

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 6(6)

Ежемесячник «Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

1.08.2000

ИГРОВАЯ

DIABLO

THEOCRACY

StarLancer

MultiTech
Systems

**КУПИ СЕБЕ КУСОЧЕК
АМЕРИКИ!**



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



MultiModemUSB

- Windows 95 USB compatible
- Never open your PC
- No add-on cards, DIP switches or IRQs
- Eliminates COM port bottlenecks
- Compatible with all leading fax software

PLUS, FREE INSIDE!

- Caters to 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



КОМПЬЮТЕРНЫЙ КЛУБ

ИНТЕРНЕТ 25 КОМПЬЮТЕРОВ КРУГЛОСУТОЧНО

Celeron 500 Mhz, 64Mb PC100, 10Gb ATA66,
32Mb 3D AGP, 3D sound, 17" с плоским экраном
Скоростной спутниковый интернет (до 2Mbit/sec)
Более тридцати популярнейших компьютерных игр
Квалифицированные консультации специалистов

будни	время	стоимость
игра	9 ⁰⁰ - 15 ⁰⁰	2грн/час
игра	15 ⁰⁰ - 23 ⁰⁰	3грн/час
игра ночь	23 ⁰⁰ - 9 ⁰⁰	8грн/10часов
интернет/работа		4грн/час
выходные	стоимость	
игра	9 ⁰⁰ - 23 ⁰⁰	2грн/час
игра ночь		10грн/10часов



Г.КИЕВ, УЛ.А.МИЦКЕВИЧА, 1. ТЕЛ.(044) 242-03-46

E-MAIL:POST@GAMA.KIEV.UA
HTTP://WWW.GAMA.KIEV.UA

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ!

Геймер — это звучит гордо!

Номо Ludens — человек играющий — как много в этом звуке для сердца геймера сплослось — прежде всего, свободы, далее — хаоса и порядка, безделья и многочасовых и упорных занятий, мифа-сказки, того, который вымысел, и мифа-истины, то есть правдивого сказания о том, что действительно было. Если вдуматься в само понятие игры и проследовать тропинками, которые проложил нам тонкий культуролог Йоган Хейзинга (*Nomo Ludens*, М. 1992), то получается, что игра была до того, как люди начали говорить, до языка, до священного культа, вообще до появления культуры. Вот так-то, а еще смеемся над геймерами!

Любая игра традиционно противопоставляется серьезности, эта оппозиция укрепляется в нашем сознании и подсознании сразу как только мы отбросим куда подальше все наши игрушки. А ведь эта грань между серьезностью и игрой очень относительная, неизменно одно в другом перетекает. Конечно, несерьезно сидеть за компьютером день и ночь, но когда ты начинаешь воспринимать мир реальный как клон виртуального — это уже серьезно. Но попадая во Вселенную игры, вы чувствуете, что стали свободными: «Всякая Игра есть прежде всего и в первую голову свободная деятельность» (цитируется уже упомянутое нами произведение Хейзинги, вы знаете, как, чем и

против чего нужно бороться — в общем, вы чувствуете себя героем.

Ну что ж, желаем победы этим бойцам невидимого фронта! И на нашем фронте не без перемен. Во-первых, наша викторина благополучно подошла к концу и вскоре мы опубликуем ее результаты. Во-вторых, мы доблестно подвели итоги конкурса «Лучшая статья месяца» за май, и вот торжественно объявляем победителя — им стал **Владимир Шейко**, получивший за великолепную статью *Messiah* 8,07 балла. Вся редакция и лично я от души поздравляют победителя.

Второе и третье места поделили наш постоянный обозреватель **Сергей Толокунский** и **Андрей Тимошенко** со статьями «За все в ответе» и «Eidos», соответственно, они получили (редчайший случай) обе по 8 баллов ровно.

Теперь о призах. Точнее, о месте и времени их вручения, а также об очередном дне «Моего компьютера» мы сообщим вам отдельно, следите за прессой!

Заместитель мэра Игрограда и по совместительству Заместитель главного редактора «Моего Игрового Компьютера» Ефим Беркович, в соавторстве с представителями газеты «Мой компьютер»

Список статей

- | | |
|--|--------------------------|
| 1. Том КЕРТИС.
<i>Venoma</i> , стр. 7. | ☐ |
| 2. Олег КАСИЧ.
Право на 3D! Стр. 8-9. | ☐ |
| 3. Том КЕРТИС.
<i>Deus Ex</i> , стр. 10-11. | ☐ |
| 4. Ефим БЕРКОВИЧ.
<i>Diablo II</i> , стр. 13-17. | ☐ |
| 5. Василий ПОПОВ.
<i>Theocracy</i> , стр. 18-19. | ☐ |
| 6. Владислав ТРОЕКУРОВ, Андрей ПОГРЕБНОЙ.
<i>StarLancer</i> , стр. 20-21. | ☐ |
| 7. Владимир ШЕЙКО.
<i>Terra Nova</i> , стр. 22-23. | ☐ |
| 8. Владимир ЛЫСЕНКОВ.
<i>Lords of The Realm II</i> , стр. 24-25. | ☐ |
| 9. Наталья ГРАДОВАЯ.
<i>Mulan</i> , стр. 26-27. | ☐ |
| 10. Том КЕРТИС.
Школа молодого геймера, стр. 28-29. | ☐ |
| 11. Том КЕРТИС.
<i>Magic The Gathering</i> , стр. 30-31. | ☐ |

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

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

Главный приз конкурса «Лучшая статья»
за август 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 !!!

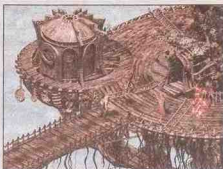
Условия конкурса на обороте

Вы хотите держать руку на пульсе жизни нашего города, вы хотите быть в курсе всех происходящих событий? Тогда покупайте и читайте последний номер «Игроградского Вестника», только в нем вы найдете информацию об уже идущих и только планирующихся застройках нашего бурлящего города.

Василий ПОПОВ

«Лето — это не есть хорошо!» — заявил с порога главный редактор «Игроградского вестника», г-н Гигабайт. Я прижился к системному блоку, старательно прикидываюсь бракованной видеокартой. «Море, солнце, чемаданное настроение, леса, поля, РХИ 2000 — бред сплошной, — гремел голос главреда. — Работать надо. Тираж увеличивать! Где Зубастый со статей? Где обещанный отчет из ДЗБР? Где интервью с главами строительных корпораций? Где данные о сдаче домов «под ключ»? И вообще, сколько можно говорить, чтобы видяки не валялись, где попало». Я почувствовал, как огромная рука схватила меня за ухо и подняла в воздух. Больно! «А ты что тут делаешь?», «Дык я, это... шеф...». Я попытался улечься. «Впрочем, это хорошо, что ты здесь. Надо срочно составить отчет о жилищном комплексе, сдающихся в эксплуатацию в начале осени. Так что дерзай». Толстые пальцы Гигабайта с завидной скоростью пробежали по клавиатуре, и посреди комнаты открылся портал. Главред хитро улыбнулся: «Тебе сюда». Обозревать строительные площадки в нашем городе — дело далеко не безопасное. В конце концов, это задача сотрудников Департамента, а не газеты. Именно это я и попытался объяснить Гигабайту. Но разве ему что-нибудь докажешь? Не произнося ни слова, редактор ухватил меня за шиворот и бросил прямо в мерцающий посреди комнаты портал...

Придя в себя, я обнаружил, что оказался посреди квартала **RPG** и тупо смотрю на гигантские ворота несколько необычного строения. С одной стороны внешняя отделка мучительно напоминала один из самых лучших наших комплексов — **Fallout**, но все же что-то было не так. Простотвер даску объявлений, я все понял. Оказывается, строительство ведет компания **Troika Games**, создатели которой, **Tim Cain**, **Leonard Boyarsky** и **Jason Anderson**, собственно, и являются «котцами» **Fallout**. Сопоставив все эти факты, я пришел к выводу, что



здание, перед которым я нахожусь, — ни что иное, как **Arcanum: Of Steamworks and Magic Obscura**. А ну-ка, посмотрим, когда они обещают закончить? 2 сентября 2000 года! Мне определено сюда.

Пристальный интерес к этому строению определяется двумя основными факторами. Во-первых, не загнать в очередное творение создателей **Fallout** — это значит себя не уважать. А во-вторых, в **Arcanum** смогут найти себе занятие по душе как приверженцы магического искусства, так и поклонники технологии. Да стоит только по-

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 раз!
4. Вместе с подведением итогов конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ МЕСЯЦА» разыгрываются 1 первый, 2 вторых и 3 третьих приза среди читателей.

**ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03057 г. Киев-57,
а/я 892/1, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР»,
конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».**

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

Колонки Umax Speakers J -160



2"х3.5" full range, P.M.P.O. 160W

Призы предоставлены
компанией
«МАС Электроник»

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



смотреть на внешний дизайн: чадающие заодские трубы мирно соседствуют с пурпурными башнями, увенчанными магическими шарами, на стрельбище одни тренируются в метании *fielball'a*, а другие предпочитают кремневую винтовку или даже восьмизарядный револьвер.

Предъявив охраннику пропуск, обеспечивающий неограниченный доступ (форма P-266, 64 Mb RAM, 8 MB Video), я прошёл внутрь помещения. Внутренняя отделка довольно типична для зданий в стиле RPG: изометрическая проекция, динамическое освещение, тени, полная интерактивность. Особых дизайнерских новаторств я, правда, не заметил. Но и притрагиваться по большому счету не к чему. Но что же ждет новоселов? М-да, все не так радужно, как казалось в начале. Оказавшись, «маги» и «технологисты» не сошлись характерами, и здесь зреет вооруженный конфликт. За технический прогресс ратуют люди и гномы, а орки и эльфы, наплевая на древнюю вражду, хотят отстоять свое «право на колдовство». В принципе, изгоев то же хватает. По дороге я встретил несколько людей-магов и одного эльфа, копошащегося в недрах паровой машины, но, как вскоре стало понятно, идти против своей природы хоть и возможно, но довольно трудно.

Как это обычно бывает, все хотят заполучить новика на свою сторону. «Технологисты» прельщаются вновь прибывших возможностью изучить 56 видов различных технологий, собранных в восемь местных ПТУ, а «маги» с лобной у рта обещают поведать вам секреты 80 мощнейших заклинаний, свитки с которыми хранятся в 16 магических гильдиях. Если постараться, то до какого-то уровня можно попытаться развиваться в обоих направлениях, но, в конце концов, наступит момент, когда придется делать выбор.

Каждому, кто пожелает поселиться в этом здании, нужно будет прокачивать 8 базовых параметров и 16 скиллов. Не буду сейчас о них распространяться, но думаю, что поклонники RPG останутся довольны. Здесь созданы все условия для того, чтобы сотворить «героя своей мечты». Кроме того, внутренняя планировка позволяет сразиться друг с другом при помощи локальной сети и Интернета или попросить по этажам командой до 8-ми человек.

Если уж занесло меня в квартал RPG, то просто непостижительно было бы не зайти в другое, не менее интересное здание — **Baldur's Gate II: Shadows of Amn**. Тем более, где его заселение начнется 15 сентября. BG II: SoA с первого взгляда поражает своим величием. Несмотря на то, что его сходство с первым небоскребом, построенным **BioWare**, сразу же бросается в глаза, то, что ни разу не был в последнем, не будут страдать от недостатка информации. Честно говоря, на nostalgia по первому «бальдуру» просто не останется времени. В мире *Forgotten Realms* намечается настоящая катастрофа. Обретенные плоть боги живут рядом с людьми (кто само по себе не обещает ничего хорошего). Но хуже всего то, что свои старые ссоры и нежелательные

амбиции они перенесли на нашу грешную землю. Короче говоря, *Baal (Baal)* снова рвется к власти над миром, а вам, как обычно, нужно ему противостоять. Но это еще победы. Основная проблема в том, что вы



с самого начала оказываетесь в центре событий, и практически каждый станет что-то требовать. Причем местные жители частенько будут стараться использовать вас в своих целях. Вообще, побродив по комнатам и коридорам BG II, я пришел к выводу, что слово «порядочность» большинству местных жителей неизвестно. Где-то в середине прохождения вам придется выбирать между армией Света и Тьмы. Так вот, глядя на то, что вытворяют эти, так называемые, «силы добра», я почувствовал некоторую симпатию ко всяким там драконам, демонам и прочей нечисти. Короче, очень нестандартное получилось здание. А монстры — так просто симпатизать, давно таких не видел. К тому же новая технология, применяемая при строительстве, позволила сделать некоторых из них настоящими великанами. Внутренний дизайн тоже внушает оптимизм. Здесь вы найдете *Elf's Wood* и *Cloudpeak Mountains*, поселение *Draw* и пиратов. Не обойдется и без крупных населенных пунктов, чего стоит только столица *Amn — Athkatla*. Те, кто знаком с событиями, происходившими в первом BG, встретят много старых знакомых (например, *Minsc* и *Boo*), добавившись возможность пользоваться двумя видами оружия одновременно и много других интересных «фиш». В общем, застрял я в этом здании надолго: много чего узнал, подсмотрел, подслушал и с полной ответственностью могу сказать: те, кто ждет, — ждут не зря.

Сытый по горло непредсказуемостью и разнообразием RPG-миров, я направился в сторону квартала **Автомобильных симуляторов**. Ведь что может быть лучше, чем вписаться на огромной скорости в крутой поворот, почувствовать родство победы, пересекая финишную ленту, или, на худой конец, разбить вдребезги многотысячные *Mercedes* или *BMW's* Rev мотора оторвал цен на размышлений. Я оглянулся и увидел несущийся прямо на меня автомобиль, разрисованный скаляющимися драконами и ощерившийся какими-то щипцами, крючьями и прочими орудиями труда испанской инквизиции. Дико закричав, я прынул в сторону и, несколько раз перевалившись в воздухе, очутился на обочине дороги. Рядом со мной стоял... зомби. Да-да, самый настоящий зомби: с серой кожей, пустыми глазами и короткоствольным авто-

матом в руках. Механическим движением подняв оружие, он открыл огонь по начавшему разворачиваться автомобилю, и машина исчезла в пламени взрыва. Зомби забросил автомат на плечо и, не говоря ни слова, медленно побрел по дороге. Куда же это я попал?

Опасливо озираясь по сторонам, я шел вдоль дороги, пока не уткнулся в ржавые железные ворота, увенчанные надписью — **Car-mageddon: The Death Race 2000**. Пешеходам вход запрещен». Оглядевшись по сторонам, я увидел автостоянку и уверенно направился к ней. Побродив некоторое время между рядами автомобилей, я остановил свой выбор на «P11 266», оснащенном 64 Mb RAM и 3D-акселератором, и медленно выехал на территорию строительной площадки. Как оказалось, постройка этого автотрека уже закончилась, но подрядчик — компания **Sales Curve Interactive (Sci)** — собирается открыть объект только в начале сентября. Что же нас ждет на этот раз? Похоже на то, что



организаторы очередных «гонок на выживание» приняли к сведению пожелания фанатов и попытались восстановить несколько утраченную во второй части незабываемую атмосферу *Car-mageddon'a*, с кричащими рожами водителей и черным юмором. Кроме того, отныне ваши автомобили обзаведутся «дворниками», зеркалами заднего вида и прочими приятными мелочами, которые, впрочем, уже стали стандартными в большинстве автомобильных симуляторов.

А вот несчастливым жертвам участников «кровавых состязаний» будет по-прежнему «зомби», с зеленой субстанцией вместо крови. Те самые, которые так раздражали нас во втором зезде. Правда, назвать их беззастенчивыми жертвами было бы несколько неосмотрительно. Отныне пешеходы будут вооружены. Так что придется здорово попотеть, чтобы заработать дополнительные бонусы. Кроме того, отныне перед зеводом вы сможете настраивать параметры своего автомобиля. Специально для «юных техников» предусмотрен редактор, позволяющий самостоятельно создавать не только новые марки, но и новые типы пешеходов!

Автомобиль разбит на 15 областей, на которых расположились 45 обочин, на которых друг на друга трасс. Для тех, кто считает себя настоящим профессионалом, имеется 15 орен для *deathmatch'a*. Да и дизайнеры «автотреков» постарались на славу. Теперь вы сможете использовать новое разрешение от 320x400 до 1280x1024. Движение на трассах будет более живо-

ленным, окрестности станут красивее и ярче. В общем, *Carmageddon TDR 2000* обещает быть ничуть не хуже своих предшественников, а скорее всего, даже превзойдет их. Так, например, считает встреченный мною по дороге руководитель команды разработчиков — Билл Макинтош (*Bill Macintosh*), который без ложной скромности заявил, что этот автотрол — лучшее творение **Torus Games**. Хочется верить.

После потрясения, пережитого у ворот *Carmageddon'a*, настроение у меня было — хуже некуда. А куда же податься сильно расстроенному корреспонденту «Игроградского вестника», как не в квартал 3D-шутеров? Туда я и направился. Тем более, что именно там располагался уже почти готовое к эксплуатации здание **Hired Team: Trial**, которые некоторые вполне серьезно называют *Quake III-killer*! А если добавить, что над ним трудится российская команда **New Media Generation (NWG)**, то, согласитесь, пройти мимо было бы просто невозможно. К сожалению, пробраться в игровую зал мне не удалось. Если хотите, можете попробовать сами. Заходите на www.nmg.ru/html/downloads.html — и вперед. Но все-таки я не зря заглянул сюда, мне удалось побеседовать с членами строительной команды. Оказывается, **Hired Team**, действительно, развивает идею *Quake III*, а именно сочетание однопользовательского и многопользовательского режимов. В этом здании вам предложат принять участие в испытаниях, чтобы заслужить право войти в состав элитного спецподразделения, которому выпадет высокая честь спасти мир от захлестнувшей его волны преступности. Претендентам предстоит пройти три вида испытаний: *deathmatch*, *Capture the flag* и *King of the Hill*. Как одиночные, так и командные сражения будут разворачиваться на заброшенных военных базах, на старых фабриках со все еще работающим оборудованием, на заброшенных заводах по переработке химреактивов. Вам придется посетить равнины, горы, темные переулки города будущего и мрачные залы в духе *Quake I*. Все окружение полностью интерактивно. Кроме того, обещается поддержка API, A3D, EAX, которые обеспечат 3D-sound и стильное музыкальное сопровождение.

Здание **Hired Team** строилось с использованием технологии **Shine**, разработанной архитекторами **NMG**, она позволила им создать действительно огромные открытые пространства (намного большие, чем те, которые мы видели в *Unreal* и *Quake III Arena*), светное и динамическое освещение, обработку теней в реальном времени, туман, поддержку *OpenGL*, *Direct 3D* и множество других наворотов, включая «продвинутой скелетной анимации». На самом деле, этот полигон тоже практически готов, однако, строители хотят подождать до начала сентября, чтобы посмотреть на реакцию тех бойцов, которые уже сегодня проводят тренировки в экспериментальных залах. Оно и понятно, это первое крупное здание NMG и ребята чувствуют себя немного неуверенно. Так что заходите, сражайтесь и высказывайте свое мнение (как позитивное, так и негативное) — этим вы поможете сделать новый полигон более совершенным. Да, чуть не забыл. Для того, чтобы получить доступ на арену, вы должны будете иметь *Pentium II 266*, 64 Mb RAM, 8 Mb 3D Accelerator.

Не зайти в квартал Стратегий было бы просто непростительным. Ведь наш Гигабит, мнящий себя Тамерланом, Александром Македонским и Суворовым в одном лице, проводит в этой части города все свое свободное время. К тому же, именно здесь расположено весьма интересное здание, под названием **Sacrifice**, возводимое компанией **Shiny Entertainment**. Да-да, имен-



но они возвели для нас такие интересные и неординарные строения, как *Messiah*, первый и второй *MDK*, *Earthworm Jim* и другие. Но на этот раз ребята решили показать свои силы в real-time стратегиях. При построении **Sacrifice** использовалась технология **RT-DAT**, знакомая нам по *Messiah* и позволяющая принимать участие в сражениях практически всем желающим. Однако лучше всего вы будете себя чувствовать, если запустите *PI 266*, 64 Mb RAM и 3D Accelerator'ом. Из этого можно сделать вывод, что перед нами будет полное 3D.

Но и это еще не все. Технология строитель-

ства обеспечивает любое разрешение, вплоть до 1600X1200, обзор местности до самого горизонта и много других приятных дизайнерских изысков. А сражаться вам придется в довольно мрачном мире, в котором правит магия, черепомая мордашка из крови невинных (и не только) жертв, умирающих на алтарях жестоких и ненасытных богов. Собственно говоря, вам придется переоплотиться в одного из таких жрецов и, обменяв кровь и души нечестных на магическую энергию, бороться за свое место под солнцем. При помощи магии вы сможете возводить здания, создавать и опгрейжить конитов, а затем вести их по трупам врагов к светлому будущему. Кстати, в **Sacrifice** предусмотрен мультиплеер, что совсем не характерно для *Shiny*, как вы помните, большинство ее построек не имело многопользовательских порталов. Строители обещают сдать здание «под ключ» 30 сентября 2000 года.

Заквершая свой поход и переполнившись впечатлениями, решил я напоследок заглянуть в квартал **Авиасимуляторов**. Может, здесь какой-нибудь новый аэродром открылся? И действительно — есть. Причем тоже практически готовый к эксплуатации. Летное поле огромное, взлетных полос не перечислять, самолетов — куда и на всех логотипы **Wayward Desing** и **MicroProse**. Похоже, что в этой части нашего города Вторая Мировая война в самом разгаре. Всем, кто пожелает посетить новый аэродром, предложат сесть за штурвал **B-17 Flying Fortress**. А это машина, я вам скажу, стоит того, чтобы на ней летать. Лучший тяжелый бомбардировщик армии США времен Второй Мировой, прозванный «Летающей Крепостью», действительно был одним из прекрасных самолетов того времени. И в исполнении конструкторов **Wayward** он смотрится просто великолепно. Те, кто придет на аэродром **B-17 Flying Fortress**, увидят настоящий Авиасимулятор. Именно так, с большой буквы.

Пилоту придется учитывать плотность воздуха на разных высотах, влияние перегрузок, направление и силу ветра, центровку корпуса в зависимости от степени наполнения баков, характер грунта при взлете и посадке. Вообще физическая модель самолета воссоздана очень реалистично. Помимо **B-17**, у вас будет возможность летать на истребителях сопровождения **P-52 Mustang** и истребителях-перехватчиках **Me Bf 109**, но основное время вам придется все же пилотировать бомбардировщик. **B-17**, обладающий очень мощной броней, может выдержать несколько прямых попаданий и продолжать полет. Все повреждения техники моделированы также весьма реалистично, и вам придется показать себя незаурядным пилотом, чтобы довести горящую машину до базы и посадить ее. В состав экипажа входит 10 человек и во время полета вам нужно координировать их действия, отдавать приказы етс. В общем, если вы с детства зачитывались книгами о великих асах Второй Мировой, у вас есть шанс попробовать себя в роли боевого летчика.

ЛИДЕР СНИЖАЕТ ЦЕНЫ ПЕРВЫМ!

ИНТЕРНЕТ ИРКЕЙ

С КАРТОЧКАМИ

0.58 руб. в час ДНЕМ

0.24 руб. в час НОЧЬЮ

238 8989

БЕСПЛАТНАЯ ДОСТАВКА КАРТОЧЕК ИРКЕЙ. ЗАКАЗ www.azbooka.com и по телефону

VENOM - наш ответ Западу

Системные требования: Pentium-III 233+, 32 MB RAM
Graphic Card supporting Direct 3D (Voodoo; Riva TNT is recommend)
Sound Card supporting Direct Sound, surround sound support (A3D, Vortex)

Что-то в последнее время мне попадаются много демок всяческих 3D-шутеров. Видно, и впрямую на лова и зверь бежит, и какое-то зверье пошло — все сплошь малоизвестных разработчиков. Не успев я описать «Серьезного Сэма» хорватских ребят, как, на тебе — новая дэма, на этот раз уже украинской компании, причем то же на своем движке! Так и хочется, сморщив непрощенную слезу, прошептать: «Дождались...» и, встав, затыкнуть «Еще не умерла Украина!».

А теперь серьезно. Почитал я несколько интервьюшек по поводу **Venoma**, посмотрел, как его расхваливают, и подумал, а скачаю-ка я демуку и немного поиграю, а там, если что, и статейку напишу — интересно ведь, украинский шутер — после Chast'a подобные вещи как-то не появлялись...

Сначала информация от разработчиков — компании **GSC Games World**. Игра делается на самостоятельном движке **Vital Engine 2L**, созданном авторами проекта **Сергеем Зобаряном и Романом Лутом**. Движок этот, по уверению создателей, достаточно мощный — чтобы игра отвечала всем современным требованиям, то есть стала игровой и красивой. Его технические характеристики я перечислять не буду, не имеет смысла, просто скажу, что они достаточно интересны...

Немного о сюжете. Как обычно, особой оригинальностью он не блещет, но все равно. Итак, в 2034 году ученые выясняют, что Земле грозит столкновение с огромным метеоритом или кометой, а поскольку Брюс Уиллис в этот момент занят чем-то другим, все понимают, что шансы на спасение малы... В общем, паника и мрачное ожидание смерти. Но, о чудо, эта комета не взрывается на Землю, правда, радоваться, как оказывается, рано, ведь на Землю занесены споры какой-то чужеродной и очень агрессивной жизни. Эти споры внедряются в людей и начинают их контролировать их. Короче говоря, несмотря на то, что все обошлось без катастроф, разумной жизни на планете может прийти конец, но тут появляется вы — герой всех войн и стратегий, трижды спасший Вселенную, короче Главный Герой.

Взяв я демуку и приступил к нелегкой задаче — спасению миру... Что я могу сказать: первое впечатление — смутное. Второе — я стою в воде, а вокруг темень, хотя глаз выколи, но с каким-то знакомым зелен

новатым оттенкам, ага! Я, наверное, в местной канализации!

Впечатление после того, как пять минут бродил по туннелям: «Здесь были люди, я их найду...»

Впечатление через десять минут: «Таму кто меня найдет...»

В общем, обнаружил я таки выход, но радовался недолго, откуда-то из темноты меня расстреляли. Ладно, зашел второй раз, вновь быстро нашел выход... и снова умер, правда, успел перед этим увидеть какие-то тени на платформе...

Что я могу сказать... Это ведь даже не дэма, а ток, hardware compatibility —



то есть проба движка, поэтому судить по нему о самой игре, мягко говоря, затруднительно. Признаю, монстры достаточно умны и убивают тебя весьма быстро. Физика у игры неплохая, а вот графика... Впечатления на меня она не произвела — ядовито-зеленые цвета в стиле Unreal'a, хотя, может, и в этом что-то есть. Оружие — непонятное какое-то. Представьте, у вас будет только одна пушка, правда, вы сможете ее модифицировать, этоткий Трансформер-gun, ну не производит это впечатление,



хоть умири. Нет показателей здоровья — это ужас, откуда мне знать, сколько жизней у меня осталось? Опять-таки сейвов нет, что делает прохождение демки крайне трудным, просто задохывается в 20 раз респавниться в канализации... Но это дело такое, пережить можно...

