

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 8(8)

Ежемесячник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

2.10.2000

STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE

Всеслав
Чародей

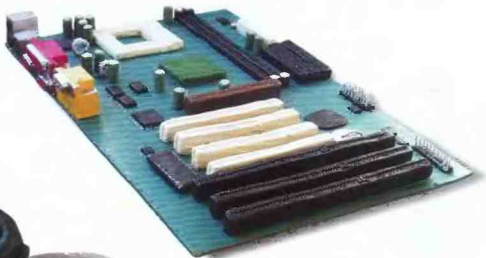
MONOLITH

DELTA FORCE

Land Warrior



Л Е П Я Т М Н О Г И Е
ПОЛУЧАЕТСЯ У ЛУЧШИХ



ЕРВХ
СДЕЛАНО ДЛЯ ЛЮДЕЙ

проверено опытом:

Киев: OST 220 4029, Арсита 246 9736, Ланжерон 253 8888, Промаркетинг 244 9620, Gersy Corp. 228 2003, Антал 590 0083, Матрох 294 7802, Винница: TEAM 53 1717,
Донецк: Кошляк 92 4531, Sprak 55 5213, Запорожье: Future Electronics 13 8009, Кривой Рог: Каваса 74 0404, Луганск: Агнестром 52 7140, Львов: Каравелла 72 9410,
Николаев: АДМ 35 2006, Одесса: T&D 34 6723, F-Help 732 0162, Южнук 60 0795, Симферополь: Тулин 51 8888, Харьков: Альянс 19 5221, Черкассы: Арт-Компьютер 47 1162

<http://www.entry.kiev.ua>  [e-mail: info@entry.kiev.ua](mailto:info@entry.kiev.ua)

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 везучий читатель» за сентябрь 2000 года

APC
легендарная надежность

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

Главный приз



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. Василий ПОПОВ.
Идет игра... Делайте ваши выставки! Стр. 6-8.
2. Том /DOC/ КЕРТИС.
Delta Force, стр. 9.
3. Владимир ШЕЙКО.
Diablo II, стр. 10.
4. Том /DOC/ КЕРТИС.
Всеслав Чародей, стр. 11.
5. Владимир ШЕЙКО.
Game.net, стр. 12-13.
6. Владимир ШЕЙКО.
Homeworld: Cataclysm, стр. 14-15.
7. Vasya&Yar.
Готика Марса, стр. 16.
8. Том /DOC/ КЕРТИС.
Star Trek Voyager: Elite Force, стр. 17-19.
9. Слава МАЙДАНЕК.
Sanity, стр. 20-21.
10. Наталья ГРАДОВАЯ.
Agharta, стр. 22-23.
11. Ефим БЕРКОВИЧ.
Cleopatra, стр. 24-25.
12. Владимир ШЕЙКО, Андрей ТИМОШЕНКО.
Monolith Productions, стр. 26-27.
13. Дмитрий (vp.Killer) АМПИЛЛОВ.
Модные MOD'ы, стр. 28-29.
14. Наталья ГРАДОВАЯ.
Из моря в космос, стр. 30-31.

Утро каждого настоящего джентльмена начинается с чашечки кофе и свежего номера газеты Times. Утро каждого настоящего геймера начинается с дозы Quake 3 и свежего номера «Игроградского вестника». «Игроградский вестник» — газета для Настоящих Геймеров.

В Arcanum с черного хода

Большинство жителей квартала RPG ждут не дождутся открытия нового жилого комплекса Arcanum, который должен был быть сдан «под ключ» в сентябре-октябре этого года. Однако строители (как это у них принято) решили отложить новоселье для «улучшения» внутренней отделки и введения евростандарта в наиболее дорогостоящие квартиры. Такая забота о будущих жильцах комплекса, конечно, делает честь работникам Troika Games. Однако многие жители уже съехали со своих старых квартир и теперь остались под открытым небом. В течение уже трех недель возле офиса Troika Games не стихают митинги и манифестации бездомных граждан Игрограда. И вот, наконец-то, каменные сердца «Тройки» смягчились, и они сделали официальное заявление, дескать, в ближайшем будущем (не исключено, что даже на этой неделе) особа нуждающиеся в жилье граждане будут допущены внутрь комплекса. Конечно, условия жизни будут далеки от идеальных, но все-таки это лучше, чем совсем ничего. Итог, ждите. Проект «Демон», скорее всего, будет

осуществляться на <http://www.ssg.com>. Хотя внутренний голос мне подсказывает, что множество «черных ходов» будут вести с любимого игрового портала.

Привет от дяди Сэма

Не отстают от своих коллег и сотрудники компании **CroTeam**, которые возводят не менее интересное здание, но только в квартале 3D-шутеров, — **Serious Sam**. Большинство из вас уже знакомы с Самом и даже помогли ему очистить от злобных пришельцев несколько дворцов Города Мертвых. И вот, в скором времени Серьезный Сам снова почит нас своим присутствием, чтобы рассказать, что такое настоящее «мясо». В эксклюзивном интервью «Игроградскому вестнику» Сам без ложной скромности заявил: «Время Квейка прошло. Отныне и во веки веков все, что считает себя воистину Серьезным бойцом, будут проводить время на моих личных полигонах». Новые полигоны этого здания, которые CroTeam обещает открыть для всех желающих в середине ноября этого года, будут содержать несколько новых сингловых уровней и, конечно же, карты для *deathmatch'a*. Но и это

еще не все. Тот, кто не поленится взглянуть на новые полигоны, будет иметь возможность увидеть, КАК ИМЕННО будет выглядеть Дом Сама после сдачи его «под ключ». Потому что при постройке этих этажей использовались все те дизайнерские «новороты», которые будут присутствовать в окончательном варианте здания.

Red Faction — кто он?

И еще одно сообщение, которое, наверняка, будет интересно жителям квартала 3D-шутеров нашего города. Оно относится к строительству одного из самых интересных и необычных зданий — **Red Faction**. Независимое журналистское сообщество **Daily Radar** любезно поделилось с нами выдержками из интервью, которое они взяли у Роба Лофтуса (Rob Loftus). Не знаете такого? А пора бы. Роб — «родитель» технологии Geo-Mode, на которой, собственно, и создается Red Faction. И если она хотя бы на половину оправдает наши ожидания, то это будет действительно новое слово шутеростроения. Главное достоинство Geo-Mode состоит в том, что он позволяет разрушить (азорвать), расстрелять, разбомбить, раздо-

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

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

Генеральный спонсор конкурса «Лучшая статья»
за октябрь 2000 года

МОЙ КОМПЬЮТЕР

Главный приз



Колонки UMAX Speakers J-160
2"x3.5" full range, P.M.P.O. 160W

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О.

Почтовый адрес

(телефон)

вить танком — как вам больше нравится) практически любой объект, попавшийся вам на глаза. Каждое разрушение будет уникально, ведь никаких «параметров разрушения» в Geo-Mode не предусмотрено. Все просчитывается «на ходу». А вы только представьте себе, сколько новостей это принесет в мультимедийер! На сегодняшний день заявлены только *deathmatch* и *capture the flag*, однако, по словам Лофтуса, это только начало. После заселения здания его жителей будет совершенно уникальные арены, на которых в полной мере откроются возможности Geo-Mode. Естественно, всех интересует оружие, хранимое на складах нового здания. Всего заявлено пятнадцать видов, но на сегодняшний день из оружейных мастеровских **Volition** вышли пистолет, штурмовая и снайперская винтовки, ракет пачучер и взрывчатка. Кроме того, доступная техника (пять видов: танк, самолет, субмарина, горный проходчик и вездеход) будет тоже довольно серьезным аргументом в разговоре с оппонентами. Сотрудники Volition утверждают, что при прохождении уровней в сингл-режиме использование транспортных средств значительно облегчит вам существование.

Диагноз: хронический героизм

Не так уж часто появляются новые здания в квартале *turn-based strategy*. Но все-таки это случается. Догадались, о чем я? Да-да, долгожданная пристройка к зданию *Heroes of Might and Magic — Heroes Chronicles* — будет сдана в эксплуатацию на этой неделе. Ну, по крайней мере, так обещает администрация 3DO. Наверно, нет смысла описывать, что будет представлять это здание. Все вы знаете, что в нем будет четыре этажа: *Warlords of the Wasteland*, *Conquest of the Underworld*, *Masters of the Elements*, *Clash of the Dragons*. Также всем известно, что никаких особых отличий (кроме, естественно, сюжета) от той же *Shadow of Death* в НС не будет. И тем не менее все будет с нетерпением. Да, велика Сила Героев!

Неужели дождались?

Да, дождались. На днях первые жильцы комплекса **Baldur's Gate II: Shadow of Amn** переступили порог своего нового дома. Пока что в здание допускаются только те, кто прошел регистрацию в **Interplay** или крупнейшем он-лайнном магазине **Amazon.com**. Но скорее всего, в тот момент, когда этот номер попадет вам в руки, новые ворота Бальдура будут открыты для всех желающих.

Mechcommander-Killer?

Вы еще не соскучились по гигантским боевым роботам? Если нет — идите дальше. А если да, то для вас есть приятная новость. Компания **Wizdom Entertainment** предлагает всем желающим посетить полигоны комплекса **Trans**, которые возводятся неподалеку от всем известного **Mechcommander** а. Стратегическая модель **Trans** необычайно проста. Единственное, что от вас

потребуется — это обеспечивать своих подчиненных должным количеством электроэнергии. Это было сделано для того, чтобы вы могли полностью сосредоточиться на тактике сражений. Интересно? Отправляйтесь на <http://www.trans-game.com>. Для допуска на полигон вам нужно будет иметь при себе процессор по форме Pentium II 450, 64 Мб, Direct 3D-совместимая видеокарта. Кроме того, будьте готовы, что перед выходом на поле боя вам придется сдать зачет по изманию из Сети 100 Мб. Но поверьте, они того стоят.

Сам себе шпион

Большинство жителей нашего города уже побывали в уникальном в своем роде здании **Deus Ex**, находящемся на границе кварталов **Action** и **RPG**. Если кто-нибудь из вас не хочет покидать этот мрачный, но захватывающий мир, а все уровни уже давно исследованы — не отчаивайтесь. Компании **Eidos** и **Ion Storm** приготовили для вас небольшой (всего 6 Мб), но очень ценный подарок. Он называется **Deus Ex SDK** и представляет собой «пакет инструментов разработчика». Используя этот набор молотков и отверток, вы сможете самостоятельно создавать автономные миссии, собственные уникальные трехмерные объекты, модифицировать и изменять оригинальные карты. Кроме того, в состав SDK входит редактор диалогов. Гробо говоря, при помощи этих инструментов вы сможете фактически передать любой из этажей здания на свой лад. Мое мнение — нужно хватать SDK и приниматься за работу. Хранится здесь: <http://www.ionstorm.com>. Более точный адрес — <ftp://209.10.202.240/pub/othermedia/deusex/DeusExSDK.exe>, однако не всегда доступен. Хотя, может, мне просто не повезло.

Спасем «Вояджер»

Вы уже приступили к спасению космического корабля **Voyager**, который был запущен на орбиту компанией **Raven Software**? Как, еще нет? Я думаю, после той экскурсии, которая ожидает вас через несколько минут после того, как вы дочитаете этот номер «Игромагического вестника», вы поймете, что там без вас не обойдется. А когда оригинальные коридоры и палубы вам наскучат, самое время будет приступить к моделированию. Специально для этого сотрудники **Raven** выпустили первую порцию роботов-конструкторов, специально предназначенных для ремонта и перделки палуб «Вояджера». Склад, на котором эти самые роботы хранятся под толстым слоем машинного масла, находится здесь: <http://http.eureka.cx/downloads.html>.

Фауст по-японски

Японская компания **Konami**, украсившая наш город такими зданиями как **Metal Gear Solid 1** и **2**, **Silent Hill** и др., занялась постройкой нового небоскреба в стиле **horror**. А это всегда интересно. Что может напугать жителей Игромагда? Поверьте, что таких вещей очень немного.

Но, может быть, японцам это удастся. Итак, комната страха будет носить название **Shadow of Memories** и перенесет она нас в Европу, которой никогда не было. В этом ужасном мире звери ходят на двух ногах и повевают людьми, скотшившимися до уровня животных. Ну, а вам придется защищать интересы некоего молодого человека, заключившего в последние секунды своей жизни договор (из тех, что подписываются кровью) с неким неизвестным (из тех, чьи имена не произносятся вслух). Короче говоря, парень предпочел смерти жизнь в ТАКОМ мире. Ну, раз предпочел, значит, надо жить. Точнее, выживать. Работы только начались, поэтому кроме общей фобулы мало что известно. Завершение работ планируется в 2002 году.

Вниманию гладиаторов

В скором времени, в Днепрпетровске состоится чемпионат по **COUNTER-STRIKE** с призовым фондом — \$1000.

В ожидании этого события киевские **counter-strike**-еры могут принять участие в рейтинговых турнирах по **COUNTER-STRIKE**, раз в неделю проходящих в компьютерном клубе **Net Force**.

По результатам игры командам начисляются очки, согласно правилам ведения рейтинга. По итогам 6 рейтинговых турниров команды, имеющие новыивший рейтинг (наибольшее число очков), играют между собой за 1-е, 2-е, 3-е и 4-е места.

Все участники финала получают призы, а команда-победитель командировается в чемпионат в Днепрпетровск.

Участником чемпионата может стать любая команда, подавшая заявку, — 4 человека (1 запасной). Стоимость участия в каждом рейтинговом турнире для одного игрока — 5 грн. (с команды — 15 грн.). Дополнительный приз за победу в недельном рейтинге — 1 ящик пива. Игры проходят на версии **Counter-strike beta 7.1**. И если вы даже пропустили игры от 22 и 29, то на бои 6, 13, 30, 27 октября и 3 ноября вполне можете успеть. Финал — 10 ноября. Полную информацию о турнирах вы найдете на сайте www.netforce.kiev.ua.

MAGI 295-6142
tech 295-7775

системы на базе
AMD
Athlon AMD
Duron

мониторы и оргтехника

Б. Леск Украинки 26

Есть все!
без о

компьютеры

от **BCS**

Хорошие цены — в конце номера

Информед 224-22-76, 235-43-48

ИДЕТ ИГРА... ДЕЛАЙТЕ ВАШИ ВЫСТАВКИ!

Василий ПОПОВ

С 3 по 5 сентября этого года в Лондоне проходила ежегодная игровая выставка **ECTS**, на которой игровые компании мира представляли свои последние разработки и анонсировали новые проекты. К сожалению, никто из редакции «Моего компьютера игрового» не сумел попасть в лондонский зал «Олимпия», где, собственно, и состоялась это грандиозное шоу. Случилось это потому, что игровой редактор нашей газеты Эфим Беркович имел неосторожность грязно помогать принцу Чарльзу посредством Гало-чата. Из-за этого досадного недоразумения нам пришлось отслеживать прохождение выставки, пользуясь информацией, выкладываемой на сайте **Gamespot**, который являлся официальным новостным ресурсом **ECTS**. И теперь мы предлагаем вам *first look* на наиболее интересные проекты глазами наших английских коллег.

Основными продуктами **Blizzard**, представленными на **ECTS**, были, конечно, **Diablo II: Expansion set** и **Warcraft III**, в котором со времен **E3** кое-что добавлено. В частности, нам продемонстрировали возможность осадной катапульты орков в сражении с людьми, а также гибель оркского воина-капитана, способного испускать перед смертью заряд энергии, поражающей всех близко стоящих юнитов. Как видите, информации немного. Другое дело, **ES Diablo**. Но про него вы сможете прочитать отдельный материал.

Human Head Studios демонстрировала на выставке возможность мультиплеера ожидаемой от нее игры **Rune**. Сотрудник **Human Head** Тим Герриен (*Tim Gerritsen*) заявил, что ее возможности допускают практически неограниченное число игроков по локальной сети или через Интернет. Причем при сетевой игре в качестве героя вы можете выбирать практически любого из персонажей, включая монстров. Из сетевых режимов на сегодняшний день заявлены *capture the flag* и *deathmatch*. А так как **Rune** уже входит в заключительную стадию бета-тестирования, можно надеяться, что появится она без задержек.

Игра **Starship Troopers** компании **Hasbro Interactive** была создана по мотивам одноименного романа Роберта Хайнлайна и фильма Пола Верховена. Она относится к популярному ныне жанру *squad-based real-time strategy*, или, попросту говоря, *реалтаймовой тактики*. Это значит, что в ваше полное и безраздельное пользование выдается отряд бравых десантников, облаченных в супермодные боевые костюмы

(отсюда видно, что в качестве прототипа разработки использовали скорее книгу, чем фильм), силами которого вам придется выполнять миссии, которые приблизят победу землян над расой гигантских толи жуков, то ли пауков (*arachnid*).

Ближайшими аналогами **Starship Troopers** можно считать такие недавно появившиеся у нас игры, как **Ground Control** и **Dogs of War**. Напрашивается вывод, что перед нами еще один представитель семейства игр, родоначальником которого стал незабвенный **Warhammer**. В чем же отличие новой игры от предшественников? Если верить разработчикам, то успех будет зависеть исключительно от того, насколько верно вы укомплектуете свою группу для того или иного задания. Не исключено, что каждый из бойцов окажется специалистом в своей области, как это уже было реализовано, например, в **Abomination**. Но и это еще не все. Не надо забывать, что боевые костюмы пехотинцев являются очень серьезным оружием (если судить по книге, пехотинцы в полном боевом облачении в состоянии справиться со взводом танков).

К сожалению, неизвестно, будете ли вы получать скарфадрить с базы или на амуницию придется тратить «свои кровные». С первого взгляда на скриншоты очевидно, что одни десантники сражаются в скарфадрах, а другие — без. Так что уже сегодня можно предположить, что ваши стратегические способности понадобятся перед началом боя, а во время военных действий в дело вступят быстрота реакции и умение правильно расположить юнитов на карте (занять господствующие высоты и пр.). Судя по материалам сайтов, освещающих деятельность **ECTS**, разработчики стараются достаточно точно следовать сюжетной линии романа. В таком случае не исключено, что, дабы узнать

о наиболее слабых местах противников и изобрести более мощное оружие (как это



было в том же **Abomination**), нам лично придется проводить научные исследования. Но никаких конкретных сведений на этот счет пока что нет.

