

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 7(7)

Ежемесячник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

4.09.2000

The Elder Scrolls III

MORROWIND

CLEOPATRA

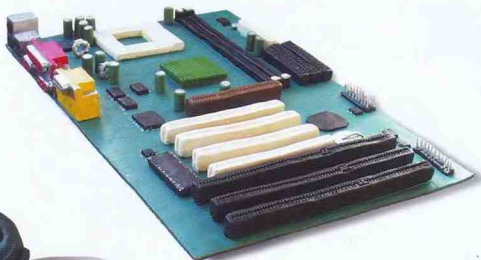
BANG!

GUNSHIP ELITE





Л Е П Я Т М Н О Г И Е
П О Л У Ч А Е Т С Я У Л У Ч Ш И Х



ЕРУХ
СДЕЛАНО ДЛЯ ЛЮДЕЙ

п р о в е р е н о о п ы т о м :

Киев OST 220 4029, Алсита 246 9736, Планжерон 253 8889, Промрегион 244 9620, Geryu Corp. 228 2003, Антал 550 0083, Matrix 294 7802, Винница TEAM 53 1717,
Донецк КомпАС 92 4531, Spark 55 5213, Запорожье Future Electronics 13 8009, Кривой Рог Каисса 74 0404, Луганск Ангстрем 52 7140, Львов Каравелла 72 9410,
Николаев АДМ 35 2006, Одесса T&D 34 6723, F-klan 732 0182, Ютком 60 0795, Симферополь Туин 51 8888, Харьков Альянс 19 5221, Черкассы Арт-Компьютер 47 1162

В н и м а н и е ! Главный приз КОМПЬЮТЕР!

Редакция газеты «Мой компьютер» объявляет
о начале подведения итогов акции среди
подписчиков за 2000 г.

Условия акции «Подписка 2000»

1. В акции участвуют подписчики «Моего компьютера» или «Моего компьютера игрового», подписавшиеся на 1 месяц и более, начиная с января по декабрь 2000 г.
2. Необходимо прислать в редакцию копию платежного документа, подтверждающего оплату подписки и контактную информацию до 1 декабря 2000 г.
3. Каждому участнику акции присваиваются «фишки», которые участвуют в розыгрыше. Количество «фишек» соответствует количеству месяцев подписки. Чем больше «фишек», тем больше Ваши шансы!

Для подтверждения участия в акции Вы можете позвонить
в редакцию по тел. (044)455 68 88, 455 67 94.

Спешите подписаться! Подписка на 2000 год
заканчивается 10 ноября 2000 г.!

Желаем удачи всем участникам !!!

от генерального спонсора:



ул. Трехсвятительская 46, офис 312;
т. 229-5400, 229-8598
www.jim.com.ua



Генеральный спонсор конкурса
«Активно возмущен читатель» за сентябрь 2000 года

APC
легендарная надежность

г. Киев,
б. Леси Украинки 34
т. 295-3031
www.apcc.ru

Главный приз



Условия конкурса на обороте

Источник бесперебойного питания
Back-UPS PRO 2805I

Вторые призы:
сетевой фильтр E20-G, сетевой фильтр E10-G

Третьи призы:
2 футболки «APC - Protect me»,
кепка «APC - Protect me»

Список статей

1. Богдана КОЗАЧЕНКО.
Star Wars, стр. 6.
2. Василий ПОПОВ.
Morrowind, стр. 7.
3. Василий ПОПОВ.
Taxi 2, стр. 8.
4. Colonel Alex.
Путеводитель по Игрограду, стр. 9.
5. Слава МАЙДАНЕК.
Heavy Metal, стр. 10-11.
6. Николай КРЕНТОВСКИЙ.
Dark Reign II, стр. 12-13.
7. Владислав ТРОЕКУРОВ.
Bang! Стр. 14-15.
8. Слава МАЙДАНЕК.
Submarine TITANS, стр. 16-17.
9. Ефим БЕРКОВИЧ.
Cleopatra, стр. 18-19.
10. Дина ХАРИТОНОВА.
Сильмариллион 2000, стр. 20.
11. Василий ПОПОВ.
Warlords Battlecry, стр. 21.
12. Богдана КОЗАЧЕНКО.
В тумане моря голубом, стр. 22-23.
13. Владислав ТРОЕКУРОВ.
Elite, стр. 24-25.
14. Наталья ГРАДОВАЯ.
Magic Artist, стр. 26-27.
15. Том КЕРТИС.
Школа молодого геймера, стр. 28-29.
16. Том КЕРТИС.
Magic, стр. 30-31.

1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14 ☐ 15 ☐ 16 ☐
Оцените статьи по десятибалльной системе и участвуйте в конкурсе

Несмотря на пожар в Останкино, наш «Игроградский вестник» всегда выходит в срок. Поэтому, если по телевизору нет ваших любимых программ, — не расстраивайтесь, читайте эту газету и вы всегда будете в курсе как минимум событий игрового мира.

Игровые новости.

Поле битвы расширяется

Недавно администрация одного из самых посещаемых зданий нашего города — **StarCraft**, а точнее, его почтового комплекса **battle.net**, на очередной пресс-конференции, посвященной затянувшемуся конфликту терран, зергов и протосов, заявила следующее. «Идя навстречу сотрудникам городской мэрии, серьезно озабоченным разрушениями; производимыми войсками враждующих сторон в черте города, мы решили оставить старые полигоны, дабы дать возможность спасательным службам провести необходимые работы. Однако это не значит, что боевые действия будут приостановлены. По нашей просьбе компания **Blizzard** подготовила несколько новых полигонов, на которые уже сегодня началась переброска армий. В связи с тем, что новые поля сражений выгодно отличаются от старых, мы сейчас обдумываем вопрос о длительной консервации прежних полигонов. Партизанским отрядам и подразделениям, оставшим

от основных боевых частей, следует срочно прибыть по адресу: <http://www.battle.net/sc/maps.shtml>»

Morrowind: новые сведения

Независимая организация **Telefragged**, взявшая на себя нелегкий труд — отслеживать этапы постройки третьего здания комплекса **The Elder Scrolls — Morrowind**, которое уже не первый год возводится в квартале **RPG** нашего города, недавно провела пресс-конференцию, на которой присутствовали и журналисты «Игроградского вестника». Наиболее содержательным был рассказ о планировке подземных уровней Morrowind. В частности, стало известно, что способов проникновения в тот или иной город будет несколько: официальный (через городские ворота) и несколько «теневых» — через всевозможные подземелья, канализации, дренажные системы etc (чем-то напоминает некоторые места из *Might & Magic VIII* и, естественно, «Вора»). Эта информация будет интересна, в первую очередь, для тех, кто решится стать на сторону оппозиции официальному режиму. В продолжение те-

мы «нелегкой блатной жизни» журналистам рассказали о том, как будут выглядеть тюрьмы Morrowind'a. Для каждой расы (каковые, как известно, обладают различными уникальными особенностями) были разработаны собственные типы тюрем (которые, судя по всему, эти самые особенности станут блокировать). Однако, у узника все-таки остается шанс. Развивая особые умения, вы сможете нейтрализовать наложенные заключения и выбраться на свободу, пробив дырку в стене, полу или потолке. Эти факты свидетельствуют о полной интерактивности среды в Morrowind — что, естественно, не может не радовать. Но лучше, конечно, не попадаться.

Новые технологии

Компания **Artifac Entertainment**, известная жителям нашего города по зданию **Demise: Rise of the Ku'tan**, начала работу над постройкой нового сооружения в квартале **RPG**. Так как строительство только началось, никаких подробностей относительно внешнего вида и внутренней планировки данного строения пока что нет, за

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, प्राप्तывавших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с предоставленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Электронные письма в конкурсе не участвуют.
3. Если вы присылали письма к каждому номеру месяца (но не более 1 на номер), все они будут участвовать в розыгрыше призов среди читателей, то есть ваши шансы увеличиваются в 4 раза!
4. Вместе с подведением итогов конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ МЕСЯЦА» разыгрываются 1 первый, 2 вторых и 3 третьих приза среди читателей.

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

Генеральный спонсор конкурса «Лучшая статья»
за сентябрь 2000 года

МОЙ КОМПЬЮТЕР

Главный приз



Колонки UMAX Speakers J-160
2"х3.5" full range, P.M.P.O. 160W

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О. _____

Почтовый адрес _____

(телефон) _____

исключением того, что нас снова породит видом *кот первого лица*. Однако, сотрудники Artisoft провели официальную презентацию новой строительной технологии, которая будет положена в основу строительства. Эта технология носит название *Horizons 3D Engine*. Всем, кто жаелет увидеть, на что способен новый Engine, следует обратиться по адресу: <http://www.artifact-entertainment.com/horizons/graphicsscreenshots.htm>. Разработчики кланутся (впрочем, они в этом далеко не одиноки), что их творение будет «новым словом» в мире RPG от первого лица. Глядя на скриншоты, в это трудно не поверить.

Приемная Зевса

Компания **Impressions Games**, в свое время украсившая наш город такими замечательными зданиями, как *Caesar*, *Lords of the Realm*, *Lords of Magic*, сегодня трудится над постройкой в античном стиле под названием **Zeus: Master of Olympus**. В принципе, это не новость. Когда появились первые упоминания о Zeus, в памяти народной еще были свежи воспоминания об *Invisius*, который многие объявляли «провальным», и на основе этого сделали «далеко идущие выводы» о том, что персонажи древнегреческой мифологии делать в виртуальном мире абсолютно нечего. И вот, чтобы доказать обратное, Impressions Games открывает для всех желающих лекторий, на котором вы получите ответы на абсолютно все вопросы, связанные с Zeus. Теперь у вас появилась реальная возможность пренебречь мнениями предвзятых обозревателей (вроде меня), а самим разобраться что к чему. Так что, недолго думая, бросайте все и бегите на <http://zeus.impressionsgames.com>.

Всем, кто решится взять на себя роль *master of Olympus*, придется познакомиться с роли правителя греческого государства гомеровской эпохи. Вы будете возводить строения, сражаться с монстрами и завоевывать, принесите жертвы богам, которые, в свою очередь, будут оказывать вам посильную помощь в вашем нелегком деле. На сегодняшний день известно, что вы можете рассчитывать на *Афины*, *Геракла*, *Ареса*, ну и, конечно, сам *бог-Зевс* не останется безучастным. Кстати, за адаптацию этого мира к нуждам русскоязычных граждан грозились взяться весьма уважаемый в нашем городе компания «**Бука**». А эти ребята слов на ветер не бросают.

Реслинг-клуб

Да, вы не ослышались. В нашем городе открывается новая *Арена* под названием **With Authority**, на которой сойдутся лучшие бойцы виртуальной реальности. И вы можете стать одним из них. Постройкой этого здания занимается компания **THQ**. В реальном мире реслинг (он же *кеч*) является скорее шоу, чем спортом — ну, а у нас, в Игрограде, все по-настоящему. Вам придется вести своего бойца к вершинам славы, продумывая тактику *поединков* (ведь противники так непохожи друг на друга), раз-

рабатывать его имидж (ведь в реслинге без этого нигуда!) и, конечно же, осваивать весь огромный арсенал боевых приемов, эффектных прыжков и падений. На днях начинается набор «испытателей арены», и вы можете попасть в их число. Просто обратитесь по адресу <http://www.geneticanomalies.com/withauthority/wabetasignup.html>. Кто знает, может быть, вам и повезет.

Секреты Monolith

На днях осведомители Департамента Защиты Виртуальной Реальности доставили сообщение о том, что в недрах компании **Monolith** зреет секретный он-лайнный RPG-проект, грозный затмить знаменитую *Ultima On-line*. Для его реализации «монотички» за большие (даже для Запады) деньги скупают талантливых сотрудников других строительных корпораций. «Первой пасточкой» стал *Tobin Paragon*, дизайнер, который раньше трудился на постройке *Asheron's Call*. Но это, поверьте, только начало. Подробных сведений, касающихся новых замыслов Monolith, к сожалению, немного (проект? секретный!), но кое-что нам стало известно. Тем, кто решится поселиться в этом здании, придется отстаивать свое право на жизнь в условиях далекого будущего. Помимо всего необходимого в RPG-мирох — накопления опыта и овладения новыми умениями — вам стоит еще и обучиться профессии *пиота боевого робота*. При строительстве Monolith будет пользоваться собственной технологией — *LithWord*.

И снова спецназ

Специально для тех, кто с нетерпением ждал формирования нового подразделения спецназа — **Delta Force: Land Warrior**, компанией **Novalogic** создан тренировочный лагерь, расположенный в Египте, где будущим спецназовцам придется действовать в «условиях, приближенных к боевым». Думаю, говорить больше не о чем. Страна жид своих героев. Поэтому бросайте все и спешите на сборный пункт, находящийся по адресу: <http://www.gamespot.com/promos/demoad/index.html?fp=/ftp.zdnet.com/gs/action/deltaforcew/dfwv.exe>. Да, кстати — если кто-нибудь не в состоянии осилить 24,1 Мб, то ему следует подумать о своей физической подготовке.

Виртуальные ВС

Возможно, вы помните проект, в котором игра *Delta Force* была адаптирована к нуждам американских военных в качестве тренажера для войск специального назначения. Так вот, похоже, эта идея пришла по акку **Вооруженным Силам США**. Как сообщила компания **The Institute for Creative Technologies (ICT)**, ими была разработана уникальная технология виртуальной реальности, включающая в себя специальные костюмы с генераторами ощущения и запаха. По замыслу ICT, обычный *deathmatch* по локальной сети с использованием их технологии создаст неподражаемый «эффект присутствия» и станет чем-то большим, чем просто игра. А не стану пе-

реубеждать тех, кто сочтет эти сведения не более чем очередной *куткой*. Уж слишком фантастично все выглядит. Хотя, с другой стороны, все новейшие изобретения сперва попадали в руки военных. На это еще не все. Сотрудники ICT, кроме всего прочего, сообщили, что основным консультантом при создании тренажера выступил **Дэн Билсон (Den Bilson)**, который в свое время трудился над суперхитовой игрой *The Sims* ®.

Репортаж сексота

В районе 3D-шутеров Игрограда есть одно место, о котором все знают, но посещать остерегаются. Это место называется **QUAKE**. Этим именем пугают маленьких детей и закоренелых преступников, причем и на тех, и на других угроза сослать их в Кваку действует безотказно. В связи с этим да нас очень редко докладывают новости из мира Quake. И вот, совсем недавно нашлись саргивалоны, который рискнул проникнуть в это ужасное место и, рискуя жизнью, разузнал о тамошних кровавых развлечениях.

В частности, он сообщил, что в Одессе состоялись две крупные сходы квокеров со всего СНГ. В турнире **Du Hast**, проводящемся в одном из компьютерных клубов по системе *free for all* duel, лучшим оказался *4z-palatosy*. Так что \$1000 за первое место уехали в Россию. Второе место занял *James[MASK] (Одесса)* — с чемпионом он ушел с мобильным телефоном. Третье же место осталось за *[HR]Stereo (Днепропетровск)* — его призом стала прекрасное офисное кресло.

Во втором турнире, **FCSU Odessa 2000** за призы квейкеры сражались уже команды по два бойца. Проводились эти кровавые игры в летнем лагере **Федерации компьютерного спорта Украины (ФКСУ)**.

Места распределились следующим образом:

- 1) MASK-1 (Одесса, Украина): CPU PIII-500, мышь RazorboomSlang-2000, футболки ФКСУ
- 2) FCSU-1 (Одесса+Днепропетровск, Украина): CPU PIII-500, футболки ФКСУ
- 3) RED-1 (Москва, Россия): Quake 3 Arena, 80S, футболки ФКСУ
- 4) R.I.P-1 (Одесса, Украина): \$70, футболки ФКСУ
- 5) KPD-1 (Киев, Украина): \$50, футболки ФКСУ
- 6) KPD-3 (Киев, Украина): \$50, футболки ФКСУ
- 7) KPD-2 (Киев, Украина): \$15, футболки ФКСУ
- 8) Deep (Симферополь, Украина): \$15, футболки ФКСУ.

А в то время, пока наши земляки олащали берега Черного моря выстрелами из шотганов и пачуров, сборная России по *Q3Arena* выиграла ни много ни мало, **Чемпионат Европы**, разбив в финальной битве квокеров из Швеции. Редакция «Игроградского вестника» от души поздравляет чемпионов, имена которых вы без труда найдете на любом российском игровом сайте.

Среди зданий, построенных по типуаму прокту Star Wars, ожидается пополнение. Вскоре мы сможем побывать на новосели в их новом корпусе, возведенном в квартале шутеров «от третьего лица».

STAR WARS

Богдана КОЗАЧЕНКО

Lukas Arts давно обещает выпустить еще одну игру по мотивам **Star Wars**. **Episode I**. Ее жанр определить нетрудно: прямыми предшественниками тут выступили — **Dark Force**, **Jedi Knight: Mysteries of**



Sith and The Phantom Menace. Конечно, предшественники данным, **Obi-Wan** (так называется новый экшен) уйдет на запозд гдето в конце этого года. Конечно, менеджеры **Lukas Arts** утверждают, что осенью 2000 года игра уже окажется на прилавках, но, по-моему, никто не удивится, если работа закончится не раньше, например, января 2001 года. А для нас сейчас главное — выяснить, в каком виде этот проект выйдет в свет.

Системные требования, например, уже известны. Это P-233, 32 Мб ОЗУ и, разумеется, 3D Accelerator. **Дата выхода:** конец 2000—начало 2001 года

Lukas Arts представил проект **Obi-Wan** еще на **E3**. С тех пор народ нет-нет да и вспомнит об обещанном экшене, а разработчики и рады стараться: скриншоты, интервью, превьюхи в разных зарубежных журналах так и сыплются на доверчивых читателей. Все есть, кроме одного: точной даты выхода.

Сюжет игры тесно связан с фильмом **Star Wars: Episode I**. В силу того, что **Оби-Ван** — личность светлая, именно за это широко известная и горячо любимая, играть придется только на стороне Добра. Юный, но очень решительный герой (электронная копия Эвана Макгрегора), одетый в какую-то полотноную одежду, высокие сапоги и без плаща, отправляется на задание. Конечно, в его задачах — победить врагов, защитить друзей вообще и принцессу Амидолу в частности, выжить, выучиться на са-

стоящего Джедая и в итоге стать хоть немного похожим на Алека Гиннеса — кроется много трудностей; но с вашей помощью он, скорее всего, почти со всем этим справится.

Несмотря на то, что **Lukas Arts** когда-то поговаривал о том, что **Obi-Wan** будет похож на **Jedi Knight**, теперь такое сопоставление никому не придет в голову: их сюжетные линии между собой не пересекаются (насколько это возможно в рамках «Звездной серии»). Если старая игра, выпущенная задолго до появления «Первого эпизода», предлагала нам вид от первого лица, то новый проект планируется с популярным видом от третьего лица. К тому же, если раньше мы могли выбирать между добром и злом, то теперь мы лишены подобной роскоши.

Говоря об оружии, нужно заметить, что меч джедая — **Lightsaber** — станет ключевым в игре, что, с идейной точки зрения, очень правильно — ведь, к примеру, стреляющие виды оружия в изобилии встречаются и в прочих шутерах. Фехтовать мечом теперь можно с помощью мышки, причем куда более lightly, чем в предыдущих «Звездных» экшенах. Интересно также, как будет выглядеть обещанное «**Владение Силой**». В **Jedi Knight** это «магическое» оружие джедая присутствовало, но было не так уж хорошо развито, теперь, судя по всему, Сила станет чем-то вроде магии в RPG.

Кажется, на этот раз разработчики наконец-то выяснили, что успех игры «Звездной серии» обеспечивают именно те особенности, которые а priori никогда и нигде больше не встречаются.

Итак, воевать придется все с теми же угловатыми остроносими боевыми робо-

тами, а также с «налетчиками» **Tusken**, немниками **Sith** и т. д. Имя же монстра последнего уровня, **Властилина Sith — Darth Maul**. Ох уж эти **Дарты**...

Разработчики утверждают, что для **Obi-Wan** создан совершенно новый движок, однако стоит внести поправку: скорее всего, в основу положен движок от **Jedi Knight**. Если ранее многопользовательские игры от **Lukas Arts** позволяли сражаться со Сети максимум четверном, то теперь картина изменится, правда, насколько, пока точно не известно. В мультиплеерном варианте **Obi-Wan** вам предоставят довольно большой выбор персонажей. Конечно, предусмотрена возможность игры и по локальной сетке. Ну, а поклонникам **single-players** разработчики расценили обещать «большие дожди» уровней игры.

Судя по скриншотам, графика новой игры **Lukas Arts** очень неудачная. Есть не только традиционно красивые вспышки, туманы и прочее, но в изготовлении фигурок героев использована технология **Motion Capture**. А моделью для движений **Obi-Wan** согласился стать некий голливудский каскадер. Его движения, зафиксированные датчиками, впоследствии оцифровываются, а затем перерабатываются в 3D-графику. На сайте разработчика выложены скриншоты, иллюстрирующие процесс превращения цифровой съемки в 3D-графику. И хотя один из авторов **Jedi Knight**, сущая знаменитость **Джастин Чин**, занялся созданием собственного проекта, а дизайнер **Якоб Стивенс** еще год назад ушел в **Nihilistic Software**, о судьбе новой игры **Лукаса** можно не беспокоиться.

Несмотря на то, что поклонники «Звездных войн» не слишком жалуют последнюю серию фильма, нетрудно определить, чем он действительно хорош: Прежде всего тем, что он дал богатый материал для создания нескольких довольно приличных и красивых игр. Надеюсь, следующий экшен от **Lukas Arts** по крайней мере будет не хуже предыдущих.



