раньше как бывало — пойдеши, скажем, в магическую школу или там, к примеру, в известный монастырь, сидишь там год, второй, третий. Постепенно учишься всяким штукам. Выходишь лет так через двадцать-сорок, а зато и заклинаний все твои всегда с тобой. А здесь все по-другому: каждое умение с другим связано.



Теперь о свитках и книгах. Их всего два вида: Это *Town Portal*, переносящий вас в город, и свиток идентификации, служащий для определения свойств магических предметов. Найденные или купленные свитки могут «подшиваться» в книги с соответствующими названиями, чтобы не занимать лишнего места в инвентарном мешке. Весьма удобная система — недостаток ее лишь в том, что если вы собираетесь только что найденный свиток не

использовать «по назначению», а скажем, продать, то вам придется перед тем, как поднять его с пола, расстаться с соответствующей кингой, иначе он «попадётся» автоматически. Для возврата в начальный город и для перемещения между локациями служат также специальные телепортационные зоны. Для активации такой зоны требуется войти ее на местности и точно в середине круга. Затем жмем кнопку с названием интересующей нас локации и практически мгновенно переносимся туда, куда нам нужно.

Из мыслей Рандо: Не думаю, я, что Трис-там так плохо закончит. По всей видимости, Дьябло все-таки победил в первой части игры, иначе мне не понять, почему эта некогда мирная деревня стала каким-то воплощением зла. Вот и Грисвольд перешел на сторону хаоса; сколько сил я потратил, чтобы его уложить, теперь уже навсегда — и представляю страшно. А ведь бывало, что верный меч, выкованный у него в кузнице, не раз спасал мне жизнь. Да уж, тяжелые времена настали... Смутные.

Уже в первом городе вы практически сразу сможете найти все то, что видели и в первой части: кузницы, где продают и покупают различного вида броню и оружие, там же износимые предметы можно отремонтировать; барыню, напоминающую знакомую ведьму из первой части, специалиста по продаже всякого вида посохов и жезлов, а также пьющих с различными видами эликсиров — наследницу славного доктора Пегина. Подошедший к ней персонаж полностью восстанавливает себе все хиты жизни (мана же постепенно восстанавливается сама). Есть еще неклей купец, торгующий не только обычным оружием и броней, но и неопределенными предметами. Законный вопрос: а это как? Объясню: покупая предмет из этой группы (причем иногда за какие-то поистине астрономические суммы), вы не знаете его характеристик. И только после покупки сможете посмотреть, что же именно попало в ваш инвентарный мешок. Предвижу еще один законный вопрос: а как же save/load? Теперь не уподобитесь со стула второй раз. Их нет... Вообще... Игра сохраняется только при выходе. А так постоянно работает автосейв. В общем, полный аналог сейва из мультиплеера первой части игры. Так что, ежели убьют, придется тешком идти на место гибели и подбирать всю экипировку. Естественно, появляются среди врагов боссы оружия и брони весьма рискованно, поэтому всегда рекомендуется иметь запас денег и предметов в специальном сундуке, находящемся в первом городе. Можете не волноваться, предметы не только сохранятся там, пока вы ходите и уничтожаете всяких там слуг зла, но и перепадут вслед за вами на следующий уровень. Такой же сейф, с личным кодом для каждого игрока. Причем, даже деньги, положенные туда на депозит, можно использовать для оплаты необходимых вам услуг или товаров. В общем, всякий раз, как попадете в город, перед выходом из него советуем положить все наличные деньги на

сохранение. После выполнения второго квеста вы сможете нанять себе в помощь какую-нибудь личицу. Подобно скелетам у некроманта, такая наемница будет послушна семенит следом и помогать в вашем благородном труде. Причем подобные юниты ведут себя достаточно интеллектуально. За все



время прохождения первой глобальной миссии мы помошница всего один раз зоблудилась в лабиринте и не смогла выйти из него самостоятельно. Программисты, создавшие игру, наконец смогли решить проблему с AI и мобов, и напарников. Кстати говоря, несмотря на кажущуюся простоту этой задачи, она весьма тяжела. Но Blizzard есть Blizzard... Их не зря называют фабрикой шедевров. Кстати говоря, ваши противники тоже ведут себя весьма интеллектуально. К вам бегут только те, кто дерутся в ближнем бою. Стреляющие монстры стараются держаться от ваших клинков подальше: при приближении к ним они отбегают или заманивают вас в засаду. Особенно тяжело приходится при битвах с боссами локальных, а тем более глобальных уровней. Некоторые из них практически неуязви-



мы. А при учете того, что поодиночке они не передвигаются, уничтожение их зачастую становится задачей весьма и весьма непростой.

Я уже писал выше о квестах. Так вот, в отличие от первой части они не генерируются при создании игры, а остаются неизменными — лишь иногда меняются дающие их персонажи. Выполнение любого задания приносит достаточно много пользы, а без некоторых вы вообще не сможете пройти дальше. В общем, квесты можно и нужно выполнять. А вот сами уровни, как прежде, генерируются при начале игры из готовых блоков, и каждый раз вы видите перед собой новую, непохожую на предыдущие, карту местности. Меняются и населяющие игру монстры. Красота, до и только!

Теперь вернемся снова к персонажам. Кро-

ме знакомых по первой игре панелей с метками уровня жизненных сил и количества магической энергии, теперь на переднюю панель вынесены и счетчик экспириаса. Там сразу видно, далеко ли вам до следующего уровня. Под ним находится указатель уровня вашей бодрости. Если вы будете передвигаться только шагом, он всегда будет радовать красивым числом «100%». Но иногда приходится и побегать — к примеру, чтобы догнать назойливую стрелку или, наоборот, убежать от врагов. Тогда этот показатель начинает весьма резко падать. Восстановить энергию достаточно просто: постоять на месте или выпить соответствующие зелья. Не бегать хотя иногда и весьма и весьма советуем — физкультура полезна и там, по ту сторону монитора.

К счастью и удовольствию всех игроков, интерфейс игры сделан как нельзя лучше — он прост, интуитивен, красив. Но это уже стало визитной карточкой Blizzard.

Из мыслей Рандо: Да уж, картинка, проецирующаяся на мой шлем, как для подобного рода игры, действительно устроена идеально. Все просто: навел курсор на то, что тебя интересует — сразу видишь и что это, и какой у него уровень.

Также их визитной карточкой стала великолепная графика. Она попросту порождает воображение. Спецэффекты весьма яркие и живые, особенно те, что запускаются в 3D-режиме. Единственная проблема, с которой я столкнулся — это нежелание идти в этом режиме на TN2. То есть карточка детектируется абсолютно верно, но игра идет только в 2D-режиме. Но думаю, патч, решающий эту проблему, выйдет достаточно быстро. Когда находишься на поверхности, то постоянно наблюдаешь за сменой дня и ночи. Иногда начинается дождь, и тогда можно рассмотреть каждую дождевую каплю. Сверкают молнии, звучит гром. Полный кайф. А какая озвучка... Мелодии попросту поражают воображение, как нельзя лучше подчеркивая неповторимый дух игры; причем, некоторые перенесены из первой части игры. Монстры тоже не молчат — они ходят в музыкальных школах и не учились, звуковая палитра у каждого из них весьма богата и, что главное, своя. Также озвучены и все удары, открытия сундуков, выпадение предметов и проч. Кстати говоря, теперь не придется, как в первой части, долго водить мышкой по экрану, искать каждое выпавшее кольцо или амулет. Эту проблему решили весьма просто: все, что лежит на полу, время от времени начинает весьма красиво переливаться искорками. Иногда, когда предметов на полу много, это создает завораживающие зрелища.

Исходя из всего, что я увидел и услышал в этой игре, можно сделать один простой и приятный вывод: *Blizzard опять сделал супершедевр*. В общем, ждали не зря. Diablo II — это самый реальный претендент на звание игры года.

В следующем номере «Моего Игрового Компьютера» мы опубликуем полный отчет об устройстве этого величественного здания, написанный уже самим Рандом.