Хотя, при всех «но и ню», мне кажется,

игра может, в результате, оказаться очень и очень. Конечно, это — не Unreal-killer, но разработчикам таки удалось схватить нечто, из-за чего после очередной смерти, сцелив зубы, вновь направившись разбираться с монстрами... Тем более, надеюсь, в релизе сейв будет, а значит, распрощаться и с самыми страшными врагами!

Еще одна интересная подробность Venom: это не просто шутер от первого лица, это шутер с элементами стратегии. Что это значит? А то, что вам придется не только управлять своим персонажем, но еще и напарником (что-то вроде дружественного бота!) По уверениям создателей, AI у напарников будет очень продвинутым, управление ими осуществляется с помощью нескольких простых команд. Кроме того, готовясь к новой миссии, вы должны будете прикупать напарнику оружие и броню, этоткий «кооператив» на одной машине... Что ж, идея весьма оригинальная — с моей точки зрения. Во всяком случае, ни чего похожего я не припомню...

Кстати, по словам разработчиков, игра рассчитана именно на прохождение в режиме «кооператива», хотя deathmatch и будет, но особого внимания ему уделять не станут... Но по-моему, очень даже зря, даже при посредственном уровне качественный deathmatch может сделать игру очень популярной, тогда как «кооператив» требует от создателя сделать очень хороший и интересный сингл-плеер. Что ж, поглядим, но если у них это получится я буду очень рад...

В общем-то, даже при явном недоробках демки игра может получиться интересной: есть в ее движке потенциал, есть возможность создания качественной графики. Особенно меня заинтересовало то, что у противников будет улучшенный AI, с одной стороны, они будут умнее — то есть смогут нападать скопом, прыгать, устраивать засады и многое другое, а с другой — будут обладать виртуальным зрением и слухом, то есть от них можно будет спрятаться, прокрасться у них за спиной и т. д. Разработчики уверяют, что противники будут отличаться от Каковских и Урыльковских ботов — то есть они не будут стрелять, не поворачиваться, и вытворять другие фокусы, а значит, играть станет интереснее. Во всяком случае я на это надеюсь...

Напоследок: если у вас есть возможность, скачайте игру и испытайте себя, если нет — ждите релиза. Нам обещают, что игра будет полностью готова к концу лета этого года, а там все зависит от того, как быстро будет найден подходящий издатель...

Будем ждать! Только, пусть, Бога ради, уровни посветлее сделают!!!

Сегодня самый заслуженный кузнец Игрограда мистер Смит устроил выставку инструментов, конечно, не всех, ведь их слишком много, но некоторые самые важные, нам удастся посмотреть. Все они объединены единой темой — 3D. Поэтому устраивайтесь поудобнее и слушайте.

ПРАВО НА 3D

Олег КАСИЧ

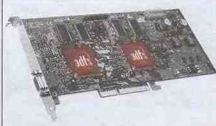
Даже в те времена, когда манкубусы и пиллы валялись отрядами от руки, держащей BFG, а кибердемон издалов предсмертные душераздирающие крики, человек уповал на что-то более реальное. И «писатели» игршек оправдали возложенные на них надежды. Появился Quake, игра, которая произвела среди геймеров настоящий фурор. Это был действительно прорыв: 3D-монстры, продуманные уровни, сбалансированность оружия, увеличение степеней свободы движения и многое другое. Затем ребята из *id Software* выпустили вторую версию игры — Quake 2, а позже — Quake 3. Каждая из них привносила что-то еще более реальное и затягивающее.

Но «не Квакой единой...». Такого же мнения были и программисты из Epic's, выпускающая Unreal, имеющий абсолютно другой движок и новые идеи. А вскоре последовал и выход *Unreal Tournament*. Не только id'шники и Epic'овцы думали о 3D зовтрати-

него дня. Многие другие коллективы разрабатывали свою концепцию бития (от слова «бить») ☺. Некоторые использовали отлаженные движки Quake и Unreal, другие предпочитали идти самостоятельно. В результате, в настоящее время мы имеем богатый выбор игр, разных по стилю, но объединенных одной темой, а именно 3D.

В эпоху всеобщей заDOOMчивости народа основная работа по оживлению бедных текстур возлагалась на центральный процессор. По мере того, как в играх преобладало реализмичность, улучшалось качество текстур, противник надеялся большим интеллектом, — нагрузка на процессор непомерно возрастала. Пришло время, когда ему потребовался помощник. Им стал *3D-акселератор*.

В настоящее время на нашем рынке можно встретить множество различных видеоакселераторов. Попробуем разобраться, на какие продукты следует обратить особенное внимание любителям поиграть.



мает много места в корпусе ☺, завышенная цена. Встречаются карты на основе **Voodoo Bunshee** — попытка производителя совместить 3D и 2D. Не поддерживается мультитекстурирование, что плохо сказывается на использующих данную технологию игрушках.

Далее 3dfx выпустила **Voodoo3**. И соответственно, появились карты на ее основе: Voodoo3 500 (Velocity 100), 2000, 3000, 3500 — все они (кроме Vel100) имеют 16 Мб ОЗУ и отличаются друг от друга различными частотами чипа и памяти, а также увеличением RAMDAC, последний

[illegible]

Тел./факс: (044) **451-02-42** 
E-mail: sales@coryphae.kiev.ua / www.coryphae.kiev.ua

3dix'овый фирменный API — **Glide**, и лишь со временем игру приспособили к другим. Высокая игровальность и плавность перемещения оставляют приятные впечатления. А вот любителям 32 бит и больших текстур нужно присмотреться к чему-то другому.

Продолжит наш обзор продукция не беззвестной фирмы **S3**. Народный **Virge 3D** я причисляю к акселераторам не рискуя, потому как 3D там по большей части только в названии, а начну, пожалуй, с **S3 Savage 3D**. С сегодняшними играми ему уже справиться довольно сложно, а проблемы с драйверами в свое время его очень подвели. На этом чипе Q3 исправно показывает 25-30 fps в 800х600, но, к сожалению, мне так и не удалось избавиться от назойливых дырок между текстурами. Unreal Tournament работает с фирменным API — **metal** и при этом заворачивает. Полученных 30 fps в 800х600х32 бита вполне хватает для одиночной резки с ботами, но для маневров по сети вам понадобится что-то пошустрее.

S3 Savage4 — более продвинутый чип, имеет неплохие драйверы, хорошее качество в 3D. В Quake3 никаких багов не наблюдается, при этом fps в среднем составляет 40-45 в разрешении 800х600, а Unreal «бегает» быстрее, чем на простом Savage 3D, — можно получить до 50 fps в 800х600х32 бита, что для карточки за такую цену (\$45-55) очень даже неплохо. Любителям Unreal советую взглянуть на игру в *metae*, возможно, это станет для вас решающим фактом при выборе видеокарты.

Savage 2000 — новое поколение чипов. Имеет аппаратный T&L и кучу разных вкусоустей, при качественной реализации которых можно было добиться значитель-



ных успехов. А S3 в «лучших» своих традициях прежде выпускает на рынок чип, а только потом начинает думать о драйверах, так вот, у Savage 2000 они явно сырые. А учитывая то, что S3 ушла с рынка видеоадаптеров, боюсь, они таковыми и останутся.

Следующим китом, плавающим в океане видеотехнологий и попавшим в сеть нашего обзора, будет **Nvidia**. (Подробнее

о некоторых продуктах этой компании читайте в «Моем Компьютере» №№23, 25, 2000, в статье Владимира СМОТЫ «Riva's», которые мы выбираем). Продукция фирмы заслуженно занимает лидирующие позиции в различных секторах рынка. Начнем с ветеранов — а именно с **Riva 128**. Ну что здесь можно сказать: и медленный, и слабенький, как по сегодняшним меркам, качество в 3D, и явно завышенная цена. Все это гарантирует продукту долгое пребывание на прилавках магазинов. Вскоре появился чип **Riva TNT**, в свое время он безоговорочно лидировал. У него было все: отточенные драйверы и неплохое качество в 3D. При достаточно мощном процессоре сохраняется приемлемая игровальность в 16 битном цвете в разрешении до 1024х768. При переходе в полноцветный режим (32 бита) нормальная скорость только в 640х480. Следующим этапом линейки стал чип **Riva TNT2**, больше «тонкая» технология открывала большие возможности для разгона. TNT2 имеет несколько разновидностей. Во-первых, «просто» **TNT2** — в 2D дает более четкую картинку, чем обычная TNT, при этом обеспечивается хорошее качество в 3D. Радует высокая производительность, даже в разрешении 1024х768. При переходе на 32 битный цвет потеря производительности незначительная. Карты зачастую поддаются хорошему разгону, но чтобы получить прирост производительности, необходим достаточно мощный процессор. **TNT2 Ultra** имеет большие значения частот памяти и чипа, поэтому угадать за ними сможет как минимум **PIII — 600 Mhz**. Еще одно из **TNT2 M64** — «облегченная» версия обычной TNT2. Шина памяти урезана до 64 бита. В результате имеем значительное падение скорости после разрешения 800х600 при 16 битах, а при 32 битах приемлемый уровень fps'ов только в 640х480. И наконец, **TNT2 Vanta** — то же, что и M64, но еще и с пониженными значениями частот памяти и чипа. Нередко разгоняется до приемлемого уровня, но ощутимого прироста производительности это не дает.

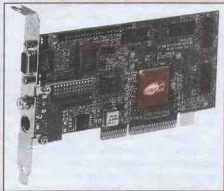
Недавно Nvidia выпустила чип **GeForce 256**. Видеокарты на его основе обладают наивысшим быстродействием, прекрасным качеством 3D и оставляют конкурентов далеко позади. Реализовано много функций, еще практически не используемых в игрушках. Но кто сказал, что иметь задел на будущее — это плохо? Все зависит от того, готовы ли Вы выложить те деньги, которые за них требуют (\$200-250)? В общем, приобретая такую видеокарту, можно быть уверенным, что выходящие в недалеком будущем игры вместо «эпиртомозжания», будут радовать глаз высокими fps'ами.

И уж совсем свеженький — чип **GeForce 2 GTS**. Имеет большие рабочие частоты памяти и чипа, ну и, естественно, прекрасную производительность. Цены еще более улетные (\$300-350), а так как игры с поддержкой T&L пока не имеют ши-

рокого распространения, такие цифры удивляют (подробнее см. в «МК» №№30-31, 2000, «На всякого дикера довольно сил»).

Так уж исторически сложилось, что видеокарты на основе чипов от **ATI Technologies** не находят благосклонного внимания у геймеров (такой уж перборчивый народ ☹). Во многом это связано с тем, что в **ATI Rage 128 GL** чип содержал ошибки обработки билинейной фильтрации, не отличался особым быстродействием, поэтому не обратил на себя внимание (вполне закономерно). А вот **Rage 128 GL Pro**, бесспорно, заслуживает уважения. Чип был основательно переработан: исправлены ошибки, увеличена скорость, качество двухмерной и 3D-графики стало лучше, карты подешевели.

Продукция фирмы **Matrox** представлена на сегодняшнем рынке картами на основе **G400**, имеющими традиционно высокое качество в 2D. Обновленные драй-



веры обеспечивают результаты на уровне TNT2 и в 32 битном цвете частично обходят ее. При этом качество рендеринга отменное. Имея меньшую гибкость в настройках для геймерских потребностей и обладая немалой ценой, они в основном используются профессионалами в области графики и дизайна.

Ну вот и все, наш рассказ подошел к концу. Напоследок одно предостережение: не покупайте «поплате» видеокарты, лучше остановиться на экземпляре от более известного производителя. Потому как, покупая безымянную вещь, вы рискуете получить подделку.

Пожалуйста, Вы читали статью, красные перехватили инициативу и зажимают в кольцо представителей вашего клана. А до такого допустить никак нельзя. Банзай!!! Удачи и высоких фразов в боях!

Компьютеры

от .BCS
Хорошие цены на стр. 48
(Привилегия)
224-22-76, 235-43-48

В подвале этого здания стоит машина, способная перенести вас в альтернативные пространство. Вы сможете побывать в мрачном апокалиптическом будущем, которое, как мы надеемся, все-таки окажется не таким страшным.

DEUS EX

Вступление

В будущем нас не ждет ничего хорошего, это я уже понял давно. Если не война, то эпидемия; если не эпидемия, то инoplanетяне, если не инoplanетяне, то какая-то комета или, на худой конец, самая злая и ужасная экологическая катастрофа. Я уже престал читать газеты, только программу телепередач, да и ту, в основном, чтобы не включить случайно телевизор во время каких-нибудь новостей — поскольку я уже понял, что новости могут быть только неприятными. Единственное, что меня в какой-то мере успокаивает, так это то, что, судя по всему, до большинства из описанных катастроф я все-таки не доживу.

К чему это я зовелся — спросите вы? Да все к тому же **Deus Ex**, который стремится порадовать нас новой радужной картиной недалекого будущего нашей планеты.

Итак, сюжет игры. Назвать его оригинальным я не могу, но, впрочем, решать вам. К 2052 году наша любимая планета превращается в не самое пригодное для жизни место — экологические катастрофы и эпидемии; всевозможные террористические организации практически захватили власть над миром. Экономическая ситуация не обещает ничего хорошего, по сравнению с ней, нынешнее экономическое положение Украины — рай...

В общем, катастрофа — она катастрофа и есть. Вселенный правит хаос — но, естественно, не все еще потеряно: кроме плохих парней, существуют и хорошие — те самые, что обычно успевают спасти мир в самый последний момент — вы, Джейсон Дейтон, агент крупной антитеррористической организации **UNATCO**, как раз из их числа. Вроде все просто и стандартно — иди и стреляй всех, кого только встретишь — знаешь, плаваю...

Но это только на первый взгляд, уже на второй — все оказывается гораздо сложнее, а на третий... Но об этом чуть позже.

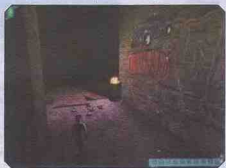
Первый взгляд

Признаюсь, начинал играть я с некоторой опаской, все-таки **Ion Storm**, с моей точки зрения, Daikatana'ой зарекомендовал себя не с лучшим образом. Впрочем, прощаю ради отметки, что к **Deus Ex** Ромеро не имел никакого отношения, его готовил Уоррен Спектор, до этого участвовавший в со-

ТОМ(ДОС)КЕРТИС

здании таких хитов, как *System Shock*, *Ultima Underworld* и многих других... Это вроде бы успокаивало, но ведь и Ромеро до ухода из ID создавал шедевры...

В общем, проинсталлировал я игрушку и сел смотреть мультик... Да, ну что тут можно сказать, мои худшие подозрения вполне



подтвердились: мультик — брат-близнец ролика из Катаны, тоже какие-то мужики ведут нелепые и невразумительные диалоги, демонстрируются отрывочные кадры, видимо, хроника, прямо-таки программа «Ситуация»... Графика, конечно, получше, но в остальном, отстой полный...

Ну ладно, не мультки в этом деле главное, решил я, и пару раз глубоко вздохнул, начал играть... Точнее, прежде прошел тренировочную миссию, чтобы разобраться в получше со своим вооружением и прочими хитростями... Хитростей оказалось достаточно...

Во-первых, никакого оружия мне не дали, а вручили какую-то штуковину, похожую на стекло, зачем она — не понятно, но вазы разбивать ею можно... Но ведь не в этом ее предназначение! Что за штуку мне



втюхали, я понял, когда подошел к двери и обнаружил, что она закрыта. Ага! Значит,

у меня в руках оказался вовсе и не стекло-рез, а отмычка! Великолепненько... Потратив некоторое время, я научился вскрывать различные типы замков, плавать в кислотной воде, лечиться с помощью медицинско-го робота, но оружия так и не обнаружил... Это начинало раздражать...

Но и на нашей улице будет праздник, неколлективно верил я... И наконец добрался до тира, где мне дали чуток пострелять из пистолета... Но на выходе какой-то мужик забрал у меня пистолеты и, обиженный до глубины души, я поплелся дальше. Снова тир — на этот раз винтовки... Отлично! Предмонстрировав снайперскую стрельбу по мишеням, я твердо решил оружие при выходе не сдавать. Как? Очень просто — при-стрелив зайчишного мужика. Но чтобы воплотить замысел в жизнь, мне пришлось сделать шаг в коридор... И оружие исчезло! Ладно... Двигаемся дальше — снова зал, а за решеткой какие-то гранаты... Нормально, покидали, повзвывали... Оказалось, это далеко не простые гранаты, их к тому же можно целить на стену и, когда кто-то про-ходит мимо, они взрываются... Прием по дру-гим играм знакомый...

Потом я учился эти гранаты разминиро-вывать...

А вот в следующем зале я застрял на до-го — ходят по комнате два мужика и при на-гом появлении бегут к сигнальной кнопке, на-жимают ее, ясное дело, начинают выть сире-на, дверь, через которую ты хотел выйти, ес-тественно, закрывается... Убить мужиков не вышло, и вот меня осенило — тут все, как в Thief'e, моя задача, судя по всему, прокрасть-ся так, чтобы охранники не успели поднять тревогу... Понятно. Как ни странно, с за-данием пришлось немного повозиться, но ур-овень я все-таки прошел и пришел к выводу, что, скорее всего, передо мной не обычный шутер, а нечто другое. Вы играли в *System Shock*? Вам понравилось? Мне — да, а судя по тому, что мне удалось увидеть на трени-ровочных уровнях, **Deus Ex** — это нечто иное, как клон этого популярного и весьма нестан-дартного творения... Как показало время, я ошибся... но только наполовину.

Взгляд второй

Предупреждаю сразу, чтобы нормально играть в **Deus Ex** — не обойтись без знания английского, в противном случае, и шага не ступите. А все дело в том, что, в отличие от

обычного шутера, тут вам придется не только узнавать о своих миссиях и выполнять их, но и по ходу действия общаться с различными людьми, дабы получить от них полезную информацию или предметы...

Итак, как я уже писал, вы — суперагент мощной антитеррористической организации. Сразу после прохождения тренировочной миссии вам предоставляется уникальная возможность — улучшить некоторые свои умения. Здесь нет привычных нам по большинству RPG'шек силы, ловкости и прочего — нет, вы наращиваете не физическую кондицию, с ней у вас и так все в порядке, а именно определенные навыки. Причем то, какие из них более активно тренируются, предопределяет стиль игры... Например, вы можете создать имбицию с одной извилиной, но с мастерским владением любым видом оружия, начиная от ножа и заканчивая компьютерным терминалом. Но в этом случа-



чие вам ни за что не скрыть кодовый замок и не отключить сигнализацию, ну и не надо... Дверь и взорвать можно... Правда, шумно и всех охранников, которые прибегут, вам не уувальт — будь вы хоть трижды Терминатор — просто патронов на всех не хватит. С другой стороны, можно воспитать компьютерного гения, способного вскрывать любые коды и отключать любые сигнальные системы, но если, паце чаяния, вам таки придется конфликтовать с противником, пистолет в руке будет дрожать так, что попасть в кого-то вы сможете, только стреляя в упор, да и то не всегда... Немного напоминает Fallout, не так ли?

Так что, для начала определитесь, какой стиль игры вы выбираете — проходите Deus Ex как классический шутер (нем он, в сущности, не является), полагаясь на свою силу и огневую мощь; или потихонько вкрадываться все возможности персонажа, хотя бы до среднего уровня, а некоторые, такие, как владение бесшумным оружием, компьютером и т. д., довести до совершенства.

Кстати, неслучайно у меня возникла мысль сравнить нашего героя с Терминатором — на самом деле вы не просто человек, точнее, не совсем человек, вы — ки-борг, в ваше тело встроено множество всеческих имплантатов, которые облегчат нелегкую жизнь. Выполняя миссии, вы постепенно обводите новыми имплантатами и, соответственно, у вас появляются новые полезные возможности — вы начинаете быстрее бегать, выше прыгать, лучше плавать, причем даже в ядовитой воде; обводите инфракрасным зрением и мно-

гое другое. Весьма полезное свойство и достаточно оригинальное.

Еще одно из нововведений игрушки — экран здоровья. На нем изображены вы, так сказать, в разрезе, и когда какая-нибудь из частей тела окрашивается в красный цвет, значит, пора ее лечить — заметьте, теперь мало просто применить аптечку, лечить себя нужно по частям, и иногда после серьезной перестрелки вы оказываетесь перед выбором, с чего же начинать, с поврежденной головы, руки или ноги...

На практике это выглядит еще интересней — предположим, вы, решив уподобиться Анне Карениной, бросились под поезд... В обычном шутере вас просто разовьет, но у нас ведь не совсем обычного игра — здесь вам просто аккуратно отрезает ноги, после чего вы спокойно можете продолжить выполнение миссии... Правда, ползком. Учитывайте и то, что серьезные повреждения, вроде отрезанных ног, вылечить с помощью аптечки вам вообще не удастся, придется прибегнуть к услугам медицинского робота, а его можно найти только у себя на базе...

В общем, вы уже поняли, что столкнуться чем-то нестандартным и интересным: прекрасный геймплей, взаимодействие с различными персонажами, интересные и разнообразные задания, интерактивность окружающей среды — все это выделяет Deus Ex из списка других игр...

Первое наше предположение, будто эта игрушка является кланом System Shock, на самом деле, не совсем верно, оно близко к истине так же, как тезис о том, что Unreal — клон Quake. Да, это игры одного жанра, да, они во многом похожи, поскольку подчинены законам этого жанра, но не более. Deus — это скорее смесь шутера, RPG и имитатора вора, причем смесь весьма взрывоопасная.

В этот раз разработчики не только прекрасно продумали миссии: например, в первом действии вы лишь отдаленно сможете более-менее понять, что же творится вокруг, и только во второй части вам будет под силу изменить ситуацию. Но они к тому же создали действительно интерактивное окружение, на которое можно влиять. Более того, поговорю о том, что из любого положения есть как минимум два выхода, применительно к этой игре верно — любую по-



ставленную перед вами задачу вы можете решить несколькими способами, в зависимости от уровня вашей извращенности... Так, чтобы оказаться в здании, захваченном

террористами, вовсе не обязательно врываться туда через главный ход, стреляя во все стороны, можно войти и через черный... А (если подумать) можно, из ящиков соорудить пирамиду и забраться в открытое окно или пробраться через вентиляцию...



Учитывайте и то, что против вас играют отнюдь не тупые противники, нет, вам придется столкнуться с хитрыми врагами: они устраивают засады, реагируют на любой шум; когда видят, что в перестрелке вы побеждаете — пытаются ударить или привести подкрепление, так что — есть о чем подумать...

Ложка дегтя

По-видимому, не под силу человеку сделать нечто такое, в чем не было бы недостатков. И к разработчикам нашей игрушки есть претензии. Честно говоря, я не понимаю, почему они использовали для своего детища движок Unreal. Ну ладно, в сущности, это — их дело, но зачем, скажите на милость, так ужасно завышать системные требования! Такое впечатление, что умельцы из IS «модернизировали» ядро, причем далеко не в лучшую сторону... При всем том, игра не блещет графикой, да, прорисовано неплохо, но как-то вяло. Уровни практически ничем не оживляются, интерьер в комнатах убогий, графика, пожалуй, на уровне Half-life, ну, немного лучше... Почему все так? Не знаю, может, времени им не хватило, может, толкового дизайнера не было — но в результате мы получили игру с очень высокими системными требованиями и абсолютно не соответствующим им качеством изображения. Обидно...

Вывод

А вывод напрашивается простой. Играть в Deus Ex — не просто надо, но и даже необходимо. Если вы поклонник различных симуляторов спецназа, то эта игра для вас: здесь и мозгами пошевельнуть надо, и пострелять можно. Ее создатели не только воспользовались наработками System Shock, Thief, SpecOps, но и ввели кое-какие новшества. Не рассчитывайте одолеть все «с налету» — не выйдет, приготовьтесь провести за Deus'ом много времени, но вы потом об этом не пожалевте.

Кстати, вы знаете, как переводится название игры? Я вот не знал, пришлось заглянуть в словарь, и выяснилось, что пред нами начало известного латинского изречения «Deus Ex machine», которое переводится как «Бог из машины»...

Что ж, проверьте себя в роли Демиурга...

Этот день мы приближали, как могли. Это — день победы, победы над повелителями вселенского хаоса и анархии. Только побывав на экскурсии в новом здании, построенном Blizzard'ом, вы узнаете историю воцарения и краха трех братьев-демонов Дьябло, Баала и Мефисто.

Немного истории

Еще тогда, когда я только начал играть в компьютерные игры, я постоянно задавал себе один и тот же вопрос: почему одни новинки становятся хитами и годами не исчезают с экранов мониторов, другие же популярны только среди фанатов того или иного жанра, третьи вообще проходят незамеченными? Неискушенный в геймерском деле человек может до бесконечности сравнивать игры одного и того же жанра и так и не найти отличий. Вспомните, к примеру, ситуация в нынешних стратегиях в реальном времени... Отличить множество клонов C&C и Warcraft смогут только люди, отдающие играм если не все, то большую часть своего времени. Иногда складывается впечатление, что компании-производители попросту списывают «новые» игры друг у друга.

Но среди всего этого однообразие непоколебимыми скалами высится те, что почти всегда создают шедевры. Я наверно, не ошибусь, если скажу, что выше всех среди этих фирм возвышается пик с гордым названием Blizzard. Практически все их произведения стали эталоном, образцом, визитной карточкой того или иного жанра. Допустим, ретаймовые стратегии: ничего лучше StarCraft в этой сфере не придумано, да и вряд ли будет изобретено когда-нибудь. Нечему тут и удивляться, каждую игру этой фирмы все профессиональные геймеры ждут с большим нетерпением. Благо, Blizzard, в отличие от многих других компаний, не делают из своих проектов тайн и достаточно подробно информируют поклонников о ситуации в производстве той или иной игрушки. Вот если бы они еще и заканчивали их тогда, когда планировали изначально... Ладно, простим им мучительные для нас задержки. Ну и Diablo с ними. Так вот, о второй части этого, не побоюсь сказать, сериала я и буду сегодня рассказывать.

Появившаяся в 1996 году, **Diablo I** стало событием года. Представляя собой то ли упрощенную RPG, то ли аркаду, игра очаровывала с первого взгляда, с первого просмотра на экранах мониторов. По сравнению с другими существ-

ующими на то время RPG, безусловно, три героя и невозможность их создавать вначале казались весьма рискованным шагом, но время доказало, что подобное построение себя полностью оправдало. Вроде бы, что может быть проще: бей всех, кто попался под руку и оказался слабее тебя, иногда выполняя весьма несложные



Ефим БЕРКОВИЧ

квесты — и все. Но оказалось, что за счет таких нехитрых приемов достигается потрясающий эффект, например, один мой знакомый, чтобы как-то выплеснуть накопившуюся злость по поводу купленной машины, уселся именно за Diablo.