The Elder Scrolls III MORROWIND

Выставка **E3**, проходившая в апреле этого года в Лос-Анджелесе, пролила свет на много новых интересных проектов игровых компаний всего мира. Одной из самых потрясающих разработок, одинаково сильно впечатливших как посетителей, так и участников акции, стала игра **The Elder Scrolls 3: Morrowind**. Над созданием этой RPG уже несколько лет трудится компания **Bethesda Softworks**, знакомая нам, например, по **Terminator Rampage**, **Arena**, **Daggerfall**, **Battlespire** — кстати, список неполный. Возможно, многие из вас никогда не слышали таких названий. Действительно, Bethesda не относится к числу гигантов игрового мира, в последнее время ее продукты редко появлялись на мировом рынке и, как правило, проходили незамеченными. Но было время (и те, кто начинал играть на «трояках» или «четверках», наверняка помнят его), когда разработки этой компании — **Arena** и **Daggerfall**, объединенные единым игровым миром, считались одними из лучших в жанре *first-person RPG*. Именно они и составляют первую и вторую части сериала **The Elder Scrolls**, который переносил нас в мрачный и загадочный мир **Tamriel**, населенный множеством ужасных чудовищ, раздираемых политическими и религиозными противоречиями. И вот, сегодня у нас на руках оказалось немого информации, что же представляет The Elder Scrolls 3.

Morrowind — это область, испокон веков принадлежавшая **Dunmer**, загадочной расе **Dark Elf**, приспособившейся к жизни на северных островах **Tamriel**, окутанных вулканическим пеплом и постоянно вырывающимися из недр земли ядовитыми газами. Основное действие будет разворачиваться на гигантском острове **Vvardenfell**, в центральной части **Morrowind**, откопавшемся от материка во время очередного землетрясения. За 400 лет до начала событий, в которых вам придется принять непосредственное участие, **Morrowind** был захвачен войсками Империи, которая восполазновалась постоянными распри-

ми правящих Домов **Dunmer**. Но власть Императора в **Morrowind** была не более чем формальностью. Темнокожие красноглазые **Dunmer**, среди которых было много могучих воинов и великих магов, использовали малейшую возможность, чтобы доказать свое пренебрежение к новому режиму. Положение усложняется еще и тем, что на **Vvardenfell** ширится влияние таинственного культа с одной из многочисленных религий **Tamriel**.

Вам же предлагается скромная роль молодого авантюриста, вызвавшегося доставить письмо Императору наместнику **Morrowind**. Собственно говоря, на этом ваша миссия и заканчивается. Передвигаясь по острову, вы будете предоставлять самому себе и только от вас зависит, по какому пути пойдет развитие вашего персонажа. Полная свобода — вот основное правило игры **Morrowind**. Вы можете принять сторону одной из противостоящих группировок или присоединиться к последователям **Tribunal**, а можете плюнуть на большую политику и стать рыцарем с большой дороги, наводя ужас на мирных обывателей. Только от вас зависит, станет ли ваш герой великим воином, в совершенстве владеющим всеми доступными видами оружия, или могучим чародейом, способным повелевать сверхъестественными силами. Разработчики утверждают, что единственным ограничением в игре будет фантазия игрока. Более того, по задумке развитие сюжета напрямую зависит от ваших действий. Не об этом ли мечтали все поклонники RPG?

На сегодняшний день заявлены следующие доступные расы: **High Elf**, **Dark Elf**, **Wood Elf**, **Nord**, **Breton**, **Circidil** и **Redguard**. О том, чем представители данных народов будут отличаться друг от друга (за исключением, конечно, внешности) пока не известно. Путь к вершинам мастерства в выбранной вами профессии лежит через Гильдию. Всего в игре ожидается до 15 различных обществ, где вы сможете изучать магию, искусство рукопашного боя и владения оружием, а также развивать прочие полезные навыки. Если вы решите, что рамки закона слишком тесны

для вас — к вашим услугам Гильдия Воров и Убийц, а также таинственное Темное братство (**Dark Brotherhood**), назначение которого пока неясно. Гильдии в **Morrowind**, в отличие от всем известного сериала **Might and Magic**, не ограничиваются только обучением вашего героя тому или иному ремеслу.

Вступив в Гильдию, вы получаете кое-какие преимущества. На ранних этапах члены вашего общества будут защищать вас от более сильных противников, помогать материально, обеспечивать скинны на те или иные товары и т.д. Если вы достаточно поднимитесь по «служебной лестнице», то получите доступ к уникальным предметам, ценным магическим артефактам, более мощному оружию. Однако, став членом того или иного сообщества, вам придется беспрекословно выполнять приказы начальства, ведь в случае неповиновения вчерашние соратники могут начать на вас настоящую охоту. Но, как говорилось выше, выбор за вами.

Morrowind создается на собственном «движке», который подорит нам полностью трехмерный мир с динамическим освещением, тенями, погодными условиями (причем помимо привычных дождей, снега и т.д. у нас будет возможность наблюдать извержения вулкана, песчаные бури и прочие прелести). Скриншоты, гуляющие по Сети, до сих пор демонстрировали нам довольно унылые пустынные пейзажи, однако разработчики обещают, что в игре также будут иметь место поля, горы, леса и около 30 городов и поселков, населенных множеством NPC.

Окинув игру даже рассеянным взглядом, понимаешь, что нас ждет настоящий шедевр. Однако, делать какие-либо окончательные выводы пока еще рановато. Релиз намечен на конец 2001 года, а за это время много воды утечет. Но все-таки не хочется верить, что столь грандиозное начинание закончится провалом — хватит с нас **Daiikatani's** ☹. Так что будем ждать и надеяться. А пока советуем всем обратиться по адресу <http://mduze.net/~xanathar/> и ознакомиться с полным описанием вселенной **The Elder Scrolls**.



В последнее время в мэрию Игрограда стали поступать жалобы на то, что даже на такси невозможно добраться до нужного района. Поэтому мы решили открыть здание-тренажер такси. Его первый этаж уже готов, и вы сможете испытывать свои силы в освоении нелегкого автомобильного дела.

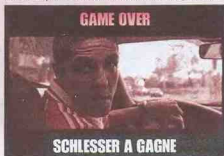


Василий ПОПОВ

Сами того не замечая, мы с вами живем, можно сказать, в историческую эпоху. Я просто уверен, что когда-нибудь, много лет спустя, когда наш Игроград станет настоящим мегаполисом (хотя он уже и сейчас далеко не ППТ), историки назовут наше время Эпохой Смешения Жанров. Ну, или что-нибудь в этом роде. Причем не только жанров компьютерных игр, но и видов искусства вообще. Проводя перепланировку районов нашего города, мы очень часто попадаем в трудные положения. Раньше как было: район Action, район RPG, район Strategy и так далее. Все просто и понятно. А сейчас что творится! Возьмем, к примеру, Lucas Arts — солидная и уважаемая строительная корпорация. В каком стиле они только ни работали: тут тебе и шутер, и стратегии, и симуляторы... По логике вещей, эти здания должны находиться в абсолютно разных точках нашего города. Ах нет! Все они «зашемщены» на одном растворе — *Star Wars* — и поэтому являются единым и неразделимым целым. И это только один из многих примеров. А если сюда еще добавить вездесущие «элементы» RPG, action и т. д., то становится понятно, что планировка в Игрограде — это то же самое занятие.

Вот возьмем, к примеру, последний случай. Поступил заказ от **Ubi Soft**, весьма солидного строительного подрядчика, на планировку территории под новое здание в квартале Автоинициаторов. Между прочим, очень хороший квартал. Авто- и мотородомы, авто-траксы, троссы и никакие тебе «элементы» RPGs. Короче, распланировали мы территорию и предоставили заказчику. Пусть трудятся. Начали они работать. UbiSoft'овцы руководят, а непосредственно строительством занимается компания **Blue Sphere**. Тоже французы. Земляки, так сказать. Некоторое время все шло нормально. И вот, недавно приезжаю на строительную площадку с очередной проверкой, захожу в зону работ и вижу, что консультантом у строителей выступает не кто-нибудь, а сам Люк Бессон. Вот это да, думаю, только Леона-киллера нам тут и не хватало. В компании с Никитой и на белом «мерседесе». Начал я потихоньку справки наводить и выяснил, что на идею постройки в Игрограде комплекса **Taxi** строителей вдохновил одноименный фильм этого самого французского мэтра. Сбежал я в видеотеку и фильм этот

посмотрел. Ну, чего еще от Бессона можно ожидать! Хорошо хоть, без киллеров обошлось. Но все же случай серьезный. Отправился я в Департамент Защиты Виртуальной Реальности и выбил из Ранда разрешение на полную инспекцию этого безобразия. С



ДЗБР'ной корочкой, знаете ли, как-то спокойнее по строиплощадкам лозать. И вот что мне удалось выяснить. Внешне комплекс **Taxi** является точной копией прекрасного города Марселя, в натуральную величину. А вам, следовательно, предстоит вжиться в шкуру марсельского таксиста. Но не простого, а классного гангника, неисправимо-го лихача и обладателя спортивного «Пежо» с турбо-двигателем. Ситуация осложняется тем, что в городе уже довольно долгое время промышляет банда, совершающая дерзкие ограбления банков. Преступники передвигаются по городу на двух «Мерседесах», причем они настолько лихо управляют со своими машинами, что полиция просто не в состоянии им помешать. И вот тут отчаявшиеся полисмены выходят на вас. При помощи грязного шантожа один из инспекторов вынуждает вас к сотрудничеству и приказывает выследить преступников. Вы вынуждены подчиниться. В ходе проведенного расследования вы выясняете, что преступники, по национальности немцы, помимо банального обогащения хотят доказать всему миру, что немецкие гангники — самые лучшие в мире, а «Мерседес» превзойдет на трассе машину любой другой марки. А ведь именно этого им

делать и не следовало. Ведь вы — француз и ездите на «Пежо»! Таким образом получается, что задета ваша честь, и политика дерзких грабителей становится как бы вашим личным делом. В комплексе предусмотрено два отделения: *Mission* и *Arcade*. В первом вам шаг за шагом придется

продвигаться к своей цели — доказать свое преимущество перед германцами, а заодно помочь полиции засадить негодяев за решетку. К сожалению, работа над этой частью комплекса только началась, и ничего конкретного сказать пока нельзя. Зато *Arcade* уже практически готов. И все желающие могут испытать себя на оживленных улицах Марселя. То, что гонки аркадные, ничуть не умаляет их значимости. Время преодоления того или иного участка трассы строго регламентировано, и если вы не успеете проехать «контрольный» перекресток, вам придется начинать все заново. Следует отметить, что карты у вас нет (всякий таксист должен знать родной город как свои пять пальцев), поэтому придется немало потрудиться, чтобы не попасть в тупик или «пробку», которые, как обычно, случаются в самом неподходящем месте. Хотя внутренняя отделка комплекса и уступает такому шедевр, как *NFS 5*, она весьма приятна, а главное — реалистична. А по-другому и быть не может — ведь все улицы, по которым вам придется проехать, являются точной копией марсельских дорог. Весьма интересно реализовано использование турбо-двигателя. Он начинает действовать за несколько секунд до проезда «контрольного» пункта, когда скорость для вас приобретает исключительное значение. Хотя возможно, что после сдачи комплекса «под ключ» вы сможете использовать «турбо» по своему усмотрению.

Вообще-то, говорить о «сыром» продукте — занятие неблагоприятное. И все-таки, на основании личных впечатлений я могу заметить, что **Taxi** — лучшая аркадная гонка из всех, которые я когда-либо видел. Если еще и «миссии» не подкачают, то посетители этого комплекса уж точно останутся довольны. О том, насколько сложное и интересное это занятие — вождение спортивного «Пежо» на марсельских трассах — говорит хотя бы тот факт, что многие наши водители на время оставили автомобили *NFS*, чтобы попробовать себя в роли таксистов.



Многие гости нашего города часто путаются в улицах и переулках многочисленных районов Игрограда. Поэтому мы решили облегчить их существование, выпустив новейшие автоматические приборы ориентирования на местности. Сегодня вашему вниманию предлагается несколько таких агрегатов — чтобы вы могли самостоятельно выбрать ту модель, которая вам больше подходит.

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ИГРОГРАДУ ДЛЯ ПУТЕШЕСТВУЮЩИХ АВТОСТОПОМ

Colonel Alex

— Дядя, а дядя!
— Чего тебе, мальчик?
— А ты знаешь секретное слово к игре?
— «Пароль».

Примерно такой разговор сейчас можно услышать в любом игровом компьютерном салоне на бескрайних просторах Украины. Ну если у Вас есть Интернет — тогда все просто. А если его нет, или он слишком дорогим, то становится трудно и грустно. Ведь играть-то хочется. В предлагаемом Вам обзоре мы опишем несколько нестандартных по нынешнему времени способов получения информации. Вы можете использовать как бумажную или электронную энциклопедию, так и специальную базу данных. Да и Интернет — далеко не единственная на свете сеть.

Но герой в нашем рассказе будет базой **G-Play**.

Из сведений, собранных тайным агентом департамента виртуального сыска Петренко.

Автор: НИЗАМОВ Алексей Юрьевич (1974 г.р.);

Место работы: «Центр социального обслуживания молодежи», г. Орел, ул. Ленина, 17;

Адрес в Интернете: <http://gplay.jump.ru>; e-mail: red@valley.ru.

Что же натворил этот человек и почему им так заинтересовались наши доблестные «органы». Начиная с 1997 года и по сей день, Алексей поддерживает базу данных по играм G-Play.

Итак, G-Play позволяет легко сориентироваться в огромном количестве новинок, ежемесячно поступающих в продажу, и поможет приобрести тот товар, который вас действительно интересует. В данную базу каждый автор может добавить информацию из любых источников: журналов, новостей, веб-сайтов, но на данный момент главным источником пополнения является ежемесячный журнал **Game.EXE**, а дополнительно: информация и рейтинги из онлайн-журналов **Adrenaline Vault**, **Online Gaming Review** и **GameSpot**.

G-Play работает под управлением Access из пакета Microsoft Office Pro 7.0/97/2000 для Windows 9x и Windows NT (Windows 2000), что явно упрощает работу.

Основные особенности данной базы:

- скриншоты к играм (при наличии доступа в Интернет);
- ежемесячное обновление;
- удобные средства для просмотра информации об играх: краткое описание, рейтинг, системные требования, cheat-коды, данные о производителе;
- простой в использовании, управляемый с помощью мыши, интерфейс;
- возможность отбора игр по жанру (6 основных), рейтингу, названию, поиск по названию;

— поддержка интернет-ссылок;

— работа с буфером обмена.

Впрочем, все вышеизложенное, кроме, пожалуй, постоянного обновления, Вы смогли бы заполучить, купив очередной диск из серии «Энциклопедия 3500 игр». Но ведь не секрет, что именно новинки вызывают самый большой ажиотаж среди геймеров и с ними больше всего возни.

Как же извлечь из этого помощника пользу? Это же элементарно, Ватсон!



(Версия для Access 2000). После запуска G-Play вы увидите стандартное Access-окно, а дальше все не просто просто, а очень просто. К тому же, на русском языке.

G-Play распространяется бесплатно без возможности изменения кода, структуры и содержащейся в базе данных информации. На диске база занимает 5,5 Мб. Чтобы просмотреть информацию об играх и получить следующие версии, Вы обязаны зарегистрироваться. Для чего после запуска G-Play заполните форму «Регистрация» и вышлите регистрационный файл **user.xls** по электронной почте red@valley.ru. Техническую поддержку, решение проблем и советы — все ищите по этому же адресу.

Выше мы уже упоминали об «Энциклопедии 3500 игр». Весьма и весьма полезный диск, вот только, к сожалению, информация на нем очень устарела. Но в качестве путеводителя по старым хитам, моим взглядом, устроит на все сто. Ко многому при-

лагается не только краткое описание или длинная проходка, но и часто маленький демо-ролик самой игры. Естественно, присутствуют и коды. Так как диск выходит в дешевой jewel-версии, он доступен практически всем.

Впрочем, если вам понадобятся сведения по играм до 1999 года, обратите внимание на многотомное издание «Энциклопедии Компьютерных Игр». Все вышло около полутора десятков, напечатанных на хорошей бумаге, томов. Да и объем каждого из них не маленький — около 600 страниц текста убористым шрифтом. Складываются впечатление, что все старые игрушки там не просто описаны, но и проштудированы. Все рассматривается с такой любовью, что начинаешь верить, среди компьютерных игр все супершедевры.

Несмотря на наше почтительное отношение к приведенным источникам, они отнюдь не антагонисты, это хорошо. Так что, если у вас есть компьютер с модемом и нет и не предвидится выхода в Интернет, вам поможет старое доброе **FIDO**. Как к нему подключиться, вы узнаете из газеты «Мой Компьютер», поэтому повторяться я не буду. С уверенностью констатирую одно, столько информации, сколько можно найти в фидовских эхах, в другом месте отыскать трудно. Вот только приходится сведения отфильтровывать, не все советы имеет смысл применять на практике.

Вот вроде и все основные способы получения информации по играм... Ну а что у вас в руках, как не тот же кладовый знаний на геймерскую тематику?

Профессиональная программа
управления
компьютерным клубом
Тел. 559-63-63
Компьютерный клуб «Легион»

Берегись, Лара Крофт! Из только что построенного компанией Ritual здания тебе на смену выходит Джули! Она знает и умеет все то же, что и ты, только в несколько раз лучше!



Разработчик: Ritual Entertainment
Издатель: GoD

Системные требования: PII-350, 64 МБ ОЗУ (рекомендуются PII-500, 128 МБ ОЗУ), OpenGL

Жанр: TPS/arcsade/action/adventure

- Слышь, пельмень, ну-ка зацени...
- Хе-хе... (Шмыгание носом). Это крепитка? У тебя есть бабки?
- Ну ты, мутант! С этой карточкой мы сможем повисеть в Сети!
- На фиг? Загоним и кулим чипсов!
- Да ты знаешь, уйрть, какие в Сети телки!
- Телки! Да, да, телки! Идем быстрее!

Пальцы с обгрызенными ногтями неуверенно нажимают на окошке поиска «телки». Безрезультатно. Клавиатура переключается в другие руки.

- Дай сюда, диарей! Я знаю, как!
- В окошке появляются буквы «FU». Заминка. «FUK». Заминка подольше. Буквы решительно стираются и столь же решительно печатается «FAKK». Напряженное сопение.
- Глянь, пельмень... что-то есть...
- Хе... Хэви метал! Круто! Хэви метал!

Пальцы с обгрызенными ногтями складываются в «козую» и слышны мерзкие вопли на воровский мотив:

— То-да! То-да-да-да! То-да-да-да-да! То-да-да-да!

В 90-х годах на телевидении запетливой птицей промелькнули не-

сколько серий из весьма своеобразного мультисериала **Heavy Metal**. От себе подобных он отличался изрядной долей жестокости, обилием почти неприкрытой натуры, диалогами, не подвергавшимися цензуре, и «взрослой» музыкой (к саунд-треку приложили руку *Black Sabbath*, *Nazareth*, *Devo*, *Donald Fagan* и *Sammy Hagar*). Основная сюжетная линия отсутствовала, каждый мультик можно было рассматривать как отдельную историю, а наиболее удачные новеллы растягивались на несколько сеансов. Общим во всех сериях было одно: обязательное присутствие некоего зеленого шарика, чье появление провоцировало какие-то нехорошие события. Таким шариком мог стать любой подходящий под описание — от сгустка энергии до обычного теннисного мячика.

Стиль данного сериала великолепно выражала самая колоритная героиня **Джули**: густые асфальтовые черные волосы, мощнейшие формы, на которых непонятным образом держится футуристическое одеяние из трех лоскутков, скрепленных в районе пупа колечком, обязательная устремляющая вольно, и наиболее яркий символ — мужские детородные органы в мускулистой руке. Уж не знаю, как этой злобной красавице удалось привлечь внимание **Levelord'a**, но именно он в лице компании разработчиков **Ritual Entertainment** решился запечатлеть ее в своем новом творении — игре **Heavy Metal F.A.K.K.2**.

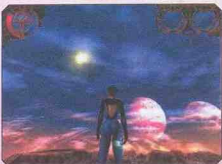
Если воспринимать название на слух, то оно слегка шокирует. На самом же деле аббревиатура **FAKK** расшифровывает-



ся как **Federation Assigned Ketogenic Kill-zone**. Такое определение дается тем областям космоса, которые представляют серьезную опасность для жизнедеятельности человека. Цифрами же указывается сте-

пень этой опасности. В данном случае — никто не увидит живым.

Некоторое время назад (до начала развития сюжета игры) было похоже, что эти слова будут приведены в исполнение. Злобная красавица Джули, оказавшись, побеждая негодяя **Лорда Тайлера**, презиравшего достоинство человеческой расы. Его маска-череп пополнила коллекцию трофеев, а сама Джули своей персона — ряды национальных героев. Благодарное человечество переселилось на планету **Эдем**, защищенную сплошным силовым полем, и решило отпугнуть непрошенных гостей той самой страшной аббревиатурой **FAKK2**. Но иногда бывает, что гости отнюдь не склонны к тому, чтобы читать.



В их числе оказалась корпорация **GITH**, пролетавшая мимо к Центру Вселенной, отмечающая свой курс искусственными взрывами сверхновых. Вот тут-то все и началось. Во время, как Джули в призрачном видении наблюдала смутно знакомые черты черепа, скрепленного с противоголом, гости занялись обстоятельной бомбардировкой энергетического щита. В качестве снарядов использовались некие небольшие метеориты, похожие на зеленые шарик...