То, что **Wolfenstein** возвращается, известно уже давно. Эта новость как-то вспыхнула, навела шороху среди ностальгирующих поклонников **FPS** и утоска. Все пришлось ждать **Elite Force**, **Serious Sam**, а недавно на небосклоне появились еще одна, правда, не до конца еще опознанная, «звездочка» — **Red Faction**. Но не об этом сейчас речь. Началась выставка, и **Wolfenstein** — вот он, тут как тут. Жив-здоров и, на первый взгляд, очень неплохо выглядит. Итак, что же мы увидим, помимо сюжета



игры, положившей начало 3D-шутерам, и красоты, созданной разработчиками с помощью **Quake III — Engine**?

Счастливым посетителям выставки удалось пройти первый уровень игры, в ко-



тором ваш герой предпринимает безумную попытку освободить агента, томщегося в нацистском плену. Для этого ему, преодолевая сопротивление охраны, придется пробраться в замок (Castle Wolfenstein?). Все этапы этого нелегкого пути бы-



ли описаны в так называемом first look. И вот кокие выводы можно сделать после прочтения этого текста. У меня сложилось такое впечатление, что новый Wolf — это нечто среднее между классическим шутером и так называемым «симулятором спецназа». То есть вам не удастся с пикантным пронырсом по головам противников к заветной цели. Если на пути попадутся дат, окопы гранатометчиков, колючая проволока — придется действовать так, как это делается в Delta Force и иже с ним. Только в антураже второй мировой войны. Заплегие в окопе (или за мешками с песком) противники забрасываются гранатами, а не режутся ножом после минуты удачного стрейфа. Если кто-нибудь неосторожно выскочит из укрытия, вы можете попытаться подстрелить его из снайперской винтовки. После уничтожения минометного расчета не упустите случай использовать оружие противника против него же. Но только вы ворветесь в коридоры замка, тут-то вам и понадобятся навыки квокера. Короче, такой вот получается компот. Кроме того, автор статьи сильно восторгается графикой, крутостью AI и весьма интересной сюжетной линией. Я думаю, что Return to Castle Wolfenstein предоставит глоток свежего воздуха



любителям жанра, уставшим от третьих Кваки. По крайней мере, наши английские коллеги сделали все, чтобы нас в этом убедить.

Вы, конечно, помните о шумном анонсе второй части 3D-шутера **Aliens vs Predator**, к работе над которой приступила компания **Monolith**. Помните и о

гробовом молчании «монолитовцев», ни в какую не пожелавших посвящать нас в подробности этой, без сомнения, интересной разработки. И вот наконец-то кое-какие сведения докатились и до нашего края. Сначала о сюжете. Действие игры будет разворачиваться на планете-лаборатории, где земляне ставят эксперименты над Чужими (видимо, со времен Helen Ripley земная наука и техника совершила гигантский скачок вперед ☺). Бедолаги алиены долго терпели все это безобразие, но, в конце концов, их терпение лопнуло, и они вкусо закусили учеными из персонала лаборатории. Но так как действие происходит на базе землян, некоторым людям (по крайней мере, одному) удалось избежать общей участи. Вам предлагается либо заблудиться на все это безобразие глазами обиженого в лучших чувствах Чужого, либо попытаться спасти от гибели десантно-козлемлянина, бывшего охранника лаборатории. Таким образом, в игре наблюдаются две параллельные сюжетные линии. Хотя на самом деле их не две, а целых три. В самый разгар конфликта на планете высаживается охотник-Predator, которому глубоко наплевать на алиено-терранские проблемы, но не терпится пополнить свою коллекцию охотничьих трофеев. Причем он еще не понял, чьи черепа нравятся ему больше. И дабы разобраться с этой проблемой, он начинает охотиться на все, что движется.

Игра создается на движке **LithTech** версии 2х, которая на сегодняшний день является самым новым вариантом этого engine. Вывод: от AvP2 можно ожидать больших красот и наворотов, чем от последних монолитовских продуктов — **Sanity** и **No One Lives Forever**. Согласно заявлению разработчиков, игра за **Alien** и **Predator** а особо не изменится. А вот земляне обзаведутся достаточно мощным оружием, способным конкурировать с диском Хищника и челюстями и хвостом Чужого.

Еще один проект — мало известный у нас, но, тем не менее, с нетерпением ожидаемый среди западных геймеров — **Oni**. Игра представляет собой *action/adventure* (естественно, с видом от третьего лица) с элементами файтинга. Ее ближайшими аналогами, судя по всему, являются две части замечательной, но, к сожалению, не завоевавшей у нас бешеной популярности игрушки — **Fighting Force**. Где-то рядом находится более свежий **Urban Chaos**. В **Oni** вам придется принять на себя роль лучшего оперативника супер-пупер-крутой организации **Tech Crimes Task Force** — **Konoko** (отличительные особенности — «озгасткая» внешность, фиолетовые волосы, мастерское владение восточными единоборствами). Как и положено в играх такого жанра, вашей героине придется носиться по городу и ломать кости ордам злобных негодяев, а также... «призракам собственного прошлого».

Один из крупнейших российских раз-

работчиков компьютерных игр — компания «**Бука**» — представила на ECTS свои последние работы. Первая — широко рекламированный «**Штурм**» (официальный сайт <http://www.storm.ru>), в котором вы в качестве пилота-наемника примете участие в конфликте между *Земной Федерацией* и ее колонией *Велион*. Вторая — «**Вне закона**» (западное название **Project Overdrive**): как ясно из названия, вам придется принять сторону молодого «отморозка», решившего подняться как можно выше по иерархической лестнице преступного мира. Помимо уличных грабежей и выполнения заданий различных авторитетов (выколачивание долгов и пр.), вы должны будете попробовать себя в нелегком ремесле автогонщика, что радит игрушку с известной серией **GTA**. Кроме того, на выставке «Бука» анонсировала несколько новых проектов, а именно следующие.

1. **Paradise Cracked** — трехмерная **RPG**, по жанру ближе всего стоящая к такому шедевр, как **Fallout**. А значит, нас ожидает изометрическая проекция, раз-



ветвленное дерево скиллов и умений. Вот только действие происходит не на фоне вселенской катастрофы, а в популярном ныне мире киберпанка. То есть готовьте свой мозг к имплантациям и прямому подключению к Интернету ☺.

2. **Spells of Gold** — тоже **RPG**, но на этот раз действие происходит в более привычном фэнтезийном мире, населенном людьми, эльфами, гномами, нечистой и другими созданиями, доставшими нам в наследство от дедушки Толкина. Вы — молодой торговец, по недоразумению попавший в гущу событий. Каких именно — разработчики не сознают, однако обещают огромную и потрясающую красивую вселенную, тысячи разных видов оружия и артефактов.

3. **Charm of War** (рабочее название «**Галисиман**») — стратегия в реальном времени/**RPG**, основанная на русских былинах и сказаниях. Кстати, над этой вещью трудятся компания **7th Bit Lab**, известная нашим читателям по игре «**Орда**». Похоже, что они собираются продолжать в том же духе.

А вот на стенде **Ravensburger**

Interactive анонсировал новый продукт еще одного российского разработчика — компании **Nival**. На Западе игра выйдет под именем **Etherlords**, русское же название пока неизвестно. Однако в бли-



жайшее время разработчики обещают его объявить. В перспективе *пошаговая стратегия*, действие которой будет происходить в фэнтезийном мире — что само по себе приятно, ведь сегодня в этой области виртуальной реальности безраздельно господствует *Heroes of Might and Magic*, которому не помешал бы достойный конкурент. В *Etherlords* нам предложат возглавить одну из четырех рас, каждая из которых обладает собственными уникальными возможностями и умениями, и вести ее к светлому будущему. Также разработчики обещают более 300 заклинаний, 64 боевых героя, возможность заключать альянсы с «независимыми» воинскими формированиями и вести торговлю с «вольными городами».

Клон *Heroes*, скажете вы. Не совсем. Тактические сражения в *Etherlords* будут построены на основе «популярных магических картонных игр». Слышали о таких? Первое, что приходит на ум, — *Magic the Gathering*, особенно если учесть, насколько популярна эта игрушка в столице России. Хотя никаких конкретных заявлений на этот счет *Nival* не делало, поэтому не исключено, что мы увидим нечто вроде русского *Arctimage* ©. Это отличительная черта должна существенно изменить подход игрока к боевым действиям. Вам придется разрабатывать собственную тактику сражений, компоновать заклинания, возможно, система обнаружится и при формировании войска. Согласитесь, многообещающее начало. Будем надеяться, что у *Nival* а все получится. Остается добавить, что работа над *Etherlords* началась в апреле 1999 года, о релиз намечен на осень 2001-го.

Не осталась в стороне и компания **Sierra**, представившая на ECTS свой новый 3D-шутер, созданный на движке *Half-Life*, — **Gunmen Chronicles** («Человек с ружьем»).

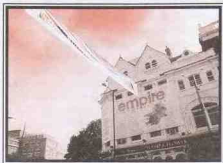
По сюжету вы переноситесь на далекую планету, находящуюся на за-

водках Млечного Пути. Время действия — 10 лет спустя после уничтожения *Black Mesa*. Ну, а ваша задача проста — разделиться с местной фауной, которая все-рез вознамерилась бросить вызов Земле. В вашем распоряжении окажется 8 видов оружия (судя по всему, стандартного для игр подобного жанра). Правда, по обещаниям разработчиков, каждый из *gun*-ов будет поддаться различным настройкам (траектории полета ракеты, скорость захвата цели и пр.). Так что кнопкой альтернативной стрельбы, как в *Half-Life*, дело не закончится. Кроме того, нас заверяют, что вы сможете посидеть за рулем (штурвалом, рычагами) военной техники будущего. Всего запланировано пять видов транспортных средств, среди которых тяжелый танк, вертолет и какой-то гусеничный тягач. В разработке игры принимали участие отцы *Half-Life* Valve и компания *ReWolf Software*, а сейчас они совместными усилиями моделируют уровни, населяют их монстрами и строят для нас



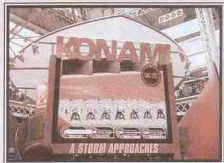
закрывающиеся ловушки. Поддерживается режим мультиплеера для 32 игроков по локальной сети и через Интернет.

В последнее время на горизонте 3D-шутеров начала подниматься новая звезда. Речь идет о **Red Faction** от компании **Volition**. О ней заявили уже на последней E3, но тогда она не произвела особого впечатления, так как была еще совсем сырым продуктом. Видно, за время, отделяющее E3 от ECTS, разработчики не теряли времени зря. И чем боль-



ше я узнаю об этой игре, тем больше мне кажется, что именно с нее для шутеров начнется новая эра. В двух словах сюжет выглядит так. Вам придется принять участие в восстании доведенных до отчаяния своими

бессовестными хозяевами-капиталистами марсианских шахтеров. То есть нас ждет месиво в лабиринтах марсианских шахт и на прилегающих к ним территориях. Вроде бы ничего нового, но...



игра создается на «движке» *Geo-Mad*, позволяющем разнести в пух и прах практически любой объект заэкранного мира. Заставля в тупике — схватили гранатомет (или что там предлагают) и пробили окно, если не в Европу, то хотя бы в соседний тоннель. Обозреватели сайта Gamespot, опробовавшие выставочную версию в действии, утверждают, что так оно, в основном, и есть. Нашлось очень немного объектов, которые не поддались их варварским нападкам.

Кроме того, в игре будет особо продвинутой AI. Так как речь идет о массовом восстании, вам придется сражаться в группе единомышленников. Так вот, ваши виртуальные приятели в состоянии самостоятельно сбежать за помощью или без напоминания подчинить вас, если совсем уж худо придется. Противник, надо полагать, тоже не только массой давит. Хотя ничего конкретного на этот счет пока не сообщалось. В игре будут существовать шесть транспортных средств, три из которых посетители выставки смогли «потрогать». Первое — местный горный проходчик, здоровая масса дура, оборудованная гигантским сверлом. Второе — маленькая субмарина, оснащенная торпедами. Кстати, враг располагает и подводными аппаратами. Но обозреватели Gamespot особо впечатлила физика подводного боя, после точного попадания корпус поврежденного судна очень эффективно разлетается под давлением воды. Третьим доступным на сегодняшний день аппаратом является истребитель. Так что нам предстоит сражаться на земле, под землей, на воде, под водой, а также в воздухе. Среди оружия уже были опробованы пистолет, штурмовая и снайперская винтовки и гранатомет. Релиз намечен на весну 2001 года.

Ну вот, вроде бы и все на сегодня. Несмотря на то, что наша эпопея о выставке разоспалась на три полосы, многие события в ней остались неосвоенными. Так что найдется и для вас работенка, заходите в Интернет и ищите, а курс, в котором стоит двигаться, мы вам указали. И пусть вам сопутствует удача!

И вот я опять с вами, опять я буду делиться своими впечатлениями об игре, которая еще не вышла, но — надеюсь — скоро выйдет. Об игре, предыдущие части которой в свое время пользовались немалой популярностью среди любителей пострелять и почковать противника ножиками. Нет, это вовсе не кемпер-стрейк, это его, так сказать, духовный дедушка — **Delta Force**, а точнее, его продолжение **Delta Force: Land Warrior**.

Наконец-то **Nova Logic** решилась отказаться от своего любимого воксельного движка, «быстродействие» и графические свойства которого бросали в дрожь многих геймеров — теперь создатели обещают нам нечто совершенно иное, причем их новый движок будет поддерживать все виды видеоускорителей. «Ural! Наконец-то мы избавились от тормозов!» — породовался я, читая описание игры, и, недолго думая, загрузил себе демо...
Ну что, подоплеешь, люблю я эту игрушку — может, за те минуты, часы утешения во времена, когда я мучительно осваивал премудрости Кваки (а Дельту я тогда уже рубился весьма неплохо), а может, еще почему, не знаю... Но игрушка мне нравится, особенно мультиплеер (разумеется!), причем не обычных «мясо», а *King of Hills*, или *Capture the flag*, или — да мало ли! Главное, чтобы много стрельбы и мало кемперства — эх, помню, хватало оружие поскорострельней и помощней и вперед, крушить всех, кто под руку попадетс... Да, были же времена, когда и а *Counterstrike* никто не слышал (кстати, первое мое впечатление от этой игры было: «Ого, но игрались порни в «Дельту»). Но это личное мнение, сравнить две эти игры не стоит — они очень похожи... — очень различны. Во всяком случае, большинству из моих друзей, игравших в Дельту, понравился Стрейк,

Том/DOC/КЕРТИС



Несмотря на уверения создателей, что третья Дельта — это нечто новое, что первые две игры использованы только как основа, а в эту игру они, дескать, вложили абсолютно оригинальный опыт, накопленный разработками симуляторов для военных, особым отличий в игровом процессе я не заметил. Все те же стандартные миссии — опять надо кого-то спастись, кого-то уничтожить, в общем, как обычно. Ребята из NovaLogic обещали, что на смену тупой скотовбиенной абиле сложная тактическая игра, где нужно будет использовать пистолеты с глушителем для снятия часовых и прочее, прочее, прочее... Звучит неплохо, только вот как это будет осуществлено, и не подосунут ли нам очередной Rainbow Six? Не могу сказать, что подобная перспектива меня вдохновляет... Ну, а пока, если судить по демке, изменилось не так уж и много. Да, улучшена графика; да, новое оружие... Но геймплей остался тем же: засел себе на холме, перестрелял всех, кого видишь, перебежал на новую точку — и так, покамест миссия не завершится. AI врагов особого изменения, увы, не претерпел — они все так же упорно суются под пули и так же неумело стреляют.



наоборот бывает не всегда, но это и неудивительно, Дельта-то уже морально устарела... Ну да ладно, вернемся к делу...

Итак, загрузил я демо, включил... Да... Что я могу сказать — графика стала лучше: наконец-то игрушка состоит не из кучи маленьких, но заметных точек — вокселей, — в хад пошли полигоны. Но, как результат, тормозить стало еще ощутимее — даже DF-2 так не тормозил... Правда, с демки-то что возьмешь? Может, движок еще оптимизируют до выхода, иначе играть станет небезопасно: Pentium 450, 64 Мб мозгов и вторая Riva TNT сейчас игрушку явно не устраивают... Эх, а ведь было же время...

понимаю, пистолет-пулемет), *Pancon* («Jackhammer» (несмотря на грозное название, обычная ружбайка), *MM-1* (ураттяжелая артиллерия в виде подствольного гранатомета — ну, держитесь, любители прятаться по домам и узким подворотникам), *AT-4 (RPG)*, *FN Mag 7 7.62mm* (опять пистолет-пулемет?). В анонсах вроде как мелькают еще *M4*, *M16*, *GK3*, *MPSSD* и, естественно, бесшумный пистолет *SCOM .45* (ну как же без тактики!).

Неплохой набор, хоть и победней того же CS. Кстати, подборка оружия в перспективе явно указывает на тактику закрытых пространств и уличных боев.

Впрочем, как знать — может, у создателей игры есть свое мнение по этому поводу...

Такие вот пироги с котлетами по пятнадцать копеек... Подытоживая, скажу — парни из NovaLogic на этот раз замкнулись на нечто большее, чем порождая на симулятор спецназа, как в былые времена. Тут налицо попытка это самый симулятор тактично сделать, чтобы выигрывать можно было не только за счет быстрой реакции и хорошего зрения, но и за счет тактики и стратегии игры... По их уверениям, это не просто оживил предыдущих частей (как DF2, которая в действительности ест слегка улучшенную (или ухудшенную) версия первого DF) — нет, это нечто новое и оригинальное.



Что ж, подождем, благо осталось немного: если все будет в порядке, игрушка появится где-то в конце ноября этого года.

На самом деле, по демке сложно строить прогнозы: с моей точки зрения, DF должен быть силен, в первую очередь, мультиплеером, а его-то увидели мы так и не смогли... Итак, что же нас ждет — величайшая удача или величайший провал? Или просто еще один из сотен игр, а которой забудут через неделю после выхода? Не знаю, но от всего сердца желаю создателям удачи — ведь хороших стрелялок так мало, пусть же их станет хоть на одну больше!