Неудивительно, что такая популярность творения должна была навести разработчиков на мысль создать **add-on**. Достаточно известная в игровом мире фирма **Sierra-on-Line**, принадлежавшая в тот момент тем же хозяевам, что и **Blizzard**, на основе оригинальной игры склепала достаточно вольное продолжение, получившее название **Hell Fire**. В принципе, оно отличалось от первоисточника только наличием двух новых подземелий по четыре этажа в каждом и одним новым героем. По всей видимости, этих самых новых героев изначально должно было быть побольше, ибо после несложных манипуляций запросто можно было запустить еще двух персонажей, но по какой-то причине они в релизную версию не вошли. Также в этом сыроватом продолжении был отключен мультиплеер, состоявшийся в оригинальном продукте неотъемлемой и весьма привлекательной частью игры. Впрочем, после нехитрой возни с исполняемым файлом все возвращалось на круги своя. К счастью, **Blizzard** отстоял Battle.net и запретил туда доступ. Вот если бы он еще смог справиться с мно-

жеством читеров, сделавших практически невозможным онлайн-овую игру через интернет-сервер, — тогда идеал был бы достигнут. Но как известно, искусство алмаза не пределов. Особенно для тех, кто, вместо честного расканивания героя, предпочитал попросту подловить свои сейвы.

Но все горести мгновенно забылись, когда на прилавках появились коробочки с таким знакомым словом **Diablo**, но уже с цифрой II. Все облегченно воскликнули: «Наконец-то», ведь этого события любителям пришлось ждать больше года: первая дата релиза была назначена на апрель месяц 1999 года. Но история с StarCraft'ом повторилась, **Blizzard** постепенно переносила дату выхода и держала весь игровой народ в состоянии напряженного ожидания. Трудно сказать, то ли это был достаточно удачный маркетинговый ход, то ли действительно создатели игры отточивали свой продукт до совершенства. Впрочем, тайна сия велика, и кому под силу разобраться в запутанной душе разработчиков?

Естественно, все, что прошел до конца первую часть, помнит ее финал. Итак, все завершается таким пассажем: убив младшего из братьев-демонов Дьябло, вселившегося в тело сына короля Леорика, главный герой или героиня вставали себе в лоб выпавший из трупа драгоценный камень. Я до сих пор не пойму, что при этом происходило с их телом и душой, но зачем они это делали, объяснить могу — чтобы перевоплотиться в демонов. Подобная развязка требовала продолжения, ведь еще два брата-демона оставались на свободе и продолжали вершить свои черные дела.

Несмотря на то, что принято считать, будто новое — это хорошо забытое старое, во второй игре мы не увидели старых героев. Поэтому те, кто носился с мыслью перенести полностью расканиваемого персонажа из первой части, может успокоиться. Классы персонажей изменились кардинально: на место Воина, Бродяги и Колдуна пришли Волшебница, Некромант, Амазонка, Паладин и Варвар. Таким образом, вместо одного простого боевого персонажа, одного стреляющего из лука и одного атакующего магией мы получили двух магических героев, двух знатоков разнообразного холо-



ного оружия и смешанный класс.

Герой должен быть один. Как и другие RPG: Diablo II начинается именно с выбора героя. Доби не прогадать в этом важном деле, рекомендую читателям прежде внимательно ознакомиться с мануалом, какой-то вам и представится. В отличие от первой части, специальные способности героев, за исключением обычного удара и умения бросать разнообразные предметы, неповторимы. Если любой из персонажей может пользоваться двумя видами свитков: это городской портал и свиток идентификации предметов. Все остальные умения, заклинания и ауры уникальны. Кисти, по моим наблюдениям, в кругу геймеров уже сложились определенные представления по поводу героев, и надо отметить, весьма противоречивые. Поэтому когда я буду описывать достоинства и недостатки того или иного персонажа, просьба не путать окружающих вас мирных граждан возгласами, мол, все не так...

Итак, пропустим, как и положено, женщин вперед... Начнем с **волшебницы (Sorceress)**. Ее воспитали предводительницы одного магического ордена, которые считали, что не дело нашедших мудрость вмешиваться в борьбу людей с потусторонними силами. Но наша героиня, будучи особой своенравной, к тому же любящей во всем порядок, к чести для себя возмущалась против большинства и ввязалась в войну. В начале игры героиня еще неопытна, ее только начали посвящать в тайны мистерий, поэтому на первых порах ей доступно только простейшее заклинание из школы огня. Однако по мере того, как у нее растет опыт, она сможет совершенствоваться еще и в *школах холода и молний*. Причем во всех трех можно найти не только наступательные умения, но и защитные, позволяющие, к примеру, быстрее накапливать ману или превращать обычное оружие в магическое. Начальные характеристики волшебницы достаточно стандартны: 20 Strength (Сила), 25 Dexterity (Ловкость), 10 Vitality (Выносливость), 35 Energy (Энергия). И еще понятно, что героиня вряд ли занималась в детстве культуризмом, она берет другим. В начале игры расколоть волшебницу в одиночку весьма тяжело. Да и вообще, для одиночного боя она мало приспособлена. Однако в группе под прикрытием боевых персонажей волшебница превращается в незаменимую боевую единицу. Помните арктическую установку Нод из C&C? Так вот, наша героиня у меня неизменно ассоциируется именно с ней. Большой радиус стрельбы, замечательная убийная сила, но все на расстоянии. А стоит противнику подойти вплотную или, не дай бог, окружить, и все... RIP... Поэтому если вы не собираетесь играть в мультиплеер,

брат волшебницу я все-таки не советую, хотя, конечно, De gustibus non est disputandum, что значит «дело вкуса».

Вторая из наших героинь — **Амазонка (Amazon)**. Во многом это — полная противоположность предыдущей персоне. Воспитанием этой леди занимались кочевые племена, состоящие из дев-воительниц. С детства принимавшее участие в набегах на соседней, она, однако, была ленива и воинским искусством училась весьма плохо, и только когда все ее соплеменники были уничтожены, амазонка наконец-то взялась за ум. Ее начальные параметры прозрачно ее характеризуют: 20 Сила, 25 Ловкость, 20 Выносливость, 15 Энергия. На мой взгляд, это — самый неудачный из всех персонажей. Уж слишком эти показатели средние. По замыслу создателей игры, амазонка должна была стать специалисткой по всяким метательным и стреляющим видам оружия. К тому же она имеет достаточно нестандартные магические умения: с помощью своих активных и пассивных двойников она сбивает противника с толку и, тем самым, оказывается в



более выгодном положении. Однако человека таким образом не проведешь. Многие воины, начиная еще, наверное, с Конана Ворвара, помнят главный закон борьбы против мага: «Убей мага, и все его колдовство рассыплется в прах». Поэтому ежель в сингле амазонка еще может себя хоть как-то проявить и за себя постоять, то в мультиплеере она практически бесполезна. Конечно, можно возразить, что мол, если сзоди есть поддержка лучницы, то это все же чего-то стоит! Но легко приходит по уму и контраргумент: по сравнению с первой частью игры, луки и арбалеты во второй стали хуже, и для дальнего боя больше подойдет маг, а не лук — пусть даже самый что ни на есть замечательный. Уж слишком медленно, с учетом наносимых повреждений, он стреляет. Но о различных типах оружия речь впереди, а пока скажем так, на амазонку полагаться не рекомендуется.

Теперь о мужчинах. Если среди прекрасной половины человечества магией владеет волшебница, то среди мужчин дока в этой сфере — **Некромант (Necro-**

manter). Достаточно сложно понять, почему этот, обладающий Знанием, человек решил выступить против сил Зла. Может, он перепрыгнул на мониторы наших компьютеров прямо из книг Никто Перумова? Но как бы там ни было, привычный для многих RPG представитель Зла и Хаоса — некромант — на этот раз сражается против своих естественных союзников. Мельком просматривая его характеристики (15 Сила, 25 Ловкость, 15 Выносливость, 25 Энергия), понимаешь, что, в отличие от волшебницы, в детстве наш герой все-таки иногда заходил в спортзал и хотя не достиг в спорте особых успехов, но и последним в классе не был. Конечно, запас маны у него поменьше, но ему и не нужно выстреливать заклинания, как из пулемета. Некроманту достаточно поднять с помощью заклинаний школы вызова несколько скелетов или, к примеру, голема и все — той сзоди и сморти, как магические помощники расправляются с твоими врагами.

Конечно, иногда бывает весьма выгодно отравить противника или так окружить его непробиваемой стеной. Но практически все его умения, как бы это выразить правильно, достаточно продолжительные по времени, поэтому большой запас маны, конечно, ему не помешает. Но и ее недостаток, в отличие от волшебницы, не является критичным. Некроманта можно посоветовать начинающим игрокам. После того, как приспособишься к его манере держаться все время позади поднятых его магической силой гвардейцев-защитников, прохождение сингла становится достаточно простой задачей.

Уточним, именно сингла, ведь в мультиплеере у некроманта есть несколько недостатков. При прохождении игры в кооперативе его помощники имеют неприятную способность «застрывать» в узких проходах и намертво перекрывать дорогу союзникам. В *deathmatch'e* они то устремляются бить окружающих монстров, то отвлекаются на еще какие-нибудь ведомые только программистом из Blizzard'a дела. Резюме: при варианте «Один на один» наш персонаж — не самый лучший выбор, и наоборот, в «Команде на команду» иногда он становится незаменим. В общем, повторюсь, как я уже отметил ранее: некромант — весьма удачный выбор для начинающего игрока.

Противоположность мужчинам — это **Варвар (Barbarian)**. Выросший вдали от цивилизации, он с детства привык спать на полу и есть руками. Он настолько совершенно владеет оружием, что, пожалуй, является единственным, кто способен носить мечи и топоры сразу в двух руках. В общем, варвар — яркая иллюстрация поговорок «Сила есть, ума не надо», подтверждение тому его на-



чальные характеристики: 30 Сила, 20 Ловкость, 25 Выносливость, 10 Энергия. Все его способности так или иначе связаны с войной, именно она — его профессия. Он может развивать свои умения по овладению тем или иным оружием, он совершенствует мастерство использования меча, топора или дубины до немислимых высот. Кроме того, у него быстрее всего растут очки здоровья (даже при равной с другим персонажем выносливостью). В общем, той-кой своего рода танк в мире колдовства. Да и бегает варвар и быстрее, и дальше всех. Вспомним и о других его умениях. К примеру, в начале игры весьма пригодится его способность находить спрятанные бутылочки с разнообразными снадобыми даже во вроде бы пустых трупах врагов. А то, что он способен боевым кличем разгонять врагов, окруживших его или друженственную группу, делает его незаменимым и при совместном прохождении игры. Как по мне, это — самый лучший герой и для сингла, и для мультиплеера. Как бы ни комплектовали группу представители любых кланов, без варвара им не обойтись. Поэтому для начала, если по идейным или каким-либо другим соображениям вам не очень нравится некромант, настоятельно рекомендую сделать ставку именно варвара. Да уж, таким младшим братом Конан был бы вполне доволен.

Последний из пяти персонажей — это **Паладин (Paladin)**. Вот уж кто умстен в нашей игре, так это он. С юных лет дан-

монастыре послушник. Благо, что он уже и был немного посвящен в жрецкую магию, и научен искусству владения оружием. Но как Вы понимаете, даже самые высшие демоны так объясняют сразу сбегать, как только святой паладин приблизится... И вот наш герой отправился на поиски приключений. Начальные характеристики паладина говорят сами за себя: 25 Сила, 20 Ловкость, 25 Выносливость, 15 Энергия. Уклон в магию весьма условен: атакующих приемов тут весьма и весьма немного, но вот защитных... Вот этого хватает. Ауры на любой, скажем так, вкус и цвет... Аура от огня, холода, электричества, аура, отражающая часть удара на противника, и тому подобное. Причем такими своего рода защитными полами он окружает не только себя, но и своих союзников.

Итак, при прохождении мультиплеера я бы закрепил за паладином второе по значимости после варвара место.

Но этот персонаж и в сингле неплох. Ко всему прочему, у него есть еще одно, на мой взгляд, весьма полезное качество. Любое оружие он способен использовать не только в обычном, но и в так называемом жертвенном режиме. В этом случае он наносит

по противнику поистине чудовищные удары, правда, и изнашивается гораздо быстрее, но это не такая уж и большая проблема. **Починка предметов** — дело не особо дорогое. Поэтому ежели играете за паладина, постарайтесь перво-наперво раскатать именно это умение — гарантирую, поможет. Возьмите на заметку и то, что он прямо во время боя может подлечивать себя. Кстати, данное умение, как и ауры, действует не только на него, но и на всю его группу. В некоторых вариантах прохождения люди многоопытные даже советуют оставлять паладина зади в качестве лекаря, но, по-моему, такой ход не совсем верный — ведь на все потребуются время. Так зачем же лишать себя еще одного бойца. Впрочем, выбор тактики игры всегда за вами.

Наравне, практически всем известно, что **умения** для персонажей сейчас во многом более важны, чем **примскилы**.

Так как на каждый уровень дается пакт очков для распределения по первичным характеристикам, и всего одно — на умения, добротный герой, естественно, должен иметь и правильно прокачанные умения. Оговорюсь сразу, единого мнения о том, как надо прокачивать того или иного героя, у геймеров не выработалось.

К примеру, **паладин**. Он обла-дает неким, доступным с самого первого уровня умением *Prayer*, восстанавливаю-

щим здоровье ему и его союзникам. Во-первых, можно сразу раскатать его по максимуму, а можно, подпоки очкум умений, а на 25 уровне усовершенствовать *Redemption*, работающее аналогично, но гораздо быстрее и качественнее. Вот и решай, что лучше? Или — Варвар. Необходимо определиться, каким оружием он будет пользоваться, и прокачивать именно его, забыв про все остальное (кстати, я советую развивать навык пользования мечом). В общем, просмотрев список возможных умений,

выясните для себя сразу, в какую сторону будете развивать героя, туда целенаправленно и устремляйтесь. Соплатится, лучше быть профи в одном деле, чем ди-



летантом по многим, то есть лучше развивать два-три самых нужных свойства, чем все в равной мере.

Все вышесказанное надо принять к сведению особенно тем, кто намерен играть в мультиплеер в составе группы или клана. Желательно вообще все вместе собираться, посоветоваться и решить, чем именно будет заниматься в разных вариантах тот или иной персонаж. Грубо говоря, решить, кто лечит, а кто калечит.

И еще несколько слов про умения. Их можно «посадить» на горячие клавиши от **F1** до **F8**, очень напоминает процесс настройки клавиатур в первой части. Во-первых, открывавший список умений, во-вторых, наводивший курсор мыши на нужное и, наконец, нажавший горячую клавишу. В *Diablo II* все немного модернизировано: теперь можно менять умения не только на правой клавише, но и на левой. Весьма удобный вариант: левую клавишу использовать для спецудоров, а правую — для защитных свойств или для какой-нибудь атакующей или защитной магии. А потом, в нужный момент все можно переключить с помощью хоткеев. И еще мой вам совет: посидите на горячей клавишу «Возврат в



ного героя готовили к борьбе со злом. Многие называли монастырь, где прошло его детство, домом фанатиков. До настоятелей и маститов ордена дошли слухи о том, что братья-демоны вновь хотят захватить власть над миром. Но эту информацию необходимо проверить, а у этих важных и занятых особ масса неотложных забот, например, долг, что не отдаст мэр соседнего города. Да к тому же, они не должны подвергать свою жизнь опасности. Итак, чтобы выяснить, как же в действительности обстоят дела в мире, туда был отправлен недавно появившийся в



города, во время боя это не раз спасет вам жизнь, ведь не всегда есть время летать в Inventory и кликать на книгу или свиток. Так что не ленитесь — благо, настройки клавиш в сейве сохраняются.

Кстати, раз уж речь зашла о **сейве**. На первых порах вам может показаться, будто отсутствие в меню сейва свидетельствует о недоработке разработчиков — ничего подобного. Игра постоянно авто-сейвится, как это было в мультитилейере первой части. Сейвиться же можно только при выходе, но никто не мешает вам перейти в другое окно и скопировать папку сейвов в другое место. И при этом вы ничего не теряете, ведь всегда можно все вернуть на свои места (переписать папку на прежнее место и вернуться к старой игре). Но учитывайте и то, что в этом случае то ли в целях экономии места, то ли еще по каким-то соображениям ни живые, ни убитые монстры не сохраняются. Поэтому, ежели уровень не пройден, придется снова сражаться с врагами. И еще, возьмите на заметку: выходить из игры рекомендуется только после активации постоянного портала (не путать с TownPortal), соединяющего город и место назначения, иначе в следующий раз, вместо того, чтобы прыгнуть туда, вам придется заново пробираться, убивая множество монстров.

Вещи, ежели они сопровождают нас на протяжении всей жизни, они бывают священными, и низменными, от них хочется извиться и их постоянно не хватает. Что сразу бросается в глаза, так это то, что вещей в нашей игре много, они сыплются из монстров и сундуков — и в большом количестве. Если вначале подобный факт радует, то потом начинает напрягать. Ну скажите мне откровенно, может, я чего-то не понимаю, зачем мне нужен в конце второго глобального уровня щит с защитой 5%? Да вообще, на кой Diablo он нам разлегся? Ну ладно, был бы он хотя бы магическим, так ведь нет — как пить дать, абсолютно обычный? В общем, что-то перемудрили. А так, все весьма и весьма пристойно.

В отличие от предыдущей части (вам уже надоели постоянные ссылки на первую часть, но, согласитесь, с чем еще сравнивать?), появилось еще три слота под предметы. Для двух рук, куда можно разместить либо одноручное оружие и щит, либо двуручное (а у варвара два одноручных); для туловища, на которое надевается та или иная броня; для головы, с различными головными уборами; слот под амулет и два под кольца — впрочем, все это уже нам знакомо по первой части. Что же новенького? Добавились слоты под обувь, пояс и перчатки. Кстати, интересно, а почему можно носить только пару колец? Или это так в Blizzard'e называют браслеты? Ну да

ладно, сколько слотов сделали, столько и будет. Все равно, как и в мультитилейере первой части, кольца и амулеты в магазинах не продаются. А хорошие и в подземельях, и на равнинах, кишащих монстрами, попадаются, ой, как редко.

Все предметы хорошо прорисованы, вы сразу сможете определить, что держит герой — меч, шестопер или, к примеру, кинжал. Меняется даже манера держать оружие. К примеру, даешь своему персонажу вместо меча кинжал, и он уже знает, что держать его нужно острием вниз — в общем, все, как в фильме ☺.

То же самое можно сказать и о других предметах: одеваешь вместо шлема маску, так ведь это настоящая маска. Резо-



ме все в ажуре, ежели вещь выглядит в инвентаре дубиной, то и у героя в руках окажется дубина, а не боевой молот.

Впрочем, нельзя же раздувать размеры статьи до бесконечности, поэтому с описанием предметов по-временам. Ниже я остановлюсь только на самых важных моментах. Начнем с обиходя для всех предметов особенностей. Тут можно выделить обычные (названия этой категории высвечиваются белым цветом), естественно, такие предметы имеют смысл только с самого начала; с разрезами (socket), выделяемые серым цветом; магические — синие; уникальные — желтые и из какого-то уникального набора зеленые. Итак, с разрезами бывают щиты, шлемы и оружие, число ячеек — от одно-

го до трех. В эти самые разрезы можно вставлять разнообразие драгоценных камней, а предмет, украшенный такими самоцветом, получает магические свойства. Но, помните, назад дороги нет, выковырять камень обратно из предмета нельзя, поэтому прежде чем что-то резать, семь раз отмерьте. Честно говоря, предметыми с такими свойствами я ни разу не пользовался, они все равно получаются не особенно хорошими.

По названию магического предмета вы сможете быстро определить, какими свойствами оно обладает. Одно название зашифровано в стоящем перед названием предмета префиксе, другое — в суффиксе. Сами предметы генерируются игрой: в зависимости от того, насколько далеко от города, где происходит паукуня, вы находите. Выборочный список префиксов и суффиксов я привожу ниже.

Prefixes

Azure — +5-7% Cold Resistance
Beryl — +6-9% Poison Resistance
Bronze — +10-19 Attack Rating
Brutal — Enhanced Damage
Crimson — +5-8% Fire Resistance
Deadly — Enhanced damage
Devious — +1 to Magic Damage
Fine — Enhanced Damage/+25-39% Attack Rating
Fortuitous — +10-14% better chance of getting magical item
Glimmering — +1 to Light Radius
Glowing — +2 Light radius
Iron — +21-39% to Attack Rating
Jagged — Enhanced Damage
Jade — +12-17% Poison resistance
Lizard's — +1-4 mana
Ocher — +5-9% Lightning Resistance
Serpents — +14-17 to Mana
Sharp — Enhanced Damage/+12-19 to Attack Rating
Silver — +60-75% Attack Rating
Snakes — +6-9 Mana
Steel — +41-59% to Attack Rating
Sturdy — Enhanced Defence
Triumphant — +1 point mana after each kill
Vicious — Enhanced damage
Vulpine — 10% damage taken goes to mana



Если Вы не согласны на меньшее

...чем полная свобода

уникальные цены...

ВЫДЕЛЕННЫЙ КАНАЛ

по проводам
оптоволоконный
радиоканал

в интернет...

InterLink

Internet service provider

asynс - от 50
synс - от 200

www.interlink.net.ua

241-9524 241-9525

ул. Политехническая 14

Suffices

Alacrity — Attack Rate Increase
 Apprentice — Fast Cast Rate
 Balance — Fast Hit Recovery
 Bat — Steals 5-7% mana per hit
 Bear — Knockback
 Blight — Adds 2-7 poison damage over 3 seconds

Blocking — +10% chance to block
 Craftsmanship — +1 to max damage
 Dexterity — +1-3 Dexterity
 Energy — +1-4 Mana
 Excellence — +3 to minimum damage
 Flame — +1-5 Elemental Fire damage
 Frost — +1-3 Elemental Cold damage
 Glimmering — +1 Light radius
 Gore — +8 to damage
 Greed — +40-55% more gold from monsters

Health — Damaged reduced by 1
 Jackal — +1-4 Life
 Leech — 4-6% life stolen per hit
 Light — +1 Light Radius
 Maiming — +3 maximum damage
 Measure — +2 to minimum damage
 Puncturing — reduces monster defense 10-20 per hit
 Quality — +2 to max damage
 Readiness — Slight Attack Rate increase
 Remedy — reduces poison duration 25%
 Shock — +1-8 Elemental Lightning damage

Stability — Fastest Hit Recovery
 Strength +1-3 Strength
 Thawing — Halves freeze duration
 Thorns — Attacker takes 1-3 damage
 Vileness — Prevents Monster Heal
 Warding — Magic damage reduced by 1
 Worth — +1 to minimum damage

Когда я впервые увидел этот список, сразу же понял, что теперь на одних предметах сильно героя не прокачаешь. Кстати, не забудьте, что некоторые из них, кроме перечисленных выше магических свойств, могут к тому же улучшать способности персонажей. Естественно, их надо давать только герою соответствующего класса.

Уникальные предметы, выделенные желтым цветом, имеют до шести магических свойств, однако постоянны и не генерируются случайным образом. Их неполный (исчерпывающего пока вроде ни у кого нет) список приводим ниже:

Fellcol(Spiked Club)
 1-6 Damage
 120 Durability
 150% Damage to Undead
 *+20% Lightning Resist
 *+20% Fire Resist
 *+6-8 Fire Damage
 *Knockback

Gull(Dagger)

2-19 Damage
 80 Durability
 *5 Mana
 *+1-15 Damage
 *50% better chance of getting magical items

Rixof's Keen(Short Sword)
 7-8 Damage
 120 Durability
 *+25% Chance of Crushing Blow
 *+20 to Attack Rating
 *+2 to Light Radius
 *+25 Defense
 *+5 to Minimum Damage

The Gnasher(Hand Axe)
 3-6 Damage
 140 Durability
 *20% chance of Crushing Blow
 *50% chance of Open Wounds
 *+30 to Attack Rating
 Hotspur(Boots)
 2 Defense
 60 Durability
 *+15% to Max Fire Resistance
 *+3-6 Fire Damage
 *+15 to Life

Lenyma(Sash)
 2 Defense
 60 Durability
 *+1 Light Radius
 *Regenerate Mana 30%
 *All Resistances +5



*+15 Mana
 Arctic Furs(Quilted Armor)
 50 Defense
 40 Durability
 12 Str Required
 *Enhanced Defense
 *All resistances +10%

Death's Hand(Gloves)
 2 Defense
 24 Durability
 *Poison length reduced by 75%
 *Poison resist 50%

Death's Guard(Sash)
 22 Defense
 24 Durability
 Fast hit recovery
 +20 to Armor Class

Предметы, входящие в наборы (напомню, зеленого цвета), тоже уникальны. Как только вам удастся собрать весь комплект, их характеристики вообще поднимутся до заоблачных высот. Вот только в одиночку все предметы вам собрать не удастся, их нужно постепенно выменивать или покупать в мультиплеере. Но дело того, поверьте, стоит. Еще, вместо обычного оружия, можно

взять в руки **бутылочки зеленого и оранжевого цветов**. Их действие похоже на эффект от зажигательных и отравляющих гранат. Используя оружие подобного рода, учтите: однотипные емкости можно складывать в одну ячейку слота.

Особая группа предметов — разнообразные **пояса**. От их типа зависят некоторые свойства, емкость закрепленного за клавишами **1-4** контейнера для зелий. Естественно, чем качественнее пояс, тем больше слотов у вас будет. Поэтому иногда имеет смысл одеть экземпляр с худшими магическими качествами, но с большими емкостными характеристиками.

Раз уж речь зашла о зельях, стоит разобраться в этом вопросе подробнее. Итак, все почти как в первой версии: **красные бутылочки** восстанавливают жизнь, а **синие** — ману. Но если раньше регенерация происходила мгновенно и восстанавливался определенный процент этих характеристик, то теперь это займет время, и восстановится определенное их число. Как только вы опустошите бутылочку, сразу увидите, до какого уровня восстановится тот или иной параметр. **Золотые бутылочки**, отвечающие за ману, и жизнь, поменялись на **фиолетовые** (кстати, логично — фиолетовый цвет = красный + синий). В вашем распоряжении даже колбочки с полным восстановлением!!! Одно неудобство: они не продаются в магазинах, а лишь изредка попадаются на поле боя. Естественно, напикти такого рода желательно приберечь до самых ответственных моментов, к примеру до битвы с боссами.

Существует еще два вида напитков, но они используются гораздо реже. Первый — **напиток противоядия** — думаю, тут понятно без комментариев. Второй, небольшая колбочка с напитком, **полностью восстанавливающим энергию для бега**. По-моему, эта примочка понадобится вам только в мультиплеере (если за тобой гонится другой игрок). В сингле мне не приходилось бегать до изнеможения.

При выборе предметов надо обратить внимание еще на одну фику. Теперь предметы продаются у двух торговцев. У одного из них (тот, который не может заниматься ремонтом) можно купить к тому же и неопознанные вещи... Такой себе кот в мешке. Покупаешь и не знаешь даже ее базовых характеристик, а цены... В общем, полный ой. Не знаю, как другим, но мне тут ничего особенно хорошего в руки не попало: все то же, что и обычно, только цена почему-то накручена. И к тому же «проданный» товар обмену и возврату не подлежит, то есть втяхать, конечно, кому-то



можно, но потеряешь на этом. Да, спекулятивный дух мальчика-инвалида из первой части благополучно перебрался во вторую.