На городских улицах вам постоянно грозит опасность — попасть в пробку. Чтобы предотвратить подобное развитие событий, советуем вам не пропускать увлекательные лекции в Университете, которые читает всеми уважаемый Том (DOC) Кертис.

Школа Молодого Геймера

Часть пятая — реестр реестру рознь.

Том (DOC) КЕРТИС

В системном реестре хранятся ключи от программ, установленных на ваш компьютер. Естественно, после удаления программ их необходимо удалить и из реестра. В идеале программа *Uninstall* должна делать это сама; кроме того, реестр чистят и различные утилиты, но иногда стоит сделать это вручную, и выполняется это следующим образом. Входите в меню *Пуск/выполнить*, в командной строке наберите *regedit*, нажимаете *OK*. Далее. Выбираете *HKEY_LOCAL_MACHINE*, перед вами появляется менюшка — откройте *Software* — поздравляю, вы в системном реестре, в той его части, которая отвечает за различные программы. Теперь смотрите на надписи, и если вы вдруг наткнетесь на название игры, которую вы вроде бы уже удалили — смело стирайте... Только не советуем убирать то, в происхождении чего вы не уверены, а то можете и Винду пробить ненароком....

Часть шестая — играть хочется, да не с чего

Представьте себе — да чего там представлять, такое случается сплошь и рядом — у вашего друга есть очень клевая игрушка, в которую вы страшно хотите поиграть. Но вот беда — игра идет только с компакт-диска, а надолго давать компакт друг вам отказывается: сам, мол, играет. Что делать? Логичней всего пойти и купить себе компакт, а если нет денег? Бывало? Бывало. Грустно. Можно, конечно подождать, пока ваш друг поиграется — но как не хочется ждать! Что ж, выход есть — главное, чтобы у вас на диске было достаточно свободного места. Хотите? Тогда вперед — делаем *FastCD*!

Что для этого надо — во-первых, искомым диск, а во-вторых, программу *FastCD*, выкачать ее можно из Инета. Эта программа «обманывает» компьютер, заставляя его думать, что игра идет с CD-ROM'a, хотя на самом деле она идет с винта.

Итак, ставите на свой комп *FastCD*, (инсталлировать его надо на диск C, после этого перезагрузите компьютер — если операция прошла успешно, вы обнаружите, что на вашем компьютере уже не один

CD-ROM, а два! Смотрите, как классно — новый сидишник, и абсолютно бесплатный), потом засовываете полюбившуюся вам игрушку в CD-ROM, запускаете файл *FASTCDPE.exe* (это файл запуска программы), и перед вами появляется окошко с диалоговыми значками. Если захотите, потом сами разберетесь, что они обозначают — я расскажу об основных. Третьим справа будет значок, изображающий два компакта, краями наложенные друг на друга; называется это непотребство *Build New FastCD* — то есть «создать новый FCD», что нам и надо. Нажимаете на него, и перед нами появляется новое окошко, рассказывающее о шести этапах создания FCD. Если вы владеете базовым английским, проблем с переводом возникнуть не должно: написано все коротко и доходчиво. Если английского вы не знаете, нажимайте *Дальше*. Теперь вам надо указать, на какой диск проводить инсталляцию (причем рядом вам покажут, сколько места требуется и сколько есть), а как назвать файл. Допустим, диск D, файл Q3. Нажимаем *Дальше* и в следующем окошке видим название нашей игрушки. Поставьте птичку возле надписи *Use data compression*, то есть использу-

Ну, что, посмотрели телевизор? Значит, пора играть. Открываете опять *FASTCDPE.exe*, а рядом открываете содержимое диска D. Видите, почти в самом конце корневого каталога появился файл с расширением FCD, рядом с которым изображен сидюк. Это то, что нам надо. Захватив файл мышкой, перенесите его в правую, более просторную колонку *FCD Edition*. Не беспокойтесь, ничего копировать не придется. Кликните перенесенное название и нажимаете на значок сидишника. В левой колонке появились надписи *E:Q3*, что и требовалось доказать — компьютер поверил, что вы собирались играть с CD-ROM'a. Если все сделано правильно, должен начаться процесс инсталляции. Теперь просто установите игру, так, как вы бы это делали с компакта, а диск можно вернуть другу. Главное, не забывайте: каждый раз, как решите поиграть снова — войдите в FCD и вставьте виртуальный диск в виртуальный CD-ROM.

Часть седьмая — пора нестраиваться.

Ну, вот, вроде бы все включили — и компакт есть (или его эмуляция), и все остальное, осталось только начать играть, вроде... А все не так уж просто — сколько людей не могут настроить игру, в которую хотят поиграть! Идя навстречу пожеланиям, мы посвящаем эту часть настройки 3D-шутерам, конкретно — настройке особенно расхожих на сегодняшний день игр *Quake3* и *NHL*.

В принципе, в настройке шутеров нет ничего сложного — чтобы их настроить, достаточно знать английский на уровне шестого класса. Здесь я расскажу о стандартных настройках, принятых среди геймеров. Как правило, все игры играют следующим образом — вперед **W**, назад **S**, влево **A**, вправо **D** или, соответственно, **E**, **D**, **S**, **F**. Эти настройки зовисят от привычек и (у тех, кто играет с конфигом) от расстоянок оружия. Сказать, какой из этих вариантов лучше, сложно, но в любом случае, если вы не левша, играть на «стрелочках» не стоит — привыкните к таким настройкам; в будущем, если вы начнете играть по-серьезному, это сэкономит вам много времени.



те сжатие. Продолжить. Теперь в таблице вы можете увидеть, откуда и куда вы создаете FCD. Если вы заметили ошибку, нажимите *Remove*, если все в порядке — снова жмите *Продолжить*, а затем и *Финиш*. Но это вовсе не конец, а только начало — теперь смело можете идти и минут 15 смотреть телевизор, а комп тем временем будет создавать FCD.

Стрельба (attack), как правило, ставится на левую кнопку мыши, а на правую ставится прыжок (это в играх типа Quake), в играх типа HL прыжок обычно ставят на пробел, а на правую клавишу мыши ставят вторую атаку (alternative или secondary attack). Сейчас рассмотрим настройки Q3.

Итак... Для начала входим в **SETUP**. Здесь содержится основные настройки. В опции **PLAYER** пишите свое имя. Потом заходите в опцию **CONTROLS** — это управление... Что здесь важно? Во-первых, **MOUSE SPEED** — скорость мыши, ее на самом деле лучше настраивать в игре. **INVERT MOUSE** — функция, встречающаяся в каждой игре — дословно: «перевернуть мышь». Если вы ее включаете, то при движении мышью вниз прицел будет подниматься вверх, и наоборот. Некоторые люди так играют, но если вы привыкли к обычной игре — не включайте эту опцию (по умолчанию она, как правило, выключена). Еще одна очень полезная функция **ZOOM VIEW** — приближение. Выставляете ее на какую-нибудь клавишу (обычно это либо пробел, либо Control), теперь при нажатии на нее вы как бы используете оптический прицел — используется для стрельбы из Рейла.

Далее входите в **MOVE** — это основные клавиши управления. **Always ran** — всегда бежать. Обязательно включите эту опцию — в современных шутерах не ходят — бегут... Что такое «вперед» (forward) и «назад» (back), думаю, вы разберетесь сами, только не забывайте, что выставлять надо не **LEFT** и **RIGHT** (влево, вправо), а **STEP LEFT** и **STEP RIGHT** — то есть, ШАГ влево и ШАГ вправо. Обычные повороты осуществляются мышкой. Что еще стоит помнить, так это **UP/JUMP** — прыжок (в играх с одним типом стрельбы, как правило, **MOUSE 2**, в играх с двумя типами — пробел). **DOWN** — присесть (как правило, Shift).