Похоже, Джули остепенилась. Сначала невозможно поверить, будто спортивного вида женщина со строгой прической и есть та самая страшная разрушительница. Уж скорее, просто тезка, стремящаяся походить на знаменитую воительницу. Хотя лицо кажется смутно знакомым — ребята из **Ritual** явно тяготеют к одному женскому типу: юркий взгляд, презрительный рот и очень правильные черты лица (ах, Элексиел). В игре Джули выглядит превосходно, авторы не скупчились на полигоны для нее и создали весьма правильный овал и приятные глазу округлости. О движениях героини стоит упомянуть отдельно — они чрезвычайно естественны и непринужденны. Джули поднимает какой-нибудь тяже-



лый пулемет и изящно склоняет гибкий стан под его тяжестью, приседает, тщательно сохраняя равновесие, и с заметным усилием таскает ящики. В состоянии также лазить по трубам, карабкаться по канатам и раскачиваться на них, осторожно перемещаться по узкому коридору и подтягиваться на руках. Все это выглядит просто замечательно, особенно ее упреждения с мечом.

Так как система сражений ориентирована на ближний бой, Джули может похвастаться богатым арсеналом холодного оружия: одних мечей у нее целая куча: кроме самого обычного тренировочного — плазменный, огненный, меч-бен-зоила, нечто, похожее на жуткую алебарду, и огромный светлый клинок высотой в полторы героини. Поскольку у Джули две руки, она при необходимости в состоянии взять в каждую какое-то оружие и использовать два типа атаки. В этом случае эффектно смотрятся меч плюс энергетический щит, с которыми Джули выделяет пируэты, выпады и блоки.

Кроме холодного оружия, в распоряжении героини несколько праш, два чига, малое огнестрельное оружие (обычные пистолеты и узи), взрывчатые (к взрывчатке почему-то присвоили клики что-то типа гротаномета) и крупное огнестрельное — аналоги огнемёта, вулкана, штанга, еще какой-то сакжов, по виду большой, а в действии — бесполезный, и дудка-самогудка, призвающая монстров-союзников. К этому аспекту игры авторы отнеслись явно небрежительно, так как все устрашающие приспособления отдаются перед любимым flak cannon. Ну неужели в далеком-далеком будущем не изобрели достойные орудия уничтожения себе подобных? Или они живут, следуя дедовским традициям? Впрочем, это вполне укладывается в сюжетную линию. Арсенал наверняка остался еще со времен прошлой войны с попустительством населения Эдема. А ведь стоило бы знать, что планеты с подобными названиями всегда коварны.

Земное поселение великолепно проработано художниками: четкие текстуры, тщательно подобранные краски... Местные жители также созданы на совесть — очень редко встречаются одинаковые лица, да и то, если такое случается, относятся к нему как к знакомому. Интерьеры, зеленые, фонтанчики и водопады — все радует глаз. Эдем, одним словом! Тем разительнее контраст между постаральными пейзажами поверхности планеты и мрачными катакомбами, по которым при-

дется пробраться впоследствии. Не зря человечество, прожившее на этой планете полвека, никогда не углублялось в ее недра. И на долю Джули выпал жребий — испытать все трудности первопроезда: протискиваться в узкие лазейки, карабкаться на верхокру и падать с верхокру еще большей (интересно, что ее одежда вследствие таких приключений претерпевает определенные метаморфозы).

Поскольку руку к проекту приложил Levelord, в игре масса всяких голубомоков на тему «Где выход?». На некоторых картах такая ситуация становится просто невыносимой. Сначала гордились своей интуицией — мол, и в этот раз нашел дорогу не в очередной тупик, а туду, куда надо — но оказывается, она ведет к очередному рычугу или кнопке, приводящей в действие какие-то новые механизмы. Множество отрезков пути придуманы для того, чтобы проверить реакцию (и выносливость) геймера, например, кенгурине скачки на время по каким-то поднимомсящим и опускающимся лаптям. В общем, настоящий экшен — тем более, что вам никогда не придется возвращаться на уже пройденное место. Вперед и только вперед!

Но все-таки все вышесказанное скорее говорит в пользу новой игры. А теперь приступаем к изысканию недостатков. Помните, кто-то жаловался на Unreal — мол, долго идет загрузка. И оказывается, это цветочки по сравнению с Heavy Metal FAKK2. При переходе с уровня на уровень вам обеспечен чуть ли не пятиминутный отдых. Иногда игра притормаживает в самых непредсказуемых местах, что, согласитесь, не очень приятно, особенно когда в прыжке преодолеешь какую-нибудь пропасть. Героиня часто цепляется за всякие выступающие поверхности, и с места ее можно сдвинуть только нехитрыми комбинациями клавиш движения с прыжком. Конечно же, Джули может подойти к стенке и по-старинному окунуть туда голову или прочие части тела, что же происходит с мечом, если какую-нибудь твердую поверхность ни потыкать. Немного смешно выглядит, как Джули чуть ли не из кармана достает огромную волюну. Но в отношении мечей



все честно — их она цепляет за спину и с такой поклажей путешествует.

Нопроч отсутствуют уровни сложности, поэтому вряд ли игру будет интересно про-

ходить раз за разом — и к сожалению, нет поддержки многопользовательского режима, что довольно стало хорошим тоном среди разработчиков. Исходя из этого, можно утверждать, что FAKK2 будет пользоваться успехом на приставках (сейчас полным ходом идет ее портирование под Dreamcast) и вряд ли поднимется в самый верх PC-шных чартов.

К слову сказать, Lucas Arts недавно провела исследование с целью определить самый популярный жанр. Им оказался adventure — и, видимо, на данный момент это единственный жанр, над которым разработчики с удовольствием экспериментируют. Все ча-



ще он употребляется с приставкой action, а в последнее время его отличительные черты «приправляют» частями перестрелками.

А ниже — перечень тех игр, с которыми у меня FAKK2 ассоциируется. Во многом она напоминает Heretic 2 (абсолютно средневекового оружия) и, как ни странно, Duke Nukem (в головах и лапах чувствуют стили разработчиков), Drakon — явным уклоном в рубилово и использованием всевозможных комбо, MDK — элементом аркады и, конечно, Tomb Raider. Сравнивая FAKK2 с Потрошительницей Гробниц, многие ругают неадекватность Джули, ее неочеловеченность и отдают пальму первенства Л. Крофту. Но вспомним, что Tomb Raider — «чистый» adventure, сама Лара — ищущая приключений авантюристка, и никакая ответственность за судьбы мира никогда не ложилась на ее женственные плечи. Джули со своим богатым опытом сражений — полная ее противоположность. К тому же нынешние обстоятельства мало способствуют показной демонстрации истинно женских качеств...

— Ну че, пельмени, накопили тебя с жи-ви-металлом?

— Фингал Зацени, какая телка! Хе-хе...

— Гляди, мутант, здесь что-то дописано... «О-жи-дай-те по-я-вле-ни-я зна-ме-ни-той порно...» Ух ты! Клево! ...порнодвиги Джули Стрейв в новом фильме Heavy Metal: F.A.K.K.2.!

— Да, да, это круто!

— (Хором) То-да! То-да-да-да! То-да-да-да! То-да-да-да!



Вот уже и лето заканчивается, хочется насладиться последними теплыми деньками, а Департамент Защиты Виртуальной Реальности очередной раз выдает задание — разведать новую постройку...

И что за мода у строителей? Вроде бы возвели одно здание, так нет же, все совершенствуются, все еще что-то осаждают. Вот например, Westwood, сначала был Command & Conquer, потом Red Alert. И даже Pandemic Studios под патронажем Activision не удержалась, направила по этому пути...

DARK REIGN 2

Николай (Shtorm) КРЕНТОВСКИЙ

Жанр: стратегия в реальном времени
Разработчик: Pandemic Studios
(www.pandemicstudios.com)

Издатель: Activision (www.activision.com)

Системные требования: Pentium II 233 МГц или лучший, 64 Мб ОЗУ, видеокарта с 4 Мб видеопамяти (рекомендуется 3D Акселератор), 550 Мб на винчестере



ре для установки и 100 Мб для файла подкачки, 4х скоростной CD-ROM

Эй! Старожилы Игрограда! Кто не помнит бум стратегий середины девяностых? В те, не очень далекие, но прекрасные (хоть бы широким выбором игр) времена, строители, вдохновленные успехами Warcraft II от Blizzard и Command & Conquer от Westwood, решили заработать на этом деле и понастраивали свои здания. Массы получили Total Annihilation и K&N D, абсолютно не были восприняты Seed и War Planets, а 7th Legion, в которой органично переплеталась технология и магия, особо при-

влекла гурманов. А вот к Dark Reign потянулись поклонники стратегического мышления.

И скажу я вам, не зря. Посудите сами: у обеих сторон (Freedom Guard и Imperium) были абсолютно непохожие боевые единицы, приходилось учитывать, двигается юнит в гору или спускается, едет по ровному грунту или заболоченной местности (и это в конце 1997 года!), для каждого юнита можно было выставить степень агрессивности и модель поведения (защита, обычный, преследование), у ваших компьютерных оппонентов существовал отличный AI, вам предлагалась красивая графика и хорошо проработанный сюжет. Этого оказалось вполне достаточно, чтобы привлечь усиленное внимание играющих. А теперь встречайте — **Dark Reign II**.

Для тех, кто не знаком ни с первой частью игры, ни с дополнением к ней, несколько слов о сюжетной завязке.

В далеком будущем общество раскололось на два воюющих лагеря: потомков «преступников», или «меченых» (Freedom Guard), и законопослушных граждан Империи (Imperium). Вообще-то, «меченые» являлись преступниками лишь с точки зрения Империи: они были потомками колонистов, у которых на генетическом уровне была сокращена продолжительность жизни. Естественно, отверженные оказались недовольны своей судьбой вообще и порядками Империи в частности. К тому же, у них нашлись единомышленники, вместе с которыми они и организовали мятеж против Империи...

Примерно в это же время на отдаленной планете некий изобретатель Toгр работал над проектом по созданию машины времени, но закончить его не успел — колония была атакована, цель захватчиков — завладеть изобре-

нием. В спешке Toгр катапультировался на спасательном боте и попал на необитаемую планету, где и продолжил работу. Не имея возможности покинуть приютившую его планету, ставшую ему тюрьмой, он запустил в свободное плавание в космос машину времени, надеясь, что кто-нибудь из будущего спасет его. Ученый поставил на нее очень оригинальный код доступа: чтобы активировать данный аппарат, нужно было последовательно выиграть двенадцать записанных битв между «мечеными» и Империей. Эти сражения и легли в основу Dark Reign.

Заметьте: это лишь завязка! Сюжет же намного интереснее! Развитие событий (которые подробно описываются в вашем журнале: задания миссий, легенды о лидерах и героях, изобретения и испытания новых видов техники, атака «меченых»-камикадзе на базу Империи...) зависит от того, за какого вы играете. Несмотря на то, что перед вами уже вторая часть, действие про-



исходит в двадцать шестом веке, незадолго до мятежа. В то время Империя еще не полностью захватила власть на Земле и не приступила к исследованию космоса с целью колонизовать пригодные для жизни планеты. Как всегда, решением вопроса «кто прав?» будете заниматься вы. За сим — вперед!

Хочется сразу же отметить, разработчики нас не подкачали, и вторая часть ничуть не уступает первой, а в графическом отношении даже превосходит ее — как-никак три года прошло. Чем же хорошеньки нас порадуешь? Во-первых, разработчики ввели три уровня сложности кампа-



ний: легкий для новичков, нормальный — стратегам со стажем, высокий — мастерам. Причем от изменения уровня сложности зависит не цена на постройку зданий и юнитов (как это было в Red Alert и Tiberian Sun), а стратегические способности компьютера.

Воши юниты не жалуются на отсутствие ума: они прекрасно находят путь к указанному месту назначения (горючало, что во многих играх такого не было) и первым делом атакуют либо самого сильного противника, либо обладающего наименьшим количеством здоровья. Могут по вашему



приказанию (кнопка «Разведать» — «Explore») самостоятельно открыть неисследованные участки карты и очистить их от врагов. Вам предоставляется возможность изменить поведение юнитов. А всего доступно пять видов поведения. *Скаут (Scout)* — не стреляет при обнаружении врага, при получении повреждений отступает, *Защитник (Defender)* — не преследует врагов, выбирает наилучшую мишень, *Партизан (Skirmisher)* — после нападения на врага отступает, *Воин (Warrior)* — юнит выбирает наилучшую мишень, не преследует врагов, *Терминатор (Terminator)* — юнит выбирает ближайшую мишень и преследует ее до уничтожения. По умолчанию у всех видов юнитов выбран режим поведения «Воин». Также вы сами определите, будут ли ваши подопечные (в случае получения тяжелых повреждений) возвращаться на базу и лечиться/ремонтироваться в специальном строении (по умолчанию выключено).

Пехота и военная техника обоих сторон кардинальным образом отличаются своими возможностями и боевыми характеристиками. Строения, за исключением некоторых (*Command Center, Refinery, Motor Pool* и еще нескольких), имеют разное предназначение. Из юнитов доступны не только сухопутные пехота и техника, но и летающие, а также водные виды техники. У Империи есть даже летающая пехота и очень мощная, известная по первой части, *Летающая крепость (Flying Fortress)* — штука дорогая, но как быстро превращается в пыль вражеская база ☹!

Каждый юнит специализирован. Не всякий ваш подопечный в состоянии поразить воздушные цели: одни лучше подойдут для истребления пехоты, а другие — для уничтожения сторожевых башен с минимальными потерями со своей стороны. Следовательно, ваша задача — формировать от-

ряды из нескольких разнотипных юнитов. Посему с уверенностью заявляю, времена Total Annihilation, когда по бомбардировщику можно было стрелять хоть атомной ракетой или из артиллерийской пушки, прошли. Теперь стратегия — это не отравление всей армии беспорядочной толпой в сторону врага. Вам придется прикрывать дальнобойные, но слабые тонки, сносящие защиту врага, разведывать подступы к вражеской базе, устраивать диверсии высадкой десанта в незащищенное место или подрывать экономику, уничтожая сборщики ресурсов (такие симпатичные красные черные кристаллы). И, на мой взгляд, все это только к лучшему. Представляете, как классно в мультиплеере побеждать врага, выявляя допущенные им оплошности или его привычку играть «по старинке», не задумываясь над стратегическим планированием атаки и обороны...

Ну что ж, настала пора подробнее рассказать о кампании. В первых миссиях за каждую из враждующих сторон вас ознакомят с интерфейсом игры. Расскажут, для чего предназначены некоторые здания, как их строить, как собирать ресурсы и прочее. Каждой миссии предшествует брифинг, на котором подробно сообщат о планируемом задании. Да, да, именно о планируемом. Частенько по ходу миссии задание, в связи с неожиданным поворотом событий, будет изменяться. Задчи перед вами окажутся самые разнообразные: спасение базы от врага, наказание повстанцев, уничтожение ПВО врага для высадки десанта, освобождение заложников, охота за новой технологией, но очень редко — одоление многим уничтожить всех. Так что, вперед, дерзайте!

А я тем временем расскажу еще о нескольких достоинствах игрушки и одном маленьком неудобстве. Традиционно о прелестях движка «на закуску». Да, усилия разработчиков не были напрасными: Dark Reign II красотой может поспорить не



только с последними вышедшими стратегиями, но и с шутерами, гонокми и прочими трехмерными игрушками.

На протяжении каждой миссии вам покажут несколько «мультифильмов»: вот летит десантный корабль, в него стреляет ПВО врага, дымок, падение, искореженная полоса грунта и сломанные трубы, а рядом из пострадовавшей «железной птицы» выбирается уцелевший десант. Или, например, землетрясение: эк-

ран дрожит, здания базы взрываются, их обломки падают на головы убегающих в панике солдат...

Всю игру вас будут радовать различные красиво сделанные эффекты: зеркальная гладь озера, рыба на реке, брызги дождя. Снег, дождь, туман — погодные условия, все на высоте. Движения всех юнитов, особенно пехоты, прекрасно анимированы. Вы еще оцените это, когда увидите, как излетающий солдат Империи раскочевается в воздухе за отдачи после каждого выстрела. Так что тут придираться не к чему, кроме, пожалуй, одного.

Камера. Эта хитрая штука уже давно стала бичом трехмерных стратегий, и не только их. И здесь не обошлось без ляпов. Нет, вы, конечно, сможете повернуть камеру на все триста шестьдесят градусов, изменить угол обзора или переключиться с помощью клавиш «F1»-«F6» меж-



ду шестью заранее predeterminedными режимами, но одна вы не в силах изменить, это высоту «полета» над землей. Вот это как раз и создает неудобства в управлении юнитами. Надеюсь, что разработчики в ближайшем же патче исправят этот недочет.

Нет в мире абсолютного совершенства, не бывает игр без недоработок. И Dark Reign II — тут не исключение. Но ведь любому играть мы вопреки этим недостаткам. Лично я уже соскучился по хорошей стратегии, в которой нужно не только быстро водить мышкой по коврику, но и думать, рассчитывать состав атакующей группы, с умом распределять столь немногочисленные ресурсы...

Хотите совет? В крайнем случае, если не желаете тратить деньги, возьмите компакт у друга (все прекрасно работает и без диска) и поиграйте. Нет, просто полюбуйтесь на все это великолепие. Dark Reign II имеет одно неоспоримое достоинство: она сделана в лучших традициях игрового искусства тех не очень далеких времен, когда приходилось искать среди бездарных подделок нечто оригинальное.

За сим — пока! Удачи в заселении новых земель нашего славного Игрограда!



Уже не однократно космические агрессоры делали попытки захватить наш мирный город. Но так как все суперпредно-улы остались в Мастере Ориона, защитить мирное небо над нашими головами будут пилоты вакуумных истребителей системы Bang.

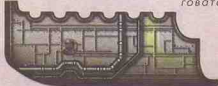
Фуух... Вот и выпуск. Академия позади, тяжелые тренировки на новом типе истребителя, — и я наконец-то тот, кем хотел стать... Уже вечер, но все еще тепло, торжественная часть уже давно закончилась, а мне через пару часов предстоит вылет, интересно только куда?

Я устал и хочу пить — про еду я уже и не вспоминаю. Сколько можно, сколько их еще будет? Я уже потерял им счет: на одного новелся — вспышка... следующий, еще один со стороны солнца. Интересно, сколько я уже отправил на тот свет — 50, 100, 150? Не помню, но остановиться я не могу: чуть замру — и снова попадание. Последний из наших, перед тем как столкнулся с астероидом, кричал... Это было жутко слышать... Я хочу верить, что останусь в живых, я очень хочу жить... Вот другой атакует, уворачиваясь, прохожу под астероидом, ручку на себя, но что-то не так... радар! Опять попали — ну давай же, восстанавливайся,



ну! Вдох облегчения — ничего, еще летаем. Пролетаю под крейсером — ну и здоровый же, гад! Бошны — метко, однако! — так, где мой Flux Cannon, сейчас... Ага, в прицеле, даю гашетку — готов. Сколько еще? На индикаторе — 75% повреждений крейсера — ничего, еще чуть-чуть, и тебя не станет. Так, подобрал капсулу с боекомплект — 15% — сейчас еще немного — 7% — за спиной опять уже кто-то прицепился — ничего, сначала этого здорового, а с истребителями потом — 2% — 1%...

Нееет... не верю... отбрасываю ракетку — все, надо идти спать — или... Снова запуская миссию... Так, первое звено истребителей — угу — вон за астероидом! Второе — а где же крейсер? Ничего, найду. А вот и Секторец — ничего, позже и с тобой поговорим. Уворачиваясь от очередного выстрела, сбиваю двоих — надо бы и крейсером заняться, а то многовато



BANG!

GUNSHIP ELITE

Владислав ТРОЕКУРОВ

что-то истребителей сегодня. Мои пробуют прикрыть спину, но что-то у них не очень получается, задние щиты скрипят, не переставая. Прорвался, прохожу под брюхом Секторца, турели снимаю со второго захода, переключаюсь на Phase Shift Cannon и начинаю утюжить крейсер. Угууу — огрызается, гад, — недолго тебе осталось. Всел Щиты не выдержали — сейчас парочку выстрелов и... Что, заискирлся? Получил? Ну, погоди немного. Есты! Боже, как приятно наблюдать, как крейсер разваливается. Интересно, что там так красиво взрывается? Даже солнце так не светит, прожоры так не сияют, молнии так не блещут! Резко ухожу влево, уворачиваясь от щита крейсера и разрываю. А вот и вы, милые истребители, — сейчас, ребята, сейчас...

Что у нас со статистикой — ага, 47 сбитых, куча бонусов и благодарности командования — только звание не изменилось, а жаль. Что ж, неплохо, а что дальше? Я



разочарован... охрана каравана — меня, Ариханца, одного из лучших в академии, и куда — караван охранять! Снова вылет — вот и караван — вокруг спокойно — звено наших охраняют подступы к энерганакопителю — зависаю над одной из таких установок. Спокойно... Начался процесс заправки каравана — дроиды ро-

ботают, а мне... Погодите-ка, это еще что — Ghost! Неужели его никто не видит? Вот подлец, за астероидом засел — сейчас, парень, дай только подлезть тихо. Тааак, ну, это совсем никуда не годится — звено Slinger (про этих зверей много чего рассказывают) — сейчас и с вами познакомимся.

Эй, вы куда? Тут еще командир крыла наших а помощи просит, а у меня очередной сбивый. Им бы сражаться, а не скучить. Еще один — ладно, надо плюнуть, что там у них...

Союз Четырех Рас просуществовал недолго. Всему виной вероломство и подлость секторцев — орбитальные станции подвергались полному уничтожению, мно-



гие погибли. Тогда как основные силы флота Трех Рас держали периметр на окраинах исследованных нами планет, мы вынуждены были начать зашита, а впоследствии и перейти к более активным боевым действиям. Раньше в декларации Союза был пункт: любые подпадающие для жизни планеты будут принадлежать всему Союзу — для заселения и промышленных разработок. Но секторцы решили всем этим распорядиться в свою пользу, и началось то, чего все мы боялись — война. Была создана академия пилотов тяжелых истребителей, не только способных вести бой с различными типами истребителей противника, но также имеющих на борту вооружение, позволяющее разламывать крейсера противника на части, превращая их в груды металла. При этом лучшие пилоты всех Трех Рас были призваны на усердное обучение, и в результате отбора лучшие переведены на тяжелые истребители. Ко всем известным базам и планетам Сектора оказалось просто не подступиться, и мы вынуждены были только защищаться. Так было... А что будет дальше — кто его знает? Может быть, ты?