Но вот ваш герой экипирован, вы сделали все возможное, чтобы он был хорошо подготовлен к грядущим испытаниям. Он покидает мирный город и отправляется в странствия в поисках приключений, апрохем, цель у него одна — уничтожить Зло. Естественно, вас повсюду подстерегают враги, всюду вам угрожают различного пошиба **монстры**, алчущие вашей крови. Все монстры делятся на несколько видов. Обычные — **микробоссы**: с ними герой разберется без особых проблем, по большей части они помогают своей группе, например, могут оживлять соратников или пакостить лично вам или вашему отряду. **Боссы** обычного уровня имеют не только специальные свойства и большое количество жизней, но еще и окружены так называемыми «**миньонами**» (**minion**) — усовершенствованный экзemplар противника. Кстати, как увидите этих самых «миньонов», знайте, рядом босс — вы можете достойно подготовиться для встречи с ним. Из такого босса всегда выпадает две бутылочки: одна с маной, другая с жизнью — и магический предмет. Иногда они носят при себе и некоторые квестовые предметы. Поэтому как только вы сразили такого монстра наповал или открыли желтый сундук (он особо выделен на карте), жмите, сколько сил хватит, клавишу **ALT**, включающую режим выделения находящихся на земле предметов. Естественно, все привлечет ваше внимание необходимо поднять и опознать тем или иным образом.

На на поле битвы вам повстречаются не только чудовища, но и, например, разные бочки, сундуки, с которыми вроде все ясно. Вам могут попасться различного вида емкости, полностью и мгновенно восстанавливающие жизнь или ману (правда, их следует использовать только в исключительных случаях). Или **колоды**, регенери-

рующие жизнь, ману и энергию (их можно использовать два-три раза). Еще Вам на пути повстречаются **обелиски** и **храмы**. Каждый из них имеет определенные свойства: один поднимет вам защиту от того или иного класса заклинаний, другой повысит вашу энергию бега до бесконечности, третий увеличит на несколько уровней все ваши специальные свойства. Жалко только... что, во-первых, эффект от них весьма ограничен по времени, а во-вторых, одновременно на вас может воздействовать



лишь один храм. Изучив свойства после воздействия такого храма, вы сразу поймете, что к чему, поэтому от дальнейших описаний воздержусь.

А теперь я перейду к разделу, который мне писать не очень хотелось, но читатели требуют... Итак, как играть в Diablo нечестно? Самый простой способ — это, как и мы уже писали выше, иногда сохранять сейвы в другом месте. Что же дальше, спросите вы? А дальше все просто. Приходите в любое место, где есть локальная сеть, устанавливаете игру на двух машинах, переписываете сейвы в положенное место. Затем еще все прочее, ибо, что в мультплеер, что в сингл, герои один и те же. Итак, на одной из машин начинаем игру, присоединяемся к ней. Передаем предметы, которые хотим разложить, другому персонажу. Выходим опять, переписываем старые сейвы. Вновь заходим, сколько у нас будет тогда предметов? Правильно, в два раза больше. С обычными или, к примеру, магическими предметами все просто, а вот книжки, дающие при прочтении один пункт к поднятию способностей, или, к

примеру, зелье, увеличивающее запас жизни? Представляет, а если размножить их? Теперь, с высоты нашего полета, возможность подправить сейв при помощи любого HEX-редактора кажется такой незначительной. Вот только поиграть через Battle.net. такими героями долго не удастся.

К сожалению, пришла пора перейти к предпоследней части нашей статьи, а именно мультплееру через глобальную сеть. Для этих целей Blizzard специально создала сервер **Battle.net**. Вот поиграешь разок в такую игру, и сингл, и мультплеер по локалке покажутся такими невыразительными и пресными. Разница практически такая же, как между второй Ускокой на машине с хорошим 3D-ускорителем и без такового. Для игры через Интернет вам понадобится, естественно, доступ туда (вполне достаточно модема 28800) и... легальная не пиратская версия. Ежели диски куплены за 30 гривен, можете о превозможном нами сервисе забыть раз и навсегда. Также выкиньте из головы вздорную мысль «о про установку новых патчей. Предупреждаю, если у Вас версия 1.0, из-за нескольких ошибок вы вообще рискуете не пройти игру. Патч, повышающий версию до 1.01, решает эти и другие проблемы... Так вот, информирую, легальную версию этой суперигры Вы можете найти уже в Киеве: известная фирма «Лаборатория Форта» продает ее уже сейчас. Кроме самой игры, Вы получите и ее руководство на русском языке. На этой мажорной ноте я закончу.

Редакция благодарит фирму «Лаборатория Форта», тел. (044) 246 53 56 за информативную поддержку.

DIABLO 2 y.e.

100% лицензия на украинский документальный на 90 стр.
battle.net - возможность играть на европейских серверах
246-6356, 268-2379, WWW.IC.KIEV.UA

Советует спецaгент Ранд

Описанные ниже операции с сейвами **Diablo II** могут навсегда повредить файл сохранения. Поэтому перед ЛЮБЫМИ манипуляциями обязательно сохраните копии сейвов в другом месте.

Итак, как увеличить золото? Берем **файл с именем вашего героя** и расширением **d2s**. С помощью любого шестнадцатеричного редактора переходим в место, где записаны деньги. Забиваем это место **ffff**. Заходим с сейва, теперь у нас денег 65 тысяч с хвостиком.

Аналогично мы можем поменять характеристики предметов, запас жизни, ману и величину экипираса. Редактируя сохраненную игру, вы сможете поменять местоположение героя, точнее, указать, в каком го-

роде он находится. Для этого надо исправить байтик в save-файле по адресу 058h — значения для него: 00 — первый город, 01 — второй, 02 — третий, 03 — четвертый. Исправления надо вносить в файл с расширением *.d2s

Ну а если копаться в сейвах во всем облом, по адресу <http://www.3dgamer.ru/cheats/diablo2/dvnd2trn.zip> можно выкачать тренер, который позволит Вам делать не только все вышеперечисленное, но и еще многое другое.



Колумб, конечно, открыл Америку, но этот материк уже был населен различными племенами индейцев. Аборигены решили противостоять конкистадору. Дабы увековечить это событие, в квартале реалтаймовых стратегий было построено новое здание, получившее название «Теократия». Побывав в нем на экскурсии, вы сможете познакомиться с бытом индейцев и послушать рассказ тех, кто помнит о великих битвах.

«Стрелки настенных часов медленно, но неумолимо стремлились к пяти утра. Почему они вообще двигаются? Я ведь не «отпускал» время. Кликнув мышкой, переключаясь в «экран управления провинцией» и, в который раз за эту бесконечную ночь, пересматривая экономические отчеты. Добыча камней — 67 человек, леса — 105, зерна — 229... Вроде, все в порядке... Стоп, что это? Тринадцать человек слоняются без ра-

боты! Но ведь еще пять минут назад все были при деле! Или это было пять лет назад? Вид с высоты птичьего полета: услужливо предоставил панораму подвальной не части американского континента. Обширные прерии, время от времени пересекаемые небольшими лесными массивами, конусообразные холмы, увенчанные недостроенными ступенчатыми пирамидами, бледно-зеленая трава, разбавленная фиолетовыми пятнами болот и беспорядочно сгущающиеся синие точки — верные подданные провинции Свободные Земли (Free Land), мои подданные. Ага, вот ты где! Синяя рамка, как королющая десница, накрытая копошащаяся в лесу раба. Попался! Худой, бритоголовый человек с каменным топором в руках и вазонкой хвоста за плечами недоуменно уставился на меня с экрана, явно не понимая причины столь пристального внимания к своей скромной персоне, и быстро залепетал что-то на стародактекском. Ошибочка вышла. Работай дальше. И снова: поля, леса, холмы, болота... У недостроенной Пирамиды Звезда группа Героев (Hero) и Командиров (Commander) рвалась в кости. Победоход, естественно, Джихорхи (Jkharkhee). Он мухлевал в открытую и не считал нужным этого скрывать. Но никто не решился сказать об этом. Еще бы: Великий Джихорхи, обладатель Щита-Невидимки и Зазубренного Копья, который в битве в Долине Скарби практически в одиночку сдерживал орды ягури, давая возможность основным силам обойти врага с флангов. Тогда именно это и стало залогом победы. А теперь... Промучившись еще полчаса и ни найдя не одного из бездельников, я снова переключился в «экран управления провинцией» и распахнул двери дворцового погреба, в который, в воспитательных целях, время от времени записывал Губернатора.

Толстое, опухшее лицо с отвисшими щеками и размытыми следами ритуальной краски дохнуло на меня с экрана перегазом и быстро исчезло с глаз долой. Старый пропойца. Но

ном батальоне «Андские ягуары». Почему он оттуда смылся — это наши семейные проблемы, но так или иначе, появившись на территории ацтекского племени аруна и предоста-

вив свое резкое местное начальство, он был зачислен в личную гвардию вождя. Этот год был не самым благоприятным для центральных областей Мексики. Самодурство поргрязшего в пьянстве и развороте правителя, недостаток листьев ко-

THEOCRACY

Василий ПОПОВ

дело свое знает. Через несколько секунд «синие точки» забегали быстрее, а в графе «Безработные рабы» цифра 13 сменилась более приятным моему сердцу нулем. Отлбнвну кофе, я «пустил» время, и немедленно внизу экрана замелькали сообщения. В Острине Девяти Холмов переполнены склады с продовольствием... Караван прибыл... В Острине Копья не хватает рабов на строительство Пирамиды Звезды... Караван отбыл... Долина Скарби голодает... На строительстве рыбацкой хижины не хватает ресурсов...

Племя агануку объявляет вам войну: «Ты, недостойный вождь шайки жалких воров! Твой народ недостойн уважения...». Все закрылился перед моими глазами: серый туман медленно застилал экран, уши наполнялись невероятным шумом, сквозь прорывающийся голос Верховного Жреца Солнца: «Боги требуют жертву...». Чашка кофе медленно, как в замедленной киносъемке, превращается, заливая клавиатуру холодной коричневой жидкостью.

Игра Theocracy, созданная компанией Philo Laboratories, шла к нам очень долго. Сперва правом на ее издание обладала I-Magic, которая, по одной из известных причин, постоянно откладывала дату релиза, а потом и вовсе решила уйти из игровой индустрии. Над еще свежим тогда проектом нависла нештучная угроза закрытия. Но к счастью разработчиков, их детским заинтересовалась французская фирма UbiSoft, которая, взяв Theocracy под свое крыло, однако, тоже не слишком спешила с выпуском игры. Но так уж устроен мир, что все рано или поздно заканчивается, и «Теократия», как ее нарекли русскоязычные геймеры, наконец-то увидела свет.

«А как хорошо все начиналось. В 1429 году по христианскому календарю мой папаша прибыл в Мексику из Перу, где служил у тамашного Великого Инка в Истребитель-

ном батальоне «Андские ягуары». Почему он оттуда смылся — это наши семейные проблемы, но так или иначе, появившись на территории ацтекского племени аруна и предоставив свое резкое местное начальство, он был зачислен в личную гвардию вождя. Этот год был не самым благоприятным для центральных областей Мексики. Самодурство поргрязшего в пьянстве и развороте правителя, недостаток листьев ко-

матического прострации и «после долгой и продолжительной болезни» отправился в Страну Вечной Охоты, заявив, что здесь ему больше делать нечего. Вскоре после моего вступления на трон верховному шаману Тахусе было видение, в котором невиданные ранее бледнолицые люди прибывают к нам на гигантских пирогах, куяют нашу коку, курят наш табак и вообще ведут себя неподобающим образом. Шаман видения не пережил (любого хватил бы удар при ви-

де подобного безобразия), однако перед смертью успел сказать, что до прибытия незваных гостей осталось ровно 100 лет, и отозреть грядущее несчастье мы сможем только в том случае, если я сумею объединить все ацтекские племена под своим чутким руководством...»



На первый взгляд, Theocracy производит довольно приятное впечатление. На фоне застывших игровой рынок wargame'ов и прочих real-time-тактик, проповедующих идеи Warhammer'a и Myth, мы получили настоящую стратегию с боями в реальном времени и мощной экономической моделью. Привычная изометрическая проекция, довольно приятная графика в стиле старого доброго C&C — несколько мелкие, но тщательно про-



рисованные юниты, пропорции между юнитами и строениями соблюдены безукоризненно (причем внешний вид строений, по словам специалистов, полностью соответствует тому, что на самом деле строили древние ацтеки). Яркие птицы, в изобилии кружащие над землей, вносят некоторое разнообразие в пейзаж. В общем, особых претензий к графике у меня не возникло. Нет, конечно, если вы стойкий фанат 3D и различных графических новаторов, то конечно... А так нормально — как говорится, простенько, но со вкусом.

С самого начала игры вас поразит глобальность всего происходящего. Управлять одной-единственной маленькой провинцией в Theocracy — занятие намного более трудное, чем построение собственной империи в Age of Empires или Tzar. Общее управление игрой происходит в двух экранах. «Экран управления провинцией» — стандартный интерфейс, мало изменившийся со времен Warcraft II, показывает вам жизнь ваших подданных. Здесь вы можете отдавать приказы о постройке различных зданий, обводки реки дамками, отправлять рабов на курсы повышения квалификации в различные учебные заведения и выполнять прочие привычные всякому «виртуальному стратегу» действия. Пока вы производите все эти операции, время в этом виртуальном мире стоит на месте. Раздав задания, вы переключаетесь в «экран управления королевством», отобража-



жающим всю империю ацтеков, раздробленную на множество мелких провинций, и легким нажатием на иконку «управление временем», скорость течения которого можно регулировать. Пока время «движется», вы можете наблюдать за схемати-

ческими движениями караванов, перегруппировками войск и прочими действиями, причем отличить мирных торговцев от армии противника нет никакой возможности. Если за это время в подвластных вам землях произойдет что-нибудь мало-мальски важное, вам об этом сообщат в бегущей строке внизу экрана. Основным занятием игрока в Theocracy является распределение ресурсов и поддержание баланса. Это можно делать «вручную», отправляя снующих по карте рабов и перебрасывая их с одного вида работ на другие, тем самым регулируя производство тех или иных материалов. Но очень скоро количество ваших подданных перевалит за несколько тысяч, к тому же они будут рассредоточены по нескольким провинциям, что делает подобные действия физически невозможными. Тогда вам на помощь придет Губернатор, некий аналог экономического советника в «Огнем и мечем». Теперь вы можете регулировать темпы того или иного производства в специальном окне, а физическое распределение работников возьмет на себя ваш виртуальный протектор. Беда в том, что выставить нужную вам пропорцию производства, скажем, леса и пищи, крайне сложно из-за не слишком удачной реализации интерфейса. Для стимулирования прогресса вашего государства нужно обучать специалистов — строителей, лесорубов, фермеров, ювелиров, жрецов и т.д. Каждый из типов специалистов требует постройки отдельного учебного заведения — в этом смысле игра как дава копли вроде похожа на серию Sellers и игру «Война и мир», с той лишь разницей, что в Theocracy вы управляете не маленьким средневековым городом или поселением, а множеством огромных провинций, в которых живет несколько тысяч человек. Особенно раздражает тот факт, что постройка обычной школы растягивается в среднем на полторы тысячи дней, а пирамиды — на 10-20 лет. Причем, не надейтесь быстро «проскочить» этот период. Через каждые несколько виртуальных месяцев вам придется останавливать течение времени и заниматься перераспределением ресурсов в той или иной провинции. Еще одна отличительная особенность игры — специализация каждой провинции на каком-то одном виде ресурсов. Так что вам не обойтись без создания торговых караванов и экспортно-импортной экономики. Но и здесь не обошлось без ложки дегтя. Прибывший караван следует разгрузить на складе, который зачастую находится на противоположном конце данной провинции. По-

ка ваши ламы гордо шествуют по полям и лесам, время в игровом мире стоит на месте и вам ничего не остается, как туло плять в монитор в течение нескольких минут. И все-таки, несмотря на всевозможные «баги», экономическая сторона в Theocracy наверняка привлечет внимание поклонников экономических стратегий. К сожалению, а военной части игры такого не скажешь. У вас имеется всего три типа боевых юнитов: меченосцы, копейщики и лучники, которые спо-

собны набирать очки опыта и становиться «сильнее, выше, быстрее». Со временем любого из своих воинов вы можете повысить до командира или героя. Основная функция командира заключается в построении отряда в боевые формации. Причем вы сами можете выбрать способ построения, будь то «тестонский клин», македонская фаланга и т.п. Вот где в полной мере откроются ваши стратегические таланты. Но не тут то было. Ва-



ши солдаты могут только маршировать в строю, при встрече же с вражескими войсками стройная фаланга мгновенно превращается в беспорядочную толпу. Но и это еще не все. Ваши юниты не желают атаковать. Обменявшись несколькими ударами с противником, они поворачивают назад и в прямом смысле слова жмутся к командиру, который тоже не очень-то рвется в бой. Справедливости ради следует заметить, что враги ведут себя точно так же. Если же ваше войско атакует одинокий лучник-самобийца, спрятавшийся за придорожным кустом, brave воики его попросту игнорируют и, недоумевая, гибнут от стрел. Прием оставить когорту-либо из них уничтожить обнаглевшего снайпера можно лишь шаг за шагом подводя выбранного бойца к месту засады. Короче говоря, после первого же сражения Warcraft'овские орки казались мне идеалом войны. Некоторые разнообразие в сражение вносят герои, обладающие ортефактами, которые многократно увеличивают силу удара и количество хит-поинтов, а также жрецы с довольно эффективной магией. Но по большому счету, они ничего не решают, так как к моменту появления этих юнитов в вашем войске общая численность армии перевалила за несколько сотен бойцов, сражающихся исключительно «стенка на стенку», в которой побеждает толпа побольше.

Подводя итог, можно сказать, что Theocracy, безусловно, найдет свою аудиторию, которая будет медленно и верно вести ацтекские племена к светлому будущему, игнорируя неудобство интерфейса, несовершенство боевой системы и, мягко говоря, заторможенность AI. Но большинство геймеров, скорее всего, пройдет мимо этого творения Philos Labs.



Кто из нас в детстве не хотел стать космонавтом? Теперь у вас есть возможность воплотить свои мечты в жизнь. Здание, находящееся перед вами, оснащено новейшими тренажерами космических истребителей, а также специальным гиперпространственным порталом. Другой выход портала находится в глубоком космосе, где каждый из жителей и гостей нашего города сможет попробовать себя в роли пилота космического истребителя.

Starlancer

Владислав ТРОЕКУРОВ Андрей ПОГРЕБНОЙ

Чем больше выпито пива, тем тяжелее преодолевать метры реального пространства (аксиома). С целью самоутверждения в пространстве кибернетическом, видимо, и был придуман жанр space simulator...

Ну-у-у... здесь возделенные метры покоряются повелению лежащего на throttle control пальца!

Жанр: Space simulator.

Разработчик: Digital Anvil.

Издатель: Microsoft (целиком — ловить момент ☺).

«Год 2160. Солнечная система. В то время как миролюбивые исследователи изучали самые отдаленные уголки необъятной вселенной, на внутренних просторах зарождалась тоталитарное государство — **Коалиция**. Пытаясь сохранить независимость, колонизируемые миры объединились в **Альянс**. С целью разрешения Колониального конфликта дипломатический корпус во главе с адмиралом Куловым направляется в систему Европа. Какими «дипломатическими» методами воспользовался адмирал для убеждения своих оппонентов, вы увидите из заглавного видеоролика... разрозненные силы



Альянса медленно начинают подтягиваться к местам дислокации. Верховное командование объявляет всеобщую мобилизацию и призывает всех граждан, имеющих какой-либо опыт пилотирования, вступить в ряды сил сопротивления. Ты нужен Альянсу.»

Такова сюжетная завязка этой, по-настоящему захватывающей, игры. А

захватывает она в прямом смысле этого слова — после того, как в главном меню закончены все настройки, введено имя Пилота и выбран уровень сложности, новобранец окончательно и бесповоротно перемещается в пилота-истребителя, а оставшиеся в прошлой жизни родственники и сотрудники превращаются в назойливое недоразумение — нечто вроде громко орущего телевизора в комнате у нетактичных соседей ☺.

Итак, теперь вы новобранец 45-го летного подразделения (представьте себе, сколько их уже отошло в лучший мир) и только-только прибыли на борт своего корабля — **ANS Reliant**. Осмотримся вокруг — в тесной каюте пилота вы найдете **ITAC** — консоль для получения информации о текущем состоянии дел в Солнечной системе, типах кораблей и истребителей, используемых Альянсом, о действующих подразделениях, пилотах-истребителях, и **Killboard** — рейтинг пилотов по количеству убитых вражин — вам предстоит взобраться на самый верх этой таблицы ☺.

В **Simulator Pod** новобранец научится управлять тем, что не раз спасет ему жизнь, — истребителем, а также сможет приобрести навыки спробовать (заодно и кнопки под себя настроить). Настоятельно рекомендуем пройти все учебные полеты и попробовать себя в **Instant action**, иначе съедят в первой же миссии. Есть в каюте **CD player** (а как же в жилом помещении без музыки ☺?), ящик для награжденных знаков — **ПОКА** пустой, можно будет посмотреть и свежие **ACN News** — в общем, обстановочка скромная ☺.

Briefing room — туда пилоты часто отправляются, а вот возвращаются не всегда... Перед началом каждой миссии на

брифинге, командующая Энрикес рассказывает вам, что именно от вашего подразделения требуется при выполнении этого задания. Если с английским у вас не очень — не беда, все действия наглядно проиллюстрированы, а враг не спит и по ходу вносит свои коррективы. Перед вылетом необходимо выбрать себе тип истребителя и комплект вооружения, от правильного решения часто зависит успех всей миссии.

У каждого истребителя не только собственный набор орудий и основных характеристик (максимальная скорость и ускорение, маневренность, мощность и скорость восстановления щитов, класс брони, запас топлива, количество посадочных мест для ракет), но и иногда он имеет (или нет) дополнительные фишки, например: спектральные щиты, устройство для маскировки, торсионные дозы, устройство для автоматического наведения на цель. В начале игры особо не разойдешься, но по мере вашего продвижения по службе ассортимент растет ☺.

Собственно, сами миссии *нелинейны* — только от вас зависит развитие событий в каждой из них. В целом, кампания развивается линейно, если вас, конечно, не убьют, не возьмут в плен, не разжалуют и не отправят домой или не расстреляют за измену ☺. Перейти на сторону Коалиции, как ни старайся, не выйдет ☺. Кстати, о Коалиции — у разработчиков тоталитаризм явно ассоциируется с... русской историей: охотник при разговоре, символика и лозунги на бортах крейсеров не оставляют сомнений — вот так-то ☺.

Во время боя перво-наперво необходимо сориентироваться: бросаться ли очертя голову в самое пекло или подлететь всем подразделением, а потом уж... в этом



вам помогут периодически появляющиеся видеоролики, сделанные на движке игры, и сообщения копкинка. Внимательно следите за сводками членов эскадрильи и приказами командования — это поможет наметить оптимальный план действий, кстати, текущее задание всегда можно узнать, нажав соответствующую клавишу (по умолчанию — **B**).

В первую очередь, старайтесь ухлопать наиболее опасных противников — элитные подразделения **Black guardian** (угроза для истребителей) и **торпедоносцев Katov** (используются для уничтожения больших кораблей). Предупреждаю сразу: это будет непросто — оба класса оборудованы маскирующими устройствами, они могут на время исчезнуть с радара и уйти от системы наведения, а если запахнет жареным, постарайтесь вообще ударить с поля боя. Ну что же, тем больше радуешься, когда удается выпроводить мерзавцев на тот свет, а их сдвинутые вопли в климке вызывают зловонный восторг ☺. Выпроваживать мерзавцев удобнее всего не самоходными ракетами **Screamer** — не требуют времени для наведения на цель и не уйдут с курса, если цель замаскируется. Ну а верш мастерства — отправить к праотцам ко-

громить какой-нибудь стратегически важный объект, миг промедления — и вот у вас



не истребитель, а груда металла. Ну а если миссия выполнена и вам удалось вернуться на базу, пусть потрепанным и дымящимся, но все-таки целым, вас встретит ликование товарищей по оружию, благодарности командования и, возможно, награждение и продвижение по службе (а заодно и возможность сохраниться ☺). Не без удивления, откинувшись в кресле, вы заметите, что от начала миссии прошло всего-то 3-5 минут.

А дальше новое задание, еще более трудное, захватывающее и непохожее на другие, в этом можете не сомневаться (как и в том, что миссий в кампании очень много). Иногда вам придется под видом своего пробираться в стан врага и, набедакури, быстро унести ноги. А потом, когда вы, смертельно уставший, наконец-то приземлитесь на родную базу и считаете, что вот он, отдых, вас ждет новый приказ — пересечь в другой истребитель и вновь в бой (и никакого сохранения) ☹.

Игра подпоает все ваши силы и эмоции. Гарантирую, **Black guardian's** вы будете с первой миссии люто ненавидеть, пе-

ширным послушным списком, если **Starlancer** так или иначе оказался на вашем жестком диске, вас ожидает полный улет в прямом и переносном смысле — не забывайте только иногда между миссиями поужинать, выпастить и умыться ☺. Как сказала Эпирке: «We have a war to win».

Ну а если хочется посоревноваться с друзьями, миссии просим в мультиплеер. Здесь к вашим услугам **deathmatch** на нескольких картах и по разным правилам, **cooperative**, где вы будете летать в одном подразделении, и тут главное — быстро распределить роли: кто отгоняет истребители от эскортируемых кораблей, кто эти истребители сбивает, а кто мочит торпедоносцы и т. д. Играть можно по локальной сети, через Интернет, модель или последовательный порт, для владельцев пиратской версии **Microsoft's** игровой сервер закрыт.



мандующего вражеским подразделением или крейсер — тут придется показать всю изворотливость и обрушить на противника шквал огня и ракет. Не будьте осторожны, если вдруг в западе ярости укокашите истребитель из своего звена, а то и целый корабль, это расценят как измену: как Альянс поступит с изменниками, догадаться нетрудно ☹. Кстати, если истребитель сел вам на хвост возле вражеского крейсера, постарайтесь спрятаться за какой-нибудь конструкцией вражеского корабля и тогда, возможно, за измену расстреляют вражеского пилота ☺. Когда между большими кораблями завязывается бой, не суйтесь на линию огня между ними — прямое попадание торпеды или плазменного зала не даст вам времени на то, чтобы катапультироваться. Также не забывайте перераспределять мощность генератора между щитами, орудиями и двигателем. Следите за индикаторами — они просигнализируют, если вас поймали на мушку или запустили ракету.