Теперь заходим в настройки оружия (**SHOOT**) — что мы имеем? **Attack** — ясное дело, стрельба. **Next weapon** — следующее оружие, при нажатии на эту клавишу будет включаться следующее по списку оружие из тех, что у вас есть — например, вы имеете *machinegun* и *shotgun* — при нажатии на заданную клавишу автомат поменяется на ружье. **Prev weapon** — предыдущее оружие. На самом деле, две эти опции очень полезны в HL, а в Quake же, где каждому оружию можно присвоить свою кнопку, в них нет крайней нужды, и лично я ими не пользуюсь. **Auto switch weapon** — автоматически включать то оружие, которое вы подобрали. Лучшие эту функцию выключить — вряд ли вам понравится, когда во время игры ракет неожиданно сменился винтовкой. Далее вы видите список оружия, которое будет находиться в игре — каждому из них будет соответствовать какая-то кнопка, которую вы присвоите сами. Старайтесь, чтобы кнопки были рядом и до них было легко дотягиваться.

Основное оружие, типа рюкзак и рейла, ставите на ближайшие клавиши (Q,E,R,F,C) для включения остальных видов прицельно пользоваться клавишей, о которой я уже упоминал — **Next Weapon**. Следует помнить, что на большинстве карт встречаются не все виды оружия, так что если вы знаете, что будете играть, скажем, на *Tourney 4*, то **BFG**, **лайтинг** и **гранаты** вам не понадобятся. Конечно, для тех, кто играет с конфигом, таких проблем не возникает — загрузил его и вперед, можно ничего не настраивать, все готово. О том, как самому написать конфиг, мы писали в февральском выпуске, можете почитать, а если хотите — можете скачать с нашего сайта мой конфиг под Q3 и пользоваться им. Далее входим в **MISC** — **use items** — что это за зверь такой? Это значит использовать предмет — в разных играх эта настройка позволяет активировать разные способности. Например, в Q3 с помощью этой кнопки вы включаете персональный телепорт или шприц-тюбик, восстанавливающий жизнь до ста (если они есть), в HL активирует аптечки, в *Counter Strike* разминировать. Полезная функция.

После этого можно войти в **SYSTEM** — здесь у нас всеобщие видео- и звуковые настройки. В принципе, их лучше особо не трогать, особенно если вы играете в компьютерном клубе; но если игра притормозит, можно отключить динамическое освещение, поставить низкое качество звука и текстур. Поэкспериментируйте — игру вы не испортите, а вот «тормозы», может, и поменьше будут.

И наконец, последняя и очень важная функция — **DEFAULTS** (по умолчанию). Если ваши эксперименты ни к чему хорошему не привели, просто нажмите на эту кнопку, и все станет как было. Кстати, я знаю многих игроков, которые вместо того, чтобы настраивать игру, просто пользуются этой функцией, хотя это и не всегда удобно.

Вроде бы все — основные настройки установлены, можно играть...

Часть восьмая — надоело рвать нам ботов!

Рано или поздно практически любой человек понимает, что играть с живым противником гораздо интереснее, чем с компьютером, и тогда он идет в клубы. В этой части речь пойдет о том, что такое компьютерный клуб и каких правил стоит в нем придерживаться.

Что же такое компьютерный клуб? Место, где вы можете сразиться со своими друзьями? Место, где, сидя за разными компьютерами, вы играете в одну общую игру? А как вообще это происходит?

Компьютерный клуб — это не просто место, где стоит много компьютеров; это место, где все компьютеры соединены в единую систему — в компьютерную сеть. Компьютерные сети бывают двух видов — *локальные* (Local Area Network, LAN) и

глобальные (wide area network, WAN). Отличаются эти сети прежде всего масштабом: локальные, как правило, находятся в пределах одного здания, глобальные — на сегодняшний день в пределах целого мира. В компьютерных клубах стоят именно локальные сети, а в компьютерных Интернет-клубах эти сети имеют также выходы в глобальную сеть, но об Интернете мы расскажем вам позже. Соединяются все компьютеры при помощи специальных сетевых карт и проводов, а также при помощи специальных программ, благодаря которым компьютеры могут «общаться» между собой, передавая и принимая информацию.

Итак, представьте себе, что вы впервые пришли в клуб, заплатили деньги за какой-нибудь часок-другой игры, сели за указанный вам компьютер — а что дальше? Ну, ясное дело, сначала надо включить игру, настроить ее — а играть-то как? Как подключиться к другим игрокам, увлеченно рвущим друг друга на части? Теоретически к вам должен подойти системный администратор, помочь настроить игрушку и подключить ее. Но это теоретически — игроков много, а админ один. Он вполне может оказаться чем-то занят — что же делать? Ждать? А время-то идет... Выход один — научиться подключаться самостоятельно. Это совсем не сложно — вы и время сэкономите, и админа зря дергать не будете. Он ведь тоже человек, и вполне уважает вашу компьютерную грамотность, справедливо полагая, что желающие играть по сети должны уметь входить в игру самостоятельно; во всяком случае, должны пытаться этому научиться. Поэтому как, если вы и через месяц посещения клуба по-прежнему будете посещать администраторов в вопросах, на которые давно пора знать ответы, на вас в один не очень-то прекрасный день может попросту не хватить места... И так до тех пор, пока вы не научитесь самостоятельно включать и настраивать игру.

Как я уже писал, в подключении к игре нет ничего сложного, даже английский язык не обязательно — так, несколько терминов. Как правило, во всех играх схема подключения одинакова, и, научившись на примере одной игрушки, вы без труда справитесь с другими.

Но об этом мы расскажем вам в следующем номере.

КОМПЬЮТЕРЫ

от .BCS
Хорошие цены на стр. 32
(Примечание)
224-22-76, 224-22-93

Эти здания очень похожи друг на друга. В обоих есть доки для постройки космических кораблей, тренировочные залы космических десантников, лаборатории ученых и, конечно же, курсы по подготовке императоров звездных империй.

Виктор Е. aka Vandal Vandal_ss@mail.ru

HOI HOMEWORLD

Странно как-то обсуждать игру, вышедшую около полугода назад. Но несмотря на это, во многих компьютерных клубах (коих частым посетителем также являюсь и я) на банальный вопрос типа: «Играешь в HOMEWORLD?», все еще можно услышать рассеянный ответ: «Не умею...». Встречаются также индивидуумы, которым это слово вообще ничего не говорит (смотря на тебя вопросительным взглядом, он бормочет: «А шю это такое???»). И дабы открыть глаза всем незрячим и посвятить их в тайны бытия, я решил написать этот Справочник Юного Хоумворлдера...

Жанр: real-time strategy

Разработчик: Relic Entertainment

Издатель: Sierra Studios

Давным-давно, еще во времена пресловутого Diablo, мне посчастливилось увидеть рекламный ролик готовящегося к выходу StarCraft'a. Те, кто разделил мою участь, тут же записывались в лавины фанатов вышеупомянутой игры. А



ролик был таков: Космос, небольшой исследовательский корабль с одним дядькой на борту, рассматривающий развалины какого-то космического фрегата. Тут же ведется разговор с другим дядькой, на тот сидит уже на довольно большом главном корабле... Болтали они до тех пор, пока над этим самым главным кораблем не появился гигантский (раз в четыре больше) инопланетный, и... как часто бывает в таких случаях в открытом космосе появилось на тонну космического мусора больше.

Скажу честно, после просмотра видео я сразу же представил себе космо-реал-тайм стратегию с культовой графикой и навороченным интерфейсом... И что же вышло?... Космический WarCraft. А да простят меня фаны StarCraft'a, а я все-таки ожидал игру немного другого плана. Чувствую, в меня начнут бросаться бутылками из-под пива, выпитыми во время очередного прохода игры за Зергов или Протоссов, а я скажу — не фиг делать ро-

лик, который вовсе не отражает реальную тему релиза.

А вот к Homeworld, на мой взгляд, определение «космо-реал-тайм стратегия» подходит куда лучше... Нет, я вовсе не хочу сравнивать его со StarCraft'ом, они совершенно разные, мне просто обидно за то, что Homeworld не привлек подобающего внимания со стороны геймеров. Так в чем же тут причина?