Итак, фирма Red Storm порадовала отечественного геймера еще одним своим

продуктом — космическим симулятором. Что подтолкнуло Red Storm к созданию подобной игры, можно лишь гадать, но сделали они ее очень даже неплохо. В целом ее можно назвать своеобразным клоном из нескольких последних игр, появившихся на нашем рынке. Так, например, прорисовка звездной карты, планет и «хвостов» от моторов истребителей очень уж напоминает известную игру *HomeWorld*; детализация кораблей и космических платформ, прорисовка наложенных на них текстур — достойный всесильных похвал, но ведь подобное же встречалось и в *Tachyon The Fringe*. Вот что особенно привлекает внимание — чуть ли не с первых мгновений — так это красочность и насыщенность цветов самой игры. При этом, хотя она и выглядит простовато — в част-



боевые повадки живого человека — ускорился, атаковал, остановился, засек другого — компьютеру воспроизвести, пожалуй, трудно будет. Но я прогадал.

Перед началом каждой миссии вам прокрутят фильм (симпатичный) — дескать, что и кому от вас требуется. Все корабли и истребители имеют свои имена: сказано спастись такого-то — бросайте все и действуйте, иначе не успеете справиться с заданием. Не владеете английским — не беда, все будет и так понятно — правда, только выполнить трудно.

Ну, а теперь оружие, жизнь (кстати, я не оговорился — не забывайте, что вы все-таки там, внутри: хоть пробиты в корабле и будет спустя пару секунд восстановлено, но дышать придется все равно через кислородную маску — немного забавно, правда?), щиты. Жизнь, как и щиты, можно восстановить путем честного героизма — представляются они вашему взору в виде своеобразных капсул, болтающихся среди останков взорванных вами истребителей (это же касается и дополнительного вооружения), — на радаре обозначаются синим цветом. «Что за примитив?» — заметите вы. Согласен, хотя и в этом есть своя прелесть. А об оружии у нас будет сказано поболее — десять видов вооружения вашего истребителя, от легкого

тельных агрегатов — *Titans Hammer*, *Magma Cannon* и др. — от единственного выстрела которых всему, что оказалось в радиусе попадания — в том числе и вам, если не успели вовремя убраться — приходится совсем несладко.

Могут предложить парочку советов. Не бросайтесь очертя голову — лучше прикиньте, что к чему, а уж потом валите всех подряд.

Истребители секторцев имеют мерзкий обычай подлететь поближе, а затем неожиданно остановиться и расстреливать вас в упор. Крутитесь юлой и не стойте на одном месте больше, чем нужно.

И в дополнение — не затягивайте бой: сколь веревочке не виться, а ваш RIP не за горами.

Ну а теперь традиционный вопрос: ка-



ности, в управлении, она притягивает — а это, наверное, и есть самое главное в игре. Как обычно, приходишь домой или на работу, мистический новинку — и понеслась душа в рай. Снова ты в центре конфликта, а о котором даже и не слыхивал, и времени покрутить головой совсем не остается. В общем-то, все опять сводится к тому, что ты — лучший (или почти что лучший). А значит — давай, борись! И кто его знает, к чему ты пришел — вряд ли сразу к победе. Скорее уж, к горькому чувству утраты своей виртуальной жизни — того, что некто, тебя сбивший, был поростороннее. Тщетно я повторял себе по мере прохождения миссий (кстати, их девятнадцать — мало? Ничего, зато каждую ты выстрадаешь сполна): «Стыдись, студент, ты ведь — *Deadly* (последняя ступень совершенства в моей любимой игре *EUTE*) — здесь это не помогало: то, как истребители противника сражаются и какие фортели они при этом выписывают, действительно, можно поставить в тупик и сказать, что ни на есть аса.

Хочу предупредить сразу: ваш противник — очень толковый парень и соображает довольно быстро: нападает со спины или стремится зайти со стороны «солнца» (если таковое есть в пределах видимости); глуша моторы, прячется за астероидами, поджидая удобного момента завлечь одного из ваших. А! — то-то я был удивлен! — высок: не ты подстраиваешься под противника, а он под тебя. Во всяком случае, у меня сложилось впечатление, что



го *Ion Blaster* а до *Plasma Cannon*.

Начинаем только с одним *Ion Blaster* ом — дополнительное оружие, как и боеприпасы к нему, можно выпустить все в том же космосе — так что повнимательнее. Все ваше оружие самонаводящееся, но только в том случае, если вы зафиксировали в прицеле противника. Впрочем, это вам не очень-то поможет: врагов много, а на всех сразу пушки новостями не смогут. Но есть у вас несколько изуми-



кой же нужен компьютер? Сведения довольно-таки оптимистичные: в обязательном порядке *DirectX 7.0* или выше, *3D Accelerator* — желательно (иначе многие красоты пройдут мимо вас). Минимальные требования: *Windows 98* (на 95-ке не проверил), *32 Мб* оперативной памяти хватает, но с приторговыванием, процессор — начиная с *PiI 233* (несколько сомнительное начало) и порядка *180 Мб* на винчестере (остальное свелось к компоту). Удобные же требования таковы: *PII 350* и выше, *64 Мб* оперативной, *3D-ускоритель*, *180 Мб* на винте.

Теперь относительно мультиплеера. Держит это гейма восьмерых и довольно-таки не плохо; карты (арены боя) весьма занятны, так что проблем с этим вроде как не предвидится. Касательно скрашей в Интернете — «ищите, да обрящете».

Ну вот опять я уже подустал. Опять солнцем прикрывшись сколько их — трою, пятерю? Ничего, подлетят ближе, сосчитают. И как в той песне «А где моя большая пушка?», переключаюсь на *Magma Cannon* и начинаю стрелять. Да-а, наверно, мне сегодня не придется отдыхать — уже почти восемь утра, да и на работу вроде как пора. Могло, там выплыло?



Но не только из космоса миру грозит опасность. И в глубине спокойного на вид океана прячутся коварные пришельцы. Вот только космические истребители против них бессильны. Что же делать? Им на смену приходят подводные лодки...

Разработчик: Ellipse Studios

Издатель: Strategy First

Жанр: RTS

Системные требования: P200,
32 МБ ОЗУ

Эх, куда только не заносила отъявленных командиров злая судьба... В глубины космоса — на пыльные и безжизненные поверхности мертвых планет; в прошлое — во времена колесниц и боевых слонов, катапульт и таранов, разбивающих ворота городов огромными железными баранами головами. Мы посылали людей на верную смерть в параллельных мирах, существование которых не укладывается в голове: туда, где Вторую Мировую войну развязал Советский Союз, а нацистская Германия заключила союз с США и Великобританией, и война шла не пять



лет, а до середины 60-х годов. Мы истребляли легионы нечисти в совсем сказочных мирах, где драконы — союзники гномов, а клинки закаляют не водой и воздухом, но мощной магией. И только одну среду пока обходили вниманием: подводный мир.

Игра **Submarine Titans** — попытка заполнить этот досадный пробел. К сожалению, разработчики не отличились особым полетом творческой мысли, и вместо резонно ожидаемого нового мира мы остаемся в колыбели человечества, которую на этот раз решили уложить в волны. Из богатого перечня всевозможных катастроф — экологических наладов, ядерных ударов или банального порнокоричного эффекта — разработчики выбрали комету. Из-за столкновения ее с Землей снежные шапки полюсов растаяли, и все материи скрылись под водами. Человечество не растерялось и приспособилось к жизни под водой. Как ни странно, катастрофа не сплотила людей, верных своему серебряному обществу — и вот уже в пучинах Мирового Океана ведут войну за полезные ископаемые две мо-

гущественные корпорации: **Black Octo-**

Submarine TITANS

Слава МАЙДАНЕК

Подводной тропой «Титаника»

puss и *White Shark*. «Акулы» хотят управлять миром (вернее, тем, что от него осталось), а «Осьминоги» стремятся восстановить экологический баланс на планете. О ценности добываемых ископаемых судите сами: металлы, золото, в ничтожных количествах содержащееся в воде (это общеизвестно), и мощный источник энергии под названием *Corium*, единственный полезный продукт «жизнедеятельности» кометы, сильно напоминающая морскую капусту. «Капусты» и металлы расходуются на производство зданий и судов, золото полностью уходит на развитие технологий. Очень скоро у противоборствующих корпораций появляется общий враг — *Silicoid*, таинственная раса, летящая к себе на рудину и по дороге терпящая бедствие. Силикоиды высаживаются на нашей водной планете подремонтиться, подлечиться, отдохнуть и снова отправиться в полет. Водная стихия — их естественная среда обитания, но преимуществ перед землянами им это не дает. В этом *Submarine Titans* весьма сильно смахивает на ископаемый *Starcraft*. Три расы, совершенно не похожие друг на друга в *Starcraft*, в *Submarine Titans* отличаются только названиями. То же самое и с юнитами, которые

смешанной технологии и апгрейдов (что в общей сложности генерит около 40 видов субмарин), на практике не наблюдаются. Например, у «Акул» легкий корабль *Hunter*: 500 hp, вооружен 20 маленькими торпе-



дами. Аналог «Осьминогов» — *Destroyer*: 600 hp, вооружение — 30 средних торпед. У силикоидов легкая единица не претерпевает значительных изменений: *Escort* — 500 hp, вооружен 20 зарядами. С защитными и тяжелыми субмаринами та же история: *Mine Layer* (800 hp, 20 малых торпед, 10 глубинных мин) — *Defender* (900 hp, 20 малых торпед, 10 лазерных пушек) — *Bio-Acid Assaulter* (900 hp, 25 кислотных ракушек (shell), 10 акустических мин); *Cruiser* (1300 hp, 30 средних торпед) — *Heavy Cruiser* (1500 hp, 30 лазерных зарядов) — *Dreadnought* (1500 hp, 20 ВНЕ-ракушек). Справедливость... Правда, справедливости ради надо отметить, что силикоиды отличаются еще и принципом действия оружия. У землян торпеды действуют по принципам физики и механики, у силикоидов все оружие — биологическое. Поэтому мины у землян начинены взрывчаткой, а у силикоидов — кислотой (похоже, у разработчиков несколько извращенное представ-



ление о предмете биологии). Стан-

дартное оружие в Submarine Titans состоит из торпед, альтернатива — подобие мин. Что ж, враги обозначены, начинаем войну...

Маленькие размеры карт в игре компенсируются необычайной тихостью подводных лодок. Если видите, что удорная группа вашего союзника вот-вот будет разбита — не нужно посылать подмогу, все равно не успеют. Лучше в следующий раз собраться и напасть одновременно. В па-

к тривиальной войне «стенка на стенку», где единственно верная тактика — давить массой, что хорошо для шутера, но не для стратегии.

К сожалению, подводные бранные поля — единственное, чем могут похвастаться разработчики игры. В ней настолько мало каких-то интересных новинок, что это просто удивляет. Изюминкой игры могла бы стать обещанная разработчиками трехмерность. Пожалуй, это единственное интересное новшество — возможность передвижения по трем осям координат в якобы трехмерном пространстве: направлять свои суда выше-ниже на пяти уровнях глубины и таким образом маневрировать по пересеченной подводными холмами местности. Также эта трехмерность состоит в том, что, скажем, для уничтожения корабля, залегшего на грунт, придется и вашим субмаринам лечь на дно. Поэтому крохотный корабль, приоткисший между вашим зданием и скалой, нельзя будет выкурить никакими силами, разве что стерев его в морской песок какой-нибудь ядерной бомбой вместе с половиной своей базы. Так что неожиданных атак в тлостности под углом в 50 градусов тут проводить не придется.

Управление также можно сравнить со Starcraft, причем не в пользу Submarine Titans. Рабочая панель, которая в Starcraft'e доведена практически до совершенства, в новой игре чрезвычайно загромождена: помимо рабочих инструментов, она снабжена также малопонятными значками и экранчиками, единственная цель которых — отвлекать игрока от боя и всячески мешать сосредоточиться.

Единственное, чем Submarine Titans может выиграть сравнение — качественное графическое исполнение. Даже не стоит

ют выкладывать новых у себя на сайте), с приобретением опыта становящихся все совершеннее; якобы трехмерный мир, что вносит определенные удобства при разведке карты; всяческие усовершенствования собственных зданий, мультиплеерная поддержка до 24 игроков и возможность трехмерного звука; редактор карт, генератор произвольной карты и модифицирование по вашему заказу сценариев искусственного интеллекта. Но даже учитывая все эти заманчивые посулы, говорить о том, что Submarine Titans станет хорошо продаваться или хотя бы будет замечена широкой игровой общественностью, может лишь очень оптимистичный человек. Я могу ее рекомендо-



нели инструментов есть опция боевого построения. Можете смело не обращать на нее внимания. Если по ходу движения вашей эскадры придется менять глубину, любой боевой порядок будет нарушен. Кораблики становятся похожи на необученных варваров, на которых нацелили броню, построили в фалангу, а потом протрубили атаку. И вот, тяжелые щиты и броня сорваны и брошены, войска с диким ревом бегут к врагу, а о боевом порядке напоминает только квадратное мрачное лицо командира. Единственный способ сохранить порядок — попытаться построить эскадру непосредственно перед врагами. Но делать это нужно как можно быстрее, потому что стоит хоть одному кораблику попасть под огонь охранных орудий врага, как вся эскадра с гиканьем и свистом помчится мстить за друга, а вам только и останется, что глотать невольные слезы и смотреть, как из непобедимой ормеды выпускают наружу кислород. Или попытаться сбежать, отремонтировать и попробовать все заново. Противник же не проявляет чудес стратегической мысли и атакует чаще всего в лоб. В этом случае 5-10 оборонительных установок отражают агрессора. В основном же все миссии сводятся к строительству лагеря, добыче максимального количества всевозможных ресурсов и



сравнивать с чем-либо: отдыхают все стратегии, произведенные до 1998 года. Но было бы странно после красот *Tiberian Sun* ожидать чего-то уровня середины прошлого десятилетия, так что вряд ли это может считаться большой заслугой.

В общей сложности в наше распоряжение предоставили свыше семидесяти юнитов (к тому же разработчики обеща-

вать начинающим игрокам в целях ознакомления с основами жанра или совсем завернутым фанатам стратегий, дотошно отслеживающих все, относящееся к кругу их предпочтений. Если вы все-таки заинтересовались, в помощь предоставляю следующие читы:

Открыть карту — **FOW**
Все технологии — **TECH**
Полный запас энергии — **ENERGY**
Полный запас воздуха — **AIR**
+ 1000 металла (в сражениях за медь) — **METAL**
+ 1000 золота (в сражениях за золото) — **GOLD**
+ 5000 «капсулы» (в сражениях за нее) — **CORIUM**
+ 10 000 меди, 5000 «капсулы» и 1000 золота — **EXITON**

Окончательное впечатление следующее: разработчики погнались за красотами, благо, новейшие достижения это позволяют в полной мере, но не озаботились достойным сюжетом. Без него же Submarine Titans превратилась в красивую побржкушку — ни уму, ни сердцу. Похоже, что при нынешних графических возможностях такая судьба постигнет не одну игру. Видимо, кто-нибудь из ответственных за подобную продукцию исходит из убеждения, что игры покупают, в основном ориентируясь на привлекательность скриншотов на задней стороне упаковки...

Magitech

Тел. (044) 295-6142; 231-3189; 295-7775

Компьютеры от 299 у.е. (гарантия 2 года)

Мониторы от 118 у.е. (гарантия 3 года)

Модемы внутренние и внешние от 18 у.е.

Продажа в розницу по оптовым ценам

Смотрите прайс-строк

По примеру других известных городов, местная мэрия финансирует раскопки нашего культурного слоя. Как было выяснено археологами компании Sierra, Игроград стоит на месте малоизвестного поселения времен заката древне-египетской цивилизации под названием Александрия.

CLEOPATRA

Ефим (aka RAND) БЕРКОВИЧ

Правда всегда одна
Это сказал фараон
Он был очень умен
И за это его называли
Тутанхамон.
«Наутилус Помпидиуса»

Да, мы поклоняемся многим богам, но Атону с ними не ужиться, ибо он требует единоличного поклонения, нам же дороги верования отцов, создателей нашей державы. Посему я запрещаю кому-либо под-
держивать эту веру, родившуюся не от корней наших, но от произвола моего безумного отца. Мы — египтяне, народ, идущий из глубины веков, мы не позволим кому-либо начинать историю сначала. Богов может быть много, но истина всегда одна.

Тутанхамон, 1354-1346 г.г. до н. э.,
речь перед разрушением Ахетатона
Эта история началась тогда, когда мир был еще совсем юным. Никто в те времена еще и не думал об электричестве и автоматических винтовках. Зато даже самый забитый крестьянин знал на память всех богов пантеона и мог даже спросонком наизусть рассказать, который из них может помочь в охоте ягнят, а который отвечает за прощение государства. В общем, это было... Потом время шло, век бежал за веком, и сейчас только гигантские пирамиды, усыпальницы древних царей напоминают об этой удивительной эпохе.

Кем тогда не приходилось становиться современным геймером — и бойцами злитного слепцоиза, и производителями всевозможных орхий, и пилотами космических истребителей, и капитанами парусных фрегатов... В общем, практически кем угодно. Найти новую профессию становится все тяжелее и тяжелее, но фирма **Sierra** постаралась и нашла такую возможность. В экономической стратегии **Pharaoh**, вышедшей в конце прошло-

го года, она предлагала основать новую династию и перевоплотиться сначала в наместника, а затем и в самого бога Осириса — точнее, в его живое воплощение на земле — Фараона. Так уж получилось, что ни «Мой Компьютер», ни «Мой Компьютер Игровой»



за все время своего существования ничего не написали про эту достаточно популярную игру. К счастью, к ней вышло продолжение под названием **Cleopatra**, и мы со спокойной совестью наконец-то сможем рассказать вам и про оригинальную игру, и про ее add-on.

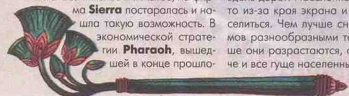
«Где-то я это все видел», — вот первое впечатление, которое получишь после инсталляции игры на диск. И точно: и интер-



фейсом, и самой схемой игры Фараон напоминает Цезаря — только с закосом под древний Египет. В принципе, та же схема постройки города: все здания возводятся вдоль дорог. Население появляется откуда-то из-за края экрана и пытается в них поселиться. Чем лучше снабжение жилых домов разнообразными товарами, тем больше они разрастаются, становятся все богаче и все гуще населенными. Эти самые эмигранты большей частью оказываются

мастерами на все руки. Если рядом фонтан, то очередной гражданин вашего города становится водопосом, а если есть рабочие места в храме, то примеряет на себя парадное облачение жреца. В общем, схема хоть и не новая, но хорошо отработанная и вполне себя оправдывающая. Все бы ничего, если бы этими самыми жрецами и водопосомами можно было хоть как-то управлять, но ни в «Фараоне», ни в «Клеопатре» это невозможно. Из служебных строений попросту выходит несколько человек, которые начинают передвигаться по улицам. Каждый из них может отойти от базового строения на какое-то определенное расстояние. Вот это самое расстояние и есть радиус действия постройки... Причем время от времени ему — судя по всему, для подкрепления сил — необходимо возвращаться в эту самую постройку. Было бы хорошо, если б весь город состоял из одной прямой улицы. Но это, как вы сами понимаете, невозможно. Вот и начинают бедные юниты плутать по лабиринтам, неспособные выполнить даже самое простое задание. К примеру, стоит себе дающее похоронное дело. Из него выходит похоронный и начинает безуспешно совершать свой моцион. Можете даже не сомневаться, что если пожароопасные здания будут

от него сплавни, он, несомненно, пойдет направо, а если одно из них загорится, то он в этот момент будет в самой дальней от очага возгорания точке. А к тому времени, когда этот самый тип в набедорной повязке и с корымпсом на плечах приблизит тушить возгорание, гореть будет уже не одно строение, а как минимум 3-4. Ну ладно, сгорели так сгорели, расчистим местность и отстроим заново, но пока вы это делаете, половина населения близлежащих территорий разбежится искать лучшее место для жизни. А если учесть, что многие здания хоть и необходимы в городской инфраструктуре, но мешают гражданам пользоваться законным правом на отдых, ухудшая и экологическую обстановку, и живопность квартала, то правильно отстроить



город становится очень непросто. Интересно, как бы эти самые отсталые жители древнего Египта пожили бы у нас в Украине, с заводами напротив жилых кварталов и с перебоями воды и электричества? Видно, тогда нравы были попроще. Рядом с храмом или виллой наместника жить точно все. А вот неподалеку от базара или ткацкой фабрики — никто. Хотя от свежих фруктов и новой одежды мало что отказывается. Вот и вертится градоправитель, как белка в колесе. А жителям все мало — то им не хватает каких-нибудь продуктов, а в городе больше ничего не производится, и потому приходится организовывать экспедицию к соседнему наместнику, то жрецы одного храма уже не могут духовно окормить свою паству, а храм-конкурент уже не помещается внутри квартала... В общем, тяжела ты, шапка Мономаха — тыфу, венец Верхнего и Нижнего Египта. Зато как приятно любоваться делом рук своих, когда все идет как надо! Город действительно напоминает муравейник. Каждый из жителей спешит по своим делам. Причем, если кликнуть по нему правой кнопкой мыши, он сразу докладывает, что он и откуда. Вот, мерно помахивая жезлом, движется жрец бога Ра. На вопрос правителя он сразу дисциплинированно докладывает, что очень устал и сейчас возвращается обратно в храм. А вот, к примеру, носильщик со склада. Не преминет пожаловаться, что дороги не столь удобны, как хотелось бы; что он тратит целый день, чтобы донести кирпичи от дока до склада, а отсюда — на стройку. В общем, полный кайф для тех, кто любит подобного рода игры.