Вообще, большинство схваток в игре очень динамичны. Либо вашему подразделению необходимо **Быстро** избиться от нехоти нелетящих на эскорт истребителей врага — зазевался, и вот пространство наполняется обломками, которые секунду назад было транспортом с важным грузом. Либо вражеский флот постарается быстро избиться от вашего подразделения, старающегося раз-



ред признанными асами испытывать внутренний трепет, гибель каждого члена вашего подразделения вы будете переживать (а у каждого из ваших соратников будет свой характер), будто он и вправду был



живым. В общем, будь вы геймер, впервые зосевший за симулятор, или пилот с об-

Теперь о грустном, о необходимой конфигурации компьютера, хотя почему так сразу и о грустном? **Минимальная конфигурация** более чем скромная: **P200/32/SoundCard** и около **311 Мб** на жестком диске — разумеется, это больше подойдет для теоретических исследований, играть будет, ой, как тяжело. А вот машинки пошутнее запросы обойдутся без **3D-акселератора** — игра поддерживает **Software render**, хотя и в ущерб качеству изображения. Поддерживаются, разумеется, и **Hardware render**, и **3D sound**, и джойстики с **feedback'ом**. Если джойстика у вас нет, не переживайте — без него запросы можно обойти. Кстати, мышью во время игры запросы можете отложить подальше. Для владельцев медленных CD-приводов предусмотрена одна полезная фишка: не проблема установить игру целиком на винт, займет такая инсталляция аж **1,16 Гб**, но зато теперь у вас руки развязаны. Обязательно потребуются **DirectX 7.0a**, без него вообще ничего не сдвинется с места. Настоятельно рекомендую не ставить пиратские русификации: не только глюков прибавится, но и когда придет время потянуться/адаптироваться, с русской версией этот фокус скорее всего не пройдет. А папка **Addons** в каталоге с игрой и, собственно, сюжет игры не оставляют сомнения — продолжение обязательно будет, так что **to be continued...**

Недавно общественность Игрограда понесла утрату. Из-за тяжелого материального положения одной из самых перспективных строительных фирм нашего города, компании Looking Glass, ее руководство вынуждено закрыть корпорацию. Без нее обеднел облик нашего города. Мы скорбим и публикуем некролог, призванный напомнить неблагоприятным геймерам о ее заслугах.

«Неча на зеркало пенять...»

«Да, человек смертен, на это было бы еще полбеды. Плохо то, что он иногда внезапно смертен, вот в чем фокус!»

М. Булгаков «Мастер и Маргарита»

Думаю, все уже осведомлены, что замечательная компания Looking Glass недавно приказала долго жить. Наверняка я не ошибусь, если скажу, что реакция большинства из вас на это событие была нейтральной, — пожали плечами и забыли. Лишь некоторые, «чья скорбь была необычной, были в безудержных рыданиях и поспали голову пелом ☹». К чисту этих людей

Remembering the great players in the game "Terra Nova" of the information highway is an act of the company. The game will be available for free on the Internet. The game will be available for free on the Internet.



принадлежу и я, всегда относившийся к творчеству Looking Glass с глубоким уважением и пониманием. Casual player (случайный, рядовой игрок) — понятие, которого не знали в Looking Glass — вот кто стал ее губителем: такова участь всех непонятых гениев.

incosoft
TELECOMMUNICATIONS

together by
information highway

Модемы от 100 грн
Компьютеры MULTIMEDIA (монитор 15") от 2200 грн
Internet UNLIMITED 10 y.e.
Leased Line G4K sync 350 y.e.

http://www.incosoft.com.ua
e-mail: info@incosoft.com.ua
т. (044) 246-22-88, 226-47-83
ул. 5-й Миллионщика 78-А



LOOKING
GLASS
STUDIOS

Владимир ШЕЙКО

Обидно, честное слово. Ну почему одна из талантливейших компаний захлебнулась в море штампованных клонов, оказалась отвергнутой большинством игроков, чуть ли не втопанной в грязь? Каждая игра Looking Glass неизменно задавала моду для тех или иных жанров, а что касается «симулятора вора», коим является Thief, то его вообще нельзя подчинить четкой жанровой классификации. В народе говорят: зеркало (так переводится название компании) разбит — накликать беду. Да только чем ее проймешь, индустрию проклятую?

Трудно быть лучшим...

«Будем глядеть правде в глаза.

И вы, и я — сумасшедшие,
что отираться!»

М. Булгаков

Looking Glass погибла в расцвете сил — вскоре компания праздновала бы свое десятилетие.

Творческий путь компании начался с двух продуктов, которые сразу же вызвали восторженные и хвалебные вопли журналистов известных онлайн-журналов. Это были: авиасимулятор **Flight Unlimited** и squad-based action **Terra Nova**. Flight Unlimited вышел в начале 1996 года и произвел настоящий фурор: будучи одним из первых авиасимулов с SVGA-графикой, он позволял в полной мере насладиться свободой полета над прорисованными в 3D ландшафтами, чрезвычайно реалистичными на то время. Игру предвараля 34 интерактивных урока, обучающих управлению самолетом как в воздухе, так и на земле, а также исполнению различных трюков. Кроме того, можно было выбирать режим наблюдения: 7 позиций камеры вне самолета и 5 — внутри кабины. Свои полеты можно было записывать и просматривать потом с видом из любой камеры.

Что же касается **Terra Nova: Strike Force Centauri**, то она стала фактическим предшественником жанра action/strategy, «первый» представитель которого — **Battlezone** — был безжалостно отвергнут игроками. Лучшие традиции «круби и кроши», позитивные еще в DOOM, а в игре чудесным образом сочетались с тактическими изысками Jagged Alliance и X-COM.

«Конфликт между колонистами Юпитера и тоталитарной Гегемонией Земли длился десятилетиями, и с каждым годом вероятность его военного разрешения все возрастала. В 2154 году Гегемония согласилась на мир с колонистами, при условии, что они перебросят свои силы в систему Центавра, которая была открыта несколько лет назад. К 2154 году последние корабли колонистов покинули Солнечную систему...»

Спустя столетие новая колония достигла небывалого уровня развития и установила торговые связи со своим давним врагом. На параллельно с развитием колонии рос и уровень преступности, появились все новые и новые преступные группировки. Правительство приняло ответственное решение в связи с охраной мира на Центавре. С сегодняшнего дня проводится рекрутский набор в элитную группу Strike Force...»



Всего в игре 37 миссий, в течение которых вам предстояло играть роль некоего *Nikola ap lo*, возглавлявшего вышеупомянутый отряд *Strike Force Centauri*, который должен был путешествовать по системе Центавра, защищая ее от злобных пиратов, пытающихся на мир в колонии. На правах начальника вы могли формировать группу добровольцев, причем для некоторых миссий требовалось 4 подчиненных, для иных же и одного было достаточно. Даже при максимальном разрешении 320x400 3D движок отображал очень и очень пристойную картинку, а скриптовые сценки были выше всяких похвал. Журнал PC Magazine изрек, что «нет ничего лучше Terra Nova», а Games Domain пророчил компании Looking Glass самое светлое будущее. Знали бы они, что случится на самом деле...

В начале 1998 года **Flight Unlimited II** продолжил шумный успех своего предшественника. Игра открыла «золотой век» Looking Glass, прочно утвердив ее репутацию. Модель полета была полностью переработана, многие акробатические трюки были изгнаны из игры. Looking Glass со-

здала достоверный и точный симулятор гражданского самолета, за что ей честь и хвала. В отличие от Microsoft Flight Simulator, где можно было летать чуть ли не по всему земному шару, FU II обосновался в заливе Сан-Франциско, охватывая 46 аэропортов этого региона, что позволило разработчикам максимально детализировать ландшафты. Игра поддерживала разрешения от 640x480 до 1024x768 и аппаратное ускорение графики. Миссии также отличались разнообразием: одна из ваших задач — спланирование заключенных из тюрьмы на острове Алькатрас. Вот несколько высказываний в адрес Flight Unlimited II: «Эта игра обязательна для любителей гражданских авиасимуляторов» (Computer Gaming World), «Один из лучших, если не лучший, гражданский симулятор» (Gamesmania), «С первого взгляда на эту игру мы признали ее необычайной» (All About Games).

Третья часть серии — **Flight Unlimited III** — перетерпел ряд чисто косметических улучшений. Действие перенеслось в окрестности Сиэтла, графика стала просто потрясающей, количество самолетов возросло до 10, миссии стали более разнообразными. Осмелюсь заметить, что во многих отношениях FU III выигрывает в сравнении даже с MS Flight Simulator.

И тут мы подходим к самому интересному. Появившись на свет игра **Thief: The Dark Project** была обласкана обозревателями почти всех онлайн-игровых центров. Почести, воздаваемые Thief, вдохновили народ на покупку новоиспеченного шедевра — тираж игры составил 250 тысяч копий. Ручаясь, что по крайней мере четвертая часть этих копий попала в лапы людей, которые на дух не восприняли новаторских идей Looking Glass, все более утверждаюсь в своем мнении: по мере выхода **Thief** I и **Thief II**. Последний



так как раз и стал причиной банкротства компании: Eidos, издавшая игру, заявила о полной убыточности этого проекта (той же оценки удостоился и Thief 3, на деловку которого уже претендуют несколько именитых разработчиков). Именно за то, что Looking Glass удалось видеоизменить жанр action, поплатившись «отучить» некоторых игроков от жажды укладывать врагов сотнями, она и поплатилась жизнью. На Thief больше останавливаться не будем, о нем и так уж написано достаточно.

А теперь — об игре, которую я по праву считаю настоящим шедевром в игровом, лучшем игре 1999 года и лучшей (наряду с Fallout 1/2) научно-фантастической ролевой игрой. Конечно же, речь идет о сиквеле игры, созданной компанией Ori-



gin в 1994 году — **System Shock 2**. Попробую доказать свои смелые утверждения.

Сюжет, на первый взгляд, не очень оригинален: сверхсветовой космический корабль Von Braun, опустившись на планету, попал под контроль неизвестной формы жизни — the Many (Многие), уничтожившей весь экипаж и захватившей корабельный компьютер. Однако его неожиданные повороты смогут надолго ввести вас в оцепенение...

Для настоящего шедевра, по моему убеждению, необходимы две вещи: дух-стиль-атмосфера и обоснованность всего происходящего на экране. Это в SS2 имеется, причем в неограниченных количествах. Покажите мне игру, в которой ежеминутно можно сотрясаться от страха, испытывать непонятное отвращение к монстрам, искренне сочувствовать членам экипажа корабля, читать их аудиологию, тряситься над каждым патраном и медиком... Покажите мне до мелочей продуманное окружение, оригинальный RPG-принцип, десятки доступных предметов, выверенное оружие... А звук? Где еще найти игру, в которой звук заставляет настолько поверить в реальность происходящего, мастерски нагнетает атмосферу и буквально ударяет по нервам? А система апгрейда собственной кибер-системы, арсенал пси-способностей, идеи, до сих пор никогда не использовавшиеся в играх? Неужели этого мало?

System Shock 2 была лучшей в 1999 году — именно благодаря своей «атмосферности». То же касается графики, своеобразию которой мы обязаны все тому же движку Thief, вдыхающему в темные коридоры Von Braun дух смерти и неизвестности. Да и Бог с ней, с графикой — у вас просто не будет времени разглядывать окружающие красоты. Поклонники тупых стрелялок и клонированных стратегий, задумайтесь — не пора ли переключиться на что-то другое, действительно достойное внимания? System Shock 2 была названа игрой '99 более чем 20-ю онлайн-новыми игровыми службами. Имена некоторых из них можно найти на страничке Irrational

Games (www.irrational-games.com) — соавтора Looking Glass в разработке SS2. Присоединяйтесь к ним — не пожалеете!

Реквием с эпиграфом

«Сеанс окончен! Мастер!
Урежьте марш!»

М. Булгаков

Thief II завершил дерзкие творческие поиски Looking Glass. На видеоизменном сайте компании можно найти объяснительную статью, читая которую, я горькими слезами орошал свою клавишу, рискуя заколотить контакты; безответное «почему» не сходило с моих уст. «Мы рисковали, а всякий риск — это опасность», — говорится там, — «Многие не восприняли наших взглядов — в конце концов, мы остались ни с чем и вынуждены закрыть нашу компанию. Мы очень ценим те ваши письма, в которых вы выражали сочувствие, восхищение, просьбы бороться с духом и продолжать — но у нас нет другого выхода». Адрес сей эпитафии — www.lglass.com.

Недавно по Интернету прошли слухи о готовящемся дополнении к Thief II. Его делает компания с подозрительным названием **Through the Looking Glass** (www.ttlg.com) — наверное, надеется стать продолжателем традиций LG. Что ж, похвальное желание, посмотрим, как они с этим справятся.

Дай Бог, чтобы другие компании не постигла печальная участь Looking Glass. Искренне жаль, что так получилось. Может, выходы из Looking Glass создадут новую



компанию, не менее амбициозную и не менее талантливую. Только бы другие, страшась подобного удела, не отказались от благородного риска и продолжали двигать игровую индустрию вперед. Иначе мы все, скучая над бесконечными клонами, пойдем к чему бытуса зеркала...

Нові можливості нового тисячоліття

INTERNET у.о.
в місяць

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



Цілодобово - Без обмежень - 20 у.о./місяць

В здании нашего музея есть зал, в котором воссозданы жизнь и быт Средневековья. Здесь вы можете попробовать себя в роли правителя наследственного феодала, а там, кто знает, — и всей страны. Желаем удачи в ведении государственных дел!

Владимир (Armageddon) ЛЫСЕНКОВ, мечник

LORDS II

OF THE REALM

«1268 год. Зима. Король умер. Наследник слишком молод, чтобы вступить во владение страной. Началась смута. В провинциях и графствах народ бунтует. Королевство разваливается. Вы должны остановить это. Сильным ударом меча подавить восстания и уничтожить непокорных. По вашему мнению, только вы достойны стать самодержцем. Плохо то, что и у других есть амбиции: у Епископа, поддерживаемого церковью, у барона, опирающегося на знать, у королевы, плывущей на традиции и закон «кудэли и меч», и у молодого племянника короля, поддерживаемого рыцарством и мелкой знатью.

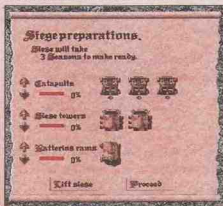
У каждого из вас есть свое графство. Окопайтесь в нем, возведите замок, займитесь сельским хозяйством, создайте армию и захватите соседние нейтральные провинции, несите им цивилизацию. Не забывайте, что враги не глупы и тоже попытаются отхватить большой кусок королевства. Будут нападать огромными армиями, возводить у вас перед носом замки. Divide et Impera. Создавайте союзы и освобождайтесь от их бремени. Не доверяйте никому. Сжигайте вражеские поля и разрушайте деревни. В общем, все в ваших руках, вы достойны короны».

Наверняка многие из вас знакомы с **Sierra** вской игрой **Lords of the Realms 2** («Властители земель 2»), которая, появившись в 1996 году, покорила сердца многих любителей стратегий. Она выделялась среди остальных продуктов, ибо, как отметили ведущие игровые сайты, являла собой гармоничное сочетание пошаговой (доминирующий режим в игре) и real-time стратегий (когда дело доходит до сражений или осады замка; зоржуржасе другая карта — боевая). И даже теперь, спустя четыре года с момента выхода, игра остается одной из самых нестандартных. Судите сами: воюют не для того, чтобы уничтожить вражеские армии, получить деньги или ресурсы, а чтобы увеличить подвластное вам число провинций — то есть за территорию. Важно, какое время года на дворе и какие климатические условия. Погода влияет на урожай: пшеницу надо сеять зимой, а собирать осенью. Карта (она же средневековое государство) поделена на несколько частей — провинций, если вы захватите ее главный город, становитесь полноправным хозяином местности. Количество населения, производимого в вашей про-

винции, может увеличиваться или наоборот — это зависит от многих факторов, например, от количества рациона, здоровья, набора в армию etc. Иногда на вашу стра-



ну обрушиваются различные бедствия: чума, мор скота, на складах заводятся крысы, пожирающие зерно. Все эти моменты надо учитывать и со всей серьезностью просчитывать планы на следующий тур. В каждой провинции существуют поля и луга, где крестьяне выращивают пшеницу или пасут коров. В зависимости от местоположения графства, селяне могут добывать ресурсы: железо, дерево и камень — кото-



рые потом можно поставлять в кузницу, где производится оружие, или отдавать на строительство замка. Для оружия требуется железо и дерево, причем чем больше работы и материала вы вложите, тем мощнее оружие получите. Самые дорогие — это

рыцарские доспехи и арбалеты, самые дешевые — булавы и луки.

«Неотвратимо приближался равномерный стук копыт. В рядах копейщиков возрастало беспокойство. Те, кто находился в первых рядах, уже отчетливо различали красивые кресты на щитах несущихся на них рыцарей. Арм предвкушал грядущее сражение. Он крепче сжал меч и оглянулся. Стоявшие за линией мечников арбалетчики уже крутили рукоятки, золотые лилии на их синих нарамниках** блеснули на солнце. Далее расположились лучники, ожидающие команды к наступлению.

Храп лошадей, несущихся на строй, становился отчетливый. Один из конников вырвался вперед и тут же напоролся на выставленную вперед пику, эта же судьба постигла и остальных рыцарей. Когда копыта и алебарды воинов первых трех рядов сделали свою работу, в наступление перешли стоящие позади мечники, они добились сброшенных наземь наездников. Щелкнули арбалеты, зосвистели стрелы. Пехота, стремительно наступающая за конницей, прикрывшись щитами, ворвалась в строй копейщиков — завязался бой...»

Армия набирается из числа населения провинции. Сначала вашими воинами окажутся простые крестьяне — самые слабые юниты в игре, а затем, после того, как вы разложите им оружие и доспехи, они превратятся в лучников, арбалетчиков, булавоносцев, конников, мечников или алебардчиков.

Каждый род войск имеет свои достоинства и недостатки. **Рыцарь** — самый быстрый и убийственный юнит в игре, однако его довольно легко выводят из седла алебарды и пики. **Копейщики** сильны только против конников и крестьян, остальных они бьют слабо, однако благодаря тяжелым доспехам, могут долго стоять под ударами. Это — самые медленные воины. **Арбалет** с одного выстрела сбивает любого врага, но долго перезаряжается. Альтернативой ему будет **лук**, однако он с одного попадания убивает только крестьян, а чтобы повалить тяжелого пехотинца или рыцаря, требуется как минимум четыре стрелы. Преимущество лука — во первых, его легко изготовить (не требуется железа), во-вторых, он довольно стреляет. Идеальный юнит — **мечник**: имея среднюю скорость, штурмовой щит и длинный меч, он доблестно сражается, уступая крутизне раз-

ве что рыцарю. Если вы снабдите крестьян булавами, то получите быстрых и сильных юнитов, способных без особых трудностей развивать врагу шлемы и щиты. **Булавоносцы** не носят доспехов и посему даже удар крестьянскими вилами может оказаться роковым. Если вам срочно нужна армия, но нет оружия — выкупайте в бой простых **себя**. Какие у них характеристики? Да такие же, как у их собратьев из Heroes of Might and Magic, — все по минимуму, разве что скорость выше среднего. Создав армию, можете перейти границу соседнего графства и попытаться захватить его, атакуя главный город или горизон замка, если таковой имеется. Если армия мала — пройдитесь по провинции, пожгите поля и лесопилки, затопите каменоломни и железные рудники — это ослабит экономику врага.

«Замок был поистине королевским. Ровная каменная кладка, гигантские широкие башни, поднятый мост, глубокий ров...



который усердно засыпали лопатами люди в синих نارаниках, украшенных золотыми лилиями.

«Копаты — кричал оберштер***. — Не останавливай...»

Он не договорил. Стрела вошла ему прямо в горло. Прикрывавший его щито-вик рухнул, сраженный тремя болтами сразу. Под градом стрел воины падали в ров. Невдалеке стояли хирды мечников и конница, количеством не менее сотни. Они ждали своего часа. Немного ранее лучники поливали стрелами бойницы башен. Стоявший впереди Арм отчетливо увидел, как один из лучников вырвали оружие и упал. Другие окаявшись во рву пикеры и крестьяне побежали назад, а на встречу им покатились таран. Далее обзор закрыли лучники. Коннетабль приказал отовоиться. Послышались ликующий крик.

«Вперед! — заорал воевода. — Покажи-те английским псам чего вы стоите! Бегаи!»

Мечники поочередно подылились и направились к проломанным воротам. На половине пути их обогнали рыцари. Они во-

лево, успел заметить посреди замка высокую башню, в которую сбегаются враже-



ские лучники и куда отступает тесным противник...»

В начале игры каждый герой правит одной провинцией. Остальные графства нейтральные, поэтому чтобы их захватить, надо уничтожить народное ополчение, что относительно нетрудно, ибо оно состоит преимущественно из крестьян и лучников. Далее вам нужно закрепить власть над графством. Постройте в нем замок и поместите туда гарнизон — лучше лучников и арбалетчиков. На постройку крепости необходим камень и дерево.

В Lords of the Realms 2 к вашим услугам несколько видов укреплений. **Деревянный частокол** — дешевая и слабая защита, сломить ее нетрудно. Он может защитить от силы 150 солдат (это при том, что максимальное количество людей в армии — 1500, а минимальное — 50. Число армий не ограничено). **Форт из дерева**: состоит из башни, окружающей ров, и пристройки, защищающей ворота; казармы для 200 воинов. **Каменная башня**: тот же форт, но из камня и без рва; более устойчива к катапультам и таранам; барак для 300 защитников. Если в вашем распоряжении много ресурсов, можете построить **каменный замок** — это серьезная защита. Он окружен ровом с водой и имеет шесть высоких башен для лучников, количество которых не должно превышать 400 человек. Самое лучшее укрепление — **королевский замок**: толстые стены, широкий ров и девять башен



удержат даже очень сильного противника, однако даже если он прорвется, защитники (максимум 600) смогут укрыться в каменной башне посреди замка. Крепость не только обеспечивает защиту провинции, но и увеличивает приток налогов в королевскую казну. Денежки можно потратить на наемников или же купить у бо-

дьях торговцев ресурсами, зерно, коров, оружие или аль.

При захвате замка не обойдется без **таранов, катапульти и осадных башен**. Таран разбивает ворота, катапульти делают брешь в стенах, а башни закрепляют на стене лестницы. Однако учтите: на пути башни, тараны или армии, рвущиеся к разбитой стене, могут оказаться ров, который надо засыпать. Конечно же, под градом стрел и болтов. Справится с этой работой любой пехотинец, но чаще всего этим занимаются крестьяне и копейщики. Если таран уничтожен (а он редко в состоянии противостоять арбалетам и смоле), ворота можно разрушить мечами и булавами.

Защитники должны помнить некоторые моменты. Во-первых, чем больше чанов с кипящей смолой, брызги которой вполне заменят тучу арбалетных болтов, тем сложнее захватить замок. Во-вторых, лучника с башни в пять раз труднее снять. В-треть-



их, чтобы овладеть замком, необходимо перебить всех его защитников или захватить флаг, стоящий, как правило, в самом защищенном месте.

Игра имеет удобный и приятный интерфейс. Действие сопровождается прекрасной кельтской музыкой. Игрушка прямо создана для того, чтобы за ней проводили многие часы, развивая в себе таланты полководца и феодала.

К сожалению, появившаяся еще 1996 году Lords of the Realms 2 не так широко известна, как хотелось бы, она затерялась на фоне таких гигантов, как Diablo, Quake 2, Civilization 2. А жал, ведь, как по мне, она достойно лучшей участи. Поэтому не проходите мимо, попробуйте поиграть — не пожалеете!

Have Fun!

P.S. *Закон «кудери и меча» существовал в средние века, он регламентировал вопросы наследования трона по женской (кудери) и мужской (меч) линии.

** Нараник — льняная рубашка с короткими рукавами или же без таковых, надевавшаяся средневековыми воинами поверх кольчуги и лат, закрывая тем самым dospешные щели и демонстрируя все цветы и герб созерена.

*** Оберштер — воинское звание в средневековых армиях. Аналогично современному полковнику.

Детский сад, в который ходил ваш ребенок, закрылся на карантин? Естественно, злобное начальство вдобавок не отпускает в отпуск. Но выход есть: двери нашего детского сада открыты перед малышами всегда, и сегодня в программе игра по мотивам всеми любимого диснеевского мультфильма про смелую девушку Мулан.

Disney's MULAN ANIMATED STORYBOOK

Наталья ГРАДОВАЯ

Люблю диснеевские мультфильмы, с их гластастыми героями и чудесной музыкой, непочтительно переделанными сюжетами, с их штампами: «Симба, я разочарован в тебе!» и обязательным хеппи-эндом. Люблю за тонкий юмор и за удивительное умение угодить всем без исключения. Жаль только, что компьютерные игрушки, созданные по мотивам мультфильмов, частенько разочаровывают. Так случилось и с игровой программой «Мулан» корпорации Disney Interactive, хотя мультфильм, вышедший на экраны в прошлом году, достоин всяческих похвал.

Сюжет игрушки и мультфильма совпадают. Для защиты от набегов монгольских орд в Китае, вдоль границ, выстроена Великая



Стена, призванная остановить ханов. Однако захватчиком удается ее преодолеть, и народ этой страны должен опять сражаться за независимость. Объявлена мобилизация: от каждой семьи — по бойцу. Но у старого воина **Фа Зу** нет сыновей, а единственная дочь **Мулан** еще не вышла замуж. Фа Зу собирается отправиться на войну сам, однако он тяжело болен, и этот поход наверняка станет для него последним. Тогда Мулан решаете заменить отца. Но в китайской армии тех времен не принимали женщин, более того, за такое самоуправство их карали смертью, поэтому наша героиня переодевается юношей. Выкрыв доспехи отца и тайком уехав из дома, она прибывает в лагерь новобранцев.

Немалых трудов стоит ей освоить воинское искусство, но смелая девушка не сдастся и под конец обучения она становится одной из первых.

А тем временем хань разгромили основные силы имперской армии, и новобранцы вступают в бой. Их небольшой отряд встречает орду на Тянь-Шанском перевале. Но противников слишком много, и только благодаря находчивости Мулан, которая смогла устроить лавину, накрывшую все войско монголов, новобранцы победили. Спасая капитана **Шена**, героиня была ранена. Лекарь ее разоблачил, товарищи от нее отвернулись. Но Шен, которому девушка спасла жизнь, помиловал ее. Впрочем, никто не настаивал на наказании. Отряд уходит с перевала, не подозревая, что несколько ханов, в том числе их предводитель **Шон Ю**, выжили. Монголы отправляются в столицу, чтобы захватить и убить императора. Но Мулан проведает об их плане и решила любой ценой остановить противника. Но когда она прибывает в столицу, никто не хочет ее выслушать, ведь на слова женщины не стоит обращать внимание. Но Шон Ю берет императора в заложники. И вновь только благодаря сообразительности и храбрости Мулан, рекруты освобождают императора. В награду повелитель вручает Мулан меч **Шона Ю** и драгоценный медальон. Цветок, расцветавший в буре, самый редкий и красивый из всех, — говорит император Шену. — Такую девушку не в каждой династии встретить». И «сообразительный» капитан отправляется вслед за Мулан в ее родную деревню.

Несомненно, нашей героине не удалось бы добиться успеха, если бы ей не помогали хитрый и честолюбивый дракончик **Мушу**. Размером с ящерицу, он все-таки онедудший, правда, что выдохнуть пламя, ему приходится интенсивно концентрироваться.

К сожалению, исчезла из игрушки замечательная музыка. А от самой истории сохранились лишь отдельные эпизоды. Графика отличается от оригинальной, как премье-

ра в столичном театре от самодельной постановки. Системные требования следующие: 370 Мб на винчестере, Pentium, Win-



dows не старше 95, соответственно 2-скоростной CD-ROM.