Вот только оружие при всех своих достоинствах до уровня CounterStrike явно не дотягивает — Впрочем, судите сами... Итак, что нам предлагают?

Считаем: *PSG-1*, *AK-47* (ну конечно, куда мы без «калаша»), *Calico* (это, как я



Уже довольно долгое время жители одного из самых густонаселенных комплексов нашего города — *Diablo II* — охвачены небывалым возбуждением. Баал жив, и он возвращается! Вместе с ним идут орды невиданных доселе чудовищ, а это значит, что грядут новые битвы, исследования еще не открытых земель, великие подвиги. Дела хватит для всех.

В том, что это случится, не сомневался никто. На выставке ECTS, проходившей в начале сентября в Лондоне, **Blizzard** анонсировала add-on к бестселлеру **Diablo II**. Поначалу проект планировали назвать **Diablo II Expansion Set: Lord of Destruction**, подразумевая сбежавшего из цепких лап геймеров демона Баала (Baal), но в силу ряда причин дополнение осталось безымянным.

Аддон является логическим продолжением сюжетной линии *Diablo II*: его события начинаются через несколько месяцев после завершения оригинальной игры. Освобожденный в конце второго акта Баал вернул себе былую мощь и отправился покорять некие *Northen Steppes*, где проживают воинственные племена варваров. Там, далеко в горах, находится *Stone of Peace* — камень, предотвращающий появление злых сил в нашем мире. Естественно, цель Баала — уничтожить его.

Пятый акт, коим фактически является рассматриваемый нами продукт, будет намного длиннее, чем предыдущие. Шесть полновесных квестов и многочисленные новые нюансы сделают игровой процесс более динамичным и интересным. Естественно, появятся новый город — *Horrogath*, расположенный у подножья гор, и множество NPC, пригодных для найма. Blizzard решила приуменьшить роль героя в завершении и создать что-то наподобие «народного ополчения обитронов» против кроважодного и беспощадного Баала. Наконец, появятся два новых персонажа: Убийца (Assassin) и Друид (Druid), каждый с тридцатью собственными навыками. Хорошая новость: новыми персонажами можно будет проходить и оригинальную игру.

Assassin — это дама, эксперт по всяческим изощренным способам уничтожения врагов. Три дерева навыков говорят сами за себя: *Marital Arts* (боевые навыки), *Traps* (ловушки) и *Shadow Disciplines* («теневые» дисциплины). Первое дерево включает удары руками и ногами, финты и усиленные удары оружием (файтинг!). Кроме того, сюда относятся навыки, связанные не только с физичес-

DIABLO

EXPANSION SET

Владимир ШЕЙКО

турой — к примеру, Дыхание Дракона. Основные два дерева связаны между собой. Раздут разнообразие ловушек: Летящие Лезвия, Подземные Коляя, Стражины, которые начнут кидаться чем-то тяжелым, если их запустят. А третье дерево имеет одно интересное умение: привлечение врагов в только что созданные ловушки. Цинично, но интересно.

Друид — это громада ростом в семь футов. Всю жизнь провел в лесу, в результате постиг многие секреты природы. Способности Друида — это смесь *Sorceress* и *Necromancer*: а: элементарную магию и навыки вызова существ мы и skills видели. Другое дело — способность принимать обличье животных: орла, волка или даже медведя. Причем это даст вам дополнительные преимущества — летающих существ труднее атаковать. Что касается заклинаний вызова, то они позволяют вызывать воронов, ядовитые растения, волков или гризлы. Растения могут передвигаться под землей и оттуда атаковать врага. Наконец, магические штучки — это те же *firestorm*'ы (что-то наподобие *Inferno* у Волшебницы) — огненные шары, которые отбрасывают врага и взрываются; ледяной *Inferno*, который, кроме нанесения повреждений, еще и замедляет противника; ураганы и бури, а также вулкан, знакомый еще по *Populous*. Не знаю, как вы, а я уже определился с выбором своего протагониста!

Теперь о других приятных мелочах. Размер личного сундука будет увеличен, но насколько — пока непонятно (Blizzard хочет, чтобы «мы выбирали, какие предметы сохранять, а какие продавать»); это избавит нас от необходимости записывать всякие там магические побрызгушки внутри *Horadric Cube*. Кстати, о старом друге — Куб теперь сможет перемешивать дополнительные комбинации предметов. Помню свою ярость, когда, наполнив Cube под завязку бутылочками с маной и жизнью, случайно нажал кнопочку и получил одно фиолетовое зелье ☹. Размер инвентаря до сих пор остается загадкой. Изменения коснутся и монстров. Добавится 15 новых разновидностей — среди них наибольший интерес представляют *Blood Lords* (близкий бой), *Frozen Horrors* (магия льда) и *Rot Walkers* (зомби со способностью самовоскрешения). Шаманы смогут воскрешать меньшее количество «соросидчей», но зато будут лечить их или приводить в ярость. Такие монстры, как *импы*, будут обладать способностью телепортирования. Ходят слухи, что враги станут умнее и смогут пользоваться особенностями местности.

И, конечно же, десятки (если не сотни) новых видов оружия и магических предметов. Кроме того, появятся ключевые предметы (key items) для конкретного класса. Например, нацепив на себя шкуру животного, Друид получит существенную защиту и изменит внешний вид: Убийца получит бонусы от использования *котей* и *рогов монстров*; на Варваре будут лучше сидеть *шлемы*; Амазонка станет экспертом по перчаткам, а Некромант — по различным защитным артефактам.

Не исключено, что изменится дизайн молелен (shrines), изменятся некоторые *skills* уже существующих персонажей и определенно появятся новые фишки для игры на *Battle.net*, которые авторы не успели включить в *Diablo II*. А так все останется по-старому. Что, лучшее дополнение когда-то..





Том/DOC/КЕРТИС

Знаете, в последнее время я уж подустал писать всякие там **превью**, тем более что в большинстве из них идет речь об играх, которые создаются где-то **там...** за бугром. О хороших ли, о плохих — невозможно, важно, что не наших. Поэтому мне очень приятно наконец написать о российской игрушке, разрабатываемой командой **Snowball Interactive** — игрушке, которая вполне может оказаться настоящим прорывом в жанре RPG. Но давайте обо всем по порядку...

В конце 1996 года фирма **1С** приняла решение о создании ролевой игры с элементами стратегии и экономики **«Легенды лесной страны»** (таково было рабочее название всем известного **«Князя»**). Игра базировалась на событиях, описанных в **«Летописи времени»** А. Свиридова. Примерно в это же время был заключен договор со студией **Snowball Interactive** — они собирались создать игрушку по мотивам все той же **«Летописи»**, но их внимание привлекли несколько иные сюжетные линии. Игра это должна была называться **«Всеслав-Чародей»**, и именно о ней у нас пойдет речь.

Итак, создатели планируют сделать ролевою игру, содержащую стратегические и приключенческие элементы, причем действие, как вступает из названия, будет происходить не где-нибудь ку ных, а вполне даже «у нас», на Руси XI века.

Что ж, это радует: хватит гоняться за всякими Дьяволами по душным подземельям, хватит таскаться по заснеженным горам и воевать с троллями и прочими декадентами-космополитами — подавай нам родное, исконно русское, чтоб душой развернулось и больше не сворочивалась! Эге-гей, слава! Зря что ль князь Олег до Константинополя дошел? Зря что ль русских дружинников во всей Европе боялись и уважали? Нет... Надо восстановить былую славу русских, пускай знают, что ихние хилые некромагги и варвары ничто по сравнению с нашими витязями!

Б-р-р... Вот это завернул, аж самому страшно стало... Но, на самом деле, скажите, не хотелось бы вам, чтобы одна из игр, пусть выпущенная не в Украине, а в России, заняла первые места в западных рейтингах игр? Чтобы мы могли поиграть в действительно классную игрушку, да еще и насладиться диалогами, не переведенными при помощи «Стилу-са», а как есть написанными на хорошем русском литературном языке? И чтобы действовали в игрушке не нобищие оскомину маги да рыцари, а родные персонажи, знакомые нам по детским сказкам и книгам... Ведь не зря же книги М. Семеновой из цикла о Волкодаве пользовались такой бешеной популярностью...

Эх... Мечты, мечты... Но давайте полюбимся как следует приоткрыться к Всеславу — а вдруг на-

ши мечты обретут какую-то основу?

Итак, игрушка делается уже более трех лет, но до сих пор не существует ее демки — есть видеоролики, есть скриншоты, есть описания персонажей и сюжета... И все. Сложно, честно говоря, на таком скудном материале составить сколь-нибудь четкое представление, но — где наша не пропадала! — попробуем...



Сначала пару слов о сюжете. По зову князя главный герой игры Всеслав возвращается в родные края, где ему предстоит раскрыть тайну смерти прежнего воеводы. При этом ему будет необходимо выступить в схватке с викингами, готовыми и с разорванными бортниками, готовыми захватить ослабевшую Дюлину — естественно, помогать ему в этом будут верные дружинники.

По типу *Ice WindDale* и *BG*, игра разделена на главы — на протяжении семи частей игры, словно настоящая книга, будет раскрываться перед вами загадочный и великолепно продуманный мир Долины — более двухсот уникальных персонажей, около шестидесяти различных локаций, более полусотни предметов амуниции и оружия.

Звучит заманчиво, не скрою... А что нам обещают по поводу ролевой системы? Ого... Да, это нечто очень и очень интересное — судите сами.

Здесь и достоверный мир Руси XI века, воссозданный на основе серьезных исторических исследований, и оригинальная ролевая система, включающая не только привычные AD&D'шные характеристики вроде ума, силы, выносливости, телосложения, но и оригинальные умения — например, талант ко-

мандира или разведчика. Очень интересная идея! С моей точки зрения, в рамках стандартной системы становится как-то тесновато, так что эти нововведения можно только поприветствовать — если, конечно, создатели смогут их такловореализовать.

Бои — очень важный фактор игры. И здесь авторы тоже решили оригинальничать — бои будут проходить в реальном времени и будут основываться на реальных тактических приемах дружин XI века, причем один промах сможет полностью изменить исход поединка. Не знаю, кто из создателей жил и воевал в XI веке, но звучит заманчиво...

Еще одно оригинальность — разнообразные варианты исхода сражения. «Какие там варианты? — спросите вы. — Или они нас, или мы их...» Ах нет, чья-то смерть — лишь один из вариантов. Оказывается, в зависимости от ролевых параметров и боевой ситуации, герои могут впасть в панику и спрятаться в ближайшем лесу, побросать оружие, или, наоборот, впасть в безумную ярость, напрова и налева круша все, что движется. Оригинально? Очень...

Боевые построения — теперь ваши спутники не будут бегать вслед за вами безумной толпой, а бой с противником перестанет казаться случайной неоправданной потасовкой, в которой не то что управлять сотнями персонажами, но даже найти их очень проблематично. В игре будут шесть типов боевых построений, каждый из которых можно дополнительно настраивать, меняя форму, порядок, плотность и т. д. Во как... Это вам уже не «всех убью — один останусь», тут думать придется. Не так построились — глядь, всех твоих крутых героев и вынесили...

Да... И это далеко не все, что нам обещают создатели, — тут и беспрецедентно крутая графика на абсолютно новом движке, и интересные сюжетные ходы, и новая система ролевых характеристик предметов экипировки, и... Эх, пока описывал, чуть сплюнул зазлеблился... Ну, дайте мне этого Всеслава ручками пощупать, чтоб дайте дайте! Ироды...

В заключение хочу сказать, что эта игра делается уже больше трех лет — пожалуй, первый российский долговострой. Впрочем, давайте вспомним игры западных компаний, уж ни-



как не страдающих от нехватки денег и специалистов. Такие хиты, как *Diablo 2*, *Unreal*, *Star Craft* — чем не долговострой? Сколько их депали, и ожидания геймеров они оправдали? Поэтому то, что Всеслава делается три года, вполне может свидетельствовать о том, что **Snowball Interactive** решила выпустить на рынок действительно качественный и революционный продукт. Скрутим же дружную дулю в кармоне!

А тем, кто хочет поподробнее узнать об этом замечательном проекте, предлагаю заглянуть на сайт разработчиков: www.snowball.ru/vseslav.



Сегодня сотрудники нашего Главпочтамта наконец-то наладили связь с зарубежными информационными службами. Отныне вы будете иметь возможность в любое время суток связаться со своими единомышленниками, живущими за океаном. Для Игроградской почты нет преград.

game.net

Владимир ШЕЙКО

Уверен, что у наших людей, увлекающихся компьютерными играми и имеющих доступ на Всемирную Баракхоллу, есть, по крайней мере, несколько любимых игровых ресурсов в рунете. Но, естественно, любителей регулярно заходить на англоязычные game-порталы значительно меньше. Причин несколько: незнание языка, неосведомленность о существовании тех или иных ресурсов или простая отмазка типа «не нравится». Мы же все-таки возьмем на себя труд разобраться, что же в этих «грибных» местах можно обнаружить.

В принципе, большинство игровых зарубежных порталов похожи друг на друга. В частности, везде много внимания уделяется игровым консолям, сайты имеют похожую структуру, одиноковые разделы и однотипный стиль. Если ругаются, то все вместе, если хвалят, то похожими фразами. Причем многие сайты доводят разработчиков до слез (может, преждевременная кончина Looking Glass и Cavedog из рук дело ☹). Также налицо замаскированное «передирирование» обзоров, не повальное, конечно, но при некотором желании легко отслеживаемое.

В начале нашего списка идет сайт **GameSpot** www.gamespot.com или www.gamespot.co.uk. Первый взгляд на него вызывает только положительные эмоции: простой, но стильный дизайн, куча ссылок, сортировка игр по платформам и жанрам, новости, форумы и другие прибамбасы — чего еще изловить? Разве что родного языка ☹. После ближайшего рассмотрения мой пыл



несколько приунос — не все так хорошо, как хотелось бы. Количество новостей достаточно, но на главной странице красуется, к примеру, лакированная надпись: «Superbike 2001, Diablo II add-on». Все. Кнопочку More News (еще новости) нажимать можно, но вы увидите, что при их подборе кто-то руководствовался одной идеей сс мир по тоненькой маленькой нитке». Зато предусмотрено пять ссылок на другие узлы. Да, есть чем гордиться.

Обзоров не просто много, их ОЧЕНЬ много. Фактически они определяют основную специализацию сайта. К примеру, количес-

во игр в action-разделе составляет 300-350 тайтлов (интересующиеся могут почитать о DOOM 2), а жанровых разделов насчитывается семь, для каждого жанра имеется TOP-10, причем все они несколько сбалансированы.

Судите сами (top action):

1. Unreal Tournament
2. Rayman 2
3. Quake III Arena
4. Half-Life: Opposing Force
5. The Wheel of Time
6. Thief II: The Metal Age etc.

А вот общий TOP-10 начинается так:

1. Unreal Tournament
2. NASCAR Racing 3
3. FreeSpace 2
4. The Longest Journey.

Диковато смотрится, не так ли?

Но и владельцы консолей не обделены вниманием: имеются обзоры игр для PlayStation 2, Dreamcast, Nintendo 64, PlayStation и даже Game Boy Color. Хотя раздел PS2 еще достаточно бедный, все указывает на то, что он получит достойное развитие.

Собственно, обзоры и превью написаны толково, но как-то шаблонно, стандартно, что ли. Статья может начинаться со слов: «Такая-то игра очень глючная» (не будем тыкать пальцами). Ни вступления тебе, ни искры юмора. Сравнения и ссылки на другие игрушки иногда часты до неприличия. Все достоинства и недостатки распадаются по полочкам и разжевываются до образования однородной кашицы. Ну, а заканчивается статья сухим выводом. Все.

Сам по себе сайт интересный, с впечатляющей коллекцией обзоров, цитат и демок, но слишком критичными статьями и хлимыми новостями, посему сухой вывод: иногда заходить можно.

Почти тезка GameSpot'у сайт «Игровой Шпион» — **GameSpy** (www.gamespy.com), имеющий все заготовки для того, чтобы стать полноценным игровым порталом. Обзоры, рассортированные по жанрам, нашего «читабельнее» и интереснее, чем на GameSpot. Превью появляются более-менее вовремя и предлагают достаточно информации для того, чтобы вы составили собственное мнение

о той или иной игре. Тут постоянно проводятся конкурсы и соревнования. К примеру, сейчас я могу сделать так, чтобы мое лицо появилось в игре Blair Witch Project Episode I, вот так-то.

На главные «фишки» сайта — изрядное количество интервью и бесед с разработчиками игр и железа, а также онлайн-игровые службы типа **GameSpy Arcade**. Интервью появляются регулярно и избирают объектом своего рассмотрения новейшие и самые интересные проекты. Кого интересуют **Homeworld: Catalyst** и **Sacrifice**, милости просим сюда.

Сайт является счастливым обладателем TOP-5, который опытные-таки, как и на GameSpot, немного не от мира сего (читай: бессмысленный). Вот, например, несколько оценок.

1. Half-Life (14221 балл)
2. Quake III Arena (2461 балл)
3. Unreal Tournament
4. Quake II
5. Starsiege Tribes.

Тематические разделы (RPG, action, стратегии и т. д.) состоят из краткого описания жанра (как вам бредовая фразочка насчет того, что ролевики всегда существовали на консольных системах, пока Baldur's Gate не совершил прорыв на PC-платформу?), последних новостей, лучших демо-версий и ссылок. Обзоры, как ни странно, находятся в отдельном разделе **Reviews**.

Из всего вышесказанного следует, что GameSpy потянулся немного не в ту сторону. Был бы он сайтом без жанровых рубрик — чист и хвалю. А так отличный ресурс с неудачной попыткой пресловутой «расширяемости». Да и грузится долговато.

Достаточно известен в игровом Интернете сайт **Gamecenter** (www.gamecenter.com), входящий в комплекс узлов **CNet** (www.cnet.com). Кроме него, под уютным крыльшком этой Сети гнездятся такие широко известные ресурсы, как **Download.com**, **Computers.com**, **Email.com** и другие.