Но «Фараона», а за ним и «Клеопатры» так и остались бы обычными клонами Цезаря, если бы не совершенно нестандартный антураж игры. Он заключается в одной очень простой вещи. Те из вас, кто прослушал хотя бы школьный курс истории, должен, несомненно, вспомнить и ту тщательность, с которой древние египтяне хоронили своих по-

мья его постройки с воздвижением Чуда света — причем и то, и другое пусть делает один строитель. Как говорится, почувствуйте разницу. А если вспомнить, что гробницу заложилось еще и заполнить разного рода припасами, чтобы она была пригодна для мертвеца жителя, то вы поймете, насколько слож-



ной с этой стороны стала наша геймера — будущего владельца обоих Нилов. Собственно говоря, зачастую именно к постройке будущей гробницы по сути и сводилось все правление реального фараона — тут, пожалуй, создатели игры ничем не погрешили против истины. Да и вообще, игру можно рассматривать как мини-энциклопедию по столь смутным и загадочным временам. Создатели этой программы не постыжались и заглянули в систему помощи множество реальных фактов — наряду с чисто игровыми тонкостями. Так что в «Фараона» не только играешь, но и изучаешь историю. Я, к примеру, до игры и не подозревал, что кремне глины египтяне еще и солому в кирпичи клали. А тут построил кирпичную мастерскую, глину на склад завез, а про солому узнал только тогда, когда заметил, что кирпичей как не было, так и нет. Пришлось у соседей еще и солому покупать. Правда, кирпичи я им же и продал — даже денег на этой операции заработал. Конечно, в реальном древнем Египте подобная операция вряд ли принесла бы прибыль. Но в играх иногда и не такие чудеса происходят.

Теперь перейдем, собственно говоря, к следующей части нашей программы — к «Клеопатре». Ну, во-первых, поиграть в нее вы сможете, только нажав в главном меню заветную кнопку «Выбрать миссию». Что же касается отличий, то они скорее носят косметический характер, нежели являются качественными изменениями. В новых миссиях вы обогатитесь двумя новыми мастерскими, одной новой гильдией, новым типом ферм и зоопарком. А так все почти то же, что и в первой части игры. Некоторое разнообразие вносит то, что многие строения теперь переходят из одной миссии в другую. То же самое происходит с войсками. Они могут выразить желание перейти вслед за вами на новое место службы. И если им построить соответствующий форт — ба! — вон он, знакомый вам отряд, шагает навстречу по дороге. В некоторых сценариях вам придется теперь играть на время. С одной стороны, это логично — ведь подопечные вам хоть и виртуальны, но имеют реальных прототипов. С другой стороны, из-за прелесть того же «Фараона» лич-

но для меня заключалась именно в несложном развитии. Впрочем, когда приносившиеся, временные ограничения не особенно мешают. Любый более или менее опытный игрок сможет достаточно легко пройти практически все подобного рода миссии гораздо быстрее, чем закончится отпущенное на них время. Трудности вызывает только последняя из них, где Клеопатра совместно с Марком Антонием пытаются отразить нападение Октавиана Августа. В настоящей земной истории им это не удалось, но в игре, как всегда, все будет зависеть от вас. Соблюдая историческую достоверность, разработчики «Клеопатры» изменили в ней систему захоронения мумий. Как и в реальности, на смену пирамидам пришли высеченные в скалах погребельные камеры. Естественно, высекать их без света рабочие напрочь отказываются, поэтому вам придется наладить или производство, или закупку ламп. Причем, если вы выберете вариант с производством, то сначала придется закупить минеральное масло, а уж потом ваши мастерские из кувшинов и этого самого масла произведут желанные вам лампы. Еще одно нововведение — это появление бонд гробителей мумий. Чтобы в будущем той же Ларе Крофт нашлось работенка по вкусу, вам понадобится постоянно с ними бороться — иначе недовольное осуждением пра-...



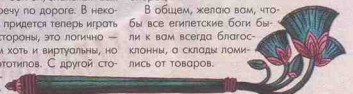
ха любимых родственников жители могут вообще покинуть ваш город.

А теперь я попробую дать несколько советов тем, кто в первый раз сидит за эту увлекательную игрушку. Во-первых, старайтесь делать транспортные пути покороче. Естественно, не стоит забывать и о том, что многие постройки плохо влияют на привлекательность жилья, но если, к примеру, глиняные карьеры будут на одном конце города, а гончарные мастерские — на другом, то производство кувшинов может растянуться на долгие годы. Во-вторых, не стесняйтесь в зависимости от ситуации менять уровень налогов и оплаты труда. Иногда бывает выгодным поднять налоги, чтобы снизить приток эмигрантов — иначе останетесь без работы коренные жители начнут «бузить» и устраивать всякие безобразия. В других случаях, конечно, выгодно снизить налоги до минимума, а деньги получать от торговых операций.

В общем, желаю вам, чтобы все египетские боги были к вам всегда благосклонны, а склады помнили о товарах.



койников. Вот этот-то, казалось бы, незначительный для нас момент, сделал из «Фараона» новую игру. В «Цезаре» основной проблемой были деньги. Их вечно не хватало, в его «старшем младшем брате» как раз деньги то особо и не беспокоят. Зато места для захоронения — таки да, что-то то с чем-то. Во-первых, они очень медленно строятся. Во-вторых, они требуют не просто много ресурсов, а очень много. Чтобы получить приблизительное представление о масштабах предстоящего строительства, соорудите в Age of Empires обычный дом и сравните вре-



Если вы думаете, что самые красивые девушки в Игрограде — это Лара Крофт, Ринн и Джулия, вы ошибаетесь. Простите, вы еще не видели других. А не видели вы их потому, что они уехали на пикник. Правда, ушки у них остроколючие, но это все потому, что они... эльфийки.

Сильмариллион 2000

Дина ХАРИТОНОВА

«Игра — это не пикник в прикидах, а совместное творчество. Если хотите, работа, которая должна принести всем вместе удовлетворение и радость. Каждый игрок работает на себя и на весь полигон. Если вы считаете иначе, если вам лень читать и шить прикиды, если вы любите прежде всего пить водку и мачать мечом, не задумываясь, кого и зачем режете — ради Бога, не приезжайте!»

Из «Правил Сильмариллиона 2000»

Вот такое интересное приглашение составили мастера. И все-таки на игру съехало множество народу: Харьков, Киев, Горловка, Кременчуг, Москва и Северодонецк.

Сегодня мне хотелось бы рассказать вам о ролевой игре по Первой эпохе Средиземья, состоявшейся этим летом под Харьковом (17-20 августа) и являющейся совместным творчеством толкиенистов Харькова, Киева и Донецка.

Но прежде оглянемся в прошлое. Итак, историческая справка. Время событий —

Первая эпоха. Нирназ Ардэниад (битва Бесчисленных Слез) закончилась. Погиб Тингол и ушла Мелион. Зациклился великого конфликта Феанора тоже нет. Остальные, разбежавшись кто куда, зализывают раны. Что будет дальше? Новая эпоха Средиземья начинается...

Но сначала несколько слов о подготовке игроков. Мне лично пришлось сдать маленький экзамен на целителя. Так сказать, войти в образ. Первое задание: мастер дает описание растения, которое произрастает в этой местности, а твоя задача — найти его. Сложно, сдать госэкзамен в универ для меня было чуть-чуть легче. Второе задание: тестировать мои знания азов первой помощи. К тому же, каждый лекарь должен был составить собственный тапуд с игровыми рецептами. Что вы, например, будете делать, если эльфа из Волинора замутила хондра по морю? Или как излечить героя от пьянства?

Для воинов были свои испытания. Когда я перед игрой знакомилась с правилами, у меня сложилось впечатление, будто мы отправляемся в форт Бувард. Итак, для того, чтобы стать мечником самого круглого — четвертого уровня, нужно было прой-

ти несколько испытаний. Сначала рубящими ударами отбить несколько щепков, потом уклониться от летящих в тебя предметов. Далее следует фехтование с мечником в доспехах (изображающим тролля). А уж потом мясарубка «Коридор Славы»: вернуться от стрельы, победить врага с двумя клинками, алебардой, щитом и мечом, а потом выстоять против троих мечников. Прошедшего сие испытание ожидала слава, почести и красивый хайратник, как знак могущества и непобедимости.

В общем, мастера воистину потрудились, чтоб жизнь наша не была скучна и приторна. Хотя, на мой взгляд, кое-что в правилах было достаточно чудно. На споры же приходилось не вставать — яв приезжий.

Велико было торжество Морготы, и все истинно так, как он и замыслил. Но люди убивали людей и предавали эльфов, а страх и ненависть раздвинули тех, кто мог бы объединиться против него. С того дня эльфы охотились ко всем людям.

Шоу «Средиземье» началось. Сумеречные леса Осиринора. В них сияют партизанские отряды детей Феанора — Келегорна, Куруфина, Корангир и Мазгораса. Чуть далее дозвенди, боженьцы Гондолины и другие дивные творы.

«...И призвал государь Диор все светлые силы для битвы с темным войском вра-

га всего мира Морготы. Все были в этой страшной битве — и Нолдор, и Синдор, и гномы, и аданы... Темная крепость была уничтожена, но плакала все Средиземье, так как погиб Диор Назгрин, летописец дома Феанора».

Штурм — вещь очень увлекательная, несмотря на то, что крепость-то игровая. Я бы не сказала, что по этим холмам так уж легко карабкаться, особенно с фотоаппаратом в зубах, а уж в доспехах... Пожалуй, это единственный случай, когда все на-

роду сплотились ради общего дела. Благодаря доблестным и мудрым целителям, в чертоги Мандоса ушло не так уж много на-

роду. После битвы подданные Диора взяли его тело на штыки и с плачем понесли в Дорлот.

Наложу сказать, что это было зрелище, достойное древних сказаний. Следом за опечаленными синдор и гномы в черно-серебряных одеждах, то есть мы, и напевали песню на мотив траурного марша: «Король Диор был хороший человек... Похоже, это был тонкий политический стег — если вспомнить о дебатах, ведущихся вокруг вопроса о национальности Диора (а родители его были па-

па-человек и мама — полуэльф-полуморяк). Хотелось бы еще рассказать о свадьбах. Ну, хлебом нас не корми, дай на ком-то жениться. Но в реальной жизни обычная репетиция в записе скучна и банальна, а народу хочется чего-то красивого и веселого. Вот и отрывался каждый, как может. А время в игре идет быстро. Кому сегодня гуляла на свадьбе, а завтра уже праздник совершенно другой.

Ну а если вас убьют, то придется в мертвяничке сидеть 4 часа, а эльфа дополнительно 2 часа отыгрывать детство. Те, кто не переносит скуки в этот период своей жизни, могли побегать зверем — ведь людям нужно охотиться, иначе они умрут с голоду. Канкурс на лучшего зверя выиграл «медведь» — настоящий штут! Более смешной и храброй животинки я в своей жизни не видывала.

И хотя бы в заключение немного о Сильмариллах, прекрасных камнях Феанора, с которых, в общем-то, все и началось. Во время игры они практически не появлялись. В конце выяснилось, что одни уничтожили, а остальные затерялись в джелях истории. Про то эльфийке неведомо. Я же не дочь Феанора. Да и зачем они нам, эти Сильмариллы?

Да-да, мы неплохо подебасили и поиграли. И я очень надеюсь, что в будущем игры будут не хуже, а бытовые вопросы — власти, травмы и комары... разрешаются сами собой.



Василий ПОПОВ

WARLORDS BATTLECRY

Warlords Battlecry. Этот проект известных «гигистролотов» — **SSI** и **SSG** — стал скандалным сразу после того, как его анонсировали. Сам факт, что продолжение столь любимого многими пошагового сериала решили поставить на «реалтаймовые рельсы», покочало большинство геймеров просто оскорбительным. Что заставило разработчиков пойти на этот шаг? Ведь наверняка они знали о тихой вражде между «стратегиями-шахматистами» и «виртуозами «мышки»». Одни объясняют случившееся тем, что популярность *Warlords III* не шла ни в какое сравнение с успехом первой и второй частей. Кто-то подозревал разработчиков в малодушии: мол, выход на сцену *Heroes of Might and Magic*, с их действительно лигитимным потенциалом, настолько испугал котлов *Warlords*, что они отказались от борьбы и решили добровольно покинуть поле битвы *turn-based strategy*. Но не стоит забывать и то, что в те времена было такое мнение, будто жанр пошаговых стратегий себя изжил и будущее за *real-time*.

Но люди никогда не спешат расставаться со своим прошлым. А ведь для многих игр *Warlords* стал той отправной точкой, откуда они начали свой долгий путь по виртуальной реальности. Первое время за работами над *Battlecry* следили с интересом, тем более, что разработчики охотно делились новостями. Потом навалился, к сожалению, столь популярный среди создателей компьютерных игр задержки и переносы даты релиза. Сначала на месяц, потом еще и еще. Вскоре стало понятно, что услышать боевой крик пороков нам суждено только в новом тысячелетии.

Но ведь жизнь не стоит на месте. В жанре RTS появилось несколько великолепных игр, которые хотя и не сделали революции, но тем не менее, привлекли к себе всеобщее внимание. Опять же, наличие в стратегиях прославленных элементов RPG, которыми создатели *Battlecry* гордились удивить мир, стало практически стандартом. И вот наконец-то игра добралась до своих потенциальных потребителей, то есть до нас. Чем же порадует *Battlecry* поклонников *real-time strategy* и вселенной *Warlords*?

Первое впечатление от игры, мягко говоря, далеко не восторженное. После краткого *Age of Empires* и трехмерности *Homeworld*, графика *WB* кажется каменным веком. Хотя, справедливости ради, следует отметить, что это не совсем верно. Да, перед нами классическое 2D, но все-таки картинка довольно качественная. Размеры юнитов несколько больше, чем в других играх этого жанра, все объекты, находящиеся на экране, прекрасно анимированы, поддерживаются довольно высокие разрешения. И хотя графика *Battlecry* — это, безусловно, вчерашний день, назвать ее «отстойной» было бы несправедливо. Сам же игровой процесс на первых порах вызывает стойкое ощущение дежа вю. Где-то я это видел. И даже помню где.

В начале игры у вас есть только ваш Герой, одиноко стоящий посреди зеленой поляны. Именно ему суждено в одиночку положить фундамент будущего королевства. В этом плане Герои *WB* похожи на королей *TA: Kingdoms*, то есть они могут сами возводить здания, и в начале игры только Им под силу «прибрыть к рукам» бесхозные или вражеские шахты и рудники, которые будут поставлять вам ресурсы для строительства и апгрейда. Здесь вы не увидите толпы крестьян, самозабвенно трудящихся во благо общества. Шахты начинают добывать ресурсы автоматически, сразу после того, как вы объявите их своими. По замыслу разработчиков, такое развитие событий позволит вам полностью сосредоточиться на экспансии.

В принципе, стратегическая часть игры довольно стандартна. Апгрейд зданий позволит вам производить новые строения, в которых будут родиться более сильные юниты, жаждущие стать под вашу знамена. Элемент RPG в *WB* играет очень большое значение. Собственно говоря, соотношение RTS и RPG в этой игре приблизительно 1:1. Ну что ж, RTS-сторону мы кратко рассмотрим.

А что же с RPG? Здесь прежде всего нужно говорить о Герое. Перед началом игры вам предлагается выбрать расу (легко доступных девять) персонажа, его портрет, профессию (воин, маг, вор... короче, стандартный RPG-шный набор). Со временем ваш Герой

будет набирать очки опыта, приобретать ценные умения, обучаться магии. Вы сможете надевать на него кольца, броню и прочие повышающие личные характеристики предметы. В наследство от пошаговых *Warlords WB* достались храмы и руины, в которых ваш персонаж получит квесты и найдет артефакты. И все бы хорошо, если бы в самом игровом процессе не доминировали законы RTS. Герой всегда должен находиться в гуще событий — большинство случаев без предводителя войску не под силу выполнить поставленную задачу. И вместе с этим, вам придется всячески оберегать своего протеза, ибо его гибель в случайной стычке равносильна поражению. А защитить этого беззашада совсем не просто, ведь Герой изю всех сил старается соответствовать своему высокому званию и постоянно лезет в гущу событий.

Сюжет игры раскрывается в «Компании». И здесь вновь дежа вю. Компания *WB* как две капли воды похожа на такую же в одной из лучших (на мой взгляд) RTS прошлого года — *Tzor* (а русская локализация «Орнем и мечом») и на тактическую часть незаслуженно забытой большинством «стратегов» *Black Moon Chronicles*. Tanto также в ваше распоряжение предоставляется друпа Героев, которых ни в коем случае нельзя потерять. Так же

от миссии к миссии возлагаемые ими отряды будут расти, а к личному управлению сражениями прибавится потребность в строительстве все более и более развитой базы. В общем, все так же. И вот здесь становится действительно грустно. Неужели еще одна, в принципе, неплохая задумка просто отстала от идей своего времени. Наверное, это действительно так.

Подводя итогу, хочу сказать, что *Warlords Battlecry*, на мой взгляд, нельзя считать прямым продолжением оригинальной эпопеи. Да, вам придется действовать в том же мире. Да, в названии игры присутствует слово *Warlords*. Да, некоторые элементы (например, картинка при получении квестов в храмах) перекованы в *WB* из третьих *Warlords*. И это, собственно, все. Покопавшись в подобных смесей RTS/RPG, возможно, стоит попробовать себя в роли Боевых Лордов. А тем, кто все еще ждет продолжения «игры своей молодости», следует запастись терпением. Согласно заявлению разработчиков, работы над *Warlords IV* идут полным ходом. Будем надеяться, что результат не разочарует верных поклонников.



Благодаря самоотверженным усилиям подводных лодок из подразделения *Submarine Titans*, жители Игрограда могут безбоязненно устраивать спортивные соревнования на морской поверхности. Сегодня даже вам удастся покатайтесь на водных мотоциклах и пройтись вдоль берега на крейсерских яхтах.

В ТУМАНЕ МОРЯ ГОЛУБОМ

Богдана КОЗАЧЕНКО

На обложках двух запечатанных видеокассет, подобранных в почтовый ящик моего игроградского дома, было изображено море. Я ни на секунду не усомнилась в том, что все это дело рук агента Ранда. Во-первых, он знал, как давно я скучаю по любимой стихии, а во-вторых, только от него ускользнуло, что моя мечта тогда уже почти осуществилась, и в сумке уже лежат билеты.

Улыбнувшись, я включила видеомагнитофон. Это был репортаж с гонок на катерах и парусниках, проходивших едва ли не во всех частях света. Разумеется, съемка агента Ранда была далека от идеала, но я все равно была ему благодарна: самое главное — озарт болельщиков и профессионализм участников — были переданы отлично.

Итак, **Jetboat Superchamps 2**. Жанр: оркандные гонки на глассерах. Дата выхода: 1 августа 2000 г. Системные требования: P-233, 16 Мб ОЗУ, 3D Accelerator. Рекомендованы: P-II-266, 32 Мб ОЗУ, 3D Accelerator. Игра поддерживает разрешения



800X600, 1024X768, 640X480. Издатель-разработчик: **Fiendishgames** (<http://www.fiendishgames.com/>).

После небольшого рекламного ролика, прославляющего агента Ранда в качестве гонщика на всех видах речных и морских судов, экран потух минут этак на пять. Затем бороздавший лик моего друга вновь обозначился на экране и повел рассказ о происхождении устроителей гонок на глассерах. Ранд вещал: «Вы видите перед собой трибуну, заполненную тысячами болельщиков. Но не о них речь. Перед вами — вторая по счету широкомасштабная акция **Fiendishgames**, где впервые испытываются высокоскоростные лодки нового поколения **Jetboat superchamps 2**. Данная компания известна многим из вас, уважаемые зрители, по проекту

Red Baron — удавшемуся эксперименту по реконструкции антикварных самолетов. Испытания «Красного Барона» принесли этому разработчику мировую известность, однако после этой весьма зрелищной акции **Fiendishgames** надолго исчез с поля зрения болельщиков. Демонстрация первой партии **Jetboat superchamps**, к сожалению, не вызвала восторга общественности. И вот теперь — следите внимательно, соревнования начинаются! Ведущие гонщики **Takeshi, Kaori, Yoko** и **Masao** вышли на подиум!»

Камера взлетела на небольшой помост, уставившись на четырех болельщиках отроков, которые, судя по всему, будут праздновать свое совершеннолетие примерно лет через пять. Агент Ранд тут же пристроился рядом с вихрастой шатенкой, одновременно тыча в лицо охранником аккредитацию от Информационного Игроградского центра. Снять с помоста его просто не успели: судья объявил о начале гонок. Ранд прыгнул в зеленую лодку вслед за девушкой, оператор, видимо, нечеловеческим усилием прорвался вслед за ним, и в следующую долю секунды цифры «3», «2», «1» сменились истерическими «!!!».

Лодки сорвались с места. На экран снова возникло лицо Ранда, задыхаясь от ветра и соленых брызг, он говорил: «Правила игры, в двух словах, таковы. Гонщик обязан вести свою лодку так, чтобы она непременно проходила между двух зеленых буйков, расположенных вдоль всей трассы с равными промежутками около 300 м. Доложу я вам, задача не из легких. В том случае, если правило нарушено трижды, гонщик выбывает из соревнований; за каждый пропущенный «барьер» судьи насчитывают штраф в 10 очков...»

На этом краткая сводка новостей закончилась: лодка, на которой гордо восседал Ранд, врезалась в какой-то маленький островок. Видеозапись прервалась; возникла надпись **Restart**, и наш агент, ничуть не смущаясь, продолжал вещать с экрана, фамиллярно обняв за плечи кого-то еще.