Игру можно было бы отнести к жанру квест, но очень примитивному, поэтому логичнее сказать, что перед нами сборник головоломок, объединенных одной сюжетной линией. По идее вы должны собрать все пять сантоков, на которых записана история героини, однако для прохождения игры этот момент не особо значим. Хочешь — собирай, не хочешь — не собирай.

Вся игра разбита на эпизоды. Эпизод первый — «В деревне». Общий фон напоминает скучные декорации, как, впрочем, и в остальных локациях. Сценка интерактивна по минимуму. Бабушка Мулан почему-то занята армистингом, вместо того чтобы собирать толпачицы, волнуясь за Мулан (это — обязанность игрока). Далее Мулан, опоздавшая на встречу со своей, должна выкупаться и



переодеться. У партияки очень понравится девочкам, которые любят играть в куклы. Моя, например, не любит. *Партияка* предлагает на выбор двенадцать нарядов различных династий, но, хоть это и должно быть



познательно, вряд ли ребенок запомнит все эти сложные названия. Вы сможете подобрать Муху любой костью и парик. Наряды можно распечатать на принтере. Для одежды предусмотрены даже бумажные крепления. После этого необходимо снабдить героиню талисманами, чтобы ее визит к свежешей был успешным. Щелкая мышкой, ребенок должен собрать нужную комбинацию талисманов: например, яблоко, медальон, ожерелье и вежливый сверчок. Все — определенных цветов. Каких именно, подскажет бабушка. Итак, вы выполнили это задание, вы можете пойти к свежешей в дом. Далее следует урезанная по содержанию и графике сценка разговора со свекровью, потому что, если не видел мультика, то и не догадываешься, что же произошло. Огорченная, Муха убегает домой.

Эпизод второй — «В доме Мухан». Из свитка мы узнаем о начавшейся войне. Героиня собирает вещи, которые пригодятся ей в походе. Но ее свекровь, помогая хозяйке, все время складывает в сумку совершенно ненужные предметы. От ребенка требуется избавиться от ненужных вещей и положить только необходимое. Боюсь, с этой задачей не справится никому. Мне, например, решение свекрови остановить не удалось. Чтобы достать из шкафа доспехи отца, надо из его рисованных панелей собрать один из символов восточного гороскопа. И что же? Некоторых фрагментов просто-напросто не хватает.

Из дома Мухан можно попасть в деревню или в «Святынище» — часовню, посвященную предкам. Прежде всего, вооружиться копалкой для гонимых, она вам пригодится. Ваша задача — разбудить крепко спящих Старейшин. Кстати, имейте в виду, что судьбоносные решения Совет Старейшин может принимать только в полном составе. Здесь вам предстоит пройти четыре уровня. На первом — некоторые

гонимые старейшины, а другие усыпляют. Вам надо подобрать комбинацию, при которой все старейшины проснутся. Далее задача усложняется. Например, на третьем уровне от сна старейшины восстановят только после двойного удара по различным гонимым. Ну, а на четвертом — от вас потребуются недюжинные музыкальные способности, нужно исполнить с помощью гонимых мелодию, чтобы все старейшины не только появились, но и проснулись. И вот тогда Совет Старейшин примет решение послать на помощь храброй девушке Каменного Дракона. Но чудовище разбивается, и Муху должен заменить его. Впрочем, все это лишь возможное развитие событий, вы можете уйти из святынища, когда вам заблагорассудится, предварительно получив кучу дипломов, удостоверяющих, что вам удалось тактично достучаться до предков.

«Лагерь новобранцев» — эпизод четвертый. Назвать сценку интерактивной язык не поворачивается. Если вы щелкните мышкой, скажем, по капитану Шену, он сообщит, что враг находится за этими горами. И все. Ну, новобранцы еще поприветствуют друг друга. В общем, игру озвучить незовещу. Например, если Мухан требует, чтобы вы взяли какую-то вещь, ваша задача — взять из кладовой предмет и обменять его у солдата на то, что вам нужно. Запомните, какие предметы есть у каждого из рекрутов, и на что именно они согласны их обменять. Четыре уровня сложности делают задание с каждым разом все труднее.

Вторая игра в этой локации — знаменитый китайский маджонг. Из прямоугольных косточек, похожих на domino, но одинарных и с различными рисунками, задается некая фигура, которую вы должны разобрать, отбирая попарно одинаковые косточки. Косточек с похожими рисунками по четыре штуки. А всего их 144, но на легких уровнях используются не все. Убирать можно лишь те, что лежат сверху, не закрытые другими косточками.

В общем, отличная игрушка для взрослых, желающих убить время на работе. Вряд ли она понравится маленькому ребенку, тем более что в диснеевском варианте рисунки на косточках неудачные — очень мелкие и слишком перегружены деталями. Всего, в игре представлено четыре уровня, родители вполне подойдут третий или четвертый. Для новичков существуют подсказки. Можно играть одному, вдвоем с кем-то, вдвоем с одним из друзей Мухан — Яо, Ли, Чен По. Если вы справились с задачей, получите грамоту, подтверждающую ваши успехи.

На «Тынь-Шанском перевале» вновь на сцену выходит Муха. Помогите ему спуститься по склону, но помните, что веревки может не хватить. Вообще, преследует ощущение какой-то незавершенности; если уж Муха удачно спустился, взялся за палку и даже сказал: «Вот сейчас можно и стрелять» — почему он бездействует?

Наиболее удачная в этой программе локация «Имперский каллиграф». Выход в нее либо через общую карту игры, либо через «Столицу». Это компьютерный вариант раскраски, ребенок может сам со-



брать картинку из различных фрагментов, куда входят все «декорации», изображения всех героев игры и даже все предметы, кроме, пожалуй, косточек маджонга. Составив картинку, ее можно распечатать. Если хотите, перекрасьте то, что вам не нравится, прямо в игре. Готовое изображение можно подписать, поставив предположительный текст или напечатать собственный; сохранить, щелкнув на горшочек «сейв»; загрузить, кликнув на горшочек загрузки. Нажав на музыкальный инструмент, выберите мелодию, которая будет лейтмотивом вашей творческой работы. Изображение птички — карооке, на экране появляется текст песни. Но чтобы ее исполнить, надо белое читать по-английски либо выучить слова наизусть.

В «Столице» ничего особенного не происходит — лишь крайне схематичный бой Мухан с Шоном Ю. Если вы собрали свитки, Муха вам радостно сообщит, что вы преуспели, но награды никакой не получите — ведь вы выполнили свой долг.

Раздражает нетерпеливость, с которой разворачивается действие (очевидно, разработчики старались передать созерцательную медлительность Востока) и идет загрузка локаций, и многословность чересчур предупредительной Мухи, готово объяснить вам правила много-много раз. Впрочем, заставить замолчать Муху можно с помощью *пробела*. Зато выйти из игры легко. Ударив в гонг — появляются еще три гонга — «Брось», вы возвращаетесь к началу игры, «Великая Стена» — карта игры, и «Выход». Прощаемся. Выходим.

Несправедливо, видимо, требовать от разработчиков, чтобы игра была такой же хитовой, как и мультфильм. Но, как мне кажется, эксплуатировать успех мультфильма, расчитывать на надежду потребителя получить классную игрушку, предлагая, мягко говоря, сырой товар, все-таки не слишком удачное решение.



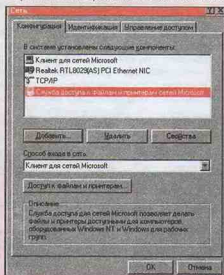
Несмотря на летние каникулы, наша школа продолжает свою работу. Сегодня вы можете прослушать новую лекцию о настройке ваших компьютеров для мультиплеерных баталлий, а также о том, как простейшим методом соединить между собой два компа с помощью нуль-модемного кабеля.

Школа Молодого Геймера

Часть девятая — создаем сервер...

Том/Doc/KEPTIC

Итак, вы решили поиграть с друзьями — допустим, в Quake. Что для этого надо? Сначала, естественно, неплохо бы настроить клавиши управления, о чем писало в прошлом номере, а там и займемся со-



зданием сервера. Что это такое и как это делается?

В сети, как и в жизни, царит неравноправие: как правило, один из компьютеров предоставляет какие-нибудь услуги, а остальные эти услуги используют — будь то копирование файлов или игра по сетке. Тот компьютер, который предоставляет услуги, называется сервером, остальные машины называются клиентами. Стоит учитывать, что в компьютерных клубах стоят одноранговые сети, в которых каждый из входящих в сеть компьютеров может выполнять как функцию сервера, так и функцию клиента.

Для того, чтобы получить возможность играть по сети, один из игроков должен взять на себя функцию сервера, создать игру, к которой могут присоединиться и остальные игроки. Кстати, полезно помнить, что нагрузка на сервер всегда больше, чем на остальные компьютеры, и потому игра, возможно, будет притормаживать. А значит, по возможности имеет смысл создавать выделенный сервер, то есть назначать сервером машину, за которой никто не будет играть — тогда даже при большом количестве игроков можно будет обойтись без тормозов...

Как происходит создание сервера?

Для начала входите в опцию *Multiplayer Game*, там выбираете *Create Game* (или *HOST*), что переводится как «создать игру». Теперь нужно настроить сервер. Устанавливаете *Time Limit* — столько времени будет отведено на то, чтобы пройти уровень; *Frag Limit* — столько надо набить фегов для перехода на следующий. Выбираете карту. В некоторых играх можно установить еще тип игры — дуэль, обычный десматч (мясо), тимплей или CTF — и тип соединения, о чем более подробно будет написано ниже. Как правило, это либо TSP/IP протокол, либо IPX/SPX. Теперь устанавливаете максимальное количество игроков (например, вас четверо, и вы хотите разорваться между собой без помощи посторонних) — и все, вперед! В *Counterstrike* же есть функция «создать выделенный сервер» — учтите, если вы ее включите, то играть на этом компьютере уже никто не сможет.

Как видите, ничего сложного нет. Подключиться к игре еще легче — заходите в мультиплеер, нажимаете *REFRESH* и смотрите, что за серверы у нас сегодня в ассортименте. Не забудьте обратить внимание, на сколько человек рассчитан сервер — если он создан на семерых, из которых все семеро уже в игре, подключиться вам не удастся: до тех пор, пока кто-то из игроков не выйдет из игры или сервер не будет расширен. Кроме того, на сервере может стоять пароль (в играх типа HL подобные конфигурации сразу заметны — напротив игры в таком случае нарисован замок) — тогда, чтобы присоединиться к игре, вам нужно узнать этот пароль и ввести его. Если хотите, можете поставить на сервер пароль сами — описываете консоль и пишете в ней *password JR-JVCLOYD*. Все. Без вашего разрешения никто не сможет подключиться к игре, только постарайтесь сами не забыть пароль, а то ваши друзья попросту не смогут с вами поиграть...

Часть десятая — создаем сетку сами...

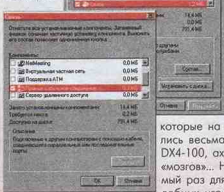
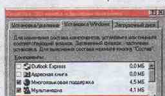
Игры по сети — штука вкусная и затягивающая. Честно говоря, я довольно редко иг-

раю в сингл — в основном, в мультиплеер: согласитесь, как бы ни были умны компьютерные враги, играть с людьми гораздо интереснее, и главное, веселее... К сожалению, чтобы играть в клубах, нужны деньги, а чтобы играть много и часто — нужно много денег...

А вы знаете, что можно поставить мини-сеть и самостоятельно? И вовсе не обязательно, чтобы у вас дома стояло два компьютера — достаточно, чтобы рядом с вами жил друг, который тоже хочет играть по сети, и у которого тоже есть дома компьютер. В идеале неплохо было бы, чтобы он жил на одной лестничной клетке с вами, или хотя бы на этаж выше или ниже, но впрочем, это и не обязательно — хватит и того, чтобы вы жили в одном доме... А если в этом самом доме владельцем компьютеров не намного меньше, чем владельцем собак, то можно объединить в сеть всех...

Как это сделать?

Для начала я расскажу о самом простом способе — о прямом соединении.



Не помню, сколько лет назад это было. Наверное, достаточно давно, зодолго да того, как в Киеве появились первые компьютерные клубы. Но случился так, что у меня и моего друга дома пописались компьютеры, обычные четверки,

которые на то время считались весьма крутыми — ах, DX4-100, ах, восемь метров «мозгов»... Ну, в общем, самым раз для DOOMa и подобных игр... А надо заметить, что в то время новые игрушки появлялись не так часто, да и играть в сингльер нам уже порядком надоело. И вот, выяснив, что два компьютера можно соединить между собой и играть друг против друга, мы решили попробовать. Сказано — сделано... Я пошел на радиорынок, купил себе нуль-модемный кабель, после чего мы свезли оба компьютера ко мне домой... И решили, значит, поиграть... Решить-то решили, но оказалось, что это самое прямое соединение — вещь не такая легкая, как

мне казалось. Да, пришлось, конечно, изрядно повозиться — но через несколько часов мы уже могли наслаждаться первой в своей жизни игрой по сети (а то время я и не подозревал, что игра вдвоем называется дуэлью). После этого подобные эксперименты мы повторяли достаточно часто, хотя вести компьютеры приходилось чуть ли не через полгорода... Но, напоминанию, компьютерных клубов в тот момент в Киеве еще не было — а играть-то хотелось...

Так что, если у вас рядом живет друг, который время от времени может принести к вам домой свой компьютер, а устанавливая локальную сетку вы не хотите (или не



можете) — что ж, предлагаю испытанный и прекрасно себя оправдывающий метод — прямое соединение.

Что для этого надо? Кроме желания и двух компов практически ничего — просто съездить на радиорынок и купить себе кабель для соединения двух последовательных портов — его еще называют нуль-модемным. Не забудьте перед тем, как покупать кабель, посмотреть на разъемы COM1 и COM2, имеющиеся на корпусе компьютера. Как правило, они бывают 9- и 25-контактные. Правильнее всего — на всякий случай — приобрести кабель, имеющий оба разбема: если мыш у вас не PS2Rate, а обидная комовская, то вам тогда не придется размышлять, как же засунуть два разбема в один порт...

Хотя операция прямого соединения, в принципе, особых сложностей не представляет, но для нее очень неплохо было бы ориентироваться в основных сетевых компонентах Windows и способах их настройки, о чем мы сейчас и расскажем.

Итак, перед вами пошговая схема соединения двух компьютеров. Я постарался ее максимально упростить и скать, доводя минимум самых необходимых комментариев — для выполнения поставленной задачи этого вполне достаточно. Если же вы хотите основательнее разобраться в том, как все это устроено, советуем обратиться к специальной литературе. Итак...

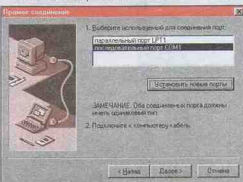
ШАГ ПЕРВЫЙ — разумеется, соединить два компьютера при помощи имеющегося в наличии шнура — здесь нет ничего сложного, не забудте только включить питание обоих компьютеров, прежде чем их подсоединя!

ШАГ ВТОРОЙ — с этого момента начинается самое сложное, а именно: установка необходимых программных компо-

нентов... Для начала щелкните на кнопке **Пуск**, выберите команду **Настройка>Панель управления**, дважды щелкните на пиктограмме **Сеть и устройства**, что на вашей машине стоят компоненты, необходимые для сетевой работы — это сетевой протокол и клиент для сетей Microsoft. Кроме того, на компьютере должна быть установлена **Служба доступа к файлам и принтерам** сетей Microsoft. Теперь зайдите в **Управление доступом и включите режим**, позволяющий делать файлы и принтеры данного компьютера общедоступными (доступ на уровне ресурсов). Естественно, что на обоих компьютерах должен быть установлен как минимум один общий сетевой протокол — либо TCP/IP, либо IPX/SPX. Если какие-либо компоненты отсутствуют — их необходимо установить, нажав на кнопку **Добавить в меню Конфигурация**.

ШАГ ТРЕТИЙ — щелкните на кнопку **Пуск** и выберите **Программы>Стандартные**. Если в меню существует функция **Прямое соединение** (что маловероятно) — выберите ее, если данной функции нет, ее необходимо добавить. Для этого выполните следующий шаг (если **Прямое соединение** все-таки в меню присутствует, сразу переходите к шагу пять).

ШАГ ЧЕТВЕРТЫЙ — снова щелкните на кнопку **Пуск** и выберите опцию **Настройка>Панель управления**. Войдя в нее, дважды нажмите на пиктограмму **Установка и удаление программ**. Теперь перейдите на закладку **Установка Windows**, выберите



рите в ней пункт **Связь** и щелкните на кнопке **Состав**. Перед вами откроется новое окно; в нем нужно выбрать **Прямое соединение** и **Удаленный доступ к сети**. Теперь, как обычно, **ОК** и **Применить**. Необходимые файлы будут автоматически установлены, правда, возможно, вам для этого понадобится установочный диск Винды. Теперь вернитесь к третьему шагу.

ШАГ ПЯТЫЙ — как вы помните, это когда из двух компьютеров, находящихся в сети, один является Сервером, а второй клиентом. Для начала займемся настройкой компьютера, ресурсы которого будут использоваться, — то есть сервера. Эта настройка выполняется при первом запуске программы **Прямое соединение**. Перед вами откроется диалоговое окно — здесь вам предлагается выбрать режим работы компьютера. Он может быть либо Ведущим, либо Водомым, но если вы думаете, что веду-

щий — это сервер, так как второй компьютер будет пользоваться его ресурсами, то вы не правы. Тут у нас (наверное, чтобы запутать) все с точностью до наоборот: Водущий — это Сервер, а Ведущий — Клиент. Итак, назначьте ваш компьютер Водомым и щелкните **Далее**.

ШАГ ШЕСТОЙ — перед вами открывается диалоговое окно выбора порта. Выберите порт, через который вы устанавливаете соединение (то есть тот, к которому подключен кабель) и нажмите **Далее**. А как узнать к какому порту вы подключили кабель? Очень просто: в старом стандарте обычно использовались два порта — COM1, 9-штырьковый, к нему подключалась мыш и COM2 25-штырьковый. В более новых моделях могут присутствовать два девятиконтактных разбема, но тут тоже не сложно, мыш по-прежнему, как правило, находится на COM1, ну, а если у вас несколько одинаковых разбема, да еще и мыш PS2Rate — вам остается лишь метод научного тыка.

ШАГ СЕДЬМОЙ — последнее окно настройки. Тут же вы можете установить и пароль для доступа — что-нибудь такое, чтобы не забылся тут же при выходе из программы инсталляции. Готово. Ваш компьютер перейдет в состояние ожидания соединения — ура! Самое сложное позади (если вы угадали с портом).

ШАГ ВОСЬМОЙ — перейдите ко второму компьютеру и произведите его настройку, не забудьте назначить его Ведущим.

ШАГ ДЕВЯТЫЙ (ПОСЛЕДНИЙ) — ура! Свершилось чудо! Если в окне **Прямое соединение** появится сообщение о том, что установлена связь через выбранный порт — значит, все в порядке. Теперь компьютеры объединены в общую сеть — вы можете спокойно переписывать информацию с одного на другой и играть. Что радует, так это то, что при следующем запуске параметры будут сохранены, и вы сразу сможете приступить к работе. А если вдруг что-то не так, и вы решите использовать другой порт — нажмите на кнопку **Изменить** и повторите процесс настройки.

Несмотря на то, что объяснение может показаться несколько сложным и запутанным — целых девять шагов! — применить его на практике достаточно несложно. Все эти шаги занимают около десяти-пятнадцати минут, зато потом вы сможете наслаждаться всеми прелестьми сетевого режима игры со своим другом, и при этом не придется лачками просяхивать деньги в каком-нибудь компьютерном клубе, — что не только приятно, но и выгодно...

Конечно, несмотря на то, что подобное соединение является самым быстрым и самым дешевым, удобным его назвать довольно-таки трудно. Поэтому, если вам лень всякий раз таскаться со всем своим добром к другу ради мимолетных мгновений игрового счастья, устанавливайте локальную сеть, — это не слишком дорого и не так уж сложно, а чем мы вас и попытаемся убедить в следующем номере.

И снова лучшие маги Игрограда продолжают обучать неофитов искусству магических сражений. Сегодня мы рассмотрим, как пользоваться имеющимися в вашем распоряжении заклинаниями, изучим основные правила атаки и обороны и какие из заклинаний являются более эффективными. Учитесь вместе с нами, и вы станете истинным мастером высокого и таинственного искусства магии!

MAGIC

The Gathering

Том/DOC/КЕРТИС

Продолжение, начало в №№ 04, 05.

Итак, продолжаем разговор. Начнем с заклинаний:

а) Заклинания вызова существ (creature). Существа обладают способностями атаковать и блокировать атаки. Кстати, только у них есть показатели силы и защиты (здоровья).

б) Волшебства (sorcery). Это одноразовое заклинание, после его применения оно сразу выходит из игры, причем оно может быть приведено в действие только в определенной фазе хода.

в) Мгновенное заклинание (instant). Также одноразовое заклинание, но может применяться как во время хода противника — в ответ на его заклинание — так и в других фазах игры.

г) Заклинания (заклятия) (enchantment) — после применения они не выходят из игры, а остаются в ней. Делятся на заклятия земель (enchant land) и заклятия существ (enchant creature), заклятия артефактов (enchant artefact) и заклятия заклятий (enchant enchantment), накладывающиеся соответственно на земли и существа (как свои, так и неприятельские), артефакты и заклятия добавляют им какие-то свойства, или наоборот, лишают их. Вы можете поинтересоваться, зачем же накладывать что-то на противника? Очень просто: например, если наложить на существо *Полнотемнота*, оно не сможет ни атаковать, ни блокировать — вряд ли подобное заклятие стоит накладывать на свое существо... Надо помнить, что эти два вида не могут существовать без карты, на которую они наложены, поэтому из игры они выходят вместе с ней. Кроме того, существуют глобальные заклятия — они вводятся в игру и модифицируют игровую среду.

д) Заклинания (заклятия) (enchantment) — после применения они не выходят из игры, а остаются в ней. Делятся на заклятия земель (enchant land) и заклятия существ (enchant creature), заклятия артефактов (enchant artefact) и заклятия заклятий (enchant enchantment), накладывающиеся соответственно на земли и существа (как свои, так и неприятельские), артефакты и заклятия добавляют им какие-то свойства, или наоборот, лишают их. Вы можете поинтересоваться, зачем же накладывать что-то на противника? Очень просто: например, если наложить на существо *Полнотемнота*, оно не сможет ни атаковать, ни блокировать — вряд ли подобное заклятие стоит накладывать на свое существо... Надо помнить, что эти два вида не могут существовать без карты, на которую они наложены, поэтому из игры они выходят вместе с ней. Кроме того, существуют глобальные заклятия — они вводятся в игру и модифицируют игровую среду.

е) Артефакты (artefact). К артефактам относятся всевозможные волшебные предметы, после применения они, как правило, остаются в игре. Кроме этого для применения артефактов используется *бесцветная мана* (то есть мана любых цветов). Кроме обычных арте-

фактов существуют артефакты существа (artefact creature) — на них распространяются все правила и заклинания, действующие как на существо, так и на артефакты.

Так, с этим, вроде, разобрались. Но вот

еще немаловажный момент — у начинающих игроков чаще всего возникают затруднения с реальной оценкой своих карт: какие из них стоящие, какие полезные, какие не очень. Как же с этим разобраться?

Оценивая карту, в первую очередь обратите внимание на цену ее вызова (casting cost) и способности (ability) — это два важнейших фактора в игре.

Основные способности (ability) существ:

Атака без поворачивания карты (top-tapping attack). Весьма полезная способность: при каждой атаке вы должны поворачивать (top) атакующее существо, и если противник своим ходом нападёт на вас, то хоть существо это и не специализировано на защите, обладая способностью не разворачиваться, оно сможет защитить вас и после того как само атаковало — по сути дела, оно заменяет сразу два существа.

Полет (flying) — тоже весьма полезная способность: существо, обладающее полетом, не могут быть блокированы существами, этим свойством не обладающими, и в свою очередь могут сами блокировать последних. Кстати, это одно из причин, почему синяя и белая колоды весьма опасны — они обладают большим количеством летающих юнитов, которые без труда преодолевают даже самую мощную

наземную защиту и могут принести противнику много неприятностей.

Отсутствие болезни вызова (спешка) (haste). Обычно, сразу после того, как существо входит в игру, нападёт оно не может из-за болезни вызова (summoning sickness). Спешка же дает существу возможность атаковать противника сразу после введения его в игру. Кроме того, она позволяет использовать и другие способности, в том числе и поворот в течение того же хода. Также неплохое свойство — приятный сюрприз для противника, который уверен, что вам нечем атаковать...

Первый удар (first strike) — просто великодушная способность. Когда существа вступают в бой (то есть одно из них нападает, а другое блокирует), все поражения наносятся одновременно. Представьте себе: вы нападаете при помощи создания 2/2, противник блокирует ваше существо своим, тоже с показателями атаки/защита 2/2. По правилам, обо существа наносит друг другу по два демаджа и отправляются на кладбище... Но если ваше существо обладает способностью first strike, то, вопреки правилам, оно наносит удар ПЕРВЫМ и уничтожает существо противника ДО того, как оно наносит ответный удар... Правда, если у вашего противника создание с показателями 2/3, то есть, одним ударом вы убить его не можете, то ответные два демаджа так и отправляют вашу кричу на гравеярд.

Проникающий удар (irampole) — способность, чем-то средним предыдущей, только дело тут не в том, какое существо бьет раньше. Итак, представьте себе — вы атакуете противника кричей 6/6... Неслабая такая крича, мало что может устоять, и противнику может прийти несладко. Но по правилам Меджика, если любая из крип противника блокирует ваше атакующее существо, ваш оппонент не получает повреждений. Следовательно, защищающемуся достаточно выставить против вашей кричи монстра какого-нибудь карлика с показателями 1/1 — и ваша атачка пошла насмарку. Конечно, вы убьете блокирующее существо, но у вашего противника жизней не уменьшится. С кричками, имеющими способность trample, дело обстоит несколько иначе. В этом случае ваша крича наносит любое количество демаджей, чтобы убить блокирующее, а остальные так поражают



но не менее ее создание), а остальные так поражают

противника в самое сердце... Неприятный сюрприз, особенно, если ваш противник о такой способности даже не подозревает...

Неблокируемость (unblockable) — тут все понятно из названия — существо с такой способностью блокировать нельзя. Неплохо! Думаю, очень даже.

Знание земель (landwalking) — теоретически очень полезная способность. Существует пять видов знания земель — знание лесов (forestwalk), знание болот (swampwalk), знание равнин (mountainwalk), знание островов (islandwalk) и знание гор (mountainwalk). Если у вашего противника имеется в игре хотя бы одно из земель указанного типа, то ваше существо с этой способностью становится неблокируемым. Звучит, вроде, неплохо, правда есть одно но — знанием лесов владеют в основном зеленые существа, знание равнин — белые и т.д. (хотя бывают и исключения, но редко). К тому же и применить их можно только в том случае, если противник играет магическим соответствием цвета, а если вы, допустим, играете бело-синей колодой, а ваш противник — черно-красной, то толка от знания земель равнин счетом никакого...