Это не отстой это по-настоящему революционная игрушка хотя бы в плане интерфейса и самого процесса игры. Генеральность разработчиков состоит в том, что перед нами действительно 3D, и не потому, что сами юниты выполнены в объеме. Перед нами — открытый космос, где мы вольны двигаться в 3D... Первый раз сев за игрушку, я почувствовал небывалое ощущение свободы, так как мог посмотреть на того же юнита, а что еще лучше — на резню между враждующими флотилиями с разных сторон: снизу, сверху, спереди... А теперь представьте космическую бойню из того же Star Wars и динамическую камеру, летящую прямо за кораблем сквозь толпы врагов (до чего не люблю эти «кунные» камеры из Tomb Рейдера...). Да тут не только играть, тут и понаблюдать интересно.

Короче, камера прямо-таки привязан-

на к мышке: жмешь правую кнопку, толкаешь мышку вверх — и ты уже над своей флотилией, переместишь грызуна вниз — можно посмотреть на «днище» каждого корабля... А если этого мало, зажимаешь две кнопки, перемещаешь мышку вверх-вниз (или же юзаешь wheel), и ты уже осматриваешь отдельный корабль ближе-дальше.

Привычных назойливых иконок тут не встретишь, все постройки или разработ-



ляк: **Build Manager** (вызывается нажатием на **B**) и **Research Manager** (жмем **R**). В этих модулях и выбираешь то, что тебе надо построить или разработать. Очень-таки удобная штука, все предельно ясно: слева — название корабля, справа — моделька и описание. Типов юнитов действительно много, и разделяются они на «весовые категории»: от маленьких перехватчиков до жирных, мощных и неповоротливых Хэви Крузейров (Heavy Cruiser).

Разработчики предусмотрели несколько вариантов игры: обычный проход по миссиям, сетевая игра с расшаренными установками типа сражений и так называемый *Skirmish with CPU*. Не надо бояться, это та же битва с ботами. Для улучшенного восприятия игры опишу абстрактную бойню с этим самым ботом...



Дали мне две с половиной тысячи космических «зеленых», мол, развивайся. А я и развиваюсь... сначала строил пару собиральщиков ресурсов (благо, тут их только один тип), жем. И, и тот летит к ближайшему камушку-метеориту. А в это время я уже зашел в Research Manager и, продумав стратегию дальнейшего развития для внедрения своих зловещих планов по пацификации противника, поручил своим ученым развивать новые истребители. Те с радостью согласились. Ага, нодо бы чего-нибудь построить — подумает самый сообразительный StarCraft'ер. А я уже построил двадцать истребителей и, нажав на «М», приказал им лететь убивать вражеских харвестеров. Но не тут-то было: мой «компьютерный болван» решил всех паразитизм интеллектом — построил две ионные пушки и телепортировался прямо под мою базу. Я же, в свою очередь, дал указания четверым *Salvage Corvet*-ам, и те сделали свое дело прекрасно — транспортировали неповоротливых чужеземцев на мой материнский корабль, где последние получили соответствующую «обработку», чтобы впредь служить на благо отечеству (моему, конечно).

Так как вражеское финансовое положение было подорвано, а разведка не давала поводов нервничать, я построил пару *Missile Launcher*'ов и вместе с «куродетскими» ионными пушками наехал на компьютер. Тот, не имея соот-



ветствующего потенциала, мог предложить мне только несколько перехватчиков. С самовлюбленным сопением я наблюдал, как ракеты одно за одной попадали в цель... И вот он, тот прекрас-

ный миг... Я Выиграл!!! (звучат фанфары, под которые неумоляемо взвывает в отделение для душевнобольных). А выиграть помогает также тактика и так называемые типы построений. И то и другое применяется в основном к кораблям малого класса, когда их много. Тактика бывает трех видов: уклончивая (когда корабли пытаются не попадать на ракеты противника), нейтральная и агрессивная (когда флотилия представляется как монолитное соединение, и никто и не думает уворачиваться от пуль). Построений восемь, и каждая имеет преимущество в определенных условиях. Например, нападать на невооруженную мишень лучше сферическим построением и агрессивной тактикой; наезд же на корабль более мощного класса лучше производить линейным построением и нейтральной тактикой и т. д.

Помимо вышеописанной игры «с ботом», можно выбрать также режим прохождения по уровням. Но, на мой взгляд, лучше играть в Homeworld в клубе с реальным противником — все-таки AI компьютера откровенно отстойный.

Во всем этом бедламе я забыл сказать о визуальных прелестях релиза. Графика — рулез... есть поддержка, OpenGL'я и Direct3D. Юниты выполнены весьма достойно, но самое интересное — эффекты взрывов... вот уж тут настоящий праздник для геймера, не лишеного эстетических наклонностей. Когда смотришь, как «выносит» базу врага, ощущаешь действительно всю важность содеянного.

Осталось сказать о звуковом сопровождении. На мой взгляд, это и есть ахиллесова пята Homeworld'a. Саундтреки писались группой Yes (может, кто и слышал про такую @) и представляют собой нечто вроде этнических ритмов в современной сюрреалистической обработке. Сначала забавно, потом — противно... Звуковые эффекты получены. Красиво звучат лазеры, взрывы, переговоры между этим самым живым мясом, которое вы посылаете на битвы и т. д. Но и тут не обошлось без ложки дегтя... Нудный женский голос озвучивает каждое действие, что откровенно раздражает. Помню, после первого дня игры, в голове так и гудело: «Resources are exhausted, constructions are failed...» или «Mothership is under attack...» и т. п.

Если у вас хватило терпения дочитать до этого места, и если, что-то все-таки решился поиграть в Homeworld, в порядке поощрения дам практический со-



вет — перед началом игры обязательно пройдите тренировку. Все это 3D-управление может сбить с толку даже опытного игрока. Но, посидев пятнадцать минут перед указаниями типа «как» и «чего», можете смело приступать к игре.

P.S. И нечего потом говорить, что не умеете играть или не знаете, что это такое. Игра действительно хорошая, ее даже можно окрестить родоначальником нового жанра с совершенно революционным интерфейсом (скоро выйдет *Black&White Питера Молине* и *Republic: The Revolution* британской команды *Elkix Studios*, которые также обещают быть совершенно новыми в плане интерфейса — ждем-с...).



ветствующего потенциала, мог предложить мне только несколько перехватчиков. С самовлюбленным сопением я наблюдал, как ракеты одно за одной попадали в цель... И вот он, тот прекрас-

ВНИМАНИЕ

Приглашаем к сотрудничеству
РЕКЛАМНЫЕ АГЕНТСТВА И
РЕГИОНАЛЬНЫХ РАСПРОСТРАНТЕЛЕЙ

Самое интересное
и самое прибыльное издание,
спрос на которое
с каждым днем растет
со стремительной силой.

По вопросам сотрудничества
обращаться в редакционно-маркетинговую службу
редакции по телефону:
455-6794, 455-6888

Если Вы не согласны на меньшее

...чем полная свобода

уникальные цены...

ВЫДЕЛЕННЫЙ КАНАЛ

► по проводной
оптоволоконной
радиоканал

в интернет...

InterLink

internet service provider

async - от 50

sync - от 200

www.interlink.net.ua

241-5924 741-5925

ул. Политехническая 14

В Игрограде продолжается турнир Маров Пяти Стихий. Фаворит до сих пор не определен. Кто им станет? Делайте ваши ставки.

В одном из последних номеров нашего обычного издания (любопытствующим отсылаем к «МК» № 25 (92), с. 30) мы публиковали статью, посвященную новой игре от GT Interactive — Imperium Galactica II. И вот, дабы исполнить данные в этой статье обещания, я решил предложить вашему вниманию ряд советов по прохождению этой довольно-таки нестандартной игры.