Проработан сайт хорошо. Радует тот факт, что не так давно авторы наконец-то полностью изменили его дизайн, в прошлом

Странная судьба постигла этот космический комплекс, возведенный некогда в квартале стратегий компанией Relic. Несмотря на прекрасный дизайн и действительно царские условия, которые предоставились его жителям, люди не слишком-то стремились становиться во главе звездных армий. Однако истинное искусство не может остаться незамеченным. И сегодня многие из нас спешат отдать должное Homeworld'у. Причем желающих появилось так много, что строителям пришлось в спешном порядке приставлять к зданию второй корпус. Что нас ждет в Homeworld: Cataclysm?

HOI HOMEWORLD

Владимир ШЕЙКО

CATACLYSM

Homeworld, явленная миру около года назад, была одной из лучших real-time стратегий своего времени и остается таковой и по сей день. Заслуженное звание «Первой по-настоящему Трехмерной» по праву закрепилось за шедевром компании **Relic**. Но, несмотря на революционность (недолюбливаю я это слово: слишком вызывающе оно звучит, — и думаю, применяя его стоит по отношению всего лишь к нескольким играм) и амбициозность проекта, по количеству продаж игра никогда не возносилась на самую верхушку чартов. Вот так, через годик-другой **Homeworld** бы уже лежал в братской могиле «первых, революционных» и далее по тексту, если бы не **Sierra**, у которой явно намечается традиция отдавать на разработку expansion pack'ов для своих шумевших игр сторонним компаниям. Так было и с **Half-Life: Opposing Force**, так стало и с нашим героем.

Итак, **Homeworld: Cataclysm** — такое название получил addon, созданный уже не Relic, а молодой компанией **Barking Dog Studios** (насколько я помню, это ее первый проект), кстати, рассматривающей свое детище как самостоятельный продукт, а не как дополнение. Дизайнер компании **Chris Stewart** сообщил обществу, что Sierra так понравилась задумка **Cataclysm**, что она раскошелилась на создание автономной игры. Радуйтесь, **Cataclysm** идет без диска оригинальной **Homeworld**'а.

Space Surfing как наказание для романтиков

По аналогии с **Opposing Force**, **Cataclysm** — это взгляд на игру немного с другой стороны. Действие «Клизмы» начинается спустя 15 лет после того, как народ **Kushan** достиг своего исторического дома — **Hiigara**. И тут (получите сюрприз!) единство кушанцев распалось, и нация раскопалась на несколько враждующих кланов. В роли одного из них — **Kliith Soma-taaw** — нам и предстоит выступить, мы станем испытывать удачу в странствиях по необъятным и, конечно же, невероятно красивым космическим пространствам. Посвятив себя плодотворным занятиям (предлагаю назвать этот процесс space surfing ©), вы получите сигнал бедствия от некоего рядового корабля, которого атакуют остатки флота **Talidan**. Естественно, нас, устремившихся на выручку, автоматически зачислили в нестройные, но длинные

ряды разношерстных спасателей если не мира, то, по крайней мере, дома родного ©. Далее сюжет развивается быстрыми темпами, да и миссии становятся сложнее и разнообразнее.

Главный ваш враг — это некое биомеханическое существо, именуемое **The Beast**, оно заражает вражеские корабли и переделывает их в своих союз-



ников. Узнав об этом и на практике проверив механизм инфицирования (результат, признаться, довольно-таки напоминает происки Зергов из **StarCraft**), вы должны препятствовать Чудовищу собрать армию и попутно защитить союзные кланы от уничтожения.

Структура компании осталась прежней. **Cataclysm** состоит из 17 миссий, мало чем отличающихся от аналогичных в **Homeworld**. Зато многие из них кажутся более продуманными и красивыми. У каждой есть несколько

изменяющихся по ходу дела заданий. Это создает некоторые неудобства: исчерпав ресурсы и потеряв большинство кораблей (особенно актуально для уровней сложности **Hard** и **Very Hard**), вы вдруг узнаете, что нужно еще защитить очередной корабль и исследовать какую-то территорию — не sugar free, конечно. Кстати, введено 5 уровней сложности — от **very easy** до **very hard**. Сами миссии отличаются повышенной, по сравнению с оригинальной игрой, сложностью (похоже, это удел всех addon'ов), так что иногда придется начинать одно и то же дело по несколько раз, рассчитывая до мелочей тактическую сторону игры.

Тактика в **Cataclysm** играет гораздо большую роль, чем раньше. Почему? Во-первых, вспомните о вышеупомянутой сложности миссий. Во-вторых, введен строгий лимит на общее количество сооружаемых кораблей, и если вы не можете себе позволить строить дополнительные **Supply Modules**, придется управлять тем, что есть. То есть, в отличие от первой части (уж позволяйте ее так называть), число возможных судов одного типа уже не ограничено. Далее следует сказать о системе waypoints — кривых, прямых, циклических. Полезная функция, позволяющая маневрировать в космосе как душе угодно. И к тому же теперь ваши юниты способны набирать опыт. Чем больше врагов они уничтожили, тем больший урон способны наносить противнику, тем быстрее двигаются и маневреннее становятся. Так что приходится беречь «старичков» и все время их ремонтировать и апгрейдить.

Сжатие времени — средство борьбы со скукой

На что сразу обращает внимание — так это на существенно переработанное управление игрой. Как вы помните, интерфейс Homeworld был далеко не идеальным, теперь же основные информационные панели вынесены прямо на главный экран: список зданий, количество выделенных кораблей, статистика строительства и разработки новых технологий, список недавно отданных команд и число support units. Кроме того, каждый корабль сейчас имеет одну или несколько специальных функций, вызываемых или с помощью комбинаций клавиш, или же в всплывающем меню, которое также подверглось изменениям. К примеру, Mimic (разведывательный юнит) может принимать вид корабля противника и таким образом проникать во вражеский стан незамеченным, а Acolyte — соединяться с себе подобными, формируя другой тип кораблей — ACV.

Еще одна интересная новинка — режим восьмикратного сжатия времени. Помните, в Homeworld я успевал сытно пообедать и выпить компотик за то время, как harvester'ы неторопливо снйщили корту от ресурсов. Теперь все занудные моменты игры легко прокручиваются, та же судьба постигает и космические перелеты. Причем в таком режиме происходит нечто странное со звездами: внутренний голос подсказывает мне, что по-хорошему ЭТО должно было бы называться motion blur, или смазывание контуров объектов, но чтобы ТАК над ними издеваться...

Управлять камерой сейчас стало немного удобнее. Ее можно фокусировать на конкретном выбранном юните, на группе, ос-



новом корабле и на юнитах, просматривающихся в данный момент на экране. Кроме того, доступна такая настройка: камера реагирует на определенное событие (например, на атаку неприятеля). Еще новшество, которым я очень люблю пользоваться, — это вид «из глаз». Да, теперь у вас появилась возможность залезть «в шкуру» юнита и наблюдать за битвой из его кабины. Никакой практической пользы это не приносит, но зато позволяет полюбоваться вблизи умопомрачительными спецэффектами, всегда отличавшими Homeworld! Люблю я построить группу из 20 ACV в бо-

евой порядак Claw (коготь), а потом залезть в центральный корабль и наблюдать. Следить за тем, как трансформируются пушки, как корабль резко меняет направление и уничтожает ближайшего противника, как соседние юниты оставляют за собой инверсионный след @. Нет, это надо видеть.

А яблочко от яблони недалеко упало!

В «Клизме» вы не найдете старых юнитов из Homeworld. Теперь они все как есть новенькие и красивые. Трогает тащательность, с которой прорисована каждая текстура, любая мелочь. Да, они настолько хороши, что непременно, как и в первой игре, на их разглядывание у вас уйдет много времени. Приведем ниже описания некоторых кораблей.

☞ **Kuun-Lan.** Корабль, заменивший Mothership из первого Homeworld. В отличие от прародителя, имеет намного меньше габариты. Кроме того, он может двигаться! Это неоспоримое преимущество позволяет ему путешествовать по карте в качестве поддержки основных войск или же для защиты харвестеров, ведь установленные на нем пушки на ранних этапах станут серьезным подспорьем. Главный корабль также набирает опыт и способен для усовершенствования. Вам предоставляется возможность наращивать дополнительные модули (оружия, снабжения, инженерный) и, соответственно, апгрейтить флот.

☞ **Worker** — три в одном. Ремонтный и оборонительный корвет, а также «сборщик ресурсов» были объединены в один маленький Worker. На главная его задача — добыча и ремонтные работы. Для захвата кораблей он мало приспособлен, к тому же принцип abordaja изменился. Теперь не придется тащить вражескую посудину к главному кораблю, потому что Worker кует железо не сходя с траппы. Но переработанный юнит жрет ваши ресурсы снабжения — так что большой флот вы подобной тактикой не сколотите.

☞ **Recon.** В детстве болел маньер предсказания. Самый слабый и, на мой взгляд, наиболее бесполезный юнит. Высокая скорость и маневренность иногда спасают его от уничтожения, но все же строить его я вам не рекомендую. Пригоден разве что для тихого шпионажа.

☞ **Acolyte.** На первых порах это основная сила вашего флота. Но позже вы обнаружите, что она больше не оправдывает себя, потребляя много драгоценных ресурсов.

☞ **ACV.** По сути это два Acolyte, связанных вместе способностью Link.

☞ **Mimic и MCV.** О первом уже было сказано выше. А второй представляет из себя два слепленных вместе Mimic'а. Может имитировать суда больших размеров (фрегаты).

☞ **Processor.** Основное предназначение — эскорт харвестеров и полупаня их защита. Вместо того чтобы лететь к главному кораблю, Worker'ы тощат собранные рубрики (ресурсы, RUs) к Процессору. Также имеются огневая поддержка и возможность ремонта.

☞ **Ram Frigate.** Интересный юнит, присасывающийся ко вражеским кораблям и таким образом лишаящий их возможности двигаться и стрелять. После апгрейда способен выталкивать врагов подальше от общей шумихи.

☞ **Hive Frigate.** Фрегат как фрегат. Ничего особенного, впрочем, и явных недостатков тоже не замечено.

☞ **Sentinel.** Аналог Defender'а из оригинальной игры. 7-10 таких юнитов способ-



ны создать вокруг выбранного корабля мощную защиту. При атаках неприятеля они принимают весь огонь на себя, по мере «истощения» взрываются. Очень полезный юнит, особенно для защиты Kuun-Lan'а или Processor'а (кстати, он также сможет их автоматическим ремонтировать).

☞ **Destroyer.** Заметная добавка к вашему флоту. Одинокового вражеского справляется с многими видами хороших юнитов: отменная комбинация ракет и пушек.

☞ **Carrier.** Помимо собственной огневой мощи, он дублирует некоторые функции Kuun-Lan и Processor'а. Сам по себе добавляет 40 свободных supply units и имеет возможность пристроить четырех дополнительных модулей снабжения. Включает два дополнительных дока для Worker'ов.

Что осталось неизменным в игре, так это графическая реализация. Cataclysm мало чем отличается от предшественника, разве что background'ы замечательнее. То великолепие красок и спецэффектов, от которого невозможно было оторвать глаза, сохранилось. А вот стильная и захватывающая музыка Homeworld ушла в прошлое: треки Cataclysm немножко зашудные, и во время игры на них совсем не обращать внимания. Звук не стал лучше, и я подозреваю, что большинство эффектов было замаскировано из оригинальной игры.

Да, по всему видно, что Cataclysm — это больше чем просто add-on, это самостоятельная игра и достойный наследник великопелной RTS. Дух, стиль и детская радость от созерцания Homeworld все еще с нами. А разве кому-то нужно еще что-то?

ГОТИКА МАРСА

КРОВАВАЯ СТОРОНА ПЛАНЕТЫ

Vasya&Yar

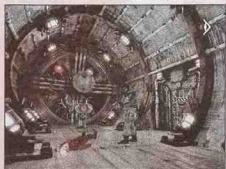
«Смерть часто дотягивается до нас из глубины веков. В невообразимых провалах времени спят, ожидая своего часа, древние силы, непонятные современному человеку. Их сон, длящийся тысячелетиями, очень похож на смерть, однако это не так. И когда человеческая глупость, алчность и гордыня пробудят их от векового сна — мир содрогнется».

Именно с таким древним злом и пришлось столкнуться героям игры **Martian Gothic**, созданной совместными усилиями таких известных компаний, как *Take 2 Interactive* и *TalonSoft*. Крупнейший российский разработчик и локализатор компьютерных игр — компания «Бука» — адаптировал игрушку для русскоязычных геймеров, и в итоге на нашем рынке появился продукт под названием «Готика Марса: Кровавая сторона планеты». Сходу определить жанр игры нелегко. Если вы обратитесь в поисках информации в Интернет, то увидите, что это и *adventure*, и *quest* (но с элементами *action*), и вообще «леденящее кровь приключение с видом от третьего лица». А на мой взгляд, игрушка больше всего порадует именно поклонников квестов. Хотя пистолет (и кое-какое другое оружие) в руках ваших героев далеко не лишний.

«...В рекордно короткие сроки на безжизненной поверхности Марса появились корпуса базы *Uta 1*, нашего нового дома, ставшего нашей могилой. База была создана и оснащена по последнему слову техники, и единственным ее предназначением был поиск и исследование марсианских форм жизни. Кто-то там, наверно, точно знал, что под мертвой коркой Красной Планеты есть жизнь. Простейшая, одноклеточная, но ЖИЗНЬ. Этот кто-то был прав. Дорого бы я дал, чтобы он ошибся. Поиски длились долгие 9 лет, и вот, наконец-то, наступил День Прорыва. День триумфа, по иронии судьбы ставший последним днем нашей жизни. Сейчас легко рассуждать о том, что всего этого можно было избежать. Да, были сны. Да, было неконтролируемое чувство страха, появлявшееся из ниоткуда и охватывающее всех без исключения. Но мы смеялись и пили за победу. Мы смеялись над тем, чего не понимали, чего не в состоянии понять дети Земли... Сейчас мы мертвы. Нет, не так, как умирают на Земле».

Мы мертвы так, как за миллионы лет назад умирали здесь, на Марсе. Кто-то же? Кто все это, что были моими товарищами? Кем станете вы, пришедшие сюда, чтобы понять природу Древнего Ужаса древней планеты? Я не знаю и не хочу знать. Все, что я помню, — это то, что попытаться выжить здесь можно только поодиночке. Но вы, люди, никогда не додумаетесь до этого. И поэтому у вас нет шансов».

Такова завязка сюжета этой игры. В вашем распоряжение поступают трое анали-



тиков, прилетевших на Марс для выяснения причин гибели научно-исследовательской базы. У них нет оружия, и никто, даже инспектор службы безопасности Мартин Кэри, не владеет приемами рукопашного боя (а ведь они пригодились бы, очень пригодились). Единственное, что может им помочь выжить и победить, — это Главное Правило «Вития»: выжить можно только поодиночке. Игра довольно необычная и очень сложная. Как сказал один мой знакомый, «неоправданно сложная». Это вызов, господа



квестеры. Три героя должны действовать сообща, но при этом их пути не должны пересекаться. Они могут переговариваться по рации и передавать друг другу нужные предметы при помощи пневмопровода. Вы руководите ими, по очереди переключаясь с одного на другого посредством клавиши Tab. Если, не дай Бог, они встретятся — игру можно будет начинать заново. То же самое произойдет в случае гибели одного из членов команды. А возможности погибнуть будет более чем достаточно. Весь персонал станции превращен в кровожадных зомби, которые не упустят случая закусить вашими виртуальными протезами.

Без сомнения, самой сильной частью иг-

ры являются головоломки. Они логичны, они правильны, они такие, какими и должны быть головоломки в настоящем квесте. Чтобы решить ту или иную проблему, вы должны сопоставлять факты и быть предельно внимательными. В частности, читайте и запоминайте всю информацию, которую вы найдете в компьютерных базах, в заброшенных по коридорам записках и личных диктофонах персонала. Так что если вы любите квесты именно за то, что они предоставляют вам возможность проверить собственные логические и аналитические способности, — «Готика Марса» вас не разочарует.

Не подкачали и элементы *action*. Их в игре не меньше, чем головоломок. Как и во всяком экшене, вам придется бегать по тропам (зюмби вырубается с 5-6 выстрелов. Именно вырубается, но не умирает). Помимо зюмби, вам еще встретятся пауки-мутанты. Они без проблем вывадятся из строя с помощью банального удара ногой (это единственный удар, которым в совершенстве владеют все члены вашей команды). Если станет совсем худо, не упустите случая подлечиться при помощи допинга (важно глядеть как шприц, наполненный синей жидкостью). Кстати, допинг (и множество других необходимых для удачного прохождения вещей) вы можете создавать сами. Для этого следует поэкспериментировать с химическим реактором и выделителем, доступ к которым достигается при помощи компьютерных базы.

Бороздя Интернет в поисках «мнения профессионалов», мы не нашли ни одного положительного отзыва об этой игре (может, плохо искали). Невооруженным глазом видно, что те, кто писал эти обзоры, продвинулись в игре намного меньше нас. Хотя и нам самим до конца еще далековато. Но можем уверенно сказать одно — эта игра для фанатов. Для тех, кто готов провести бессонные ночи за монитором, бесконечно погружаясь с последнего сейфа после очередной фатальной ошибки, продвигаясь сквозь скуку, которая обязательно посетит вас во время бесконечных путешествий по недоисследованным коридорам базы. И все это с одной целью — найти правильное решение и, оглашая спящий район криками радости, встретиться с новстречу новой проблеме.

В квартале шутеров снова перестройка. Бригада строителей, вооруженная по последнему слову науки и техники, бод-ро рушит устаревшие здания, возводя вместо них новое, захватывающее дух строение. Да, именно здесь, только в нашем Игрограде, вы можете записаться в элитные войска, формируемые Raven Software. Спасение Вселенной в ваших руках.

STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE

Tom / DOC / КЕРТИС

Вступление — усталость профессионала

Рев сирены ворвался в мое затуманенное сознание подобно удару, мозг еще не мог сообразить, что же происходит, но доведенные до автоматизма рефлексы не подвели, и, еще не полностью очнувшись, я вскочил с кровати... Вернее, попытался вскочить, поскольку тело, еще не оправившееся после вчерашнего «совещания», явно не собиралось покидать уютную кровать... Так. Соберемся... Сосредоточимся... Где я? Кто я? Что это за сирена идиотская?

Неверной рукой я нащупал в левом кармане рубашки пачку таблеток Алка-Зельцер 2227, вскрыл крышку и засыпал содержимое в рот... Штук пятнадцать засыпал, никак не меньше... Так, сейчас подойдет... Ой, мамочка!

Через две минуты я уже был на ногах и даже кое-что соображал. Хорошая штука эти таблетки — моментально протрезвляют. Правда, потом некоторое время ощущение у тебя такое, будто через мясорубку пропустили — причем какие-то важные части организма, судя по всему, этой мясорубкой пройти так и не смогли — застряли... Ладно, скоро пройдет, а пока надо бежать в рубку.

В рубку... Колы! Вспомнил — итак, я Доктор Моир и нахожусь на космическом корабле Вояджер. Судя по сирене и сильной вибрации, с кораблем явно не все в порядке.

Скажу больше: похоже, на нас опять напали — проклятые борги, поспать спокойно не дают! Ничего, сейчас узнаю, что значит разбудить зверя, мы все быстро... С этими мыслями я рванул в коридор. Настроение быстро улучшалось: кто не знает, что лучшее лекарство от похмелья — это хорошая драка, а чем похмелье жестче, тем драка должна быть серьезнее.

эзней. Сколько же народу мне придется замочить в подобных «профилактических» целях? Пожалуй, никак не меньше двух сотен...

Коридор ощутимо трясло, и бежать по нему было не очень-то легко и приятно. Этак недолго и морскую болезнь подхватить... Сирена все выла и выла — похоже, дело серьезнее, чем банальный налет. Может, нас атакуют вражеские истребители? Ладно, доброе — узнаем...

— Моир!

— Значит, мне сюда.

— Что происходит? — заинтересовался я, подбегая. Вернее, попробовал заинтересоваться, но вряд ли меня услышали: фроза моя потонула в страшном взрыве; из-за ближайшей двери выпел человек, а след за ним — язык огня...

Ага, вот оно! Мне явно сюда!



Я рванулся к двери, сзади мне что-то кричали, но я, охваченный горячей боя, их не слушал — сейчас мы на вас посмотрим! Сейчас... Сейчас...

Дверь отсека за мной закрылась, и я очутился в незнакомой мне комнате. В центре ее находилась какая-то штуковина, пышущая энергией так, что от наполняющего воздух статического электричества аж волосы дыбом стали.

Ну, где же враги? — я потянулся к оружию... Вот черт, я же его не взял! Ладно, не первой, а их голыми руками на пазлы порву... Только вот кого рвать-то?

Мозг начал подавать первые признаки жизни, со скрежетом заворачивались шестеренки, мысли побежали по извилинам. Итак, факт первый — врагов нет, убивать некого. Факт второй — это штука в центре зала явно выходит из строя и вот-вот рванет. Вывод — кто-то ее должен починить. Действия — быстренько сматываемся отсюда, пока не рванула — я не инженер, я десантник!

Легко сказать — дверь, через которую я вошел, оказалась заблокированной... Вот так... приплыли тапочки к обрыву. Ладно, делать нечего — трюху пролетарским прошлым... Что тут есть — ага, пулты... Вот черт! Этот, рядом с поломанной штуковиной, током бьет! Ладно, а этот? Включим... И этот включим... Ага, лесенка наверх! Пойдите, я уже подобное видел — помнит, в похожую штуковину в похожей комнате я закатывал тележку. Потом все рвануло и появились твари из другого измерения... А ну, тут тележки нигде нет? Жалко...

Так, еще один пульт, нажали... Ничего. Принем вниз. Пульт. Нажали... Это какой такой «Attention»? Я не понял! Что делать... Пульт — включили. Двери. Закрыты. Еще двери — закрыты! Замуровали, демоны! Какой такой «Seven, Six»? Вы чего! Я не хочу умирать... Быстро наверх, там еще пульт — «Two, one»... Поздно... Успевают лишь промелькнуть последние мысли: усталость профессионала ведет, как правило, к смерти...

Взрыв!

Часть первая — мы захвачены игрой...

Не знаю, как остальные, но я с нетерпением ждал выхода **Star Trek Voyager: Elite Force** — и вовсе не потому, что игра сделана по мотивам очень популярного на западе сериала *Star Trek* — не нравятся мне этот сериал. Просто я знал, КТО делает эту игру — **Raven**

Software, — вам это имя что-то говорит? Нет? Как же, большие друзья моей любимой компании ID Software, авторы такой замечательной игры как *Heretic*, вспоминаете? *Hexen*... Уже ближе, да? А *Soldiers of Fortune* — помните? Выху, вспомнил... Про пускать игры таких компаний просто нельзя — узнаю, что игрушка наконец-то вышла, я начал ее искать... и нашел.

Что сказать, сел я в нее резаться... Поиграл немного, поехал домой, перекусил и опять за работу, на ночь... Какой сон — игра ждет. Послав немного, с утра — играть, уже к другу; потом в клуб — опять играть... Так прошло трое суток. Честно говоря, я уже давно не встречал игры, которая могла меня заставить забыть про сон и работу, про семью... Забыть вообще обо всем... Откровенно говоря, последним шутером чего-то не хватало — должно быть, атмосферы, той неповторимой атмосферы, которая делала Doom Думом... Чего-то необычного, изюминки... Да, у современных игр великолепная графика, они просто блещут красотами... А сами игры... Увы... Я понимаю, конечно, что по графике *Quake 3* невероятно крут, но объясните — почему в нем нет сингла? Надеюсь ведь рвать ботом! Моя мечта — игра с классным синглом и хорошим мультиплеером, чтоб на все вкусы...

И вот, похоже, мечты сбываются — знакомьтесь, новый шедевр от Raven!

Часть вторая —

что тут происходит?

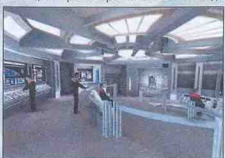
Итак, к делу. О том, что это игра — безусловный лидер среди шутеров и вообще суперхит, я уже проповедовал. Дело за малым — попробовать это доказать, а то на слово сейчас не больно-то верят...

Начнем с сюжета. Итак, вы член экипажа космического корабля «Вояджер»... События, как и положено в шутерах, развиваются весьма стремительно. Прежде чем вы успеете что-то сообразить, вас забрасывают на базу андроидов *Borg'ov*. Задочка, казалась бы, проста и тривиальна — найти новое оружие и освободить членов экипажа, похода уничтожить врагов. Плевое дело, не правда ли? Тем более что андройды-то и стрелять не умеют, только кулаками махать горазды... Правда, оказывается, все не так уж просто: *Borg'ov* эти, оказывается, способны вычислять частоту вашего оружия, после чего они становятся для него неуязвимыми... Тут-то и приходится слегка побегать — пока не найдете то самое новое оружие, за которым вас посылали (у него на каждый выстрел своя частота, и андройды с ним не справляются). Но, в целом, не очень сложная миссия — *Borg'ov* двигаются не слишком быстро, от них всегда можно удрать.

Главное — не позволяйте им зажать вас в углу: не вывертес.

Итак, уничтожив всех врагов, вы находите членов вашей команды и пытаетесь их спасти. Тут вас ожидает неприятный сюрприз — в самый ответственный момент компьютер берет управление на себя, и вы с интересом наблюдаете, как ваш герой радостно разосит пулит из своей пушки... **Взрыв! Game over!**

В сбега вы приходите в большой комнате, после чего выясняется, что все события происходили не на самом деле — это была просто тренировка в галаммитаторе! Кстати, во время игры вы сможете иногда



сбрасывать напряжение, заходя в этот самый имитатор и разрывая различных ботов — весьма неплохой поворот сюжета, как по мне.

Дальше идут очень красивые титры, за которыми начинается собственно игра...

Итак, ваш корабль атакован в космосе врагом — но команда не дремлет, и артиллерийский расчет лихо пулит в противника из орудий главного калибра... Метко пулит — враг повержен; но на месте взрыва появляется энергетическая воронка, куда вас затягивает — глупо и безнадёжно. В результате вы оказываетесь неведомо где, на каком-то кладбище погибших кораблей, — вокруг вас кружатся сотни крейсеров всевозможных конфигураций. Сбежать оттуда не представляется возможным, поскольку ваш собственный корабль получил повреждения во время боя...

Для начала вам предстоит выполнить несколько миссий, связанных со спасением корабля, в том числе отключить реактор. Учтите, это вам не игрушка из разряда «всех убью, один останусь» — нет, создатели попытались совместить шутер с оденатурой, и, должен заметить, здесь, в отличие от зумного *Hexen*, это совмещение оправдано.

Сюжет игры весьма разнообразен — тут вам придется и десантироваться на корабль противников, и отбивать атаки на собственный (здесь недавние враги неожиданно могут оказать помощь).

Ладно, это все нам знакомо — ну, а чего-нибудь пооригинальнее? Извольте. Во-первых, в большинстве миссий вы будете действовать не в одиночку, а с группой — это весьма разнообразит игру. Правда, поначалу от напарников особого толку нет, но со временем они привыкают к нормальному оружию, и тогда с ними шутки плохи. Такой тип игры очень напоминает

тимплей, который мил моему сердцу. А! Ваших партнеров очень высок, и во многих ситуациях они ведут себя почти неотличимо от людей — прикрывают спину, отступают, маскируются... Причем у разных героев даже манера поведения отличается: кто-то лезет на рожон, кто-то очень осторожен и предпочитает держаться за спиной, — конечно, у такого есть не встречал. Мои оплодшители — наконец-то от партнеров пользы больше, чем вреда; наконец-то они перестали застревать в дверях и теряться.

Часть третья: сюжетом — главное графика!

Да уж, графика — не последнее дело: сколько было интересных идей, убитых плохим исполнением... С чего начать разговор о красотах? Пожалуй, с движка. Игра сделана на движке *Quake 3*, а это уже интересно. Вторая свежест, значит (ведь нас начинают уже просто-таки баловать обилием оригинальных движков)? Могу смело сказать — нет. В *Vояжера* графика даже лучше, чем в *Кваке*. Наверное, создатели *Quake 3* просто не использовали все возможностей своего движка — зачем нужны невиданные красоты в игре, ориентированной исключительно на мультиплеер? А вот *Raven*, не поленившись пошевелить мозгами над тонкостями сингла, вывела из движка все возможное. Глупо описывать, как красочны взрывы, как чудно сделаны внутренние кораблей, как прорисованы монстры и насколько правдоподобно смотрятся спецэффекты — это надо видеть. Кстати, все ваше оружие имеет энергетическую природу, поэтому выстрелы выглядят весьма красочно... И что еще радует, нет присущей третьей *Кваке* «мультишности» — играя, мы чувствуем себя героями не мультика, а самого настоящего голливудского боевика — до того все реалистично сделано. Скрыты были всякие похвал, перебивки сюжета раликами нисколько не раздражают; а наоборот... Звучи... Великолепно; и «космическая музыка» вообще не напрягает, не глушит, а идет фоном, очень приятным фоном... В общем — смотрите скриншоты (правда, в движении все смотрится гораздо ярче).

Часть четвертая —

из чего стрелять будем?

Оружие в игре хватает — девять видов, каждый по-своему красив и оригинален. Начинаете игру вы с *Phase'om* в руках — пушкой для бедных, убить из нее можно, но весьма проблематично. Советую поискать что-нибудь помощнее, благо выбирать есть из чего. Все оружие имеет два варианта стрельбы. Первый — энергетический, экономный, второй — обычный, хотя, как правило, менее скорострельный. Порой между ними

трудно найти что-нибудь общее — например, хорошо знакомый *Grenade Launcher* в первом случае разбрызгивает яркие энергетические шарики, которые отскакивают от стен и взрываются, нанося порядка 60 % дэмпеда, во втором же цепляет к полу или стенам мины замедленного действия, отбрасывая около 50 % жизни — весьма неприятный сюрприз для погоны, а особенно в различных узких тоннелях, где мало-помалу можно целое минное поле устроить, и никакой armor не спасет... Есть здесь и любимый всеми Квейкером *Рейл* — здесь это второе оружие, и называется оно *Rifle Compression*. Правда, снимает всего порядка 55-60 %, но это даже лучше, а то утомили эти рейлеры... Есть и *Pocket (Photon Burst)* — в стандартном режиме снимает 100 %, в альтернативном — около 120-130. В последнем случае летит медленнее и, как все виды альтернативной стрельбы, жрет гораздо больше энергии, зато вполне можно делать *рокет-джамп*. Все оружие смотрится необычно, стреляет тоже, но стоит присмотреться, как сразу вспоминаются аналоги из *Кваки* — это что-то типа чейна, вот родственник гипербластера, а вот то очень напоминает *ВФГ* — правда, к счастью, не такое убойное... В общем, вывод: оружие — рулезззз. Красиво, сбалансировано и крайне эффективно — а что еще надо?

Кстати, ваши противники вполне под стать вашему оружию — тут и *роботы*, и *киборги*, и какие-то *летающие скаты*, и просто *люди*, а под конец вы столкнетесь с *ВРАГОМ НОМЕР ОДИН* — *Harvester* ами, насекомобразными существами, собирающимися захватить вселенную — воевать с ними одно удовольствие!

Частая пятая —

любителям сетевых баталий

Я думаю, понятно, о чем эта статья — ну какая уважающая себя фирма выпустит шутер без мультиплеера? Никакая... И Raven не исключение — любители сетевых баталий, возродитесь, о вас не забыли, о вас позаботились!

Мультиплеер есть — и какой! Здесь вам и *типилей*, и *захват флага*, и *подуливать* возможность есть. Карт, к сожалению, пока маловато, но думаю, скоро появятся новые. Все они интересны и отлично сбалансированы, так что играть на них одно удовольствие. Можно ботов выпустить, пусть разомнутся — с ними уж точно не заскучаешь. Конечно, не забыть и любимый всеми *квад*, *автодоктор* и многое, многое другое...

Помните, в *Q3* было два режима игры с ботами — один, заменивший сингл, где нужно было поочередно проходить уровни, сражаясь с новыми противниками; другой, где можно было потренировать любимый режим иг-

ры. Здесь то же самое. Очень неплохо, по-моему, — можно сказать, два сингла под одной обложкой...

И, кстати, по сюжету мультиплеер вполне вписывается в общую канву повествования о странноватом Вождере — называется он теперь *Halomatch* и представляется из себя... голографический имитатор боев, где члены экипажа оттачивают свое мастерство перед сражениями с настоящими



противниками... Хороший сюжетный ход. Да, если вы не найдете в меню игры менюшки мультиплеера — не отчаивайтесь, вас не обманули, просто нужно загрузиться через другой экзешник. Называется он *stvoyHM.exe* — с моей точки зрения, это не очень удобно, но создателям виднее...

Частая шестая — пару слов о конфигах

Понигр минут двадцать и окончательно разобравшись с управлением и оружием, я решил, что играть в такую игру без собственного конфига совершенно неразумно. Исходя же из того, что игра сделана на движке *Q3*, я сделал следующее предположение: а может, не стоит изобретать велосипед — достаточно лишь слегка переделать старый @? Что я и сделал. Играть, надо заметить, стало гораздо удобнее. Для тех, кто не умеет самостоятельно писать конфиги, рекомендую прочесть мою статью в февральском номере. К сожалению, места осталось мало и я не смогу здесь подробно описать, как делается конфиг; дам лишь несколько советов, касающихся оружия.

Итак, первое, что от вас требуется, это закрепить оружие за определенными, удобными вам клавишами. Делается это при помощи команд **bind** и **set** — просто зайдите в игру и настройте клавишное управление, как вам нравится, потом выйдите из игры, перейдите в *F4* файл *Hmconfig.cfg* — вы убедитесь, что все ваши установки сохранились в нем. Теперь просто добавьте пару строчек — сверху конфига волшебное слово **unbindall** — это отмена прочих настроек, — а затем:

```
//weapons
bind q «vstr w_1»
bind e «vstr w_2»
bind r «vstr w_3»
bind f «vstr w_4»
//aliases
set w_1 «vstr w21»
set w_2 «vstr w31»
```

```
set w_3 «vstr w41»
set w_4 «vstr w51»
set w21 «weapon 2;weapon 8; vstr
wr;set w_1 vstr w22»
set w22 «weapon 8;weapon 2;set
w_1 vstr w21»
set w31 «weapon 7;weapon 4;vstr
wr;set w_2 vstr w32»
set w32 «weapon 7;weapon 4;set
w_2 vstr w31»
set w41 «weapon 3;weapon 1;vstr
wr;set w_3 vstr w42»
set w42 «weapon 3;weapon 1;set
w_3 vstr w41»
set w51 «weapon 6;weapon 9;vstr
wr;set w_4 vstr w52»
set w52 «weapon 9;weapon 6;set
w_4 vstr w51»
set wr «set w_1 vstr w21;set w_2 vstr
w31;set w_3 vstr w41;set w_4 vstr w51»
```

Сюда же добавьте команду **seta cg_drawGun «1»** — это чтобы оружие было видно. Вот и все, теперь на клавише **Q** у вас оружие 2 и 8, то есть *Rifle Compression* и *Photon Burst*, а на **E** — 7 и 4 и т. д. Позкрепентируйте и настройте под свою руку; потом сохраните файл, допустим, как **Doc.cfg** — и все, дело сделано! Теперь, войдя в игру, просто напишите в консоли **exec Doc.cfg** — и конфиг заработает.

Есть, конечно, множество других настроек, о которых я не упомянул: видеонастройки, *Zoom-вариации* (тот вариант, что предлагают разработчики, относится как раз к тому немногочисленному, что в игре мне не понравилось; я его переделал на манер *Q3*) и *рокет-джамп*. Если эти подробности вас заинтересуют — читайте в следующем месяце *Школы Молодого Геймера*, там я более подробно остановлюсь на конфигах под Вождера и даже расскажу, как сделать конфиг под любимый многими *Counter-Strike*...