«На вашем пути встретится множество препятствий: крутые повороты трассы, рифы, опоры мостов... пренебрежение и невежливость со стороны соперников. Если

глассер соседа станет сталкивать вас с верного курса, вгонять в скалу, отселять от буйков, помните: стройматериалы и краска для глассеров от **Fiendishgames** — самые надежные в мире!».

На протяжении очередной рекламной паузы у меня было время подумать об ис-



тории компании, устроившей гонки. Подчеркнуто европеоидная внешность гонщиков говорит о том, что без Японии не обошлось. Пейзаж подтверждает догадки: одни пагоды кругом...

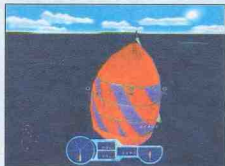
Тем временем глассер Ранда, едва не протараненный насквозь машиной его недавней подружки, выбыл за пределы трассы. Доберется ли он когда-нибудь до финиша? Новое появившееся на экране лицо Ранда на этот раз выражало мрачную решимость. «Доберется!», — подумала я. Агент продолжал свою передачу: «Всего в гонках предусмотрено 18 уровней. Каждый



водитель обладает набором заданных качеств, которые никак не влияют на вашу победу. Да и выбрать особо не из кого... я имею в виду, что гонщиков, как и лодок, всего четверо.

Если ваш глассер врежется в скалу, вы даже не испугаетесь: страхование, обеспеченное Flendishgames, предусматривает полное отсутствие контакта с водой.

Каждый отрезок соревнований — обточечный: не выиграв первую трассу, вы не попадете на вторую, и так далее. Несмотря на то, что гонки при первом знакомстве позволяют себе фразы типа «Я — самый крутой» и т. п., советую не слишком



им верить. Лучше задолго до начала соревнования пройти трассу в режиме «На время»: самостоятельное изучение окрестностей даст вам хоть какой-то шанс победить в гонках. Верное направление указывается световыми лучами, но несмотря на это, а также невзирая на встречающиеся на пути желтые трамплины, прийти первым под силу лишь тому, кто посвятит этому делу не меньше недели тренировок... Тут голос Ранда обижено дрогнул, и камера тактично устоялась в пейзаж за его спиной. «Но есть одно «но», — послышались знакомые уверенные нотки. — Здесь великолепные пляжи! Тут вы узнаете, что такое настоящий отдых!»

На эту первая кассета закончилась. Что-то подозрительное есть во всей этой истории. Внешность гонщиков, погоды и прочее — это, конечно, хорошо; но почему на стенде «Устроители соревнований» 90% русских имен и фамилий я, например, не понимаю. Судя по всему, Ранд еще не скоро мне это объяснит: после настолько явного провала он еще долго будет скрываться от сотрудников, придумывая нелепые отговорки.

Теперь на очереди — вторая кассета. Включаем...

Virtual Skipper. Жанр: парусная регата (симулятор гонок на парусных лодках). Системные требования: P2-233; 64 МБ ОЗУ; Sound Blaster Compatible Card; Direct3D, 3dfx Glide; ОС: Windows 95/98/2000. Рекомендуются: P2-350; 128 МБ ОЗУ; 3D SOUND. Доступны режимы online. LAN. После установки запускается с жесткого диска. Издатель-разработчик: Duran Duboi.

Начало интригует: никакой рекламы. Вместо нее — замечательные морские виды, испещренные яхтами всех форм и расцветок, да убавляющийся шум моря. Может, Ранд заболел? Целых десять минут прошло, а он до сих пор молчит... Ничего подобного, на редкость довольно выразительное лицо агента говорит мне сразу о

нескольких вещах. Во-первых, он, вероятно, встретил знакомых, во-вторых, наверняка припахал кого-то вместо себя; и наконец, действительно неплохо отдохнул.

Ранд тихо напевал: «Знаете ли вы, что такое яхта? Так вот, объясняю, в голосе агента повисли привычные нравочувствительные нотки: «Яхта — это такие лодки, у которых есть парус. Удачно поставленный парус использует ветер в качестве тягловой силы, благодаря чему яхта движется по морю...» Ранд мечтательно уплыл в волны и замолчал. «О чем это я? Да, так вот... Соревнование на яхтах называется *парусная регата*... Да объясни же, что вокруг происходит, ты, теоретик!!!

«Яхт-клуб, от которого проводится сегодняшние гонки, основан компанией **Duran Duboi**. Оплатив взнос, вы получаете официальное право участвовать в соревнованиях. Если вы сталкиваетесь с яхтами впервые, компания настоятельно рекомендует посвятить несколько дней одиночному плаванию в специально для этого отведенной бухте...» По-моему, мой друг читает чей-то текст, уж больно невыразительно все это звучит. А может, он перергелся?

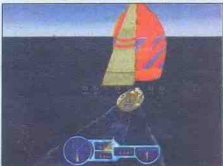
«Нужный тип яхты — продолжал Ранд — 24-х, 70-и футов, ну и еще один вы найдете в буклете Duran Duboi. Там же выбирается цвет для обшивки — их всего 8. Приступая к соревнованиям можно в любой момент единственное, что от вас требуется — выбрать страну, в которой будет проходить соревнование. В буклете написано...» — тут Ранд поперхнулся и закашлялся. Так и есть, все содрал с рекламного проспекта. «Написано, что вы можете заказать или даже самостоятельно устроить соревнование в любой из 16-ти стран мира, указанных в перечне. А они, между прочим, будут проходить на всемирно известных трассах для парусных регат» Оператор, наконец-то, навел объектив на физиономию Ранда. В руке агент держал бутылку массандровского вина, рассеянно листая яркую книжонку с надписью «Virtual



Skipper» на обложке. «Что там дальше? Ага, вот... Вы можете организовать гонки для двоих, а также заезд. Допустимое число участников заезда — восемь яхт... Ранд зевнул. До чего скучный prospect...

Внезапно на палубе поднялась страшная суматоха. Агент вскочил и из всех сил заорал на незаметного человека в синей форме: «Ты что, вообще ослеп? Не

видишь — ветер меняется! Снимай спинакер, мать твою! Снимай, а то нас из-за тебя унесет в открытое море! Спинакер снимай, говорю! Не знаешь, что это такое? Вон та тряпка, которая ловит ветер, парус, понимаешь? ПАРУСИ!!! Словарный запас Ранда за время отпуски значительно усовершенствовался. На следствии за его речью было некогда. Яхта попала в водоворот и ее кружило вокруг собственной оси, как слипку в весеннем ручье. Маты, разбавленные непонятными словами вроде «оверштага», «фордевинда», «гика», производили просто-таки устрашающее впечатление. Потом жесткий треугольный парус, прикрепленный у основания к яхсистому бревну, дернулся — и это самое бревно било с ног уже почти совсем по-



терявшего голос агента. В шепоте, раздавшемся с экраном, среди разных эпитетов уплыла слово «гика». По крайней мере, теперь понятно, как это бревно называется...

Долгое время экран украшала какая-то странная панель; слабый, но все равно авторитетный голос Ранда объяснял: «Если стрелка, указывающая направление ветра, совпадает со стрелкой, обозначающей правильный курс, это значит, что надо устанавливать спинакер — «выдвигающийся» парус. Для того, чтобы определить, правильный ли курс идет яхты, достаточно посмотреть на вот эту цифровую шкалу; если стрелка колеблется в пределах ноля (плюс-минус 10 единиц), значит, все в порядке. Оверштаг и фордевинд — это разновидности поворотов... Ага, так: при нарушении правил регаты судьи насчитывают штрафные очки... Ветер, вы что, не видите — ВЕТЕР ИЗМЕНИЛСЯ!!!

Здесь экран ненадолго почернел — видно, пленка не выдержала оборотов речей. Но это было еще не все. Последняя сцена напоминала триумф Цезаря: агент Ранд с перевязанной головой стоял на подиуме, принимая поздравления, венки и кубок — неужели за победу в соревнованиях?

Все, пора на работу. Узнать, что на этом кубке написано...



После активных действий космоистребителей из Bang! а небо над Игроградом очистилось. Поэтому при музее снова начала работать ELITE'ная школа космических торговцев. Посетите ее и вы!

ELITE

Владислав ТРОЕКУРОВ

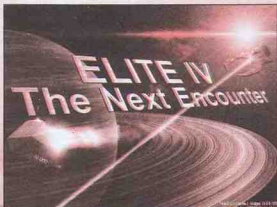
«С того момента, как торговый корабль "Авалония" покинул свою станцию на орбите планеты Love и начал маневрировать, готовясь к прыжку в гиперпространство, одному из двух членов экипажа оставалось жить ровно восемнадцать минут.

Космическая станция мягко ушла в тень, и маленький корабль класса Orphidian содрогнулся, когда двигатели понесли его к точке "дальнего" прыжка. Внизу, в зелено-голубом великолепии вращающейся планеты Love, в Палубном море бушевали ураганы — шесть огромных воронок розовых и белых туч. Они приближались к материку и обещали холодные и пасмурные дни лесу и глубоким извилистым долинам, прорезавшим шероховатую поверхность планеты. И города людей, и города левиняны мерцали внизу среди зеленого одеяла, как яркие кусочки стекла.

Глядя на этот буйный мир со своего места у навигационной консоли, Алекс Райдер огорченно вздохнул от того, что бесцельно сам спуститься на эту планету. Рядом с ним, искусно передавая пальцы по клавишам торговой консоли, сидел, усмехаясь, его отец. Джейсону Райдеру было хорошо знакомо это горькое чувство, когда ты можешь только наблюдать с орбиты такой богатой и сказочный мир, как планета Love. Лишь однажды ему посчастливилось вступить на эту благословенную землю, и это оказалось незабываемым событием... Но правила и инструкции Галактического Содружества Миров строг и разнузданы. Ведь Love не являлась ни курортом, ни памятником истории — это был живой и развивающийся мир, для обитателей которого планета значила то же, что когда-то для человечества старушка Земля — защиту, мать, дом.»

Что ж, для тех, кто не знаком с такой игрой, как **Elite** — небольшая историческая справка. Где-то в 90-х годах практически никому не известный автор **David Draben**

выпустил игру для компьютеров **Spectrum 48-K** — на то время грандиознейший подарок любителям космических игр, фантазеров и многих-многих других людей. Перед нами предстала еще одно самобытная Вселенная, настолько захватывающая, что любой начинающий игрок напрочь терял отсчет времени, блуждая по бесконечным просторам космоса. На то время в Elite можно было най-



ти все, о чем только мечтали многие: космические баталии, пиратство, торговлю и возможность решать и действовать без чьей-либо указки, но зачастую одна ошибка приводила к потере не только жизни. Но и с таким трудом собранного капитала и, что самое главное, твоего личного корабля.

Итак, на свете появилась не просто стрелялка и леталка, то есть игра, где вам надо было кого-то убивать, забирать с таким трудом доставленный груз или подзаработать на ком-то деньги. Была смоделирована действительность, настоящая жизнь, где ты становился полным хозяином своей судьбы и своей личной подсины (корабля то бишь) — но при условии, что у тебя есть голова на плечах.

Конечно, вы можете не согласиться со мной, но вам придется учесть мнения тех



сотен тысяч людей во всем мире, которые, однажды взявшись за штурвал своего космического корабля, мечтают только об одном — еще раз побороить бесконечные просторы космоса. Они каждый раз с нетерпением ждут того дня, когда можно будет поиграть не только самому, но и со своими друзьями. Поэтому я убежден: такой игре все возрасты покорны.

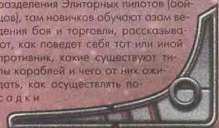
Несмотря на аксиому о том, что «все течет — все изменяется», время не властно над Elite. Да, появились новые компьютеры, а на них ставят все более современные игры. Естественно, изменилась и наша игра, но в лучшую сторону. Если раньше планета была похожа на темный диск, а солнце на ярко-белый, то вскоре все стало скорее напоминать красивую сказку. Разнообразие галактик, космических кораблей, планет, дерзость и агрессивность пиратов и полиции.

Я способен понять многое, но единственное, что недоступно моему уму (полагаю, меня поддержат другие асы):

почему в этой мировой гонке компьютеров и программного обеспечения только один человек халит и летает этот шедевр, куда же смотрят другие? Не спорю, в Интернете существуют здоровенные фан-клубы, где обсуждаются все аспекты этой игры. Где рассматривают как самые последние новос-

ти, так и давние сплетни, где каждый практически напрямую может отослать разработчикам свои рационализаторские предложения. Даже существуют школы и подразделения Элитных пилотов (бойцов), там новичков обучают азам ведения боя и торговли, рассказывают, как поведет себя тот или иной противник, какие существуют типы кораблей и чего от них ожидать; как осуществлять по-

с а д к и



на планеты или стыковки с космическими станциями. Кстати, прежде всего я советую вам обучиться стыковке — честно говоря, сложный процесс, но когда освоишься, как приятно влетать в станцию на полной скорости!

«Семья Райдеров занималась торговлей уже в течение трех поколений. Все началось с Бена Райдера, который, будучи пиратом, торговал контрабандой. Всю жизнь Бен ходил по лезвию ножа, и одна из звездных ночей хоронит тайну его гибели. Вероятно, его далекому одинокому могилу уже никогда не найдут. Его сын и его внук Джейсон Райдер продолжили семейное дело. Вскоре и Алекс должен был для себя решить: или рисковать жизнью, перевоза грузы между планетами Галактического Содружества, или обучиться другому ремеслу.

Хотите чистоту о торговле? Межпланетная торговля — это не игра для юнцов, мечтающих быстро разбогатеть. Вы можете потратить всю жизнь на перевозку пищи, машин и текстиля и только спустя много лет накопить достаточно денег для покупки клочка земли на берегу моря планеты земного типа или провести остаток своих дней в тишине и спокойствии... Вот таким может стать ваш удел: вся жизнь — тяжелая работа и сражения на космическом корабле, и только под старость дом и чистая голубизна чужого моря у вашего порога. Если же вы жаждете большего, существуют другие пути достичь желаемого: наркотики, рабы, животные для зоопарков, оружие, политические беженцы, незаконные убийства... Торгуя таким товаром, и богатство не заставит себя ждать — впрочем, как и калеры, и пираты... и полиция.»

За Spectrumским вариантом Elite последовала Elite+. Смотрелась она гораздо солиднее, но скорость оставляла желать лучшего. Кому понравится, когда мимо тебя на всех парах пролетает целая толпа пиратов, и каждый считает своим долгом пройтись по тебе лезвиями и посылать сверху ракеты. Естественно, пока у тебя еще нет нормальной противоракетной системы, о лозеры ну просто нигде не годятся. Единственный выход решить нелегкую проблему — включить TURBO на системном блоке и все-таки попороться словить в прицел подлечо.

Спустя некоторое время вышли еще две версии нашей игры — Elite Frontier и

Elite First Encounter. Создатели не оплошали. Игра приятно удивляет своей реалистичностью. Например, если ты ускоришься в космическом пространстве (научным языком, перейдя на околосветовую скорость), сразу ты остановиться не сможешь — придется разворачиваться задницей и включать основные двигатели, иначе и тушует скорость.

Ну, а сестя на поверхность планеты возможно только, если у тебя есть устройства для прохождения сквозь слои атмосферы, при этом ты успеешь ее наблюдать

за рассветами и закатами. Огромные космические платформы стали бороздить космос, на планетах можно добывать минералы, закупать товар и многое другое. Галактические газеты постоянно держат вас в курсе последних событий — кто что открыл нового, кто кого подстрелил, какая награда назначена за поимку убийцы, кто с кем враждует и где порою нет-нет да и всплывает то эпидемия Чумы, то Востание. Так что, кто не терпится в трудных ситуациях и любит повоевать, сможет неплохо подзаработать. Хм... что интересно, если вы являетесь участником определенных событий, вы волей-неволей попадаете на страницы газет. Ценой станет либо груда в кустах, либо голова в кустах...

Ну и как же без врагов всех цивилизованных граждан галактики, Таргоидов...

«Алекс отступил в сторону и почувствовал, как его сердце быстро забилось, а кровь прилила к лицу. Составные глаза, членистые конечности, голова со щупальцами, двойные челюсти. Таргоид! Здесь, на космической станции? Они смертельно опасны. У таргоидов-астронавтов были удалены железы страха, поэтому они считались самыми опасными врагами гуманоидов. За убийство таргоида выплачивалась огромная премия. Но еще большая награда давалась за захват и пересылку любому военному исследовательскому центру юношеских форм таргоидов, так называемых таргетов.»

Эти ребята действительно опасны, цыты их кораблей падают как бы нехотя,

когда таргоидов трое или четверо, даже асам трудно превратить их в пыль.

Но и с них можно ценные вещишки подоставать.

Как говорится, слухами земля полнится. Какие же вести дошли до наших пределов? Итак, всем, кто не забыл легендарную Elite: оказывается, уже ведутся разработки новой версии Elite IV The Next Encounter, правда, нет ясности со сроками выхода. На официальном сайте сказано, что ждать нам еще аж до 2002 года (причем месяц не указывается), но все-таки обещают выпустить. Так что чаем и надемся, ведь так хочется поучаствовать в этом давнем поединке, окунуться в бесконечный конфликт. Что-то мы, элиторные бойцы, без дела.

И наконец, Elite собираются выпустить и для игровых приставок (правда, что из этого получится, не представляю). Главная новость — игра станет сетевой, то, о чем мы так долго мечтали, может осуществиться, и возможно, в космосе мы когда-нибудь да повстречаем друг друга.

«Казалось, что галактикам Рейфа Зеттера, мерцающая на капитанском мостике «Немезиды», светится от гордости. За галактикой была видна успокаивающая и привлекательная поверхность планеты Love. Все мирно вместе с их ценными паразитами были перегружены в два военных корабля класса Asp. Окончательная цена еще не была согласована, но за каждого предлагалось не менее ста кредитов. «Я знал, что вам удастся справиться с этим», — сказал Рейф, с удовольствием жуя и поглощая свои тонкие бокенбарды. — «Я был достаточно уверен в тебе, чтобы послать на Cirag, хотя ты еще не был окончательно подотравлен». — «Нас могли убить», — пробормотал Алекс, — «это система кишит пиратами...» — «Но настоящий воин, равный воину Elite, знает, как и когда сражаться. Я горжусь тобой... Ты стал опытным и победил!»

В этот момент на экране возникло послание, пришедшее из Галактического

Полицейского Штаба на станцию Carliols 6 планеты Love: «Поздравляем Алекса Райдера и благодарим его от имени Галактического Содружества Миров за приложенные усилия и проявленное при уничтожении пиратских кораблей мастерство — что подтверждено бортовым видеозаписью.»

Мы имеем честь присвоить вам боевой статус Deadly, который будет помещен в Галактическую Сеть в течение следующего дня. Ваш негальный статус Offender отменен.

Набирайся опыта и будь решительным.»



Сегодня в нашем детском саду занятия изобразительным искусством. Сам У. Дисней научит ваших детей рисовать Микки Мауса, а потом покажет им, как заставить героя двигаться.

MAGIC ARTIST

Наталья ГРАДОВАЯ

Самая знаменитая в мире мышь появилась в Америке, в 1928 году. В те далекие времена вряд ли кто-либо мог предполагать, что и в XXI веке эту мышку «в лицо» будет знать буквально каждый ребенок на планете, а ее «родитель» станет миллионером. Микки Маус стал «звездой» шоу-бизнеса после первой же премьеры, вместе с ним и Минни Маус, а чуть позже — Дональд Дак с Деззи, и Плуто, и Гуффи.

Влияние мироощущения а la Disney на ум и воображение наших детей огромно и нам остается только радоваться, что большей частью оно позитивно. Вместе с героями мультфильмов наши детки путешествуют по миру и по истории: Древняя Греция («Геркулес») и фантазии на тему российской монархии («Анастасия») — в весьма вольной интерпретации (но с каким шармом ☺); ностальгические воспоминания о коренных жителях Америки, густо приправленные комплексом вины («Покахонтас»); Древний Китай («Мулан»); вариации на тему Шерлока Холмса («Мышонок-детектив») и Гамлета («Король-лев»). И Люис Кэрролл, и Берроуз наверняка остались бы довольны мультипликационными версиями своих книг («Алиса в Стране чудес» и «Тарзан»). Что ни говори, развлечения от Disney — самого высшего качества.

Я не случайно упомянула Микки Мауса и его ближайших друзей. **Disney Interactive** предлагает вниманию наших ребятишек целую серию игрушек, совершенно не похожих на традиционные — главным героям на этот раз стала «команда Гуффи».

Детские графические редакторы (далее ГР) встречаются довольно часто, правда, в основном, они встроены в какие-либо большие игры, например, практически в каждый детский квест *Humongous Entertainment*, в диснеевские «Центры развлечений», в некоторые продукты от *Mattel Media*. Но диснеевские ГР, вне всяких сомнений, не знают себе равных. В 1999 году появляется новая графическая программа **Disney Interactive Magic Artist**, а в 2000 г. — **Magic Artist 2** — два прекрасных подарка не только детям, но и их родителям. Разработчики напоминают обиходные *Paint*, *Corel Draw*, но, в отличие от них, имеют прекрасно адаптированный для детей интерфейс. Кроме обычных инструментов графических редакторов, как-то: карандаш, кисть, фломастер, пульверизатор, мелок, заливка, выделение областей рисунка (у всех по несколько настроек), вас ожидают «модифицированные». Например, *боллончик* спрея, наверняка, удивит вашего малыша, украсив его рисунок порцией взбитых сливок, *пирлидками* роз или грудой драгоценных камней, причем розы будут распускаться с нежным шелестом, а бабочки — порхать.