С чего следует начинать? Ясное дело, с сингла ☹. Ну, а если серьезно? Для начала потренируйтесь на... нет, не на кошках, а на пришельцах из соседней галактики: Кар'Хены — на мой взгляд, самая простая раса, руковода которой, вам легче всего будет сориентироваться в этой игре (впрочем, большинство советов с не меньшим успехом можно будет применить и к другим расам, участвующим в сингле). Почему? Ответу: несмотря на отсутствие у них таких возможностей, как дипломатия, торговля и шпионаж, они изначально имеют самый мощный флот, который быстрее всех пополнился новыми боевыми кораблями. Все-таки как не крути, а могучее войско, способное разгромить без особых усилий любого противника — это уже 75% успеха. Итак, поставив игру на паузу, сразу заходим в режим управления деньгами и выставляем приблизительно такую пропорцию: 20% денег на строительство, 40% на науку и 40% на постройку кораблей. Естественно, не забываем и про научные исследования, и про развитие индустрии — на вверенной вам планете, если позволю ресурсы населения, строим космофабрику. Дождавшись, когда Император соблаговолит выдать команду колонизовать N планет, выступаем в поход. Причем, для скорости трансформирование можно пренебречь. Помните: саботаж зодчий Императора чреват вашей казней и скоротрапными окончаниями игры. Колонизировав пять-шесть планет и дождавшись появления там центра колонии, начинаем строить научные центры; на исходной планете уже к тому времени можно построить вторую космофабрику, а на какой-нибудь из покоренных — танковый завод. Далее быстро начать изобретаем тяжелые корветы, новые двигатели и лазеры. В танкостроительной сфере нам понадобятся гусеничная платформа и новая конструкция башни. Построив с десяток танков и пять-шесть тяжелых корветов, проводя на них необходимые улучшения, уже можно начинать экспансию во владения других рас. Естественно, понадобится и новый радар, иначе вы сни-



Трижды Герой Галактической Империи Ефим БЕРКОВИЧ

ком поздно обнаружите летящий к вам вражеский флот. Но пока врагов не видно, колонизируем все планеты, какие можем. Как только они появятся, немедленно начинаем войну. При этом надо обратить внимание вот на какой баг программы. Из всех вражеских флотов на вас будет нападать только тот, который сопровождал подписью. К примеру, «Флот Солариан». Все остальные их флоты попросту тусуются между звездами. С чем это связано — думаю, известно одним создателям игры. По крайней мере, если это ошибка, она как нельзя кстати. Только имейте в виду, что вражеские флоты имеют привычку объединяться — тогда из двух второстепенных может неожиданно возникнуть основной, атакующий флот. Старайтесь этого не допустить и по возможности уничтожать подобные группировки по одиночке. Еще один совет касательно квестов. Один из них звучит приблизительно так: «Обнаружена странная зона, в которой пропадают корабли. Ее надо исследовать». При этом рядом с вашей территорией появится странный треугольник необычного цвета. Не пытайтесь вломиться туда всем скопом: в этой дыре исчезнет и самый большой флот — за чем вам лишний раз подишься? Выбериете пару самых ненужных кораблей и зашлите их туда поодиночке. Ну, а после раскрытия тайны этого космического «бермудского треугольника» и основания соответствующей науки, можете спокойно взять все планеты в этой зоне штурмом — благо, защита их практически ничтожна.

Теперь перейдем к такой нужной и ответственной в этой игре вещи, как дизайн кораблей и танков. Если Вы уже начали играть, то наверняка заметили, что далеко не все изобретения стоятся на старые корабли. Принцип установки новых узлов на корабли очень прост: чем больше корабль, тем больше новых изобретений на него stanno. И это вполне логично, ведь, к примеру, двигатель 3-й модели может попросту не влезть в старый корпус. Еще надо заметить, что, по аналогии с «Мастером Ориона 2», вы можете легко переделывать начинку. В разумных пределах, конечно — переделат корвет в линкор или крейсер у вас никак не получится. Поэтому, ежели изобретен новый корпус, сразу сворачивайте производство старых кораблей и начинайте делать новые; то же касается и танков. Что мы еще можем сказать хорошего про улучшения? Что усовершенствование лазеров и радаров не должно отставать от тяжелого машиностроения, это понятно. А вот что предпочтительнее — защитное поле или торпеды? На мой взгляд, даже для небольших кораблей все-таки лучше поле. Даже самое примитивное защитное поле продлевает жизнь корабля процентов на пятьдесят, поэтому торпеды это место лучше не занимать. Благо, в более тяжелых кораблях хватает места и под торпеды, и под поле. Вообще, старайтесь добиться оптимального соотношения защитных и атакующих свойств корабля. А вот в танках главное — наступательное оружие, поэтому максимально нагружайте ваши танки атакующими блоками. Лучше, чтобы на танка была атака 12 и около 10 хитов, чем, к примеру, атака 8 и 17 хитов. Особенно не рекомендую увлекаться всякими противоракетными и противолозерными выкрутасами — угодать, на что именно наткнетесь на очередной планете, невозможно. А переделывать дизайн каждый раз заново — никаких денег не напасешься. Да, и учтите, что присоединенные и купленные корабли и танки не улучшаются...

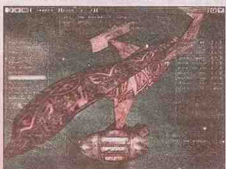
Еще несколько советов. Старайтесь сразу определять специализацию планет. То есть, на одних делайте корабли, на других — танки. Это поможет тогда, когда пла-



нет станет много, и вы начнете путаться где что построено. Планеты с научными центрами снабжайте одной космофабрикой — желательно, конечно, улучшенной. Здесь же стройте орбитальные боевые станции — благо они почти всегда мощнее, чем корабли. Не забывайте их улучшать, и тогда случайный, но слишком серьезный набег противника им не страшен. К середине игры планетарные оборонительные сооружения практически полностью теряют



смысл — что противокосмические, что противодесантные. Никогда не позволяйте противнику окопаться на орбите у вас планеты. Если видите, что бой вам не выиграть, старайтесь его избежать — пусть даже враг заберет у вас планету, он все равно полетит захватывать следующую, а вы в это время вернете упущенное. Он опять к ней, а вы отбейте ту, другую; и так до тех пор, пока не подведете основные силы. В общем, тактика партизанских налетов. Если планету удержат нет никаких шансов, и вы уверены в том, что в ближайшее время отбить ее тоже не получится — перед самой высадкой врага продайте на планете ВСЕ сооружения. Пусть спускатся помучается и потратит деньги на ее отстройку. Практически всегда надо соглашаться на присоединение лидеров: польза от них попросту несравнима с их ценой. Получить за какую-то жалкую пару кораблей лидера с +20% атаки для ВСЕХ — это все-



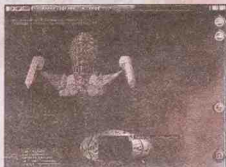
ма неплохо. Естественно, использовать их надо только в основном флоте. И еще: когда вам предложат пожертвовать часть населения, не жадничайте. Конечно, это замедлит ваше развитие, но весьма и весьма повысит мораль среди подданных, да и Император вас после этого зауважает.

У оставшихся двух рас, как вам известно, есть еще три окна. Это Диплома-

тия, Шпионаж и Торговля. Рассмотрим их поподробнее. С дипломатией, по-моему, все вполне ясно. Старайтесь никого не оскорблять, по крайней мере пока вы не сможете железным кулаком показать вашим оппонентам, кто в галактике хозяин. А вот с шпионажем, не в пример другим подобным играм, придется понабраться. Они постепенно повышают уровень — как непосредственно на заданиях, так и путем тренировок — тем самым получая очки для поднятия параметров. Любкой шпион может либо быть заброшенным к вашим врагам, либо работать в контрразведке. Поэтому сразу определитесь, кто чем будет заниматься, и поднимайте только те параметры, что соответствуют специализации. Универсальным параметром для любого вида деятельности являются лояльность и способность выдержать огневой контакт. А вот умение маскироваться и ведение контрразведывательных мероприятий полезно только конкретным специалистам. Не жалейте денег на тренировки, лучше потратить и забросить к врагу действительно классных специалистов, чем растерять их полностью лишь потому, что у Вас не хватило терпения. Торговлей — точнее, покупкой кораблей — увлекаться не советуем: ничего хорошего, кроме разве что терраформировочных кораблей и колонизаторов, вы с этого не получите, да и те, как уже указывалось выше, улучшения не подлежат. А ведь достаточно иметь во флоте хотя бы один медленный корабль, чтобы все начали ползать, как черепахи. Исключение составляют самые легкие конструкции типа истребителей и перехватчиков, но лично я в них вижу мало проку, хотя некоторые мои знакомые ухитряются ими орудовать весьма успешно. Если же вы все-таки решите, что они вам нужны, вот тогда-то и творите возлияния Меркурию (не пошлите меня буквально!) — их-то как раз лучше покупать, а не строить: это поможет разгрузить ваши верфи для постройки тяжелых кораблей.