Заключение — ИГРАТЬ!

Диагноз мой прост — играть и еще раз играть! Игры с таким сюжетом, с такой атмосферой и геймплеем вы еще не видели — и, возможно, не скоро увидите. Сингл и мультиплеер выше всяческих похвал, причем, с моей точки зрения, мультиплеер Вождера во многом занятнее, чем мультиплеер *Кваки*. Во всяком случае все, кому надоело бездумно бегать по *Q3*, его оценят по достоинству — по скорости игры ближе к *Q2*, хотя и повороннее.

Вот и все... Как, вы еще не побегали покупать игру? Смотрите, не опоздайте, а то скоро с вами даже общаться перестанут! Раньше говорили: «Да он в *Quake* не умеет играть!» — и это звучало как приговор. Помните мое слово — так скоро будут говорить о Вождере...

Хорошего вам FPS и удачных распаунов!

«Шоттан — это уже не модно, — заявил мэр Игрограда на открытии нового здания в квартале adventure, — пора взглянуть внутрь себя. Человеческое тело — это совершенное оружие. Но то, что скрыто в недрах нашего мозга, — намного страшнее». Добро пожаловать в *Sanity: Aiken's Artifact*. Вашим проводником по этому безумному миру будет спец-агент Кэйн — лучший оперативник полиции будущего. Он умеет по-настоящему пользоваться своими мозгами.

Разработчик: Monolith Productions
Издатель: Fox Interactive
Жанр: adventure

Системные требования: P-II 300 МГц,
64 Мб ОЗУ, 3Dfx

«Эх-эх-эх... Старость — не радость...» — в который раз для себя отметил ветхий, даже древний старичок, согбенный и сморщенный, полностью лысый, но с остатками некогда великолепной бороды. Он потихоньку раскачивался в пневмокресле-качалке, закутанный по уши в плед, крепко сжимая скукоженной птичьей лапой горлышко бутылки с выдержанным шотландским виски. Во второй птичьей лапе был костыль, которым старичок нутради тикал в пульт управления телевизора. Остановился на канале новостей. Холерная блондинка, внимательно и доверчиво глядя на собеседника — огромного негра в стильной поскупивающейся форме, ловила каждое его слово в микрофон.

Старичок взорвался. «Сопляки! Молокососы! Самозванцы! Отстранить меня — МЕНЯ! В пользу вот таких вот самоуверенных зазнаек! Ну ничего, ничего... Они еще пожалеют...» С невнятным проклятием на устах старичок поднялся с кресла, чуть не наступил на плед, влебнул из бутылки и побрел из комнаты, волоча за собой костыль. Вряд ли кто-то в этот момент признал бы в желчи-

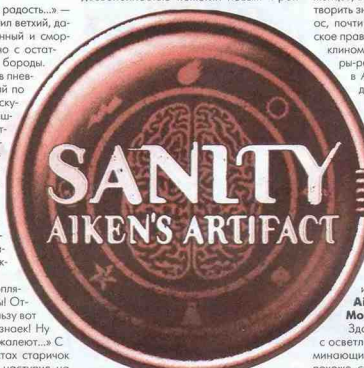
теря времени, развернули массовые исследования, желая успеть как можно больше, пока мораторий вновь не ввели. Возможно, именно спешка и упование вседозволенности помогли новым Фран-

дотворцев, естественно, полюбили их всеми фибрами своих душ.

Пару лет спустя. Психопаты открывают свои церкви, начинают вербовать приверженцев, выдвигать себя за богов и творить, творить знамения. В стране начинается хаос, почти гражданская война. Американское правительство решило выбить клин клином. Если с хакерами борются хакеры-ренегаты, то против психоников (так в Америке ласково называют колдунов и магов) должны выступить психоники. Решено — сделано.

Итак, организована *DNPC* — организация, занимающаяся усмирением буйных психосенсов (вот тут-то боевое настоящее Ранда превратилось в славное прошлое! Конечно, куда уж старой гвардии тягаться с новым поколением, которое к тому же обрело сверхвозможности. — Прим. автора). Боевыми агентами в ней служат психоники. За одного из них — *Кэйна [Kain]* — нам и предстоит сыграть в *Sanity: Aiken's Artifact*, adventure от **Monolith**.

Здоровенный чернокожий парень с осветленными волосами, чем-то напоминающий Дэнниса Родмана, в костюме, похожем, шитом из латекса. Костюм, кстати, очень смахивает на кожаные доспехи Ксены-воительницы. Моднявые очки, то ли снятые с погибшего немецкого аса,



Слава МАЙДАНЕК

кенштейном натворил как раз то, что сейчас приходится расхлебывать спец-агенту Кэйну.

2030 год. Первые эксперименты с генами людей дали поразительные результаты (в тех случаях, когда объектом опытов была кора головного мозга). Благодаря изобретению доктора Джона Айка — веществу, развивающему и стимулирующему силу мысли, — появилось несколько десятков человек, обладающих уникальными возможностями. Конечно, до народного колдуна прошлого века Юрия Лонго им еще учиться и учиться, но кое-какие покости так называемые психопаты умели творить. Первая партия подопытных людей, осознав, какой могучей силой обладает, разбежалась из клиники подобно весенним тараканам. Очень удивленные доктора в бессильной ярости наблюдали, как из окон, неподобие олимпийских мишек, вымывали вереницы экстрасенсов и растворялись в вечерней пыльной дымке. Одиочные после продолжительных опытов сверхчеловеки принялись за укрепление, дуракавание и низведение окружающих. Америкосы, не привычные к такому обилию телепатов и чу-



ном извительном старичке Ранда, спец-агента Департамента Защиты Виртуальной Реальности, человека, на котором добрых полтора века держалась безопасность всего виртуального пространства.

А на экране диктор бесстрастно перечислял факты, которые так ранили душу бывшего спец-агента ДЗБР Ранда...

...2028 год. Ведущие страны мира отменили мораторий на проведение генетических экспериментов над людьми. Садисты в белых халатах, не

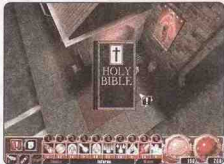


то ли экспропрированные у подростка на кислотной дискотеке, и простецкие гарлемские манеры — вот таков он в общих чертах. Ах, да — озвучивал Кэйна широко известный в узких кругах рэппер *ICE T*, так что диалоги интересно прослушивать даже не зная английского. В предыдущей своей операции по захвату некой *Присциллы Дивайн* Кэйн сорвался и убил много ни в чем не повинных людей. Вследствие этого хирург-маскини живил ему в мозг микрочип, контролирующий уровень его агрессивности. Как только Кэйн примет вред

невинному человеку, чип посылает в его мозг импульс, и агент уходит в шатдаун. На этом игра заканчивается, и приходится перегружаться.

Игра весьма болятивая. По ходу Кэйн будет иметь массу возможностей победить с окружающими, что, впрочем, не указывает на исключительную полезность добытой информации. Он сможет попросить их помочь ему просто так. Лентяев убедит, показав им свой жетон. Совсем ленивым приставит пушку к голове и снова попросит помочь — он хорошо умеет убеждать! У самых упертых можно прочесть нехорошие мыслишки и сдать уже за намерение. В лучших традициях «Матрицы» Кэйн повсюду таскает с собой мобильный телефон (складывающийся и раскладывающийся со смочным хрустом), по которому можно позвонить на базу, спросить совета и получить подсказку. Табельные оружие у Кэйна есть (та самая артиллерия, которую он приставляет к головам непокорных), но в бою этот кусочек железа поможет не лучше пьезозажигалки. Для стрельбы его вообще лучше не использовать, а вынимать, только чтобы приставить к голо-

успешное прохождение квестов и убийства боссов. Тех самых, которые когда-то сбежали из закрытого пансионата. Для их



пользования талантов псионками необходима Sanity, заменяющая здесь фэнтезийную ману. Очень важно не перестараться и не перерасходовать Sanity так, чтобы она попала в отрицательное значение (может и такое случиться). Если это произойдет, Кэйн начнет вести себя неадекватно. Медленно двигается, перестать сражаться, может и просто погибнуть. Восполняется Sanity за счет убийства врагов — те, разволновываясь, оставляют зветные слезы бутылки.

Вообще, сюжет и разные загадки-головоломки составляют одну из сильных сторон в игре. Все очень хорошо продумано, логично, но разгадки не лежат на поверхности. В то же время не придется перебирать рычаги и кнопки до полного отупления, отчаявшись выяснить систему пазла. Мне, по крайней мере, такая задача только единожды встретилась — на силовой подстанции, где нужно было в строгой очереди дергать рычаги, опускающие мост. Все задочки отличаются разнообразием: это может быть защита своей базы от атак псионков-террористов, уничтожение силовой подстанции, защита чудо-малышка от Авеля © — брата Кэйна, разумеется. Эти основные задания поделены на множество пазлов и квестов. Отправить факс, поговорить с посты, устроить маленькую диверсию и т. д. Квесты перемежаются с боями, причем у противника уровень заклинаний всегда на порядок выше, чем у Кэйна.

В графическом плане игра тоже не подкачала. Она собрана на уже потрешанном, но все еще дающем отменные результаты движке **LithTech 1.0**. На оптимальной конфигурации идет без тормозов, спецэффекты, взрывы достаточно красочные и внушительные. Особо хочется отметить дизайн уровней. Все проработано

скрупулезно. Уровни выверены, нет ни одной лишней детали, и в целом все смотрится органично и красиво. Если это силовая подстанция — то это подстанция, если негритяское гетто с неизменными гангста-рэпами, то вот они, рэпиде. Все легко узнается даже нами, которые о Штатах знают только по кинофильмам и на личном опыте ознакомились с тамошней обстановкой не спешат.

Со звуком несколько хуже. Озвучка актеров хорошо, слов нет. Приятно послушать разговор между чернокожим американцем Кэйном и ймайцем-растаном, хозяином магазина вуду-принадлежностей. Удивляет полное отсутствие какой бы то ни было музыки. Пороку, конечно, слышны какие-то аккорды, но их бы не стал использовать даже Карлсон в «Плоче малютки-привидения» (если бы Карлсон был рэппером афроамериканского типа). Могли бы попросить хоть того же ICE T пробороть что-нибудь. Но на нет и суда нет.

Немного о грустном — к чести игры, грустного действительно немного. Камера. Сначала она просто удивляет — висит где-



то в верхней точке, над головой Кэйна, и чаще всего видны его мощные плечи, не отягощенные внушительной головой. При автоматической работе она постоянно опаздывает повернуться за главным героем, что часто ведет к гибели. Можно поставить камеру в ручной режим и вращать как угодно. Плохо, что отличную игру вряд ли захочется пройти больше 3-х раз. Квестов и пазлов много, но они совершенно одинаковые из игры в игру, поэтому их легче просто запомнить и больше не напрягаться. Диалоги тоже развлекательностью не отличаются.

Самое главное. Компания Monolith заявляет, что нам известны далеко не все заклинания на данный момент. Очень скоро через RealNetworks начнут продаваться дополнительные **boosters packs** с новыми талантами, ныне рационально неприятными разработчиками в руках. Продаваться все будет за живые зеленые деньги, естественно. Вполне вероятно, что таланты ваших мультиплеерных героев можно будет выменять у друзей или просто коллекционировать, как карты M/G.



ве очередной женщины или ребенка. Один плюс — заряды в пистолете фактически неисчерпаемы.

Все псионки в игре делятся на 8 тотемов — Огня (Fire), Солнца (Sun), Иллюзии (Illusion), Науки (Science), Демонологии (Demology), Смерти (Death), Шторма (Storm) и Истины (Truth). Эта система весьма похожа на сильно упрощенную Magic: The Gathering или на 3D-шный Arcanome из серии Might&Magic. Каждый тотем позволяет использовать различные таланты. Скажем, с помощью тотема Огня можно метать файерболы, посылать волны inferno, почти как в Diablo, покрывать себя защитным куполом. Это, кстати, родной тотем Кэйна. Тотем Солнца позволяет бросать в противника падающими звездами или даже целыми их потоками, есть очень интересный талант «Глаз Ра». Этот талант фокусирует свой взгляд на выбранном вами противнике, и тот получает очень ощутимые повреждения. Демонология позволяет создавать големов и вызывать инфритов. Смерть сродни классической некромагии, а Истина позволяет читать мысли и силой воли перемещать предметы. Новые таланты предоставляются Кэйну за разгадку некоторых пазлов,

Intel BX440-еще дешевле!!!
Компьютер для любых игр!

Celeron-440 / 25M / 10.25 / 8M Bx4 TDT / SB / CDRON 40...	360 у.е.
Celeron-440 / 44M / 15M / 8M Bx4 TDT / SB / CDRON 40...	430 у.е.
Celeron-440 / 64M / 10.25 / 8M Bx4 TDT / SB / CDRON 40...	420 у.е.
Celeron-440 / 25M / 15M / 8M Bx4 TDT / SB / CDRON 40...	420 у.е.
Celeron-440 / 44M / 10.25 / 8M Bx4 TDT / SB / CDRON 40...	420 у.е.
Celeron-440 / 64M / 15M / 8M Bx4 TDT / SB / CDRON 40...	420 у.е.
Celeron-440 / 25M / 10.25 / 8M Bx4 TDT / SB / CDRON 40...	420 у.е.
Celeron-440 / 44M / 15M / 8M Bx4 TDT / SB / CDRON 40...	420 у.е.
Celeron-440 / 64M / 10.25 / 8M Bx4 TDT / SB / CDRON 40...	420 у.е.
Celeron-440 / 25M / 15M / 8M Bx4 TDT / SB / CDRON 40...	420 у.е.
Celeron-440 / 44M / 10.25 / 8M Bx4 TDT / SB / CDRON 40...	420 у.е.
Celeron-440 / 64M / 15M / 8M Bx4 TDT / SB / CDRON 40...	420 у.е.

Фирма "Творчество" Тел. (044) 234-1204, 246-7660

В музее Игрограда можно встретить удивительные экспонаты. Например, такие, как вот эта пожелтевшая от времени толстая тетрадь в кожаном переплете. Ее страницы склеились от желтого перламутрового воска свечи, а чернила расплылись от сырости. Почерк нелегко разобрать, но история, записанная в ней, необычайна. Это — рассказ о поисках одной пропавшей экспедиции...

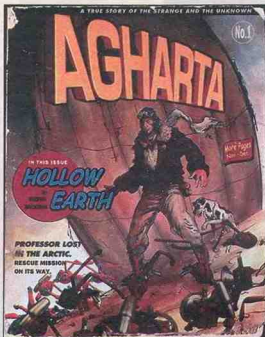
Как хочется иногда попутешествовать! Мучительно, до боли в ногах, руках, теле, голове. Но чаще мы предпочитаем настоящим странствиям искусственные заменители — телепутешествия, киноприключения и, конечно же, игры. И не зря, ведь в виртуальном мире создается иллюзия полного присутствия и ощущение реальности происходящего. Но нередко мир, в который мы переносимся, переполнен насилием и жестокостью. Отдаем ли мы себе отчет, насколько далеки детские мечты об островах в океане от кровавых странствий персонажей некоторых игр?

Ушли в прошлое времена, «когда Земля еще вся тайнами дышала», и детские мечты о кругосветных путешествиях кажутся наивными, а книги Жюль Верна скучными. И это грустно, потому что вместе с ними в нас умирает романтика. Но, к счастью, еще встречаются люди, которые не могут с этим смириться. К ним, несомненно, относятся авторы и разработчики **Aniware**, доселе практически не известной на игровом рынке. Благодаря их усилиям в начале нынешнего года вышло в свет игра **Agharta: The Hollow Earth**. Принадлежит она к жанру *adventure* с элементами шутера.

Системные требования: P-II-266, 48 Мб ОЗУ, 8х CD-ROM, 2 Мб Video.

Противившись с мечтой нанести на карту мира новый материк, океан или хотя бы остров, разработчики решили поместить свои неоткрытые земли прямо внутри земного шара. Итак, в переводе с тибетского языка **Agharta** означает «подземное царство в центре Земли, где правствует король миров». (От редакции, в Агхарте есть подземные города, под ними, по направлению к центру земли, живут пять тысяч пандитов, которые просят страной. ... Центральный купол... освещающий сверху как бы зеркала, пропускающие только ангармоническую гамму цветов... Мудрецы Агхарти изучают все священные языки, чтобы прийти к единому. Когда они погружаются в самые глубины тайн, то отравляются от земли и левитируют, они могут бы разбить головы о свод купола, если бы собрались их не удерживали. Также они направляют на землю молнии, регулируют климатические движения флюидов и многое другое. В результате селекции некоторых видов животных им удалось создать малых зверьков необычайного психического совершенства. Эти звери многогоны и могут передвигаться в различных направлениях» (Умберто Эко, «Моятник Фуко», Киев, 1995, с. 357-358).

Теория о том, что наша планета внутри полая, до сих пор имеет своих сторонников. (От редакции, «С этой идеей выступил в начале века XIX века в Америке некий Симмс: «Всем мир: я заявляю, что



Наталья ГРАДОВАЯ

Земля внутри полая и пригодна для жизни; она содержит некое число твердых сферических тел, концентрично расположенных, то есть одно тело помещено в другое, и что Земля открыта на обоих полюсах на широте двенадцати или шестидесяти градусов» (Умберто Эко, там же, с. 594). А после первой мировой войны эта теория была усовершенствована одним немцем, а позже развита в фашистской Германии).

А некоторые даже имеют смелость утверждать, что грандиозные Кентуккийские пещеры, подземные лабиринты пирамиды Гиза в Египте, а также знаменитые катакомбы Одессы и Киево-Печерской Лавры являются непосредственным продолжением таинственной Агарты. Ранее считалось, что путь в нее ведет прямо через полюса планеты. Эта невероятная гипотеза в свое время вдохновила русского писателя В. Обручева на создание его знаменитой «Плутония».