Кроме того, существуют способности, **требующие от вас поворота карты (tapping abilities)**. Например, синяя карта *Prodigal Saurcerer* входит в игру как обычное существо, но имеет свойство — при повороте и доплате одной ланы наносит противнику (или любому существу противника) единицу поражения. Полезное свойство, но поскольку карта входит в игру с болезнью вызова, то и применить ее можно только на следующий ход. К тому же, провернуть подобную операцию можно только раз за ход — при этом, естественно, ни нападать, ни блокировать подобная карта уже не сможет.

Способности, требующие пожертвования (abilities requiring sacrifice) — для применения подобной способности необходимо что-то пожертвовать. Например, артефактная катапульта наносит противнику два демаржа после того как вы пожертвуете любое существо... С подобной способностью надо быть осторожным и помнить, что цель не всегда оправдывает средства. Но бывают случаи, когда у вас, противника, слишком много земель, или на одно из ваших существ наложено негативное заклятие, или вам срочно нужно нанести именно два повреждения врагу — тогда, так да, надо приносить.

Альтернативная цена карты (alternative cost) — вместо того, чтобы платить маной за введение карты в игру, вы можете пожертвовать землей, или добавить противнику жизни, или еще что-нибудь в этом роде. Альтернативная цена четко оговорена в тексте карты. Иногда этой способностью полезно воспользоваться.

Теперь, когда мы разобрались с основными свойствами карт (есть и другие, более редкие — о них я писать не буду), поговорим о самих правилах — как же играть в эту Мэджик? Начнем, как я и обещал, с **правил Портала**.

Общие положения.

Как уже писалось, Мэджик представляет собой дуэль двух магов. Вы черпаете свою энергию из земель, применяете всевозмож-

ные заклинания и посылаете в бой подвластные вам существа.

Каждый игрок использует колоду карт, отбирающую его магические способности. По правилам Портала в колоде должно находиться не менее 40 карт. Готовая колода содержит необходимые для игры земли, заклинания и существа. Можно купить сразу стартовый набор, содержащий две готовых и сбалансированных колоды.

Игра проводится следующим образом:

☛ Карты тасуются: причем заочную противник тасует вашу колоду, а вы — его.

☛ Каждый из игроков берет из колоды по семь карт, после чего бросается жребий, чтобы определить, кто из игроков будет ходить первым.

☛ Ходы осуществляются по очереди — за каждый ход вы можете ввести в игру одну землю. Земли используются для получения магической энергии (ман), необходимой для вызова существ и применения заклинаний. Для получения энергии землю необходимо повернуть. Каждая земля дает одну единицу маны соответственного цвета.

☛ За каждый ход вы можете положить на стол столько существ и использовать столько заклинаний, на сколько вам хватит маны.

☛ Существа используются для нападения и обороны — во время вашего хода они могут напасть на противника, чтобы нанести ему повреждения, кроме того, они могут блокировать атаки существ противника.

☛ По ходу игры у вас накапливаются земли — это дает вам больше энергии для вызова магических существ и применения более мощных заклинаний. Но не забывайте — ваш противник тоже становится сильнее!

Цель игры — понизить количество жизни противника с 20 до 0.

В следующем номере мы продолжим рассказ об MTG и рассмотрим правила игры на основе учебной партии, для которой будет использоваться демонстрационная колода Меджика. Кстати, в клубе *Sargona* сыграть в демо-партию и получить колоду можно бесплатно!

Краткий словарь важнейших терминов и наиболее часто встречающихся слов

Damage — повреждение
Deals — наносит
Defending player — обороняющийся игрок
Destroy — уничтожить (отправить на кладбище)
Difference — разница
Discard — сбросить карту (отправить из ру-

ки на кладбище)

Divided any way you choose — разделить, как вам будет угодно

Do so — делать это

Doesn't cause — не нужно

Draw — взять карту

Each — каждый

Effect — эффект

Eight — восемь

Empty — опустошать

Enchanted — заклятый

Enchantment — заклятие

Enchantment creature — заклятое существо

Enchantment land — заклятое земли

End of the turn — до конца хода

Equal — равный

Except — кроме

Exchange — поменять

First strike — способность первого удара

Five — пять

Flip a coin — подбросить монетку

Fly — летать

Flying — способность летать

Followed by — вслед за

Forestwalk — знание лесов

Four — четыре

Gain — получить

Get — получить

Graveyard — кладбище

Green — зеленый

Hand — рука

Have — способность нападать с первого хода

Highest — наибольший

If.....Attacks and is blocked —

если.....атакует и заблокирован

In any order — в любом порядке

In play — на столе (в игре)

Instant — мгновенное заклинание

Instead — вместо

Islandwalk — знание островов

Is unaffected by summoning sickness —

не боится болезнью вызова

It — это

Land — земля

Landwalk — знание земель

Less — меньше

Lethal damage — смертельные повреждения

Library — библиотека

Life — жизнь

Look — смотреть

Lose the game — проиграть

Продолжение следует

Благодарим компанию **Sargona** (sales_kiev@sargona.ru) за любезно предоставленные материалы и консультации.



По абсолютно всем вопросам, связанным с настольными стратегическими играми, обращайтесь по адресу:
Офис "САРГОНА" - КИЕВ
г. Киев, ул. Богатырская, 2-Б
т./ф. (044) 461-31-61
E-Mail: sales_kiev@sargona.ru
<http://www.sargona.ru>
Адреса дилеров:
г. Днепропетровск, пл. Октябрьская, 9
тел: (0562) 37-38-83
г. Днепропетровск, ул. Чкалова, 31
тел: (0562) 37-94-12 Интернет-кафе "On-Line"
г. Николаев, ул. 68-Десантников, 10

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ДИЛЕРОВ — НА ВЫГОДНЫХ УСЛОВИЯХ!!!

Внимание! С 1 по 31 августа клуб "САРГОНА" проводит акцию
Предъявителю данного купона СКИДКА 5%

Наименование	гн.	у.е.	коп.
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе Intel Pentium, AMD, IBM, Cyrix			
P100/161/50	1151	195.00	15
CPH 500MM/256M/4.3Gb/Video4/CD SB/	1791	200.00	20
K2-233/32/4.3 Video	1879	200.00	20
K5-233/32/4.3 Video/CD40/SB/16 Sp	1979	200.00	20
K6-245/32/4.3 Video/CD40/SB/16 Sp	2062	365.00	20
K6-245/32/4.3 Video	2065	365.00	15
K2-300/32/4.3 Video/CD40/SB/16 Sp	2091	370.00	20
K6-333/32/4.3 Video/CD40/SB/16 Sp	2175	385.00	20
K2-400/32/3.2, 4.3, 4.5 CD AGP 16M	2225	370.00	11
K2-450/32/4.3 Video/CD40/SB/16 Sp	2260	400.00	20
K6-245/32/4.3 Video/CD40/SB/16 Sp	2288	405.00	20
K6-4400/32/4.3	2354	399.00	15
K6-4400/32/4.3, 4.5 CD AGP 16M	2700	450.00	11
K6-550/32/4.3, 4.5 CD AGP 16M	2760	460.00	11
K6-550/32/4.3, 4.5 CD AGP 16M	5270	545.00	11
Компьютеры на базе Intel Celeron			
C-333/32/4.3 Video/SB/16 Sp	1978	350.00	20
C-466/32/4.3 Video/SB/16 Sp	2000	355.00	20
C-500/32/4.3 Video/SB/16 Sp	2034	360.00	20
C-333/32/4.3 Video/SB/16 Sp	2091	370.00	20
C-266/32/4.3 Video/SB/16 Sp	2110	375.00	20
JMPC-433/32/4.3 CD video/16 Sp	2139	361.00	4
C-433/32/4.3 Video/CD40/SB/16 Sp	2147	380.00	20
C-433/32/4.3 Video/SB/16 Sp	2147	380.00	20
C-466/32/4.3 Video/SB/16 Sp	2175	385.00	20
C-466/32/4.3 Video/SB/16 Sp	2175	385.00	20
C-466/32/4.3 Video/SB/16 Sp	2175	385.00	20
JMPC-466/32/4.3 CD video/16 Sp	2188	371.00	4
C-500/32/4.3 Video/CD40/SB/16 Sp	2224	390.00	20
C-500/32/4.3 Video/SB/16 Sp	2204	390.00	20
C-533/32/4.3 Video/CD40/SB/16 Sp	2260	400.00	20
C-533/32/4.3 Video/SB/16 Sp	2260	400.00	20
JMPC-333/32/4.3 CD video/16 Sp	2286	384.00	6
C-566/32/4.3 Video/CD40/SB/16 Sp	2288	405.00	20
C-566/32/4.3 Video/SB/16 Sp	2288	405.00	20
Celeron 400/32/4.3	2295	390.00	15
JMPC-433/64/4.3 CD video/16 Sp	2325	394.00	20
C-433/64/4.3 Video/CD40/SB/16 Sp	2345	415.00	20
C-433/64/4.3 Video/SB/16 Sp	2345	415.00	20
C-466/64/4.3 Video/SB/16 Sp	2373	420.00	20
C-466/64/4.3 Video/SB/16 Sp	2373	420.00	20
JMPC-466/64/4.3 CD video/16 Sp	2394	404.00	6
C-500/64/4.3 Video/CD40/SB/16 Sp	2401	425.00	20
C-500/64/4.3 Video/SB/16 Sp	2401	425.00	20
C-533/64/4.3 Video/SB/16 Sp	2458	435.00	20
C-533/64/4.3 Video/SB/16 Sp	2458	435.00	20
C-566/64/4.3 Video/SB/16 Sp	2489	447.00	20
C-566/64/4.3 Video/SB/16 Sp	2489	440.00	20
C-566/64/4.3 Video/SB/16 Sp	2489	440.00	20
Celeron 466/32/4.3	2537	430.00	15
Kel 433/64/512/6.4/5 CD AGP 16M	2610	435.00	11
C500/64/610/10.2Gb/4.5B	2620	440.00	11
C500/64/610/10.2Gb/4.5B	2679	454.00	11
Kel 466/64/512/6.4/5 CD AGP 16M	2760	460.00	11
C500/64/610/10.2Gb/4.5B	2767	469.00	20
C-333/32/4.3 Video/CD40/SB/16 Sp/14	2825	500.00	20
C533/64/610/10.2Gb/4.5B	2826	479.00	20
C-466/32/4.3 Video/CD40/SB/16 Sp/14	2853	505.00	20
C-466/32/4.3 Video/SB/16 Sp/14	2853	505.00	20
C566/64/610/10.2Gb/4.5B	2914	494.00	20
C-466/32/4.3 Video/CD40/SB/16 Sp/15	2986	525.00	20
C-466/32/4.3 Video/SB/16 Sp/15	2995	530.00	20
C500/64/610/10.2Gb/4.5B	3003	509.00	20
C500/64/610/10.2Gb/4.5B	3023	514.00	20
C500/64/610/10.2Gb/4.5B	3114	521.00	20
C-533/32/4.3 Video/CD40/SB/16 Sp/15	3079	545.00	20
Kel 500/64/512/10.2Gb/4.5B CD AGP 16M	3090	515.00	11
C-566/32/4.3 Video/CD40/SB/16 Sp/15	3108	550.00	20
C500/64/610/10.2Gb/4.5B	3121	529.00	20
C-466/32/4.3 Video/4.5B/40/15	3131	545.00	20
C500/64/610/10.2Gb/4.5B/15	3180	559.00	20
Kel 533/64/512/10.2Gb/4.5B CD AGP 16M	3210	555.00	11
C500/64/610/10.2Gb/4.5B	3210	544.00	20
C533/128/610/10.2Gb/4.5B	3239	549.00	20
C533/128/610/10.2Gb/4.5B	3269	554.00	20
C-566/32/4.3 Video/4.5B/40/15	3354	575.00	23
C500/64/610/10.2Gb/4.5B/15	3362	579.00	23
C533/64/610/10.2Gb/4.5B/15	3475	589.00	20
CM66/64/610/10.2Gb/4.5B/15	3487	603.00	23
C500/64/610/10.2Gb/4.5B/15	3550	614.00	23
C566/128/610/10.2Gb/4.5B	3564	604.00	20
C500/64/610/10.2Gb/4.5B/15	3593	619.00	20
C500/64/610/10.2Gb/4.5B/15	3623	619.00	20
C500/64/610/10.2Gb/4.5B/15	3652	619.00	20
C500/64/610/10.2Gb/4.5B/15	3711	629.00	20
C533/64/610/10.2Gb/4.5B/15	3770	639.00	20
C500/64/610/10.2Gb/4.5B/15	4086	684.00	20
C533/64/610/10.2Gb/4.5B/15	4095	684.00	20
C500/64/610/10.2Gb/4.5B/15	4125	694.00	23
C500/128/10Gb/16M/4.5B/17	4582	790.00	23
C533/128/10Gb/16M/4.5B/17	4803	814.00	20
C533/128/20Gb/16M/4.5B/17	4950	850.00	23

Наименование	гн.	у.е.	коп.
Компьютеры на базе Intel Pentium II			
P200/120M/16/10.2Gb/4.5B	3053	619.00	20
C500/64/610/10.2Gb/4.5B/15	3111	629.00	20
C533/64/610/10.2Gb/4.5B/15	3270	639.00	20
C500/64/610/10.2Gb/4.5B/15	4036	684.00	20
C533/128/610/10.2Gb/4.5B/15	4055	694.00	20
C645/33/100M/16M/4.5B/40/17	4466	770.00	29
C650/120/100/16M/4.5B/40/17	4582	790.00	23
C533/128/610/10.2Gb/4.5B/17	4803	814.00	20
C653/128/200/16M/4.5B/40/17	4830	850.00	23
C506/128/610/21Gb/4.5B/17	5210	885.00	20
C600/128/610/21Gb/4.5B/17	5275	894.00	20
Компьютеры на базе Intel Pentium III			
PIII-500/64/610/10.2Gb/4.5B	3033	514.00	20
PIII-500/64/610/10.2Gb/4.5B	3239	549.00	20
PIII-500/64/610/10.2Gb/4.5B	3515	586.00	20
PIII-500/64/610/10.2Gb/4.5B	3522	597.00	20
Pentium III 450/4.3	3534	599.00	15
PIII-600/64/610/10.2Gb/4.5B	3564	604.00	20
P-III 500/64/512/10.2Gb/4.5B AGP 16M	3590	625.00	11
PIII-600/64/610/10.2Gb/4.5B/15	3829	649.00	20
P-III 550/64/512/13.2Gb/4.5B	3940	640.00	11
PIII-600/128/610/10.2Gb/4.5B	4005	679.00	20
PIII-600/128/610/10.2Gb/4.5B	4124	699.00	20
PIII-600/128/610/10.2Gb/4.5B	4133	709.00	20
PIII-600/128/610/10.2Gb/4.5B	4272	724.00	20
PIII-500/64/610/10.2Gb/4.5B	4409	780.00	23
P-III 600/126/512/15.2Gb/4.5B AGP 32	4540	750.00	11
P-III 600/64/610/10.2Gb/4.5B	4649	800.00	20
P-III 650/126/512/17.2Gb/4.5B AGP 32	4710	785.00	11
PIII-650/126/512/17.2Gb/4.5B	4659	855.00	20
JMPC-III-750/64/4.3 CD SB Video/16	5056	857.00	6
PIII-667/128/610/10.2Gb/4.5B/17	5599	949.00	20
PIII-600/128/17Gb/16M/4.5B/17	5816	1020.00	23
Компьютеры на базе AMD Athlon			
ATHL 550/64/512/4.5B/4.5B AGP 16M	4170	695.00	11
AMD 600/126/512/15.2Gb/4.5B AGP 16M	4220	720.00	11
AMD 600/126/512/15.2Gb/4.5B AGP 32M	4500	750.00	11
AMD 600/126/512/15.2Gb/4.5B AGP 32M	4620	820.00	11
Мобильные компьютеры			
Toshiba Satellite-17T-SB/CD 50K/4.3	6300	1050.00	21
Toshiba Tactix-TFT-SB/CD 50K/4.3	5900	1050.00	21
Compaq Presario-TFT-SB/CD 50K/4.3	6600	1600.00	21
Toshiba Portege-TFT-SB/CD 50K/4.3	6600	1600.00	21
Compaq Presario-TFT-SB/CD 50K/4.3	12000	1900.00	20
Compaq Armada-TFT-SB/CD 50K/4.3	13800	2300.00	21
Sony VAO-TFT-SB/CD 50K/4.3	14400	2400.00	21
Компьютеры на базе IBM			
Процессоры			
Cyrix M2-300, 75MHz	162	28.00	16
Intel M2-333	168	29.00	16
AMD K5H 333-S33	244	42.00	13
K5-300/30 Now!	249	43.00	19
AMD K5-400 K5-2/MS-BATHLON (4.3)	300	50.00	21
K5-400/30 Now!	325	56.00	16
K5-400/30 Now!	348	60.00	19
K5-400/30 Now!	360	62.00	19
K5-400/30 Now!	447	77.00	16
CEL 566A-633A 120MHz SLOT/PPGA Box	464	80.00	21
INTEL CEL-1/600/60, 60	480	80.00	21
Celeron 433 MHz, PPGA + Cooler	522	90.00	16
Cel-433 PPGA 128Mb cache OEM	534	92.00	11
Cel-466 PPGA 128Mb cache OEM	570	98.00	19
Celeron 466 MHz, PPGA + Cooler	574	99.00	16
Cel-466 PPGA 128Mb cache B+ cooler	590	101.00	16
Cel-500 PPGA 128Mb cache OEM	599	102.00	19
Intel Celeron 466 MHz, PPGA, Box	603	104.00	16
Celeron 500 MHz, PPGA + Cooler	632	109.00	16
Cel-533 PPGA 128Mb cache OEM	633	109.00	19
Intel Celeron 500 MHz, PPGA, Box	650	112.00	19
Cel-533 PPGA 128Mb cache B+ cooler	667	115.00	16
Intel Celeron 533 MHz, PPGA, Box	679	117.00	16
Cel-566 PPGA 128Mb cache OEM (1.5V)	706	121.00	19
Athlon K7-550 SD Now! 128Mb cache L1	683	154.00	19
Cel-566 PPGA 128Mb cache B+ cooler	698	154.70	19
Pentium III 550-S33, 512 KB, Box	905	156.00	13
Intel Pentium III 550 MHz	1019	158.00	19
PIII-550 MMX 256Mb cache BOX c cooler	1027	176.00	19
Intel Pentium III 550 MHz	1032	178.00	19
Athlon K7-550 SD Now! 128Mb cache L1	1148	197.00	19
Intel Pentium III 550 128Mb cache L1	1180	200.00	6
Intel PIII 550 256MB (Box) (0.18) PPGA	1180	200.00	6
Intel Pentium III 600 MHz	1247	215.00	16
Intel Pentium III 600E/256/100, BOX	1247	215.00	16

Наименование	гн.	у.е.	коп.
Материнские платы			
PVI-500 MMX 133, 256Mb cache PC-PGA	1264	217.00	19
Ambion K7-750 SD Now! 128Mb cache L1	1267	218.00	19
PII 667/256/133, PC-PGA, Box	1305	220.00	16
PVI-700 MMX 256Mb cache PC-PGA BOX	1464	252.00	19
PVI-700 MMX 256Mb cache BOX c cooler	1494	257.00	19
PVI-733 MMX 133, 256Mb cache PC-PGA	1524	262.00	19
Intel PVI 733/256/133, PC-PGA, Box	1565	275.00	16
PVI-733 MMX 256Mb cache PC-PGA BOX	2001	345.00	19
PVI-750 MMX 256Mb cache BOX c cooler	2013	347.00	19
PVI-800 MMX 256Mb cache BOX c cooler	2276	392.00	19
PVI-800 MMX 256Mb cache BOX c cooler	2398	394.00	19
JM Pentium III 520/128/64/Sec2	2391	390.00	6
Материнские платы			
SIAMM 30 pin AGP TRANSCEIVER	133	23.00	10
SIAMM 30 pin AGP TRANSCEIVER	219	37.00	19
SIAMM 22 pin AGP TRANSCEIVER	222	40.00	23
4Mb gap opteruptor HP L1 SLB, AGP	234	38.00	10
SIAMM 32 pin SDRAM PC-133, 6 n.Acop	238	41.00	16
1Mb gap opteruptor HP L1 L110	246	41.00	10
SIAMM 22 pin AGP TRANSCEIVER	270	45.00	10
SIAMM 16 Mb FPM AGP TRANSCEIVER	345	58.00	10
16Mb gap opteruptor HP 4.5 V 5P	344	64.00	10
SIAMM 30 pin AGP TRANSCEIVER	402	67.00	10
SIAMM 64MB SDRAM 6 n.WSP Special	413	71.25	19
SIAMM 64 MB SDRAM, PC-100, AGP	429	74.00	16
SIAMM 64MB PC-100 AGP	459	74.00	23
SIAMM 64MB PC-100 AGP	461	76.00	23
SIAMM 64MB 128MB PC-100, 6 n.WSP, 5 n.A	450	75.00	21
SIAMM 64 MB SDRAM PC-133	458	79.00	16
SIAMM 64MB PC-100 TRANSCEIVER	492	82.00	10
SIAMM 64MB PC-133 TRANSCEIVER	540	90.00	10

Наименование	грн.	у.е.	кол.
SSTO PCH-PCB4, VIA GC5094X, 135MHz	550	94,83	19
Start, PIH1 233-700, 440BX, 2	551	95,02	19
Start, PIH105, 233, 700, 440BX, 2	550	95,01	19
ASUS P2-99-4, 440BX, AT	550	95,00	19
CHAMTECH BETA, 440BX, AT	557	96,30	19
CHAMTECH BETA4, 440BX, CREATIVE	563	97,20	19
"ABIT" BP4 440BX AT	563	97,20	22
Start, PIH1 233-700, 440BX, 2	569	98,06	19
MICROSTAR (Start, SSTO) BX1810, on	570	95,00	21
Start + Socket 370, PIH1-Celeron, INT	583	100,50	19
Start, PIH1 233-700, 440BX, 2	596	102,84	19
"Aver" P2B-440BX AT	597	103,20	23
Transmod, 440BX, SMT1, 135MHz	598	101,20	19
SMT 5163 PCH, 440BX, AT	610	105,10	19
M/B P-III-CIT-587M 440BX AT	620	105,00	6
IC2820, Bus 133MHz, Start, AGP 4x, ATX	626	106,00	19
SORTO 710M, VIA Apollo Pro 133A, ATX	638	110,00	4
INTEL C410E, VideoPCI, AGP, PPGA	638	110,00	16
"ASUS" P2V-4X VIA Apollo Pro 133A AGP	638	110,00	23
Transmod, 1810C100, Video4M	642	107,00	19
"MicroStar" 440BX, 5163MSTAR, 153	667	115,00	23
Transmod VIA APOLLO 133	678	120,00	19
"BX" BETA-440BX, ATX, AGP, 6X	684	118,00	16
"ABIT" BETA-440BX ATX, ATX	684	118,00	23
TATN Trioby 271, 440BX, ATX	710	123,00	4
TYAN Trioby 240, VIA600A, ATX	725	125,00	4
SORTO B6-1M, 440BX, ATX	725	125,00	4
"ASUS" P2B-440BX ATX 4-DIMM, 6-PCI	725	125,00	23
Transmod 1810E, 440E, 135MHz	738	123,00	19
ASUS P2B-440BX, 100 MHz AGP ATX	754	130,00	16
INTEL C440BX, 100MHz + 150MHz, THT-2	777	134,00	19
INTEL C440BX, THT16M, 440BX, 6-PCI	783	135,00	4
"ASUS" CUBX 440BX, 4-DIMM, 6-PCI	783	135,00	23
5163 MSTAR PIH1-440BX-OT, Аппаратура	811	134,00	6
M/B P-III-ASUS P2B-440BX ATX	814	136,00	5
ASUS CUBX 440BX, PCPGA, VIA600A30	829	143,00	16

Материнские

Жесткие диски IDE

52M SEAGATE	53	8,00	15
540M Quantum	207	35,50	15
4,3-10 Gb FLUTTS QUANTUM VHS	429	74,00	13
4,3-10 Gb	429	74,00	23
FLUTTS (S440) 7200RPM, UDMA-66, on	450	75,00	21
5,4 Gb Western Digital	458	82,00	1
10,9 Gb Fujitsu UDMA ATX, 66 MPE AT	544	94,00	1
"Master" 10 Gb	464	84,00	1
8,4Gb EIDE Seagate US ST3841-6A, Ultr	470	82,28	19
10,2Gb EIDE Quantum F7200RPM, UDMA-66, on	480	90,00	21
8,4Gb EIDE Fujitsu MP3604AT Ultra-	480	82,28	19
6,4Gb Fujitsu	481	82,00	23
8,4Gb EIDE Fujitsu MP3604AT Ultra	492	84,00	19
6,4Gb EIDE Fujitsu MP3604AT Ultra	493	85,00	4
10,2Gb EIDE Quantum Fireball QMLT-90	502	85,00	19
100GB Fujitsu	505	87,00	22
W07 5,8 4,1 0,12 5,15 2,05, 2MB cache	510	88,00	4
13,6Gb Fujitsu	545	94,00	23
13-17 Gb FLUTTS S440/7200	557	96,00	13
15,0Gb EIDE Seagate US ST31021A Ultra	560	96,00	19
"Fujitsu" Fujitsu	580	100,00	23
15,0Gb EIDE Fujitsu MP3138AT Ultra	581	100,10	19
15,0Gb EIDE Fujitsu MP3138AT Ultra	599	102,72	19
15,0Gb EIDE Quantum Fireball DMPS-90	629	114,00	19
17,2Gb EIDE Quantum	639	114,00	19
17,2Gb EIDE Fujitsu ST31222A Ultra	652	112,35	19
20-27 Gb FLUTTS S440/7200	673	116,00	13
20-27 Gb Fujitsu	679	117,00	23
10,2Gb EIDE Seagate Barracuda ST310	680	117,16	19
20,0Gb EIDE Seagate US ST2024A Ultra	681	119,13	19
15,0Gb EIDE Seagate Barracuda ST313	724	124,00	19
15,0Gb EIDE Quantum 7200	812	140,00	19
15,0Gb EIDE Quantum Fireball DMPS-90	845	142,75	19
20,0Gb EIDE Quantum Fireball DMPS-90	1157	199,50	19
IBM SCSI 9, 11, 26 Gb	1565	270,00	4

Оптические диски

2" FDD MITSUBISHI	66	12,00	1
CD 2400, 44-48 DELTA	174	30,00	13
CD-ROM "Cyberdrive" 40x	193	35,00	1
CD-ROM 48x Delta	220	38,00	3
CD-ROM Maxima 32x EIDE (ATAPI)	222	40,00	4
CD 32x40 TEAC	222	40,00	13
CD-ROM 52x Delta	238	41,00	3
CD-ROM 48x Creative	260	44,00	12
CD-ROM TEAC 32x40 EIDE (ATAPI)	261	45,00	4
ZIP KODAK ATAPI	326	56,00	1
DVD 2-20x 12x, 10x TOCHIBA	338	58,00	13