— Теперь перейдем к мультиплееру. На мой взгляд, создатели игры попали в обычную по нынешним временам ловушку. Как ни крути, а все-таки пошаговые выглядят убедительнее, чем реалтаймовые — ведь именно там действительно приходится думать, а не соревноваться в скорости передвижения мышки по экрану. С другой стороны, тяжело играть в игру в постоянном ожидании: когда же это ваш оппонент (или оппоненты) закончат свой ход. Поэтому «Галактическая Империя» в сингле имеющая управляемую паузу, в мультиплеере ее уже не имеет. И управление вашим государством сразу становится гораздо тяжелее, сама же игра приобретает несколько иную специфику. То есть вам сразу придется свыкнуться с мыслью, что сделать все по порядку вам не удастся. Попробуйте сосредоточиться сразу на

десять абсолютно разных дел... Если же вас не зовут Гай Юлий Цезарь, то это вряд ли удастся... К тому же, враги имеют на редкость неприятную привычку нападать как раз тогда, когда вы открываете



окно застройки планеты и только-только собираетесь построить необходимое Вам здание. Поэтому постарайтесь поручить как можно больше дел компьютеру — благо, режим автостроительства это позволяет. Вручную стройте только космофабрики и танковые заводы. Сразу заказывайте побольше кораблей — чтобы потом не отвлекаться. То же относится и к танкам. Постарайтесь сгруппировать корабельные и танковые ресурсы поближе друг к другу. Обычно для средней галактики хватает 3-4 планет, производящих корабли, и 2-3 — с танковыми заводами. Естественно, лучше иметь одну большую группу, чем 3-4 поменьше. Сразу решите, стоит ли использовать шпионов против противника. Если не собираетесь это делать, то подготовьте одного-двух контрразведчиков. Прикажите им отлавливать



шпионов и забудьте об окне шпионажа. То же касается и окна торговли — все равно там редко продают что-нибудь полезное. Алгебры делайте только тогда, когда ваши ученые изобретут вам сразу несколько улучшений — это поможет сэкономить время.

Как видите, очередной старфактор этой игре не статья. Ну, нельзя было делать мультиплеерную игру с таким количеством окон, НЕЛЬЗЯ. Слишком много времени занимает переход между ними. Вот если бы все вынесли на переднюю панель, тогда, конечно, у «Галактической Империи» были все шансы стать полноценной мультиплеерной игрой. Вот на такой минорной ноте я и закончу.

MAGIC

The Gathering

Том/DOC/КЕРТИС

Синяя магия растворена в водах, омывающих далекие и таинственные острова. Основной ударной силой синего мага является большое количество заклинаний. Используя силу воздуха и воды, синие маги были непревзойденными мастерами в искусстве создания иллюзий — им ничего не стоит нейтрализовать заклинание врага или, затуманив разум монстра галлюцинациями, заставить его сражаться на своей стороне. Обладая не самыми сильными атакующими существами, они владеют эффективной магией, позволяющей взять под контроль существа противника и использовать их в своих целях. Синяя магия не сочетается с красной и зеленой. Контроль над заклинаниями — главная сила синего цвета; кроме того, синяя магия обладает большим арсеналом летающих существ, способных в любой момент быстро и неожиданно атаковать противника.

Красная магия скрывается в необъятных недрах гор и жерлах вулканов. Красные маги — специалисты по наведению хаоса в рядах противника. Повелители Земли и Огня, красные маги всю свою силу вкладывали в разрушение. Им подчиняются орки, гоблины, великаны и всевозможные существа, живущие в горах (чего стоят одни только драконы). Красная магия не переносит синюю и недолюбливает белую. Красный — самый «агрессивный» цвет; тот, кто свяжет с ним свою судьбу, может ловко разобратся с вражескими существами и ресурсами, ведь основной его силой станут мощные боевые заклятия, причиняющие вред непосредственно противнику.

Зеленая магия шепсест в кронах пышных лесов, и мало кто из людей знает местонахождение Зеленой школы. В принципе, зеленые маги не злы по натуре и не очень любят разрушать, но стоит их разозлить, и они могут бросить на противника всю мощь лесов. Зеленая магия несовместима с черной и синей. У зеленых, пожалуй, самые лучшие, сильные, универсальные и недорогие существа во всей игре, которые становятся еще лучше с помощью полезных заклятий.

Как же проходит игра? Думаю, не имеет особого смысла останавливаться на компьютерном варианте, ведь в принципе он мало отличается от стандартного; давайте лучше рассмотрим версию M1G «Portal» — это вер-

сия разработана специально для новичков, и начинать освоение игры лучше всего с нее.

Итак... С чего стоит начать... Разумеется, чтобы играть в карточную игру, сначала следует приобрести карты, но ведь это еще не все — не будете же вы играть сами с собой? Мой друг Ранд поступил следующим образом — купил пару наборов, рассказал мне, какая это клевая игра, и предложил сыграть. Конечно, он выиграл. Я расстроился, предложил сыграть снова, потом еще... Потом я пошел и купил себе карты — для до-



машних тренировок, — а чтобы было с кем резаться, научил свою жену... Извольте видеть, первое что вам надо — это найти себе партнера. Если таковой поначалу не обнаруживается — не отчаивайтесь, в Киеве есть клуб **Sargona**, где собираются любители M1G — там можно научиться играть, получить все консультации и найти себе противника подходящего уровня — а там и друзей привлечь недолго.

Игра в M1G представляет собой поединок двух могущественных магов, этуку дуэль: магия против магии, монстры против монстров, сила против хитрости. Изначально жизнь каждого мага равно 20 единицам; ваша цель — уменьшить жизнь (или здоровье — называйте как хотите) противника до 0. Это самый простой метод победы, но он не един-

ственный. Вы ведь маги — правильно? А откуда вы берете свои заклинания? Из колоды, которая в игре именуется библиотекой (library). И если (не дай Бог, конечно!) рука ваша, судорожно протянется за очередной картой, вдруг вместо колоды нащупает лишь холодную, гладкую поверхность стола, знайте: это конец — ваша библиотека пуста... Маг не может жить без заклинаний. Такая вот плата мага за свое могущество...

Карты в игре бывают двух основных типов — заклинания (spells) и земли (lands). Вы спросите: а где же обещанные монстры, чудовища всякие — вы что, нас обманули? Ничего подобного, я говорил лишь о двух основных типах. Так вот, монстры тоже относятся к заклинаниям. Почему — очень просто: вы ведь их не из зоопарка на бой вызовете, в свисток не дуете, в борзаны не бьете — вы произносите заклинание вызова, вот так. На какие еще подклассы делится два основных типа карт, я расскажу позже, а сейчас давайте вместе изучим карту-заклинание — что на ней обозначено и зачем. Для примера возьмем карту **Tiger**.

Итак, что мы имеем:

1. В левом углу всегда находится название карты.

2. Цена применения данного заклинания — измеряется она маной, количество и цвет значков показывает, сколько вы должны заплатить маны определенной школы, цифра указывает, сколько маны (любого цвета) надо еще приплатить сверху.

3. Тип карты — здесь указывается, к какому типу относится карта — в данном случае перед нами заклинание вызова существа (creature).