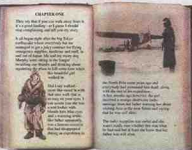
Так вот, как очевидно из названия игры, события происходят именно внутри земли. Итак, сентябрь 1923 года. Грандиозное землетрясение в Токио повергло в ужас весь мир, поэтому судьба экспедиции профессора Вильгельма Остерлинда, пропавшей около года назад, перестала кого-либо интересовать. Напрасно дочь профессора пытается организовать поиски пропавшего отряда. А ведь в своей последней радиogramме ученый предостерегал землетрясение в Японии. Но никто на этот факт не обратил внимания. Но ошеломительная мисс Остерлинд считает, что медлить нельзя. Ей удается нанять самолет, пилот которого согласился долететь до последней известной стоянки экспедиции. Этому отважному летчику и предстоит стать главным героем необычайной одиссеи.

«Говорят, если после приземления ты можешь самостоятельно выйти из кабины — значит, твои дела не так уж и плохи», — так или примерно так подумал наш герой, когда его самолет разбился где-то в районе Северного полюса. Наверняка он слегка пожелтел, что поддался чарам голубых глаз мисс Остерлинд. Поиски экспедиции отца престелной блондинки отошли на второй план, а главной стала проблема — самому выжить. Единственное утешение — пес Мерфи, любимец и верный друг, не пострадал. Отсыкая на месте катастрофы свой дневник, наш герой отправляется на разведку.

Очень скоро выясняется, что местность, в которой он оказался, мало напоминает суровую Арктику. Морозами и не пахнет, снега практически нет, мелкий моросающий дождь и бесконечные туманы. Вместо белых медведей и нерп — пингины, крысы, странные и опасные птицы — смесь курицы и страуса — и, самое невероятное, — Йети, снежные человеки. И вся живность,

включая полупраздных муравьев, крайне агрессивна...

По мере продвижения пилота по этой удивительной стране ему все чаще попадаются следы человеческой цивилизации. Заброшенные сооружения непонятного назначения, покинутые в спешке стоянки, вышки, телескопы. Немногие из на-



ходок принадлежит экспедиции профессора Остерлинда, происхождение остальных загадочно. Немного помогает разобраться в ситуации найденная на месте одной из стоянок карта странной земли. Постепенно выясняется, что история, в которую из-за своей мягкосердечности ввязался наш герой, имеет весьма драматическое продолжение. Выжившие члены экспедиции захвачены в плен огромными полуразумными муравьями, и им угрожает опасность быть съеденными.

Но и весь «верхний» мир на грани катастрофы. Некий темный субъект, несомненно, очередной безумный ученый, обоснованный в Агарте и называющий себя *The Smoky God*, решил-таки стать «королем мира». Обитая в стране, расположенной в недрах планеты, он научился управлять землетрясениями. Как выяснилось, трагедия в Токио — именно его рук дело. Для реализации своих далеко идущих планов он соорудил и в крупнейших городах мира башни с установками, вызывающими грандиозные землетрясения. Валей-невалей нашему мужественному летчику придется еще и искать ключи, способные обезвредить смертоносные сооружения. Итак, перед ним (и вами) стоит триединая зада-



ча: спасение себя, экспедиции и — заодно — всего человечества. И, поверьте, развязка этого приключившегося сюжета окажется крайне неожиданной.

Сказать, что игра необычна, значит вразиться не точно. Это тот редкий случай, когда игрушка обладает своим неповторимым стилем, причем это положение справедливо не только по отношению к прекрасно исполненному видеоряду, но и к музыкальному сопровождению, оригинальному изложению предистории и даже интерфейсу. Вам предлагается поучаствовать в путешествии, полном приключений, загадок и романтики, вот этот азарт первооткрывателей, их беспредельное любопытство и бесстрашие прекрасно удалось передать создателям и разработчикам. И, пожалуй, удивительно романтическое настроение игры — одно из главных ее достоинств.

В игре нет вступительного видеоролика, что, на мой взгляд, вполне компенсируется бесконечной цепочкой потрясающих 3D-пейзажей, с тщательно проработанными мелкими деталями ландшафта. Качество графики подтверждается тем, сколько времени требуется компьютеру на загрузку очередной локации, но эти неудобства, по-мое-

му, полностью искупаются зрелищностью. Пожалевшие страницы старого дневника, карандашные портреты главных персонажей и дикторский голос, зачитывающий текст, — все это помогает нам окунуться во времена радиополетов и радиопрограмм, блинов и пропавших экспедиций.



Еще одна необычная особенность игры — полнейший пиетет по отношению к братьям нашим меньшим. Ни один из диких аборигенов Агарты не погибнет! Не думаю, что это вызовет восторг у многих игроков. Разработчики предоставили агрессивным обитателям подземной страны массу возможностей прикончить главного героя, что не кажется мне таким уж справедливым. Его клюют и забрасывают камнями, кусают и трезуют, и попросту заплывают. А у нашего бравого летчика нет другого оружия, кроме камней. И хотя меткость его достойна восхищения, а количество металлических снарядов неисчерпаемо, как и жизней, злобные твари весьма живучи: провалявшись оглушенными секунд 15-20, они вскакивают и возобновляют нападение. То, что избыток агрессии они частично направляют друг на друга, — слабое утешение. Кроме того, большинство животных совершенно игнорируют Мерфи (далматинца? догад?) и не боятся его, поэтому нашему пилоту придется полагаться только на собственную меткость и сообразительность. Например, можно отвлекать внимание «милых зверушек», подбросив им еду, упаковки которой запросто валяются среди другого забытого имущества таинственно пропавших разумных обитателей и гостей Агарты. И ни в коем случае не вступайте в затяжную бой, не связывайтесь с целой стай. Лучше всего действовать «партизанскими методами»: о-



лучив парочку злобных тварей и очистив себе путь, старайтесь убегать, пока до вас не доберлись остальные.

Конечно, мы и не беремся утверждать,

что игра лишена недостатков, вопрос в том, насколько велики преимущества. Авторы *Agharta*, уделив огромное внимание сюжету и внешнему виду своего детища, практически полностью игнорировали каноны жанра. Во-первых, и что самое неприятное, в игре нет именного *Save*. Игра самостоятельно не записывается в места, безопасных для главного героя, то есть там, где нет животных. Поэтому если вы в трех локациях доблестно сражались с Йети, а в четвертой они все-таки вас одолели, придется начинать все с нуля с начала. К тому же получается, что *Agharta* не может одновременно проходить несколько человек (имеется в виду — на одном компьютере), так как при начале каждой новой игры все предыдущие сейвы автоматически стираются.

Еще о грустном. *Inventory* совмещен с *Journal* и выполнен в виде дневника главного героя. Несомненно, это продвинутое стилистическое решение, но, к сожалению, что все находки, карты, записки и даже *Help* по клавиатурным командам вносятся на его страницы в полном беспорядке. Так что перед началом игры советуем запомнить клавиатурные команды, чтобы потом каждый раз не рыться в пухлом блокноте. И еще, мой вам совет — записывайте коды



найденных ключей. Как это ни странно, после того как вы найдете очередной ключ, его код в *Inventory* не попадает.

Кроме того, как только вы приблизитесь к какой-либо из границ экрана, локации игры последовательно сменяют друг друга, и, как я уже говорил, загружаются довольно долго. Безусловно, перемещаться по карте с помощью скроллера намного удобнее — вы избежите от досадных пауз.

Итак, фактически в *Agharta* действуют два персонажа — летчик и его пёс. Мерфи частично играет важную роль. Хотя в схватках с животными он малополезен, зато прекрасно ищет различные предметы, избавляя нас от монотонного осматривания каждой пяди земли и скал. Правда, если ему надоест «работать», он вполне может отправиться по своим делам, игнорируя приказания хозяина. Так что наберитесь терпения, и тогда не непременно вернетесь к своему хозяину.

Конечно же, *Agharta: The Hollow Earth* в силу своей специфики вряд ли завоеует сердца поголовно всех геймеров, но свою аудиторию она, несомненно, приобретет. А раз так, то дебоф фирмы *Alnawe* можно считать вполне состоявшимся.

Многие из жителей нашего города жалуются, что заблудились в дельте Нила, на просторах Древнего Египта. Специально для них мы публикуем план эвакуации из Александрии, находящейся под деспотичным гнетом Клеопатры.

СЛЕОПАТРА

Ефим БЕРКОВИЧ

В сентябрьском номере «Моего компьютера игрового» мы рассказали вам об игре, созданной по мотивам истории Древнего Египта, — *Cleopatra*. По многочисленным просьбам продолжим наш разговор, но теперь мы дадим вам несколько советов о том, как выжить в условиях нелегкой древнеегипетской жизни.

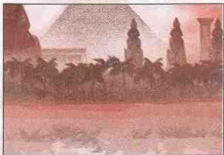
Приступая к написанию статьи, я задался вопросом, а что самое важное для этой игры. На мой взгляд, и это мнение со мной разделяют и другие геймеры, прежде всего, необходимо правильно настроить потоки грузов, спланировать улицы города, а также добиться оптимальной занятости жителей Вашего города. Именно в таком порядке я и попытаюсь осветить данные вопросы.

Итак, предположим, Ваш город стоит на берегу Нила или какой-то иной реки. Единственным источником пропитания окажутся расположенные на заливных лугах фермы. Если поселение достаточно компактное и для его жителей хватит одного амбара, поздравляю, Вы избежаны от многих проблем. Но представьте себе, что амбаров у вас уже два, причем один находится неподалеку от полей, а другой располагается в отдалении от источника продуктов. Естественно, крестьяне предпочитают свозить продукты в ближний, а не отправляться в дальнюю дорогу. Конечно, можно дождаться того момента, когда амбар заполнится и жителям ничего не останется делать, как следовать на второе складское помещение. Но решая проблему таким образом, Вы рискуете, потому что за истекшее время жители, находящиеся на снабжении из второго амбара, могут покинуть свои дома и куда-нибудь переселиться. Естественно, Вас как управителя города такое развитие событий аж никак не устраивает, посему предлагаю Вам другой выход из создавшейся щекотливой ситуации.

Если на рынке рядом с заполненным амбаром продуктов достаточно количество, доем команду, во-первых, опустошить от провизии первый амбар, а во-вторых, принять эти самые продукты во второй. Только не забудьте после подобной житейской операции вновь включить первый амбар на прием продуктов, иначе он так и будет стоять без дела.

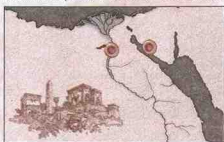
В точности так же можно поступать и со складскими дворами. К примеру, не исключено, что Вы столкнетесь с

ситуацией, когда все произведенное пиво будет концентрироваться на одном краю города, а посуда — на другом. Что, кроме недовольства жителей, может вызвать такой расклад? Но Вам, как мудрому правителю, под силу изменить ситуацию, ско-



ординируйте распределение продукта и тары, и сразу наступит мир и благодать.

Теперь перейдем к такой немаловажной вещи, как планировка улиц. Конечно, оптимальный ход — проложить длинную прямую улицу без всяких поворотов, но, к сожалению, это невозможно. Город постоянно растет, и вам волей-неволей придется делать развилки или же замыкать некоторые улицы в кольцо. Но если все это осуществлять с умом, а также за всем внима-



тельно следить, ваша жизнь потечет мирно и богато. Итак, как только Вы разметили улицу, на которой собираетесь возводить жилые дома, немедленно на одном из ее концов установите колодец. Конечно, можно покуситься и попытаться обойтись и более дешевым родником, но vicinity него никто не хочет селиться (вот уж не знаю, почему), да и обслуживает он гораздо меньшее количество людей. Поэтому и

выходит, что колодец — вариант оптимальный. Следующий Ваш ход — постройка домов. Причем возводим их исключительно по одной стороне улицы. На другой ее стороне, где-то на обочине домов, возведем храм и сразу за ним — базар. Почему я предлагаю именно такую последовательность действий, объяснить просто. Храм поможет Вам нейтрализовать нежелание людей селиться рядом с базаром. Можно, конечно, установить и большую статую, она не требует человеческих ресурсов, но, в отличие от храма, не даст людям вовремя помолиться богам. Вот и выходит, что статуи возводить стоит только в крайнем случае: от маленьких и средних все равно особого толка не добьетесь, а большие занимают слишком много места.

Следующий наш ход — обеспечение нормальной жизнедеятельности населения Вашей улицы. Для чего напротив домов приступаем к планомерной постройке всех тех сооружений, которых не хватает жителям для развития квартала. Естественно, не упускаем из виду, что за домом следует разбить три ряда садов, а перед постройками, повернув улицы, — раскрасить площади. И то и другое повысит рейтинг жилища. Единственно, что не есть жизненно важным для жителей, но, тем не менее, без чего не обойтись, — это пункт сбора налогов. Причем в планах улучшения благосостояния Вашего населения учитывайте и следующий нюанс: как только уровень жизни населения улучшится, дома превратятся в виллы, а живущий там народ перестанет работать на всяких фермах и в мастерских, а займется умственным трудом. Это одновременно и хорошо, и плохо. Хорошо, так как налоги такая категория граждан платит гораздо лучше, а плохо, потому что город начинает испытывать нехватку обыкновенных рабочих и крестьян. Посему, прежде чем субсидировать школу писцов или библиотеку, надо три раза подумать, а действительно ли вам не обойтись без настоящих граждан, или доход, идущий в казну от жителей со средним уровнем жизни, вполне достаточный? Кстати, учитывайте тот факт, что строения, неблагоприятно влияющие на жизнь, такими и остаются, независимо от того, ведет ли



к ним от жилых кварталов прямая дорога или нет. В отличие от полезных зданий вроде храма, которые никак не влияют на жизнь населения, если они непосредственно не связаны с населенными пунктами.

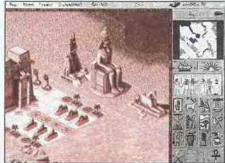
Теперь рассмотрим вопрос о *количестве работников и их занятости*. Есть несколько путей правильно решить эту очень непростую задачу. Во-первых, в случае большой безработицы не допускать лишнего народа в город. Вот не строить им новых домов, и все... Выход далеко не идеальный. На мой взгляд, гораздо проще, если уж дела обстоят настолько плохо и безработные уже готовы к бунту, быстро обеспечить их этой самой долгожданной работой, трудоустроить. Например, паностроить побольше пожарных станций и всяческих постов архитектора. И тех и других, как говорится, слишком много не бывает. А в случае необходимости лишние постройки снести к Сету.

Но гораздо чаще, чем безработица, Вам грозит другое бедствие — *нехватка рабочих рук*. В этом случае, как говорится, положение тяжелое, но далеко не безнадежное. Во-первых, проверьте, нет ли у вас лишних строений. Если таковые нашлись, разрушайте их безжалостно. Потом выясните, почему в городе не появляются новые переселенцы? Легче всего об этом дознаться у смотрителя амбаров (почему нужные графики находятся именно у него, для меня, как и для Вас, загадка). Может, у Вас не хватает жилищ? Тогда немедленно, отложив все дела, с помощью описанной выше методики прокладываете новую улицу.

Но самый лучший способ решить проблему с количеством прибывающего населения — это сбалансировать уровень налогов и зарплат. Если людей в городе не хватает, налоги, естественно, следует уменьшить, а зарплату поддерживать на уровне +5-6 монет от среднеегипетской. Если же, наоборот, новым переселенцам никакой работы нет и не предвидится (к примеру, Вам осталось построить лишь одну гробницу, все же остальные здания уже возведены), тогда стоит повысить налоги и уменьшить зарплату. Конечно, прибегая к таким мерам, действуйте осторожно и руководствуйтесь аккуратно, иначе запросто может начаться эмиграция коренного населения.

Но вот вроде самые главные задачи нам удалось решить. И Вы, грешным делом, подумали, что Игра больше не оставила нам никаких загадок? Тогда мысленно представьте себя в такой ситуации: на миссии у Вас не так уж и много денег, уровень налогов подымать нельзя (как сказано выше, это вызовет недовольство существующих и будущих жителей), но именно сейчас в городе наблюдается недостаток рабочих рук. Что делать? Естественно, наладить торговлю. Возьму на себя смелость порекомендовать — открывайте все возможные торговые пути!!! Например, торговые пути, обратные на них внимание сразу же, как только приступили к игре. Далее выясним, что

мы можем пустить на продажу, но при том чтобы процесс добычи или производства был не слишком ресурсозатратным. Идеальным выходом в такой ситуации будут, на мой взгляд, глина, разнообразные камни, медь. Они достаточно легко и быстро



добывались, и их можно неплохо продать. Хотя справедливости ради отметим, что более ресурсоемким и доходным является готовый товар. Закономерно, что за него Вы получите много денег. Но для начала сойдет и простое сырье. Главное — найти покупателя; конечно, желательно, чтобы купка шла активно. Естественно, желательно



импортных товаров покупать как можно меньше. Приведем простой пример, иллюстрирующий наши рекомендации.

Допустим, в одной из миссий не строятся египетские фермы — почему, известно, наверно, только создателям игры (может, конечно, климат не тот, трудно судить, я не агроном). И вот у Вас есть два варианта: первый — закупать ячмень и производить из него пиво. Второй — сразу закупать готовый напиток; последний вариант для тех, у кого в наличии имеется крупная сумма денег. Но



если средств в обрез, безусловно, лучше наладить собственное производство «жидкого хлеба». И так следует поступать с любыми товарами. В общем, чем больше производите сами, тем более улучшите благосостояние жителей Вашей страны. Не правда ли, выгодно оплачивать труд собственных работников, чем кормить заграничную.

А вот чего в реальной жизни нет и вряд ли когда-нибудь будет, так это божественные вмешательств в дела смертных, но это — мое мнение. В «Цезаре», напри-

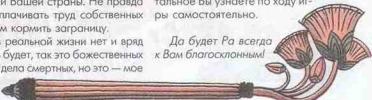
мер, добиться от богов чего-нибудь полезного было достаточно тяжело, но, по всей видимости, в Древнем Египте небесные владыки стояли гораздо ближе к простым людям. Поэтому если не забывать вовремя молиться и совершать ритуалы, подарки на Баст так и сыплются. Существует очень неплохой способ безбедно жить за казны и амбаров со складами наполнять рынки. Возьмем в качестве примера город, где имеется три рынка. Постараемся сделать так, чтобы на каждом из них были все доступные в этой миссии товары, хотя бы по сто единиц. Далее действуем так: строим дорогу и уставляем ее всю гробницами Баста. Заодно в его же честь проводим пару фестивалей. Баст приходит в восторг и начинает усиленно заполнять рынки товарами. Но при этом количество уже имеющихся умножается в два раза. Вот и предположим, что Баст, если так можно благодать обрушится на Ваш город шесть-семь раз за один год. Представили, подсчитали? Правильно: все рынки будут завалены всем необходимым лет так на десять вперед. Главное — не забывать про Баста потом и вовремя совершать нужные ритуалы. Точно так же можно прибегнуть к помощи и других Богов. Многие задачки чудесным способом решать не то чтобы легче, а во много раз проще.