Цветовая палитра представлена как в традиционной для детских графических ре-

дакторов виде цветовой палитры, так и во «взрослом» варианте — на спектральном круге с помощью курсора мыши можно быстро выбрать нужный оттенок. Используя уже готовые «декорации» и более мелкие элементы оформления из тематических конвертов или блокатов, вы с легкостью создадите сценки из жизни героев диснеевских мультфильмов по своему собственному сценарию. Достаточно выбрать из предоставленных программой каталогов персонажи в нужных позах и перетащить их с помощью мышки на подготовленный фон. Причем их можно разворачивать, увеличивать, уменьшать, приближать и удалять, раскрывать либо по своему вкусу, либо в соответствии с оригиналом. Если же щелкнуть на опцию **play**, то статичная картинка оживет, ваши герои начнут танцевать, плавать в невесомости или сражаться с драконами. Из соответствующего списка вам на выбор предоставляется и музыкальное сопровождение. Если хватит терпения, то, сохранив каждую из созданных сценок, вы сможете запустить их последовательное воспроизведение — итак, вот и ваш собственный мультфильм готов!

A Magic Artist 1, кроме того, имеет и встроенный учебник. Сделан он просто здорово. Каждому персонажу из «веселой команды» посвящено персональное досье. Выбираем, например, паву о Плуто. Вначале — краткая биографическая справка. Оказывается, наш герой впервые появился в 1930 году на экра-

не в эпизодической роли, в мультфильме «Скованная банда». Тогда у него не было даже имени, Уолт Дисней придумал его лишь через несколько лет. Затем в фильме «Микки» Плуто играл песика Минни, доставив множество хлопот Микки Маусу, ее галантному кавалеру.

Потом следует собственно обучение. Терпеливо и доступно вашему ребенку рассказывается и последовательно показывается, как рисуют диснеевские художники этого забавного пса. Причем после каждого шага картинка оживает — начинает двигаться, и, останавливаясь изображение в нужный момент, можно попробовать самому нарисовать Плуто в разных позах. На мой взгляд, единственное, что требуется от родителей, — предложить своему малышу повторить действия художника с помощью настоящих карандаша и бумаги.

Еще одно из новшеств этого графического редактора — *палитра со шрифтами*. Как и во «взрослых» программах, ребенок может выбрать размер букв, их начертание — обычное, жирное, полужирное, с подчеркиванием, цвет шрифта и, самое главное, собственно шрифт. Так как программа использует список шрифтов, загруженных в ваш компьютер, не проблема писать текст на русском языке. Учитывая, что любую картинку или текст можно отправлять на принтер, ваш ребенок получает в свое полное распоряжение адаптирован-



ный аналог Microsoft Word, со всеми вытекающими отсюда преимуществами (и последствиями) ☹.

В феврале 2000 года **Disney Interactive** выпустила детскую программу «имиджмейкер», а попросту говоря, **виртуальное платье**. Называется она **Princess Fashion Boutique**. И будущее моделиерши, и модели, и просто модницы наверняка будут очарованы такой игрой. Все начинается с создания принцессы. Для этого нужно выбрать цвет и форму глаз, цвет и длину волос, фигуру (в зависимости от полноты фигуры меняется полнота лица) и, пожалуй, самое важное — лицо. Почему самое важное? Потому что ваша маленькая дочка будет в восторге, если у ее принцессы окажется ее лицо. Сделать это не так уж и сложно, достаточно отсканировать фотографию с зачесанными назад волосами, размером 330х275 — иначе не избежать искажений изображения при масштабировании. К сожалению, при вращении принцессы с самодельным лицом фотографии видно только в анфас.

Если вы пробуете свои силы как дизайнер нарядов, возможно, вам захочется сохранить понравившиеся платья на память. Сохраненные наряды используются дважды — в качестве базы для нового платья и в качестве персонажа истории.

Хозяйками трех волшебных садов, где хранятся множество тайн, являются три принцессы — Белоснежка, Золушка и Ав-

поряжении герои трех мультфильмов Диснея. И не только герои, но и практически все, что составляет эти мультфильмы — пейзажи, предметы, мелодии — все, начиная от вступительных *Once upon a time...* до *The End*. Плюс к этому вы можете использовать в фильме самодельных принцесс. Любый предмет, которого вам не хватает, не проблема дорисовать.

Конечно же, возможности описанных графических редакторов не безграничны, тем более, что Disney Interactive, очевидно, проявляя таким образом заботу о широком круге пользователей, как правило, производит игрушки с самыми минимальными требованиями к производительности компьютеров. Magic Artist, например, требует по минимуму процессор Pentium 100, 16 Мб ОЗУ, хотя мы рекомендуем Pentium 133 при 32 Мб ОЗУ. Для Princess Fashion Boutique подойдет минимум Pentium 166 при 32 Мб ОЗУ, рекомендуем P-200 и 48 Мб ОЗУ. Конечно, это ограничение возможности IP, о которых идет речь, поэтому персонажи ваших «мультфильмов» будут выполнять лишь довольно однообразные действия (приветствие, поклон, небольшие танцевальные па и т. п.), но... В самом деле, нельзя же требовать от компании, чтобы она собственными руками создала себе армию конкурентов, правда ☹?

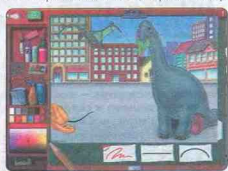
Еще одно новшество от Disney — детская виртуальная кухня **My Disney Kitchen**. По сюжету игры вы переезжаете на новое место и оказываетесь соседями очень известной семейной четы Микки и Минни Маус. Выясняется, что знаменитые мышки очень любят ходить в гости. Причем не просто в гости, а пообедать или поужинать. Так что, когда будете готовить еду, имейте в виду, что едоков будет больше.

Чтобы накормить прожорливых гостей, в вашем распоряжении кухня, оборудованная всеми необходимыми для приготовления пищи приспособлениями, на зовите любой хозяйке. Сюда входят газовая плита с духовым шкафом, плита для приготовления оладий (моя мечта!) или бекона, микроволновая печь, соковыжималка и даже аппарат для приготовления воздушной кукурузы. И, конечно же, имеется большой выбор продуктов, их вы можете комбинировать по собственному усмотрению. Естественно, не обойтись без старого доброго мусорного ведра и измельчителя. Но это на самый крайний случай. Обычно же вам придется искать посуду для сервировки.

Чтобы играть, вовсе не обязательно уметь готовить. Достаточно просто раскрепостить свою фантазию и творить, творить... В результате, у вас или у вашего ребенка получатся замечательные блюда. Не всегда они будут съедобны, но их при-

готовление доставит вам массу удовольствия, ведь можно использовать любые продукты. Когда вы готовите, несмотря на то, что все виртуально, не забывайте перворачивать то, что жарите — иначе ваш завтрак превратится в дым. В прямом смысле этого слова.

Испечь восхитительный во всех отношениях торт поможет кондитерский центр



«Сделай торт». Проявить свою фантазию можно как на этапе изготовления теста, так и при украшении лакомства. Выбор разнообразный; вам предлагают, например, покрывать торт разноцветной папурой, наносить рисунок, размещать на нем розочки из собственноручно приготовленного крема.

Гарантирую, ваши усилия практически никогда не будут потрачены впустую. Пригласите на обед или к чаю своих соседей Микки и Минни, они с удовольствием и благодарностью съедят все.

Для тех же, кто не собирается ломать голову над таким занятием, как придумывание рецептов, или кто просто хочет потренироваться — существует волшебная коробочка с тридцатью рецептами. Все они разбиты на пять разделов: завтрак, ленч, обед, закуска, десерт — в каждом из разделов шесть блюд. Все рецепты настоящие, так что при желании вы сможете использовать их для приготовления настоящей пищи для людей из плиты и крови ☹.

Кроме того, программа поможет вам поэкспериментировать с дизайном кухни. Если вам уже наскучила привычная обстановка, попробуйте сменить обои, занавески, картину на стене — и не забывайте поливать цветы на кухне. Системные требования: процессор Pentium 90 и 16 Мб ОЗУ.

Приятного аппетита!



ра — Спящая Красавица — они же в роли гномов помогут вам раскрыть эти тайны. Одни секреты — это просто интерактивные картинки, другие — дополнительные расцветки тканей, украшения, головные уборы или новые персонажи для волшебной истории.

Предлагаемые вам образцы расцветок обладают массой положительных качеств и одним незначительным недостатком — они имеют ярко выраженный рисунок, поэтому с их помощью нельзя, например, создать перчатки. Что, между прочим, является для маленьких модниц уроком — перчатки к платью любой расцветки должны быть подходящими по цвету, но однотонными.

Создание собственной волшебной истории — своего анимационного фильма — идет с помощью графического редактора, аналогичного Magic Artist. В вашем рас-

Те наши читатели, которые трудятся на различных предприятиях, узнают на сегодняшнем занятии, как скрасить свое рабочее время. Вам расскажут, как правильно настраивать локальные сети, чтобы коллективно побегать в Doom, Duke Nukem или Quake.

Школа Молодого Геймера

Том (DOC) КЕРТИС

Часть одиннадцатая — локальная сеть — дешево и сердито...

В прошлой части мы с вами поговорили о том, как соединить между собой два компьютера кабелем напрямую — но, что греха таить, при всей своей простоте и дешевизне этот способ имеет массу недостатков. А потому, думаю, ученикам моей школы пришла пора узнать о более прогрессивном методе. Речь пойдет о создании типичной LAN (Local Area Network).

Для начала повторим тему прошлых занятий, а именно попытаемся вспомнить, что же такое LAN, а если на то пошло, то и сеть вообще...

Итак, как уже писалось раньше, компьютерные сети принято разделять на два основных типа — LAN и WAN (Wide Area Network). Прежде всего, эти сети отличаются размерами и способами соединения в них компьютеров. Локальные сети, как правило, расположены в пределах одного здания или комплекса зданий, тогда как глобальные сети являются объединением множества LAN и отдельных пользователей, которые могут быть удалены друг от друга на огромное расстояние. Пример глобальной сети — это «всемирная паутина» Интернет. Но о нем мы поговорим с вами на следующем занятии, а сегодня вернемся, пожалуй, к нашей основной теме — LAN.

Итак, для чего же нужна локальная сеть? Иванов, не вертись, ответь, пожалуйста, на заданный вопрос! Не знаешь? А в компьютерном клубе в свою Каку ты на чем играешь? На компьютере? Правильно. А что позволяет тебе играть с Петровым, который сидит совсем на другом компьютере? Ах, системный администратор... Ясно, садись, да. И в следующий раз лучше учи уроки, а то тебя и в клуб пускать перестанут!

Продолжим. Судя по поднятым рукам, остальные уже поняли, зачем нужна LAN. Говоря простым языком, при помощи локальной сети вы можете объединить между собой несколько компьютеров, чтобы поиграть. Конечно, это не основное назначение LAN, хотя, думаю, именно этот пример вас заинтересует больше всего.

Любая компьютерная сеть является многоуровневой структурой, подобно многоэтажному дому. На первом этаже находятся элементы, обеспечивающие физиче-

ское соединение компьютеров: кабели, переходники, сетевые платы. Далее идет этаж с различными программами, позволяющими компьютерам общаться между собой и «понимать» друг друга. Наконец, на самом верхнем этаже проживают различные прикладные программы для работы в сети.

К первому этажу мы еще вернемся — когда будем рассматривать, что необходимо купить для того, чтобы самостоятельно создать LAN. Сейчас же поговорим о втором этаже, т. е. о сетевых протоколах.

Сетевые протоколы

Сетевые протоколы представляют собой наборы определенных правил, описывающих взаимодействие компьютеров. Поскольку сети зачастую имеют сложную структуру, в задачу протоколов входит маршрутизация — определение пути следования, адресата и отправителя, а также описание формата сообщения. Если данные функции не будут выполняться вообще или некорректно, вы сколько угодно можете убивать Васю, который об этом никогда не узнает, зато может умереть Коля. Конечно, это шутка, такого произойти не может. Скорее всего, все будет гораздо прозрачней — LAN попросту не работает.

Сейчас я остановлюсь на нескольких наиболее популярных сетевых протоколах.

NetBEUI — наиболее простой разработанный для простейших LAN. Не требует настройки (достаточно присвоить каждой машине уникальное имя), не поддерживает маршрутизацию, минимально нагружает процессор и память. Используется редко.

TCP/IP — по нему соединяют компьютеры в большинстве игровых клубов. Точнее, это даже не один протокол, а целый пакет, обеспечивающий широкий спектр возможностей, необходимых для правильной и корректной работы сети. Он поддерживает маршрутизацию. Каждому компьютеру, входящему в сеть, присваивается уникальный IP-адрес, например, 192.168.0.20, и маска подсети, задающая диапазон адресов LAN. Если вы не собираетесь подключать свою сеть к Интернету, можно указать в принципе любой адрес — главное, чтобы адреса компьютеров в сети не совпадали. TCP/IP является основным протоколом для работы с Ин-

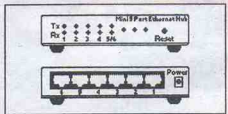
тернетом, его поддерживают все наиболее популярные современные ОС (операционные системы).

IPX/SPX-совместимый — тоже весьма популярен в клубах. В свое время этот протокол разработала компания Novell для своей ОС NetWare. На данный момент он по многим показателям проигрывает TCP/IP, но некоторые старые игры поддерживают именно его. Поэтому, несмотря на некоторую старомодность IPX/SPX, на компьютере ему желательно присутствовать.

Главное, о чем следует помнить, это то, что для нормальной работы сети на всех входящих в нее компьютерах должен быть установлен как минимум один общий протокол.

Необходимые компоненты

Видю, вы уже устали от моих рассуждений — надела теория? Ладно, тогда сделаем пятиминутный перерыв, после которого вплотную займемся тем, ради чего мы с вами сегодня собрались, а именно — СОЗДАНИЕМ LAN. Здесь есть два варианта: либо использовать коаксиальный кабель, либо витую пару. Первый способ значительно дешевле, зато витая па-



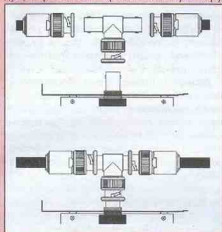
ра надежней и позволяет объединить в сеть большее количество машин, обеспечивая при этом более высокую скорость обмена информацией. Так что сначала подсчитайте, сколько машин вы хотите объединить в сеть, и деньги в своем кошельке — ведь для витой пары понадобится еще купить хаб, а может, даже и свитч, что не так уж дешево! Однако помните, что общая длина коаксиального кабеля не должна превышать 185 м.

Поскольку «золотой доллар» есть не у всех наших читателей, а играть кому не хочется, остановимся на более экономичном варианте небольшой сети на коаксиале. Что же нам для этого понадобится?

1 Сетевые платы

Для каждого компьютера желательно приобрести адаптер с PCI-шиной, поддер-

живающий технологию **Plug and Play**, с разъемом **BNC**. Если есть возможность, немного переплатите, но выберите карту, поддерживающую скорость не только 10 Мбит/с, но и 100 Мбит/с — вдруг в будущем решитесь перейти на витую пару.



Лучше всего выбирать плату, совместимую с **NE2000**, — тогда, даже если возникнут проблемы с драйверами, входящими в комплект поставки, можно будет воспользоваться стандартными драйверами Винды.

2 Кабель

Не забудьте учесть расстояние между компьютерами с учетом всех изгибов провода и наметьте еще несколько метров для каждой машины — чтобы их можно было двигать. Кстати, Иванов, как ты будешь измерять расстояние между двумя компьютерами? Рулеткой? Ну, допустим, сформулируем вопрос иначе: «Каким путем ты проведешь кабель к машине Петрова? Потолок просверлишь? Ну-ну... Это, чтоб Петров вместе со своей семьей тебе на голову рухнул? Ага, не надо, чтоб рухнул, у него папа злой? Ну, тогда и потолок сверлить не стоит! Через окно тоже не надо — вдруг ему не понравится мокнуть под дождем и мерзнуть зимой. Тебе бы понравилось? То-то. Конечно, если квартиры рядом, то в крайнем случае и через окно можно, хорошо прикрепи кабель к стене, — правда, для этого придется скалолазов нанять! Проще, хотя и охотнее, дороже, развести кабель через шлюзы распределительных щитов — ага, через те, куда выходит коаксиал вашей антенны. Кабель лучше всего использовать импортный типа **RG-58** или **RG-58A/U** с сопротивлением 50 Ом и диаметром 0,2".

3 Соединители

Они вам понадобятся двух видов: **BNC** и **T**-коннекторы. Первые из них бывают: накручивающиеся, обжимные и распойные. Последние самые надежные, но с ними, естественно, больше всего возни! ☹

4 Оконечные нагрузки

Это последнее, что вам понадобится, — две оконечные нагрузки (**BNC-терминаторы**) сопротивлением 50 Ом. Они представляют собой **BNC**-коннекторы со впаиваемым сопротивлением, величина которого ука-

зана на торце. Как минимум один из «терминаторов» должен быть с заземлением.

Развертывание сети

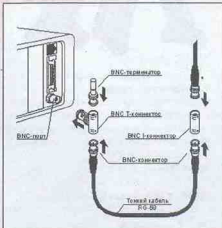
Для развертывания сети необходимо установить в компьютер сетевые платы, проложить кабель, установить соединители и подключить оконечные нагрузки. Если в сети две машины, нагрузки должны быть на обоих, иначе толку в крайних (создаем одноранговую сеть без сервера с последовательным соединением машин).

Инсталляция сетевых плат ничем не отличается от установки и настройки любого устройства **Plug and Play** — будь то мышка или CD-ROM. Кабель подсоединяется к компьютеру при помощи **BNC**-коннекторов, к которым в свою очередь подключают **T**-коннекторы. Учтите, что медный провод со временем окисляется, поэтому плохое соединение является одной из основных причин, по которой сеть может выйти из строя. Хотя установка распойных соединителей более хлопотна, зато и более надежна и в будущем позволит убедиться от многих проблем.

После завершения установки сети необходимо провести ее тестирование. Для этого есть специальные утилиты, как правило, входящие в комплект поставки сетевой карты. Они позволяют перевести компьютер в состояние сервера, направляющего в сеть пакеты с информацией, или в состояние клиента, получающего данные. Если есть ошибки приема/передачи, наверняка где-то нарушено соединение или отсутствует контакт. Другая возможная при-

чина — неправильная настройка номеров портов, прерываний, а как следствие конфликт устройств с другими.

Вы уж меня извините, но подробно останавливаться на теме инсталляции сетей я не буду — она достаточно подробно объяснена другим преподавателем ☹. Тем, кто не был на его лекциях, настоятельно рекомендую достать **МК №№ 11, 12** за 2000 год и прочесть статью Сергея Мишко «Расставь сеть». Да и многие ли из вас рискнут



самостоятельно прокладывать сеть — вряд ли дело обойдется без «всезнающих» помощников ☹.

Что, Иванов, ты хочешь что-то сказать? Ах, конечно... Как не вовремя, мне еще так много нужно рассказать... Ну ладно, не буду вас задерживать. Да встречи на следующем занятии.




Intel and the Intel logo are registered trademarks of Intel Corporation. Celeron and the Intel Inside logo are registered trademarks of Intel Corporation. Microsoft is a trademark of Microsoft Corporation.

Ваш выбор

Acer TravelMate 506T

- Intel® Celeron™ Processor 433MHz
- 12.1" TFT active matrix display (800x600)
- 32MB SDRAM (max. memory 160MB)
- 4.8GB Ultra ATA Hard Disk
- Integrated 1.44MB FDD • 24-x CD-ROM
- Integrated 56kbs Fax/Modem
- Includes Windows® 98 Second Edition - the home version of the world's favorite software

Цена 8990 грн.

Дистрибуторы в Украине:
BMS Trading

Дистрибуторы: Киев, ул. Авиаторов 7/15, т. 564-72-71, 564-90-39, 564-90-83, info@bms-trading.com, www.bms-trading.com
 Магазины: "Триумфальна Арка" (ул. Гоголя 165, т. 252-90-28), "СтарТелеком" (ул. Бессоновна 23, т. 284-63-43)
 Донецк: Виталей "Патриот" (0437) 35-01-65, Днепродзержинск "Юсти" (0492) 70-10-57, Донецк "Телена" (0622) 36-74-14,
 Житомир "Зірок Трейдінг" (0412) 28-65-04, М. - Франківськ "БМС-Зірок" (0342) 4-69-11, Кам.-Подольський "Діалог" (03648) 3-29-42,
 Киев "Новоград" (044) 246-43-68, "Интер" (044) 294-93-34, Луганськ "Аистуни" (0467) 56-21-33, Львів "Патріот" (0322) 27-12-15,
 Одеса "Парасол" (0662) 26-73-11, Рівне "НМТ" (0362) 22-33-92, Севастополь "Солар" (0393) 55-04-68, Симферополь
 "Солар" (0652) 24-68-58, Сумы "Ізяс" (0542) 21-06-43, Тернопіль "Світ" (0352) 22-35-53, Черкаський "Соней" (0472) 65-63-37.

Acer 

800 800 8200

В городской гостинице бесчинствуют собравшиеся на свой турнир Маги Пяти Стихий. За это время город претерпел значительные разрушения, особенно когда на крышу мэрии приземлился вырывающийся из-под контроля участников турнира — Мостикора. Сейчас вся Служба Безопасности Мэрии пытается выгнать из здания городского совета проникших туда морфлингов, а то Игрограду угрожает Армагеддон и День Богов одновременно.

MAGIC

The Gathering

Том (DOC) КЕРТИС

Правила игры

1. Структура хода

Каждый ход в игре состоит из нескольких фаз, выполняющихся в определенной последовательности — рассмотрим их по порядку.

Фаза разворота (Untap) — разверните всех своих существ и земли.

Фаза взятия карты (Draw) — возьмите карту из своей библиотеки.

Первая основная фаза (Main):

a) Вы можете положить землю, если она имеется у вас в руке.

b) Вы можете применить любое количество заклинаний из вашей руки — если сможете получить достаточно маны из ваших земель, чтобы оплатить их.