4. Символ редакции — он указывает, к какой редакции (expansion) относится данная карта. Этот символ может быть трех цветов: черный — обычная карта, серебряный — необычная, золотой — редкая. Это очень полезно помнить — если вам предложат поменять редкую карту на обычную, вряд ли стоит соглашаться...

5. Текстовое поле — здесь указываются специальные способности карты. В данном случае это **FIRST STRIKE** — первая атака.

6. Художественный текст — он написан курсивом и никакой особой нагрузки, кроме литературной, не несет.

7. Боевые показатели карты — первая цифра — показатель силы существа (иначе говоря, сколько единиц ущерба оно может нанести противнику), вторая — защита существа (сколько единиц ущерба оно может выдержать).

8. Коллекционный номер — через дробь написан порядковый номер карты от общего количества карт. Кстати, довольно полезная вещь: хоть пока, к сожалению, не существует русскоязычных карт, к большинству из них сделаны переводы, поэтому знание порядкового номера карты очень вам поможет в идентификации.

9. Имя художника, нарисовавшую карту — это скорее касается коллекционеров.

Думаю, разобраться не так уж и сложно, и не стоит отчаиваться, если вы не знаете английского языка. Во-первых, мы будем публиковать словари основных терминов, во-вторых, поверьте мне, через неделю игры вы будете вполне неплохо читать все, что на картах написано, тем более, что существуют переводы. Кстати говоря, есть шанс, что в следующем году выйдет русский вариант Мэджика. Ждем-с.

Теперь, пожалуй, настала пора более подробно рассказать о разновидностях карт,

причем речь пойдет не только о картах Портала (там разновидностей меньше) но и о картах других редакций — чтобы больше не повторяться.

1. **Земли** (land) — когда я рассказывал вам о землях, вы не задумывались — зачем они нам нужны? Что, своей земли не хватает? Ха-ха-ха. Но в МІG земля — это не то, на чем мы стоим и даже не то, на чем вырасти-ва-ет урожай, хотя и близко к тому. Земли служат для получения волшебной энергии (ма-ны). Той самой магии, которая нужна для произ-ведения заклинания. В МІG магия заменя-ет деньги — ведь недаром говорят: цена за-

клиниция. Земли делятся на базовые — к ним относятся равнины (plains), болота (swamps), горы (mountains), острова (island) и леса (forest). Надеюсь, вы сами догадаетесь, каким цветам магии соответствуют какие земли. Кроме того, существуют заколдованные земли (enchantment land) — они обладают различными специальными свойствами.

О других разновидностях карт, различных способностях существ и правилах «ПОРТАЛА» мы расскажем в следующем номере.

Благодарим клуб **Sargona** за консульта-цию и любезно предоставленные матери-алы. E-mail: kiev@sargona.ru

Краткий словарь важнейших терминов и наиболее часто встре-чающихся слов (в большинстве случаев он поможет вам разо-браться со своими картами)

Ability — способность (указывается в текстовом поле карты)

Activated ability — активизируемая способность, для исполь-зования которой необходимо уплатить указанную цену

Additional — дополнительный

After — после

All (creatures) — все (существо)

Among any number — среди любого числа

Artifact — артефакт

As many — столько

As though — как будто

At beginning — в начале

At random — случайным образом

At the end — в конце

Attack — атаковать

Attacker — нападающий

Attacking — атакующие

Any one — одно любое (существо)

All your (creatures) — все ваши (существо)

Attacking doesn't cause (...) to top — атака не заставляет (...) поворачиваться

Basic land — базовая земля

Black — черный

Block — блокировать

Blocking — блокирующее

Blocked — блокированное

Unblocked — не блокирующееся

Blue — синий

By only one (two, three...) — только одним (двумя, тремя...)

Can (block) — может блокировать

Can't (attack) — не может (атаковать)

Card — карта

Choose — выбрать

Color — цвет

Colorless (mana) — бесцветная (мана)

Combat — сражение

Combat damage — повреждения, полученные во время сра-жения

Comes into play from... — входит в игру из ...

Common — обычная карта (символ редакции черной)

Control — контролировать (применяется к картам находящимся на столе)

Converted cost, cost — стоимость применения

Counter — отменить

Creature — существо

Приложение 1 — основные типы турниров:

STANDARD (T-2) — турниры проводящиеся на заранее заго-товленных колодах (личных) последних редакций.

EXTENDED — аналогичен STANDARD, но могут использовать-ся карты старых редакций

LIMITED — турниры проводящиеся на колодах, которые необ-ходимо собрать прямо на турнире (за 40 минут) из стандартно-го набора карт.

COMPOSITE — общий рейтинг.

План турниров в клубе «Саргона» на июль

Дата	Название турнира	Формат	Время турнира	Судья	Организатор
01.07.00 (сб)	Tolarian Contest	MBC	11:00	Александр Колесников	Александр Колесников
01.07.00 (сб)	Tolarian Contest	Draft	12:00	Александр Колесников	Александр Колесников
02.07.00 (сб)	Tolarian Contest	T-2	11:00	Александр Колесников	Александр Колесников
02.07.00 (сб)	Portal	Portal	14:00	Александр Колесников	Александр Колесников
08.07.00 (сб)	Tolarian Contest	T-2	11:00	Алексей Акифьев	Алексей Акифьев
09.07.00 (сб)	Tolarian Contest	Extended	11:00	Александр Колесников	Александр Колесников
09.07.00 (сб)	Tolarian Contest	Draft	12:00	Александр Колесников	Александр Колесников
09.07.00 (сб)	Portal	Portal	14:00	Александр Колесников	Александр Колесников
15.07.00 (сб)	Tolarian Contest	MBC	11:00	Андрей Рыбалченко	Андрей Рыбалченко
15.07.00 (сб)	Tolarian Contest	Draft	12:00	Андрей Рыбалченко	Андрей Рыбалченко
16.07.00 (сб)	Tolarian Contest	T-2	11:00	Борис Злотобибов	Борис Злотобибов
16.07.00 (сб)	Tolarian Contest	Draft	12:00	Борис Злотобибов	Борис Злотобибов
16.07.00 (сб)	Portal	Portal	14:00	Валерий Лазарев	Валерий Лазарев
22.07.00 (сб)	Tolarian Contest	Draft	11:00	Алексей Акифьев	Алексей Акифьев
23.07.00 (сб)	Tolarian Contest	T-2	11:00	Ник Кореньский	Алексей Акифьев
23.07.00 (сб)	Portal	Portal	14:00	Валерий Лазарев	Валерий Лазарев
29.07.00 (сб)	Tolarian Contest	MBC	11:00	Лес Анкудинов	Лес Анкудинов
30.07.00 (сб)	Tolarian Contest	T-2	11:00	Александр Колесников	Александр Колесников
30.07.00 (сб)	Tolarian Contest	Draft	12:00	Ник Кореньский	Алексей Акифьев
30.07.00 (сб)	Portal	Portal	14:00	Александр Колесников	Александр Колесников

TOP 8 Composite Украина

Номер	Имя	Рейтинг (очки)
1	Yuri Kolomeyko	1791
2	Andrey Rybalchenko	1749
3	Nik Koratsky	1709
4	Anatoli Shepelsky	1680
5	Lev Ankudionov	1670
6	Boris Zlotobibov	1667
7	Alexander Kolesnikov	1660
8	Yuri Motrin	1648
9	Alexey Izosimov	1642
10	Artem Kozachuk	1634



По абсолютно всем вопросам, связанным с настольными стратегическими играми, обращайтесь по адресу:
Центральный офис «SARGONA» — г. Киев, ул. Богатырская, 2-Б
т/ф: (044) 461-31-61
E-Mail: kiev@sargona.ru
<http://www.sargona.ru>

Адреса филиалов:
г. Днепродзержинск, пл. Октябрьская, 9
тел: (0562) 37-38-03
г. Днепродзержинск, ул. Чкалова, 31
тел: (0562) 37-94-12 Интернет-кафе "On-Line" г. Николаев, ул. 68-Деснянников, 10

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ДИЛЕРОВ ПО УКРАИНЕ — НА ВЫГОДНЫХ УСЛОВИЯХ!!!