Наименование	грн.	у.е.	кол.
DVD 4/24x / 8/24x HITACHI	406	70,00	13
DVD 8/24x/40x SAMSUNG, NEC	545	94,00	13
DVD 8/24x / 20x/40x SONY PIONEER	591	95,00	13
TEAC 2-20x / 20x/40x SONY	560	98,00	4
DVD-ROM 8x, Hitachi	579	115,00	12
CD-R 4x/24x/40x MAXIM 4040E IDE	680	170,00	3
CD-RW 4x/24x / 4x/24x, Creative	1416	240,00	12
DVD + COME 4/24x SAMSUNG	1257	265,00	13

Наименование	грн.	у.е.	кол.
Speakers Sony SRS-P15 w AC	41	7,00	3
Speakers OT SP-610 active	52	9,00	23
SB Genius sound master 3002	52	9,00	23
Speakers GENIUS, UMUX 500 / 20W, on	54	9,00	21
UMUX 16A-160, 160 W PMP	81	14,00	3
Sound Yamaha 724 PC	81	14,00	3
Yamaha XG 724-V	87	15,00	23
Speakers Sony SRS-PC35 + AC ad	93	16,00	3
Aural Vision Advantage / Vortex 1	112	19,00	12
Real Panel Speakers DS-8915	116	20,00	3
UMUX 1-230, 230 W PMP	102	14,50	7
CREATIVE SB 128 PCI	133	23,00	23
Sound card, Sp. Creative Labs, 16	138	23,00	21
Sound Yamaha 744 PC + channel	139	24,00	3
Aural Vision 2-100, 100 W PMP	162	28,00	12
SB Creative Vortex + FM	197	34,00	13
Diamond M3000 / M4400	207	35,00	12
Diamond Model M3000	209	36,00	20
TV-PM-Tuner, Camera, Grabber-Lite, at	210	35,00	21
Speakers + subwoofer OTD 3D-106	215	37,00	3
UMUX 16A-160, 160 W PMP	182	26,00	7
UMUX 4-230, 230 W PMP	189	27,00	23
CREATIVE SB Live value card	258	45,00	23
Creative SB 582	315	54,00	12
UMUX 16A-230, 230W PMP, coloryb/rgb	267	41,00	7
UMUX 4-40x, 40W PMP, 4-channel + format	294	42,00	7
UMUX 16A-230, 230W PMP, coloryb/rgb	294	42,00	7
Onix ELSA 3D Revolver	413	70,00	12
Creative SB Live Platinum	1151	195,00	12

Видеокарты

ATI 3D Rage II Changer2MB AGP DAC	128	22,00	19
33 Trio 2D AGP 4MB SGRAM	128	22,00	23
33 Trio 3D, 4MB SGRAM	133	23,00	19
ATI 3D Rage II Changer4MB AGP DAC	157	27,00	19
ATI 3D Rage II Changer4MB AGP DAC	157	27,00	23
ATI RAGE2000/1000 4-23MB AGP PCI TV	162	28,00	13
UMUX 16A-230, 230W PMP, AGP + PC TV	180	31,00	19
ATI 3D Rage II Changer2MB AGP DAC	180	31,00	19
UMUX 16A-230, 230W PMP, AGP DAC	196	32,00	19
ATI 3D Rage Pro Turbo Xpert 8MB AGP	200	35,00	19
Diamond SpeedStar 400, Savage 400	212	36,00	12
ATI Rage XL Xpert 95, 8MB SGRAM	215	37,00	23
ATI Rage 128 Xpert AGP TORMAID w 16M	221	40,00	1
Savage 4, 3MB SGRAM, AGP	226	38,00	19
SI Savage 4 128 MB AGP w 16M	232	40,00	16
SI Savage 4 128 MB AGP w 16M	283	48,00	19
MANLI RIVA TNT2 VANTA, 16MB SGRAM	290	50,00	19
ATI RIVA 128MB AGP	296	50,00	6
SI RIVA TNT2 VANTA, 16MB SGRAM	307	53,00	16
MANLI RIVA TNT2 M4, 16MB SGRAM	331	57,00	16
ATI RAGE 128 Xpert 2000 16MB	331	57,00	23
ASUS 5880 Combo Card Vanta, 8MB	342	59,00	16
ATI RAGE 128 Xpert 2000 16MB, AGP	342	59,00	19
ATI RIVA 128 SGRAM, 16MB AGP	348	60,00	12
Video 3 2000 AGP 16MB SGRAM (Video)	354	61,00	23
MANLI RIVA TNT2 M4, 32MB SGRAM	360	62,00	16
SI RIVA TNT2 M4, 32MB SGRAM, on	360	62,00	16
ATI RAGE 128 Xpert 2000 16MB + PC21	360	62,00	19
RIVA TNT2 M4 32MB AGP	364	62,00	1
Creative RIVA TNT2 M4, 16MB SGRAM	377	65,00	19
ATI RAGE 128 Xpert 2000 Pro AGP 16M	377	65,00	23
ATI RAGE 128 Xpert 2000 Pro 16M	383	66,00	19
ATI RIVA 128 Xpert 2000, 16MB AGP	384	66,00	12
Video 3 2000 AGP 16MB SGRAM (Video)	399	67,00	19
VODODO 1100/2000/2000/2500	399	65,00	21
ATI RAGE 128 Xpert 2000 / 250 MHz	400	69,00	16
ATI RAGE 128 Xpert 2000 AGP 16MB TV	406	70,00	23
ATI Xpert2000 Pro, 16MB, AGP	413	70,00	12
Creative 3D Blaster TNT2 M4, 16MB, AGP	413	70,00	12
ATI RAGE 128 Xpert 2000 32MB, AGP	416	72,00	19
VODODO00 velocity 160 MB AGP	419	71,00	6
ATI RAGE 128 Xpert 2000 32MB + PC21	441	76,00	19
ATI RAGE 128 Xpert 2000 32MB, TV-out	443	75,00	12
RIVA TNT2 F RILL 32 MB	447	81,00	1
ATI RAGE 128 Xpert 2000 32MB, AGP	452	78,00	19
ATI RAGE 128 Xpert 2000Pro 32MB, OEM	458	79,00	12

Наименование	грн.	у.е.	кол.
"ASUS" AGP-V3000T Magic 16MB SGR	458	79,00	23
"Micro Star" Riva TNT2 16MB SGRAM	470	81,00	23
MSI M6800 TNT2, 16MB SGRAM, AGP	470	81,00	16
ASUS V3000T Magic 16MB SGRAM	480	86,00	21
"ASUS" AGP-V3000T Magic 16MB SGRAM	505	87,00	23
ASUS V3000 Pro RIVA TNT2, 16MB	510	88,00	16
3Dx Theodoo 2000, 16MB, AGP PCI	531	90,00	12
Riva TNT2 32MB AGP video Ultra	535	97,00	1
MSI M6800 TNT2, 32MB SGRAM, AGP	551	95,00	16
Diamond Viper 777, TNT2, 16MB, AGP	561	95,00	12
"ASUS" AGP-V3000T Ultra 16MB SGR	605	105,00	23
VODODO00-3000 + TV-out	605	115,00	1
ATI RAGE128Xpert2000 32MB AGP	640	110,00	12
Matrox Millennium G400, 16MB, AGP	649	110,00	12
3DxTheodoo 3000TV-out, 16MB AGP PCI	679	115,00	12
Diamond Viper 777, TNT2, 32MB, AGP	679	115,00	12
ASUS V3000 Pro, RIVA TNT2, 32MB, AGP	737	127,00	16
Diamond Viper III TV-out, Savage200	738	125,00	12
ELSA Eraser III Pro, TNT2 Pro 32MB	738	125,00	12
"ASUS" AGP-V3000T Ultra 32MB SGR	755	130,00	23
ATI RIVA TNT2, 128MB, AGP, 10	758	130,00	16
"ASUS" AGP-V3000 Ultra Pro 32MB +	829	146,00	23
"ASUS" AGP-V3000T 32MB SGRAM TV	847	146,00	23
Matrox Millennium G400, 32MB, AGP	856	145,00	12
ASUS V3000 Pro, RIVA TNT2, 32MB, TV	879	150,00	16
ATI All-in-Wooder 128, 16MB AGP Video	944	160,00	12
ATI All-in-Wooder 128MB, 32MB, PCI	974	168,00	19
Creative 3D Blaster GeForce 256 SGR	1003	175,00	12
ATI AGP-V9500 GeForce 256 SGR	1048	190,00	1
ATI Rage Fury MAXX 256 + Rage 128	1050	190,00	19
"ASUS" AGP-V3000T Ultra 32MB SGR	1102	192,00	23
"ASUS" AGP-V3000T Ultra 32MB SGR	1108	191,00	12
ATI Rage Fury MAXX 256 + Rage 128	1125	194,00	12
ASUS AGP-V3000T Ultra 32MB TV-out	1253	212,00	6
Creative 3D Blaster GeForce 256 DOR	1269	215,00	12
Matrox Millennium G400M, Dual Head	1367	235,00	12
ATI All-in-Wooder Pro 32MB AGP Video	1416	240,00	19
Creative 3D Blaster GeForce 2 G51	1800	305,00	12
Matrox Marvel G400, 16MB, VideoOut	2065	350,00	12

Мышь

Mousepad "Sentra"	645	112,00	1
Mousepad "Samurai"	687	118,00	1
"15" Pazzarini	695	120,00	13
"Hydralis" 14 S450, 120x170x60mm	705	122,00	23
"14" Samsung SM 4508, 102x170x60mm	725	125,00	16
HYDRA14 / 17 "14" 100x120x65, 0,25" on	732	122,00	11
SAHMS14 / 17 "14" 100x120x65, 0,27" on	732	122,00	11
"15" DTK 570 S500	783	135,00	13
"15" DTK 5580A 0,25 MPE-2	812	140,00	3
"15" Samsung SM 1024/60/60/75 HPS	812	140,00	16
"15" DTK 570 S500	822	137,00	11
"15" DTK 570 S500	824	138,00	12
"15" LG 5505 575M 1280x160	834	142,00	13
"15" Samsung SM5505, 120x170x60mm 75 Hz	835	144,00	16
"Hydralis" 15" SSTO, 0,28mm, INWA	882	150,00	23
"15" DTK 570K 0,28 TCD-95	899	155,00	3
"15" DTK 570K 120x170x60mm, TCD95	911	157,00	16
"15" Samsung SM 1280, 102x170x60mm	916	158,00	12
"15" Samsung SM5505, 100x100x60mm, 75, 102x170x60mm	928	157,00	6
"15"			
"15" Samsung SM5505 0,28, MPE1	940	160,00	6
"15" Samsung SM 1280, 102x170x60mm	940	160,00	6
"15" Samsung SM 5505, 120x170x60mm	957	165,00	16
"15" Samsung SM5505	962	163,00	13
"15" 15" 575C, 0,28, 1280x160x60mm	969	167,00	23
"Same" 15" 5505 0,28, 050, 1280x160x60mm	969	167,00	23
"15" Viewonic G655, 1280x768x60mm	974	168,00	16
"15" Winbox Oculac5570 0,28TCD95	981	168,00	15
"15" Samsung SM5505 0,28, TCD 95	1067	194,00	4
"15" WS 6605, 0,27, TCD 95	1140	198,00	4
"15" SONY11 HES11 1000, 1000 TCD-92 0,25	1149	198,00	4
"15" Samsung SM5505	1151	196,00	15
"15" Sony 11051, 1280x160x60mm	1160	200,00	16
"15" Sony 11051 0,24 1280x160	1180	210,00	3
"15" SONY E100E, 1280x160x60mm, 0,25	1210	210,00	16
"15" LG 7730, 0,28, 1280x160x60mm	1210	210,00	23
"17" LG 7738, 1280x1040 M, 0,28mm	1247	215,00	16
"17" Samsung SM 7505, 1280x160x60mm	1259	217,00	16
S715 / 28" 1600x1200x120, 0,22" on	1260	216,00	11
"15" Samsung SM5505 0,28, 1280x160	1276	226,00	3
"15" Samsung SM5505 0,28, 050, 1280x160x60	1280	222,00	16
"17" LG 7738 1280x1040 M, 0,28mm	1324	230,00	3
"17" Samsung SM5505 0,28, 1280x160	1416	240,00	6
"15" Samsung SM5505 0,28, 1280x160	1446	245,00	15
"17" Winbox Oculac 7570 0,2700 95	1514	250,00	15
"17" Samsung SM 7550P 5750P	1601	276,00	15

Наименование	грн.	у.б.	кд
"Sams 17" 7550P.20, 1600, 1600x1200/66	1612	278.20	29
17" Sony D16EST 0.25 Tint/flat	1914	320.00	3
17" Samsung SM 700FT, DYNafon	1943	335.00	16
17" Samsung SM 700FT	1943	335.00	16
"Sams 17" 700NP.25, 1600, 1600x1200/76	1943	335.00	23
17" Sony D20B 0.24 P/ Trinitron	2204	380.00	3
17" 9077T5, Sony/Color, 0.25, TCO'99	2204	400.00	4
17" 9077T5, PerfectView, 0.25, TCO'99	2240	405.00	4
21" VS P815, 0.25, TCO'99	6544	1060.00	4
15.1" Panasonic LC-505 KX1 канал	7540	1300.00	3

Устройства ввода

Mouse DC3 2-button + scrolling, PS/2	23	4.00	3
Mouse/Track (Genius 5200S) Scroll	24	4.00	21
Mouse DC3 2-button + scrolling, USB	29	5.00	3
Kh. Beyerbusch 107K Multifunction	42	7.00	21
Mouse/Mouse/Track/120, Scroll, opt	84	14.00	21
Kb. Microsoft Elite, Internet, opt	222	37.00	21
Logitech Padaro "мышь" в клавиатура	615	106.00	3
Wacom Планшет и Рабочий "мышь" USB	638	110.00	3

Модемы

Модем Motorola 56k	105	19.00	1
Rockwell, Motorola 56K int.	116	20.00	13
Motorola 56K Voice PCI int.	116	20.00	20
int. Conexant 56K+V.30 soft PCI	122	21.00	3
GENUS 56K Voice PCI int.	151	26.00	23
Cyber 33.6k, voice, opt	232	40.00	23
ext. Terapack 56K+V.30 soft USB	261	45.00	3
Maxum "Acrop" 56k	270	48.00	1
ext. Acer 56K+V.30 Serial	348	60.00	3
Gen. 56K+V.30, Voice, ext. (Vp.)	360	60.00	21
Gen. 33.6k, V.30, Voice, ext. (Vp.)	365	63.00	13
56K ext. (Vp.) (USB)	384	63.00	5
Gen. R211, 56k, voice, leased line	400	70.00	23
Gen. F1150/R211, 56k, USB, external	435	75.00	4
OCB214 EXL Vp., Voice, AON, external	464	80.00	4
DC 214/5614 ext. AON	464	80.00	13
DC, 33.6k, V.30, Voice, ext. (Vp.)	480	80.00	21
ZYXEL OMNI 56k ext. (Vp.)	489	86.00	13
ZYXEL OMNI 56k, ext.	499	86.00	23
USR Sportster 56k ext.	499	86.00	23
USR Robotics 56k, v90 external	522	90.00	4
ZYXEL Omni 56k, external	522	90.00	4
OC5014 EXL Vp., Voice, AON, external	551	95.00	4
56K ext. ZYXEL OMNI (Vp.) AON	571	95.00	1
DC, 56K+V.30, Voice, ext. (Vp.)	590	95.00	21
Multitech MT5634Z01 33.6k, AON, ext.	742	128.00	23
Multitech 56k, voice, Rockwell	782	127.00	10
Multitech 56k, voice, Rockwell	792	132.00	10
ZyXel US38E, 2LL, external	1009	174.00	4
ZyXel US38E, 2LL, external	1015	175.00	4
Multitech 56k USB, external	1044	174.00	10
USR Robotics Courier, external	1073	185.00	4
Multitech MT5634Z02A 56k, ext./AON	1160	200.00	23
Multitech 56k, external, AON	1248	200.00	10
Multitech 56k, external, AON	1254	200.00	10
ZyXel US38E, 4LL, external	2059	355.00	4

Корпуса

корпус mini tower AT	88	16.00	1
Mini Tower/HC230W AT 2x5 2x3" opt	108	18.00	21
корпус mini tower AT	124	22.00	1
Mid Tower/HC235W AT 2x5 2x3" opt	150	25.00	21

Прочие (компьютеризация)

Корпус для Celeron PPGA / PCPGA	15	2.60	19
Платформа PCPGA - Slot 1	32	8.90	19

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ПЕРИФЕРИИ

Матричные принтеры			
EPSON FX-880	719	124.00	16
EPSON LX-300	719	124.00	16
Струйные принтеры			
LEXMARK 21, 1200/1200 ggs, 4/2, 5ppm	380	62.00	16
Canon BJC 1000/2000/2000	385	63.00	19

Наименование	грн.	у.б.	кд
CANON BJC-2000, 5/2 ppm	394	68.00	16
Canon BJC-2000 A4 black+color cart	400	69.00	3
Canon, HP, Epson, Lexmark, opt	420	70.00	21
HP 420/610C/710C	435	75.00	13
EPSON Stylus Color 460, 4 / 2.5 ppm	487	84.00	16
HP DeskJet 610 Color 3/2.5 ppm, 600dpi	516	89.00	16
Canon Stylus Color 660, 5 / 3 ppm	621	107.00	16
CANON BJC-3000	742	128.00	16
HP DeskJet 840 Color 8.5ppm LPT+USB	747	134.00	16
Canon BJC-3000 A4 CMYK color cart	841	145.00	3

Лазерные принтеры

OKI PAGE BW	1065	187.00	16
Canon, HP, OKI, Tally/Canon, opt	1170	195.00	21
Canon LBP-400 A4 600dpi B/W	1566	270.00	3
HP LaserJet 1100	2030	350.00	16
HP LaserJet 1100A, Print/Scan/Copy	2620	462.00	16
XEROX XEB4 Digital Copier (B/W) / Pr	3559	620.00	16
HP LaserJet Digital	3753	647.00	16

Сканеры

OPTIC PRO, Primax Colorado 1200P/19200	313	54.00	13
Acer Price 340P A4 3000dpi/600, LPT	377	65.00	3
Genius, Mutek, Primax, Umux, opt	420	70.00	21
UMAX 2000P 600/1200dpi, 3600, LPT	483	85.00	4
MUSTEK 1200B, 600/1200, 3600, USB	522	90.00	4
Acer Price 640 A4 600/1200dpi, USB	574	99.00	3
HPS-3200C (usb, 600/1200, 3600, LPT)	604	103.00	6
MUSTEK SCANExpress 6000C, SlimDesign	683	69.00	7
MUSTEK SCANExpress 1200 CP Plus	483	69.00	7
MUSTEK SCANExpress 4830S, SCSI	490	70.00	7
RELISYS ScanPro 1200, 600/1200dpi, USB	497	71.00	7
RELISYS Express, 600/1200dpi, USB	539	77.00	7
UMAX Astra 200P	560	80.00	7
MUSTEK SCANExpress 1200 USB, сканер	592	86.00	7
RELISYS ScanPro/PS 5.600/1200dpi, SC	601	87.00	7
MUSTEK SCANExpress 1200SP/USB, 48bit	659	93.00	7
MUSTEK SCANExpress 1200C, SlimDesign	658	94.00	7
MUSTEK SCANExpress 1200USB, 48bit, USB	679	97.00	7
MUSTEK SCANExpress 1200SP/USB, 48bit	776	108.00	7
UMAX Astra 2000U	750	110.00	7
AGFA SnapScan 1212 P	805	115.00	7
UMAX Astra 2100U	903	129.00	7
AGFA SnapScan 1212 U	917	131.00	7
UMAX Astra 2100S, 600/1200, SCSI	1051	160.00	7
AGFA SnapScan Turbo USB, 5 фпм, к	1085	155.00	7
HPS-3200CWEB color 600/1200dpi, pps	1354	260.00	6
UMAX 4120US P/C	1211	173.00	7
MUSTEK P/RAWSON 1200 SP	1295	185.00	7
UMAX Astra2200, USB+SCSI+свайп-модуль	1202	188.00	7
MUSTEK SCANExpress 2880 A4/1200dpi, USB	1540	220.00	7
HPS-3200C/USB 1200/1200+2400dpi	2242	380.00	6
UMAX Astra 4000U 1200/2400dpi, 42bit	1834	282.00	7
UMAX Astra 2400S, SCSI, 600/2400 Dpi	2828	404.00	7

Источники бесперебойного питания (ИБП)

UPS PowerCom Back Pro Smart, opt	420	70.00	21
UPS APC / GW Back Pro Smart, opt	480	80.00	21

Цифровые фотоаппараты

Multitek DC1500, 640x480, до 30 кадров	910	130.00	7
Multitek MDC-800, 1024x768, 4MB, 30-60k	2023	289.00	7
Резервуар 1500, 1280x1024, 4MB, LCD, 30k	2254	322.00	7

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Компьютерные игры

1С: Торговый-1B, Мусская работа	2.50	22
1С: Дневной Шот	2.50	22
1С: Оптим и мейн	2.50	22
1С: Бизнес-1150, Ядро игры	2.50	22
Разрешение 1000, KA-32 против Кома	2.50	22
GTA-2, Боеприпасы	4.00	22
Город Меча и Магии 3: Динамический мир	4.00	22
Патка и Восточный Иллюзии 2	4.00	22
Штурм	4.00	22
Jaeger Alliance 2, Актини Власти	8.00	22

Наименование	грн.	у.б.	кд
1С: Фауст. Силь полукруг для души		9.50	22
Ultima 9 Ascension		21.00	22
Need for Speed: Porsche 2000		20.00	22
SimCity 2000 Russian version		29.00	22
Diablo II		29.00	22
System Shock 2, Док. на русском языке		29.00	22

УСЛУГИ

Ремонт

Ремонт компьютеров, opt	30	5.00	15
Ремонт видеокарт, плат, opt	30	5.00	15
Ремонт мониторов, opt	59	10.00	15
Ремонт принтеров, opt	59	10.00	15
Ремонт мониторов, принтеров, сканеров, opt	59	10.00	6

Заправка картриджей

Колеры струйных лазерных принтеров, opt	30	5.00	6
Заправка картриджа струйных принтеров	30	5.00	15
Заправка картриджа HP LJ opt	85	11.00	15
Заправка картриджа CANON opt	85	11.00	15

Модернизация ПК

Модернизация, обновление BIOS, opt	59	10.00	6
Замена HDD/CD, 4GB, 15" и больше	118	20.00	15
Замена процессора на новый модель	118	20.00	15
Замена памяти 14, 15" и больше, "21"	295	50.00	15
Модерн 266/566 на Pentium III	354	60.00	15
Модерн 266/566 на KB-2/266/18 opt	787	135.00	15
Модерн 266/566 на KB-2/550/22 opt	1115	189.00	15
Модерн 266/566 на Celeron/400/22 opt	1269	215.00	15
Модерн 266/566 на KB-2/400/22 opt	1298	220.00	15
Модерн 266/566 на PII 400 opt	2036	345.00	15

Доступ в Интернет в режиме "Dial-Up"

Тестовое подключение/Связь в течение 10 мин	27	5.00	9
Регистрация абонента	81	15.00	9
Выезд специалиста	108	20.00	9

Доступ к сети по фиксированной абонентке, в месяц

Ночной 2-00 до 5-00	27	5.00	9
Завтрашний день (с 00-00 до 05-00)	54	10.00	9
Ночной 3-00 до 05-00, сб, вс, 20-00 до 05-00	65	12.00	9
Круглосуточный доступ (с 00-00 до 24-00)	118	20.00	9
Internet Unlimited Home (21:00-9:00)	145	25.00	13
Вечерний (18:00 до 20:00)	168	30.00	9
Вечерний 20-00 до 05-00, сб, вс, круглосуточно	198	35.00	9
Internet Unlimited Full (круглосуточно)	222	40.00	13
Круглосуточный доступ (9:00 до 24:00)	243	45.00	9
Круглосуточный доступ (с 00:00 до 5:00)	262	45.00	9

Периодический доступ сети

с 20:00 до 9:00	3	8.00	9
Полноценный выход с 9:00 до 20:00	5	8.00	9

Код	Название фирмы	Стр
1	ABC Computer (044-2542004)	
2	BSC Computer (044-2242276)	9
3	BMS Trading (044-2528028)	
4	Glanat (044-4783919)	
5	IP Telecom (044-2389899)	6
6	Lim Computers (044-2295406)	
7	MAS Electronics (044-2235455)	
8	Sargenta (044-4813161)	31
9	Алексис (044-2460898)	23
10	Астат-Сервис (044-2463632)	2
11	Ди-сис (044-2292760)	
12	Евроинекс (044-2713741)	
13	Информатик (044-2404389)	22
14	Интеринформ (044-2418594)	18
15	Кавар-М (044-4411616)	
16	Кориней (044-4510242)	
17	К-Трейд (044-2529222)	35
18	Ламма (044-2420348)	
19	Навигатор (044-2419404)	
20	Резервуар-1 (044-2514816)	
21	Тест-90 (044-2290905)	
22	Форт (044-2460356)	17
23	Форм-95 (044-4780949)	

Ежемесячник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ» №6 (6), 01.08.2000.

Тираж: 10 000.

Рег. свидетельство: серия KB № 4052.

Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307.

Учредитель и издатель: ООО «К-Информ».

03057 г. Киев-57, а/я 892/1.

info@mycomp.com.ua

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

© «Мой компьютер», 1998-2000.

Телефон редакции: 455-6888, 455-6794.

Издатель: Михаил Литвинюк.

Главный редактор: Татьяна Кохановская.

Зам. главного редактора: Ефим Беркович.

Обозреватели: Светлана Довбаш, Василий Полов,

Дмитрий Лысенко.

Художественный редактор: Федор Сергеев.

Литературные редакторы: Оксана Пошко,

Данил Перцов.

Верстка: Марина Чукайкина.

Художник: Андрей Шарколюк.

Зав. отделом рекламы: Игорь Гушин

Рекламная: Наталья Богданова, Тамара Задорникова.

Зкс. производственным отделом: Вадим Финаев.

Сборт: Лариса Остаповская, Дмитрий Макошев.

ПОДДЕРЖКА В НЕ БИЗНЕС-СЕЗОН!

Именно компании среднего и малого бизнеса, образованные в течение последних трех лет, остро нуждаются в компьютерной технике для расширения и развития.

Покупая компьютеры BRAVO в период с 15 июня по 15 сентября, Вы можете реально сэкономить!

Просто предъявите документ о регистрации Вашей компании.



Скидка, в зависимости от года регистрации компании, составляет:

2000 год - 10 %

1999 год - 9 %

1998 год - 8 %



BRAVO
КОМП'ЮТЕРИ

Украина, Киев, пер.Новопечерский, 5

тел.: +380(44)252-9222

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

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

The background is a dark, textured surface covered with intricate, glowing blue and orange line art. The art depicts a complex steampunk world with various mechanical components like gears, pistons, and levers. On the right side, there is a detailed drawing of a large, multi-story industrial building with a domed roof and arched windows. In the lower right, a large, ornate mechanical wheel or turbine is visible. The overall aesthetic is one of intricate mechanical design and industrial grandeur.

www.igrograd.com.ua

СКОРО,
ОЧЕНЬ СКОРО,
МЫ ПОСТРОИМ ГОРОД!