Фаза атаки (Attack Your Opponent) — вы можете напасть на противника своими существами. Данная фаза делится на два этапа:

a) **Объявление атакующих существ** — вы можете напасть на противника любым количеством своих существ. Те из них, кто подвержены болезни вызова (то есть выложенные на стол этим ходом), нападать не могут. Все атакующие объявляются одновременно, после чего поворачиваются. Вы не обязаны нападать и можете пропустить эту фазу хода.

* Атакующие существа могут напасть только на противника лично и никогда не нападают на его существ.

** Вам не надо выплачивать цену существа, чтобы отправить его в бой. Цена назначается только за то, чтобы ввести существо в игру.

b) **Объявление блокирующих** — для каждого из нападающих существ противник сам решает, желает ли он блокировать данное существо, либо согласен принять нанесенные увечья на свою шкуру.

в) **Улучшение повреждений:** нападающее существо, не заблокированное обороняющимся игроком, наносит ему повреждения в зависимости от своей силы. То есть если вы напали на противника существами 1/1, 2/2 и 3/3, а он заблокировал только существом 3/3, следовательно, враг ваш получит 3 единицы поражения, и его жизнь с 20-ти опустоится до 17-и.

г) **Блокирование:** Чтобы заблокировать нападающее существо, обороняющийся игрок

выбирает одно или несколько своих развернутых существ и назначает их блокирующими. Каждое развернутое существо может заблокировать лишь одного нападающего. Между нападающим и блокирующим существом происходит сражение, в котором сила каждого существа определяет, сколько единиц повреждения оно наносит, а здоровье — сколько единиц повреждения оно может выдержать. Если нападающее существо блокирует двое или больше защищающихся, нападающий сам решает, как распределяются



единицы повреждения между ними. Например, вы атакуете существом 4/4, противник блокирует вас двумя созданиями — 3/3 и 2/3. Сумма повреждений, которую они вам наносят, равно пяти — то есть ваше существо гибнет — но ведь оно тоже наносит повреждение противнику! Конечно, вы не можете убить оба существа, но поскольку сами решаете, как распределить повреждения, вполне можете нанести первому существу (оно опасней) 3 единицы повреждения и убить его, а оставшуюся 1 единицу направить на второе существо.

* Атакующее существо наносит все повреждения только блокирующему ему существу (или существам) и не затрагивает про-

тивника — даже если его сила превышает здоровье блокирующего. Например, существо 6/6 может быть заблокировано существом 1/1. При этом блокирующее существо, конечно, умрет, но и ваша атака не достигнет цели.

Вторая основная фаза (она полностью аналогична первой — но не забывайте, что землю можно положить всего один раз за ход): перед нападением и после него вы можете применить столько заклинаний и выложить столько существ, сколько сможете оплатить. Например, ваше атакующее существо было заблокировано, но у блокирующего существа противника осталась одна единица здоровья. Вы можете применить заклинание, позволяющее нанести 1 единицу повреждения любому существу, и уничтожить его.

Фаза завершения (cleanup): все несмертельные повреждения нанесенные существам за ход, пропадают. Например, в результате атаки здоровье нескольких из ваших существ сократилось до 1. После этой фазы здоровье восстанавливается до первоначального уровня. На этом ход заканчивается.

А сейчас попытаемся глубже разобраться в правилах Magic на основе примерной партии — для нее мы будем использовать стандартную демонстрационную колоду. Если у вас под рукой есть карты, вы можете разграть эту партию вместе с нами. При этом порядок карт должен быть следующим:

Иррок B: Island, Talas Scout, Plains, Alaborn Trooper, Plated Wurm, Forest, Talas Air Ship, Island, Wild Griffin, Talas Merchant, Plains, Vol-unteer Militia.

Иррок A: Forest, Norwood Ranger, Swamp, Goblin Raider, Ogre Berserker, Swamp, Mountain, Prowling Nighthaunt, Swamp, Moorning Spirit, Darkmor Scorpion, Mountain, Raging Goblin.

Естественно, поскольку мы пользуемся демонстрационной версией карт, то их меньше, а потому мы будем считать, что у игроков изначально не по 20 жизней, а по пять, и возьмем мы не по шесть карт, а тоже по пять. Кстати, в демо-колоде есть вкладки, в котором эта партия подробно описана и красиво проиллюстрирована.

Начало игры:

Оба игрока берут по пять карт сверх библиотеки (поскольку это демонстрационная партия, колоды не тасуют!).

Первый ход:

Иррок A — берет новую (шестую) карту. Не забывайте — каждый ход начинается с того, что игрок берет карту! Он выкладывает на стол лес, после чего может выложить свое первое существо — это **Norwood Ranger**, он стоит одну зеленую ману: для того, чтобы оплатить его введение в игру, игрок поворачива-

ет (попает) *лес*. Поскольку существо не может нападать тем же ходом, которым они выполнены (из-за болезни вызова), на этом ход игрока А заканчивается. Он передает ход игроку В вместе с этим руководством.

Игрок В — берет карту и выкладывает на стол *остров*. К сожалению, он не может положить ни одного существа, поскольку земля на нем не хватает. С горестным вздохом игрок В заканчивает свой ход и передает руководство обратно игроку А.

Второй ход:

Игрок А — разворачивает землю, берет новую карту и выкладывает *гору*. Теперь он может выложить *Goblin Raider* а, что и делает. Рейдер стоит одну ману любого цвета и одну красную — поэтому игрок, чтобы оплатить цену вызова, тратит две свои земли. Теперь у него на столе две существа (кричи), и одной из них он может напасть, ничем не рискуя — поскольку у игрока В существа на столе нет, и защищаться ему нечем. Игрок объявляет атаку и тапиг Рейнера — это существо с характеристиками 1/2, значит, оно наносит одну единицу повреждения (один демадж) игроку В — у того остается четыре жизни. Конец хода.

Игрок В — скрежещет зубами, берет новую карту и выкладывает *равнину* (plains), после чего выкладывает *Talas Scout* а (для этого он поворачивает две земли). Поскольку нападать он не может, на этом его ход заканчивается.

Третий ход:

Игрок А — разворачивает свои карты, берет новую карту и выкладывает *болото*. После этого нападает на игрока В своими Рейдером и Рейнкером. Игрок В может заблокировать одно из существ или пропустить атаку, но в этом случае его жизни уменьшатся до 1 — и он принимает решение заблокировать Рейнкера своим Скаутом. Поскольку оба существа имеют характеристики 1/2 — то есть они наносят противнику по единице повреждения, но сами имеют по две жизни — они остаются живыми. Незаблокированный Рейдер наносит игроку В две единицы повреждения, и его жизнь опускается до двух. Конец хода.

Игрок В — разворачивает земли, берет новую карту и выкладывает *лес*. Теперь он нападает на игрока А своим Скаутом, а поскольку оба существа противника повернуты, блокировать они не могут, и Скаут наносит игроку А одну единицу повреждения — его жизнь опускается до 4. После этого игрок В выкладывает *Alaborn Trooper* (он стоит три маны, значит, надо повернуть три земли). Конец хода.

Четвертый ход:

Игрок А — разворачивает все свои карты, берет новую, выкладывает *болото*. Пора атаковать! Он поворачивает Рейнкера и Рейдера, назначая атаку. Игрок В не собирается умирать просто так и блокирует Рейдера своим Трулером. Между существами происходит бой — они наносят друг другу по две

единицы повреждений. Этого хватает, чтобы Рейдера отправить «на гравеяду», но Трулер остается жив, так как его жизнь равна трем. Поскольку Рейнкера блокирует нечем, игрок В получает единицу повреждения, и его жизнь опускается до 1. После этого игрок А выкладывает *Prowling Nightstalker* а (он стоит четыре маны). Конец хода.

Игрок В — разворачивает все карты, берет новую, выкладывает *остров*. Теперь можно напасть, что он и делает, отправив в атаку своего Скаута. Поскольку Скаут имеет свойство *Flying* (полет), блокировать его можно только существом с тем же свойством, а раз у игрока А летающих существ нет, то и защищаться ему нечем. Скаут наносит игроку А единицу повреждения, и у него остается 3 жизни. Конечно, можно было бы напасть и Трулером, но игрок В решает оставить его в защите. После удачной атаки он поворачивает все земли и вводит в игру *Talas Air Ship*. Конец хода.

Пятый ход:

Игрок А — разворачивает все карты, берет новые. Поскольку земля на руках нет, он их не выкладывает, а сразу нападает на игрока В своим Нйтсталкером. Игрок В пытается заблокировать его Трулером, но что игрок А радостно показывает ему надписи на карте — *Prowling Nightstalker can't be blocked except by other black creatures* — что в переводе с английского на русский означает, что Нйтсталкера можно блокировать только черными кричами, а поскольку у игрока В есть только синие и белые существа, значит, блокировать противника он не может. Игрок В получает две единицы повреждения, и его жизнь опускается до -1. Он проиграл. Конец партии.

Как видите, ничего сложного. Конечно, очень желательно для игры знать английский, но если покупать порталный набор из двух колод, вместе с ним вы получите и подробное описание правил на русском языке, которое включает в себя русский перевод всех карт этой редакции — чтобы в случае чего всегда можно было посмотреть, что обозначает та или иная карта. А вообще-то, того споварика, который публикуем мы, вполне должно хватить, чтобы свободно переводить большинство основных карт.

Естественно, партия, которую мы привели, — всего лишь пример, не стоит ее принимать слишком близко к сердцу. К тому же, по-

скольку в игре присутствовало демонстрационная колода, многие интересные возможности игры остались, так сказать, «за кодром». Поэтому, если вас заинтересовал Magic, и вы хотите побольше о нем узнать, а заодно и посмотреть, как в него играют люди — приходите в субботу или в воскресенье в клуб **Sargona** — по выходным там проводятся турниры, причем в воскресенье — именно по Порталу. Приходите, учтите, присоединяйтесь.

Интересная Новость: 12 августа в скаутском лагере «Остров Крыма» был проведен Первый Открытый Скаутский чемпионат по Magic. Его организатором выступил скаут-мастер отряда «Дорсой» Дмитрий Лысенко. При желании, чемпионат можно назвать даже международным, поскольку участвовали в нем скауты Украины и России. Надо заметить, что никто из участников ранее не был знаком с этой увлекательной игрой, а обучались им на активитатах, проводимых инструкторами лагеря. Всего потребовалось шесть занятий, чтобы скауты начали уверенно чувствовать себя в этой игре. В чемпионате участвовали ребята из Киева, Москвы, Екатеринбург и Воркуты, их возраст колебался от 11 до 20 лет. Первое место занял киевлянин Поша/Pokemon/Romanchuk (скаут-отряд «Дрокон»). Он выиграл колоду карт. Так что мои слова о том, что обучиться Magic не так уж и сложно, находят подтверждение.

Присоединяйтесь к нам!

Ну что ж, на этом мы и закончим рассуждение проവി Portal. Напоминанием вам, что Portal, как бы там ни было, является все-го лишь облегченным вариантом Magic, а настоящее удовольствие от игры (с моей точки зрения) можно получить, лишь играя на экспертном уровне, участвуя в турнирах, собирая и испытывая свою колоду. А ведь кроме обычных игр существует еще и *драфт* — очень интересная и своеобразная разновидность игры в Magic: если обычно вы играете своей неоднократно проверенной и известной колодой, то здесь вам предстоит собрать колоду прямо на турнире, используя для этого всего три бустера. По правде говоря, в драфт я играть почти не умею, но вот недавно попробовал и мне очень понравилось — надеюсь, и до вас когда-нибудь очередь дойдет. Но это уже совсем другая тема — как знает, может, у нас еще будет возможность поговорить и о драфте, и о типах колод, и о правилах шестой редакции, и о многих других, очень ин-



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. Днепророзетровский, пл. Октябрская, 9
тел: (0562) 37-38-03
г. Днепророзетский, ул. Чкалова, 31
тел: (0562) 37-94-12 Интернет-кафе "On-Line"

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ДИЛЕРОВ — НА ВЫГОДНЫХ УСЛОВИЯХ!!!

тересных и увлекательных вещей, которые поистине необходимы начинающим магам. Ну, а на этом я хочу с вами попрощаться — до новых встреч в нашем квартале магии и волшебства!

Выражаем благодарность клубу **Sargona** за предоставленную информацию и помощь в написании статьи.

E-mail: sales_kiev@sargona.ru

Краткий словарь:

Of your choice — по вашему выбору
On the bottom — снизу
On the top — сверху
On top — на верх (колоды)
One — один
Only — только
Other — другой
Otherwise — в противном случае, в обратном случае
Own — владеть
Owner — владелец
Pass — пассовать
Pay — платить
Permanent — любая карта, находящаяся в игре
Permanently — постоянно
Phase — фаза
Play — применить (ввести в игру, активировать)
Player — игрок
Power — сила/атака (первая цифра дроби в правом нижнем углу карты или в текстовом поле)
Prevent — предотвращать
Priority — приоритет
Protection — защита
Put — положить
Put into play — ввести в игру
Rare — редкая карта, символ расширения, который имеет золотой цвет
Red — красный
Regenerate — регенерировать (восстановить)
Remove from game — удалить из игры

(не отправить карту на кладбище, а вообще вывести ее — в этом случае она не может быть регенерирована)

Respond (response) — ответить (ответ)
Rest — остаток
Return (from game) — вернуть (в игру)
Reveal — показать (оппонентам)
Rounded up — округлить в большую сторону

Sacrifice — принести в жертву (отправить на кладбище)

Search — найти

Seven — семь

Shuffle — перемешать (перетасовать)

Single — одиночный

Six — шесть

Sorcery — волшебство

Source — источник

Spell — заклинание

Spend — тратить

Stack — стопка (цепь заклинаний или способностей)

Static ability — статическая способность (действует с момента появления карты в игре до ее выхода из нее)

Still — все еще, до сих пор

Swampwalk — знание болот

Tap (tapped) — поворачивать (повернуть)

Target — цель, целевой (назначенный по чему-либо выбору)

Ten — десять

Text box — текстовое поле (см. описание карт)

The next time — в следующий раз

This turn — в этот ход

This way — таким образом, таким способом

Three — три

To itself — самому себе

To each — каждой (всем)

Token — фишка (обычно обозначает существо, которое после смерти отправляется не на кладбище, а вообще выводится из игры)

Toughness — здоровье

Triggered ability — условная способность (в отличие от постоянной способности, включается только при наступлении определенного события или при выполнении определенных условий)

Turn — ход

Two — два

Type — тип

Unblockable — неблокируемый

Unblocked — незаблокированный

Uncommon — необычная карта, ее символ расширения имеет серебряный цвет

Under your control — под вашим контролем (управлением)

Unkeep step — этап подсчета (второй этап начальной фазы, предшествующий фазе взятия карты)

Unless — разве только, за исключением

Untap (untapped) — развернуть (развернутое, не повернутое)

Untap step — этап разворота (первый этап начальной фазы)

Until end — до конца

Up to — до, вплоть до

Walk (mountain) — знание местности (гор): если у вас существо с таким свойством, а у противника на столе лежит хоть одна гор, данное существо не может быть заблокировано

Wall — стена

Was (were) — был

Wasn't (weren't) — не был

When — когда

Whenever — в случае

White — белый

With (flying) — с (полетом)

Without (flying) — без (полета)

Would deal — будет делать, будет наносить

X — число, которое выбирается распорядителем карты (как правило, для этого надо выполнить некое условие)

You (your) — вы (ваше)

You have in play — вы имеете в игре (у вас в игре)

Рейтинги Украинских игроков

Standard Top 8

- 1 Andrey Rybalchenko 1861 Kiev, Ukraine
- 2 Yuri Kolomeyko 1830 Kiev, Ukraine
- 3 Boris Zlotolobko 1758 Kiev, Ukraine
- 4 Nik Karetsky 1707 Kiev, Ukraine
- 5 Alexander Kolesnikov 1699 Kiev, Ukraine
- 6 Artem Kozachuk 1697 Kiev, Ukraine
- 7 Alexey Akinfiev 1687 Kiev, Ukraine
- 8 Lev Ankudinov 1686 Kiev, Ukraine

Composit Top 8

- 1 Yuri Kolomeyko 1845 Kiev, Ukraine
- 2 Andrey Rybalchenko 1790 Kiev, Ukraine
- 3 Alexander Kolesnikov 1713 Kiev, Ukraine
- 4 Nik Karetsky 1695 Kiev, Ukraine
- 5 Lev Ankudinov 1675 Kiev, Ukraine
- 6 Anatoli Shepelsky 1665 Kiev, Ukraine
- 7 Artem Kozachuk 1665 Kiev, Ukraine
- 8 Boris Zlotolobko 1661 Kiev, Ukraine

Limited Top 8

- 1 Yuri Kolomeyko 1905 Kiev, Ukraine
- 2 Andrey Rybalchenko 1768 Kiev, Ukraine
- 3 Alexander Kolesnikov 1766 Kiev, Ukraine
- 4 Anatoli Shepelsky 1728 Kiev, Ukraine
- 5 Alexey Bokulev 1720 Kiev, Ukraine
- 6 Nik Karetsky 1699 Kiev, Ukraine
- 7 Lev Ankudinov 1687 Kiev, Ukraine
- 8 Yuri Motrin 1660 Kiev, Ukraine

Расписание турниров в клубе Sargona на сентябрь

Суббота

- 02.09 Ротчестер — драфт
MBC
09.09 Драфт
Standard (T-2)
16.09 Ротчестер — драфт
MBC
23.09 Драфт
Standard (T-2)
30.09 Драфт
MBC

Воскресенье

- 03.09 Standard (T-2)
Портал
10.09 Extended
Портал
17.09 Standard (T-2)
Портал
24.09 Extended
Портал

[illegible]

Викторина

Наступил сентябрь, и мы, как и обещали, подводим итоги игровой викторины. В ней приняло участие 240 человек, что является абсолютным рекордом за все время существования нашего издания. Признаемся честно, редакция очень порадовала подобная активность. Благодаря викторине мы узнали, что вы, наши дорогие читатели, очень хорошо разбираетесь в играх. Как свежих, так и не очень. Также большинство из вас имеют склонность как к конкретному, так и к абстрактному мышлению.

Теперь мы вам расскажем о том, какие призы достанутся победителям. Как вы помните, за каждый правильный ответ участник викторины получал определенное количество баллов. Мы отобрали 20 человек, набравших за время проведения викторины самое большое количество очков. Этот список мы даже решили оформить в виде таблицы.

Каждые десять баллов приравниваются к одной условной единице (у.е.). Счастливый победитель сможет самостоятельно выбрать любой приз (на сумму заработанных баллов) по прайсам, опубликованным в газете. К примеру, человек, набравший 250 баллов, получит приз на 25 у.е. Для этого он должен прислать нам письмо, где указывается, какой именно приз он хочет получить, а также его местоположение в прайсовой таблице. Письма присылайте на почтовый адрес «Моего компьютера игрового» (03057 г. Киев-57, а/я 892/1), с пометкой «Приз участника викторины». На ближайшем Дне «Моего Компьютера» всем приехавшим вручат причитающихся слонов. Иногородним призы будут высланы по почте.

С уважением, организаторы викторины

Победитель

Сумма баллов

Гирин Алексей Леонидович	312
Кузьмищев Александр Геннадьевич	278
Корсунский Алексей Эдуардович	238
Тихонов Антон Анатольевич	227
Кийко Константин Владимирович	214
Белевцов Илья Александрович	212
Дробязко Александр Вячеславович	210
Ржечицкий Алексей Валерьевич	182
Гулий Антон Андреевич	181
Крюков Игорь Олегович	180
Оксенюк Богдан Петрович	178
Бондаренко Денис Олегович	170
Юриков Геннадий Святославович	165
Герман Юрий Евгеньевич	161
Куровский Игорь Иосифович	157
Бескоровайный Евгений Владимирович	156
Хмара Дмитрий Александрович	155
Котяхов Алексей Васильевич	150
Кулченко Юрий Владимирович	144
Шипотилов Артем Анатольевич	140

Ежемесячник «МОЙ КОМПЬЮТЕР
ИГРОВОЙ» №7 (7), 04.09.2000.

Тираж: 10 000.

Рег. свидетельство: серия КВ № 4052.

Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307.

Учредитель и издатель: ООО «К-Инфо»,
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 Литвинко.

Главный редактор: Татьяна Кохановская.

Зам. главного редактора: Ефим Беркович.

Обозреватели: Светлана Добыш, Василий Попов,
Дмитрий Лысенко.

Художественный редактор: Федор Сергеев.

Литературные редакторы: Оксана Пашико,
Даниил Перцов.

Верстка: Марино Чукалкина.

Художник: Андрей Шмаркатюк.

Зав. отделом рекламы: Игорь Гуцен

Реклама: Наталья Богданова, Наталья Михайлова.

Офис-менеджер: Тамара Задворнова.

Сбтп: Лариса Остаповская, Дмитрий Можжов,
Сергей Сираш.

Экспедирование: Анатолий Клочко

Фотоальбом: ООО «ТУПРИНТ», тел. (044) 464-7178

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

www.vtm-press.odessa.ua

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

Городской еженедельник для
студентов

СТУДЕНЧЕСКИЙ

ГОРРОДОК

Почувствуй
себя студентом



Я достаю из широких штанин
Дубликатом бесценного груза.
Бросьте завидовать,
Эта газета — для студентов **любого** ВУЗА!



Мир не кончается

на нашем горизонте...

**Графические станции *Expert*
на базе процессора**

Киев, Верхний Вал, 44

<http://www.epos.kiev.ua>
amd_hotline@eposmail.kiev.ua
тел/факс (044) 462-52-68
462-54-46



Athlon™
PROCESSOR

**загляни за горизонт
СВОИХ
ВОЗМОЖНОСТЕЙ!**