[illegible][illegible]

ВИКТОРИНА

До конца июля 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, присланный в редакцию, начисляется определенное количество

ство баллов. Победит, естественно, тот, кто наберет наибольшее число баллов, хотя он станет не единственным призёром конкурса. Награждение будет производиться и по результатам каждого тура. Среди призов — разнообразнейшее гровое «железо», лицензионные диски, гровая литература, бесплатное время игры или работы в лучших компьютерных клубах Киева и, конечно же, бес-

плата подписка на Вашу любимую газету «Мой Компьютер».

Итак, смотрите на **с. 34!** Внимательно ответьте на вопросы и не забудьте заполнить таблицу ответов!

Ответы высылайте не позднее

30 июля 2000 года по адресу: 04080.

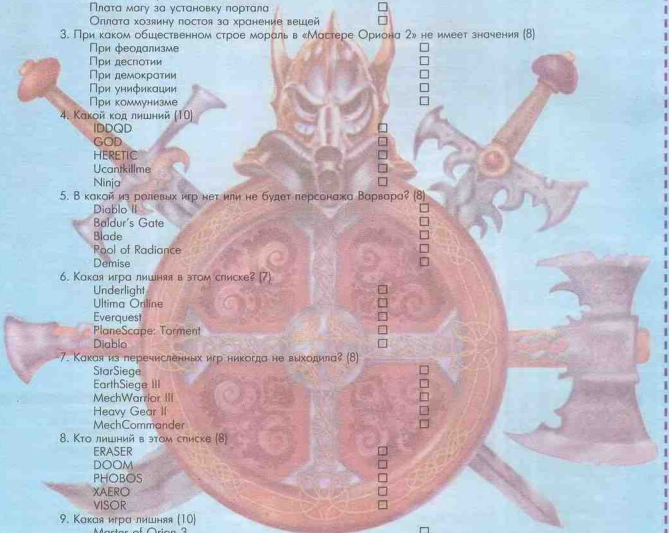
Київ-080. д/я 25.

газета «Мой компьютер», «Викторина»

Загл. и делом рекламы: Игорь Гущин
Реклама: Наталья Богданова, Тамара Задворнова
Загл. производственным отделом: Вадим Финов.
Сбыт: Лариса Остаповская, Дмитрий Можжев.
Фотоизд: ООО «ЛУЧНИК», тел. (044) 464-7178
Печать: Типография «ВМБ», г. Одесса, тел. (0482) 54-50-48.
www.vtm-press.odessa.ua
Печать обложки: «Стороны – Прент», Киев, тел. (044) 261-1667.

ВИКТОРИНА

УСЛОВИЯ ВИКТОРИНЫ СМОТРИ НА СТР. 32

- 
1. Назовите правильную последовательность (6)
Might and Magic, Kings Bounty, Heroes of Might and Magic ☐
Kings Bounty, Heroes of Might and Magic, Might and Magic ☐
Heroes of Might and Magic, Might and Magic, Kings Bounty ☐
Kings Bounty, Might and Magic, Heroes of Might and Magic ☐
Might and Magic, Heroes of Might and Magic, Kings Bounty ☐
2. Что означает термин «рента» в игре RMUD (10)
Оплата процентов в банке ☐
Взятка начальнику стражи за проход в город ☐
Оплата за прокат лошади ☐
Плата магу за установку портала ☐
Оплата хозяину постоя за хранение вещей ☐
3. При каком общественном строе мораль в «Мастере Ориона 2» не имеет значения (8)
При феодализме ☐
При деспотии ☐
При демократии ☐
При унификации ☐
При коммунизме ☐
4. Какой код лишний (10)
DDDD ☐
GOD ☐
HERETIC ☐
Ucantkillme ☐
Ninja ☐
5. В какой из ролевых игр нет или не будет персонажа Варвара? (8)
Diablo II ☐
Baldur's Gate ☐
Blade ☐
Pool of Radiance ☐
Demise ☐
6. Какая игра лишняя в этом списке? (7)
Underlight ☐
Ultima Online ☐
Everquest ☐
PlaneScape: Torment ☐
Diablo ☐
7. Какая из перечисленных игр никогда не выходила? (8)
StarSiege ☐
EarthSiege III ☐
MechWarrior III ☐
Heavy Gear II ☐
MechCommander ☐
8. Кто лишний в этом списке (8)
ERASER ☐
DOOM ☐
PHOBOS ☐
XAERO ☐
VISOR ☐
9. Какая игра лишняя (10)
Master of Orion 3 ☐
Diablo 2 ☐
Soldier of Fortune 2 ☐
MechWarrior 4 ☐
Thief 3 ☐
10. Какая игра не упоминалась в майском номере «Компьютера игрового» (15)
Duke Nukem 3D ☐
Unreal ☐
Doom ☐
Majesty ☐
Hearts ☐

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О (полностью), псевдоним: _____

Почтовый адрес (телефон): _____

e-mail: _____

Принимали ли Вы участие в предыдущем туре?



MultiTech
Systems



**КУПИ СЕБЕ КУСОЧЕК
АМЕРИКИ!**



Организациям предоставляются модемы на тестирование
Астат-сервис (044) 246-36-32,
248-77-94, 244-00-00

MultiMobileUSB

The world's smallest, most powerful modem!

Just plug it in and it's installed.

- Fits in your pocket (1" x 1")
- Works on USB compatible
- Universal USB laptop, PC and PC Card and more
- Works with other devices in USB
- MultiModemUSB works on your PC doesn't have to

PLUS, FREE INSIDE!

- Drivers of fax and Internet applications

PLUS, FREE MORE!

- A year of warranty

External V.90 56K

MultiModemUSB

- Works on your PC
 - No other cards, DIP switches or IRQs
 - Easy to use
 - Compatible with all leading fax software
- PLUS, FREE INSIDE!**
- Drivers of fax and Internet applications
 - Over a \$100 value

Just plug it in and it's installed!

MultiModemUSB

- Works on your PC
 - No other cards, DIP switches or IRQs
 - Easy to use
 - Compatible with all leading fax software
- PLUS, FREE MORE!**
- Drivers of fax and Internet applications
 - Over a \$100 value

MultiModemZDX

Compact Desktop Modem

- V.90 56K
- Class 1 and Class 2 fax at 14.4K
- Voice mail support and full duplex speakerphone (optional)
- Datafax software included



MultiModemZDX

**ГАРАНТИЯ НА ВСЕ
МЕСЯЦЕВ
100!**

**АМЕРИКАНСКОЕ КАЧЕСТВО СВЯЗИ НА
ОТЕЧЕСТВЕННЫХ ЛИНИЯХ**



Lucent Technologies

МЕЖДУНАРОДНАЯ СПЕЦИАЛИЗИРОВАННАЯ **ВЫСТАВКА**

**@ КОМПЬЮТЕР @
ОФИС 20@0 СВЯЗЬ**

12-15 СЕНТЯБРЯ

ЗАПОРОЖЬЕ для "МАНЕЖ" ул. Тюленина, 13

27-30 СЕНТЯБРЯ

ДОНЕЦК дс "ДРУЖБА" пр. Ильича, 93

14-17 НОЯБРЯ

ХАРЬКОВ Харьковский дом науки и техники

ОРГАНИЗАТОРЫ:
ЗАПОРОЖСКИЙ ГОРИСПОЛКОМ,
ХАРЬКОВСКИЙ ДОМ НАУКИ И ТЕХНИКИ,
ПРЕДПРИЯТИЕ "МЭДВИН"



Оболонский пр., 26, офис 309,
г. Киев-205, 04205
т./ф.: (044) 413-50-00, 411-57-01, 413-86-07
E-mail: medvin@carrier.kiev.ua

ул. Патриотическая, 62, к.42,
г. Запорожье, 69000
т./ф.: (0612) 13-28-39, E-mail: medvin@reis.zp.ua



www.igrograd.com.ua

СКОРО,
ОЧЕНЬ СКОРО,
МЫ ПОСТРОИМ ГОРОД!