У некоторых игроков еще могут возникнуть вопросы по поводу боевых действий. Ничего сложного тут нет. Главное — начать строить форты и вовремя, то есть с самого начала миссии, снабжать вербовочные пункты оружием. А солдаты к приходу врагов совершенно самостоятельно запросят такие сооружения. Но внимательно следите за тем, чтобы они не забывали отдыхать после боя, и воздержитесь все время посылать против врага один и те же отряды. Конечно, во время комбат-миссий Вам не обойтись без помощи Сета. Воздайте ему должное, как было описано выше, и успех гарантирован. Ведь это далеко не мирный бог может попросту уничтожить всех ваших врагов на подходе к городу. В общем, исходя из всего вышесказанного, ясно одно: без высших сил жить в Древнем Египте было бы гораздо труднее.

И еще пару слов насчет строительства всяких там пирамид и гробниц для захоронения. Возводить подобного рода сооружения долго, поэтому не поленитесь и расположите склады с нужными строительными материалами как можно ближе к строительной площадке. Это значительно ускорит процесс.

Ну вот вроде и все, что можно посоветовать тому, кто захочет примерять на себя венец Верхнего и Нижнего Египта. Остальное Вы узнаете по ходу игры самостоятельно.

Да будет Ра всегда
к Вам благосклонным!



Сегодня компания Monolith известна, в первую очередь, как создатель весьма перспективной строительной технологии — LithTech. При ее участии возводились такие здания, как *Blood* и *Blood II*, *Shogo*, *KISS*, *Sanity*, *Odium*, — список далеко не полный. Но вряд ли кто-нибудь из вас знает, сколько раз стояло на грани банкротства эта, внешне процветающая, фирма. История «Монолита» — это рассказ о людях, которым с честью удалось выдержать все удары нашего жестокого мира.

В квартале action есть одно здание, нагоняющее суеверный ужас на прохожих. Проходящие мимо окликают его хищным взглядом и спешат покинуть пределы квартала. Хотя здание построено безупречно, люди, часто здесь бывающие, посещают его все реже и реже. Надеемся, что с появлением новой пристройки ситуация изменится, но пока улушений не наблюдается. Имя этому строительному комплексу — **Monolith Productions**, а недавно сданная в эксплуатацию новая пристройка, на которую возлагались столь радужные надежды, называется **KISS Psycho Circus**.

MONOLITH

Владимир ШЕЙКО, Андрей ТИМОШЕНКО

Путь наш длинен и суров,
Много предстоит трудов,
Чтобы выйти в люди.

Л. Понтеуев и Г. Белых, «Республика Шкид»

Шутер **KISS** от компании **Third Law Interactive** был замечен играющими массажи не только из-за «интегрированности» с одноименной музыкальной группой, но также в связи с «возрождением древних традиций» палочки **DOOM**а. В Интернете часто можно увидеть рекламу игры с красивой фразочкой «*Kickass Doom-style gameplay*». Команда **Third Law** состоит из бывших сотрудников «той самой» **ION Storm**, которые решили начать свой собственный бизнес. Но есть еще одна компания, которой принадлежит особая заслуга в разработке **Psycho Circus**, — **Monolith Productions**, известная прежде всего благодаря разработке движка **LithTech**, на котором и построен **KISS**.

По идее, **LithTech** планировался как основной конкурент движкам **Quake 2/3** и **Unreal**. Лицензирование его сторонним разработчиком являлось главным спасением **Monolith** от тех несчастий, которые постигли компанию в последние годы. История **Monolith** очень бурная, с множеством взлетов и падений. **LithTech** был для нее то обузой, то подспорьем во время финансовых кризисов. Давайте же копнем

глубже и вытащим на свет темные страницы жизни этой необычной компании.

Были вре-

мена, когда **Monolith** была всеми уважаемой командой. Молодая контора в 1995 году праздновала выпуск шутера **Blood** («Кровь»), отличившегося экстремальным уровнем насилия, жестокости и обилием кровищи, которая лилась и хлестала буквально отовсюду. Во многих странах игрушка, естественно, запретили, но **Monolith** назвали очень уважаемым и прогрессивным разработчиком игр. Спустя три года на свеженьком движке **LithTech** версии 1.0 был создан отличный анимированный шутер **Shogo: Mobile Armor Division** (в СНГ игра была выпущена под названием «Ярость: Восстание на Кронусе»). И сюжет, и графика, и геймплей были на должном уровне, но **Shogo** не пользовался особым коммерческим успехом.

Некоторое время спустя нас ошеломили появлением **Blood II: the Chosen** — игры, на которую возлагали большие на-

дежды, сиквел после *Half-Life* и *Sin*. Ничего в нем не было действительно стоящего: ни выдающихся графики, ни передовых идей, ни умных-благоразумных монстров. Геймеры сразу почувствовали ложку дегтя, перебившую им аппетит, после чего репутация компании резко пошатнулась. Вскоре **Monolith** бодро заявила, что вышло дополнение к... (тут еще голос дорогун) долгожданному шутеру *Blood II*, которое получило имя **Nightmares**, и, уже с опущенными от стыда глазами, зап-п-летающимся языком промывляла что-то вроде: «Играйте, ребята, ведь ждали-то как». Продолжение поучилось не охти, и в жизни **Monolith** пошла черная полоса финансовых неприятностей. Просто диву даешься, как она еще не отдала концы. При этом компания еще как-то умудрялась пахать



над очередной версией **LithTech**. Споткнувшись в 1998 году, она еще до сих пор зализывает раны.

Мало что знает о том, что **Monolith** выпустила англоязычный вариант всеми любимой *Аллодов* под названием **Rage of Mage 1/2**. На Западе игрушка прошла «на ура» и даже попала в двадцатку лучших игр сезона. Может, именно *Аллоды* послужили прототипом для *Blizzard*овского *Warcraft III*. Известен совершенно отпадный случай «обратного перевода» — когда пираты перевели на русский английскую версию *Аллодов*, назвав ее при этом «Ярость Мага» ©.

Но давайте заглянем в те времена, когда была создано пресловутая **3D Realms**, специализирующаяся на разработке **3D-action**. Под ее надзором было создано 4 игры на основе одного движка — **Build Engine**, — причем все они

создавались разными командами разработчиков. Первой игрой была **Duke Nukem 3D**.



создавались разными командами разработчиков. Первой игрой была **Duke Nukem 3D**.

среди остальных трех значилась и Blood. Созданием ее занималась команда Q Studios, не имевшая никакого отношения к еще не родившейся Monolith.

Но тут на сцену вышла вездесущая Microsoft (ручки загоревшие, глотки заведующие), которая явно намеревалась позиционировать Windows как «отличную игровую платформу» и обратила внимание на малоизвестную команду Edmark, занимавшуюся созданием обучающих программ. Microsoft предложило ей довести до ума ранние разработки нового API под рабочим названием DirectX (даже не верится, что это было на самом деле). Так родилась Monolith.

В то же время 3D Realms испытывала некоторые заморозки со своими собственными продуктами, и новорожденная компания взялась помогать Q Studios с разработкой Blood. Появление первого Quake застало всех врасплох, и проект Blood дodelывали с мучительными паузами и задержками. В конце концов, Monolith купила Q Studios и объединила штаты обеих компаний. Права на игру пришлось купить у 3D Realms, а контракт на издание заключить с GT Interactive. И хотя проект не сделал компанию баснословно богатой, но принес ей имя и уважение.

Тогда Monolith решила сыграть в другую игру. Она позарилась на весь рынок 3D-action, несмотря на то, что игры от ее основных конкурентов — *Id* и *Epic* — пользовались гораздо большей популярностью. Но выдержать натиск таких грандов, которые к тому же раздвигали движки направо и налево, Monolith не смогла. В дополнение ко всему, компания решила вторгнуться на рынок маркетинга и издательской деятельности. Это и была решающая ошибка, которая привела к столь плачевным последствиям.

Но Microsoft снова вмешалась в производственный процесс Monolith. На сей раз компании подписали контракт на разработку движка *DirectEngine*, который позже был переименован в *LithTech*. Первой игрой, опробовавшей возможности движка, стал *Metal Tek*, которому позже дали имя *Riot* и, наконец, *Shogo: M.A.D.*

Почти сразу после релиза игры Monolith решила нажиться еще и на ее продолжении. Работа была поручена какой-то безвестной команде, которая зовут оддон и запорала. Интересно, что для разработчиков продолжения, которое предполагали назвать *Shogo: Legacy*

of the Fallen, авторам создали идеальные условия для работы, но по причине непрофессиональности и

GRUNTZ

чрезмерной амбициозности проект не был закончен вовремя, и Monolith пришлось его прикрыть.

Финансовые проблемы подтолкнули компанию на отчаянный союз с GT Interactive — контракт на разработку Blood II. Согласно ему Monolith отводилось лишь 11 месяцев на создание сиквела. GT полностью обеспечила разработку проекта, и Monolith безрасудно согласилась. Нечего и говорить, 11-ти месяцев явно не хватало, чтобы создать качественный продукт такого масштаба. По истечении этого срока проект был почти завершен, но GT, возможно, видя заведомую провальность игры, решила выпустить ее в «сыром» виде и, чтобы сократить расходы, отказалась от выпуска пачки.

О том, как много Monolith наслушалась от критиков о качестве Blood II, может свидетельствовать скандальное интервью *Jason's A Half* (CEO компании). Яростно защищая честь родной компании, он заявил, что «Blood II — это продукт не Monolith, а GT Interactive. Да, Monolith разработала игру, но все права на нее и все, что к ней относится, принадлежит GT. Продажи, маркетинговая политика и поддержка — целиком на ее совести. Если бы мы начали прекращать Blood II, то мы бы исчерпали

Blood II Monolith выкупила права на LithTech у Microsoft. Был ли этот шаг связан с попыткой урвать кучу еще и продажам движка, или же Microsoft была недовольна результатами работы Monolith? Во всяком случае, это решение было обоюдным, и Microsoft перестало использовать Monolith в роли Золушки ©.

Два перспективных проекта компании потерпели крах, от былых надежд у Monolith остался лишь LithTech, который еще нужно было кому-то «скинуть». Это было тем более трудно, ведь движки *Id* и *Epic* уже прошли испытание у геймеров, а LithTech был всего лишь «темной лошадкой» для разработчиков игр.

Вскоре компания опробовала свои силы в издательской деятельности. Две удачные игры напомнили игрокам о том, что Monolith все еще способна выпускать что-то стоящее. Этими играми были **Septerra Core** от *Valkyrie Studios* (анимированная RPG, несколько смахивающая на бессмертный *Fallout*) и **Odium**, известная в Европе под названием **Gorky 17** (RPG/adventure/strategy от польских разработчиков *Metropolis Software*).

Популярность движка все возрастала, особенно на консольных системах, где названия Quake и Unreal были неведомы. Подтверждением этого служит факт его покупки такими компаниями, как *Black Isle Studios*, *3DO*, *Ripcord* и *Crave*. Если Monolith сможет и дальше продовать LithTech на приставки, то она очень быстро разбогатеет, ведь стоимость лицензии составляет 250 тысяч долларов ©.

Сейчас основным козырем Monolith является *KISS Psycho Circus*. Но вряд ли подобные продукты смогут вытянуть компанию из той ямы, куда она сама себя толкнула. Скорее, признание получат проекты, которые сейчас разрабатывает командой на том же LithTech'e: **No One Lives Forever** и сиквел к нашумевшему шутеру **Aliens vs Predator**. Недавно вышедшая *Sanity* уже удостоилась всекшеского похвала со стороны игровых обозревателей.

Честно говоря, мы ожидали банкротства Monolith еще пару лет назад. Это была компания, которая построила свою репутацию на иллюзиях счастливой жизни. Отказавшись от разработки игр, она бросила все свои деньги на создание, казалось бы, бесперспективного движка. Как бы там ни было, компания вышла, и ее будущее, слова Богу, больше не выглядят таким мрачным, серым и неопределенным.



ресурсы, выделенные нам GT, и нам ничего бы не оставалось, как прикрыть лавочку. Потребовалось бы более трех месяцев, чтобы исправить все недоработки, но это было просто невозможно».

Но где же, спросите вы, все это время был Microsoft? Чтобы ответить, нам придется вернуться немного назад, в 1998 год. Понимаете ли, после выпуска Shogo и



МОДНЫЕ МОДЫ

Машина тихо подкатила к зданию мэрии и плавно остановилась. Не дожидаясь выпрыгнувшего открывать мне дверь водителя, я дернул ручку, подался вперед... чтобы мгновенно оказаться в плотном кольце журналистов, прижавшем меня к машине. Защелкали затворы фотокамер, ослепительные огни прожекторов направились прямо на меня. Сразу несколько микрофонов уткнулись в мою физиономию. Эх, случись такая ситуация еще годик назад, сломанных носов и покосившихся микрофонов не миновать, а теперь придется отвечать, да еще и улыбаться впридачу. Я выбрал тот, что покрасивше, и предложил интервьюеру повторить вопрос. Тот бойко отпарологал:

— Дмитрий Ампилогов, «Мой игровой компьютер». Скажите, стало ли для вас новостью предложение возглавить квак-подразделения Иггорода?

— Честно говоря, я и сам не знаю. Как человек военный, стараюсь абстрагироваться от эмоций и делать свою работу, к тому же еще и любимую.

— В последнее время обстановка вокруг квакерского квартала накалилась до предела, участились случаи стычек между морпехами и спецназом.

— Да, в чем-то вы и правы, но я думаю, что такая ситуация сложилась лишь за наличием отсутствия грамотного руководства.

За последние месяцы слухи у меня уже сложились своей стилистики с подобной публикой. Чем-то он напоминал стиль портолпортчиков древности, поэтому производил на окружающих буквально магическое действие.

— Вы же сами знаете, — продолжил я, — дай солдату точку опоры, и он унесет... или еще чего хуже. Что касается разборок между спецназом и моими ребятами (широко улыбаясь), затем смачно облизываясь), то это гнусная ложь. Ребята просто находятся в разных весовых категориях. Армия, значительно поредевшая, но уже почти полностью профессиональная, и СОБР, количественно превосходящий квак-подразделение, но в большинстве своем любительский.

— Скажите, вы уже предприняли какие-то шаги на своей новой работе?

— Да! Вот, кстати, по плану о повышении боевого духа солдат и благоустроенности нашего квартала: одна из пустующих казарм была срочно переоборудована в Дом воевод моды. В добровольно-принудительном порядке были назначены модельеры — уродники партазантий — и модели — бойцы и...

В моей искусной языковой игре чуть не обнаружилась брешь — я не мог себе позволить случайный неологизм на потеху охочего до сыктельных лапов народа. Но ведь не зря

Дмитрий «vp.Killer» АМПИЛГОВ

за мной закрепилась репутация человека, который за словом в карман не лезет:

— ...Пардон, бой-бабы и бой-френды, отличившиеся в военно-полевых дисциплинах. Здание гармонично вписывается в структуру квартала и удачно скрывает полурозрушенное здание полицейского участка. ☹

— Мода? О! Это очень интересно. Вы



поклонник высокой моды?

Я сообразил, что немного прокалоса в ответом, явно хватил лишку. Нужно было срочно спасать ситуацию, чтобы не попасть на ужин канючий пера.

— Ну-у, — я поскреб когтем берет, — не знаю, как насчет моды, но вот свое отношение к мод'ам обосновать я могу.

Дальше все пошло как по писанному. Извольте поинтересоваться, какой я умный и как славно могу трепаться о высоких театических материях? Пожалуйста.

Итак, что такое мод? Mod — это игра в игре, сокращение от «modification» — т. е. модификация оригинальной. И схожесть ее с оригиналом зависит лишь от неуемной фантазии «модельеров». Одним из многих достижений всех движков Quake-и-не-только серии от Id была архитектурная простота. Чуть ли не любой склю-нибудь сведущий в Quake



может написать свою «игру» на Id'шном движке. Слово «игра», конечно, звучит слишком гордо по отношению к этим поделкам. Чаще мод'ы не слишком сильно меняют оригиналь-

ную концепцию, лишь добавляя некоторые изменения в физику или меняя цель игры. Хотя бывали случаи, когда некоторые фанатичные личности волеи летали (AirQuake) и гонки (QuakeRally) на движке несчастной Кваки. Много их было, вот только количество — это, как известно, не всегда качество. Так что из целой тучи мод'ов как Quake, так и Quake2 выжили и получили хождение далеко не все. Откровенно скажем, единицы. Но это уже, поверьте мне на слово, настоящие хиты. Team Fortress для Quake; Tourney, Capture the flag для Quake II. А остальные... Остальные были честно установлены, проверены, обвинены в полнейшей неграбительности и наказаны затиранием с винта. Оговорюсь: не все, но почти все.

Что же принесла нам в плане мод'ов Arena? Да почти ничего нового. Все так же почками выходят суперноворожденные подделки, не стоящие ни выкачки, ни времени, потраченного на их опробование, а тем более создание. Мы остановимся на двух достойных внимания. И не только внимания, но и всенепременной выкачки из Сети.

Под ОСП-турнирным мод'ом, на map кудам!

Nip Clan, «Марш отцов»

OSP Tourney DM/CA/CTF for Quake3

(http://www.OrangeSmoothie.org). А как

модно было иначе? Неужели мод, ставший стандартом де-факто абсолютно всех Q2-соревнований, о котором даже сплагались песни, не продолжит свое гнусное ☹ дело и в Q3? Лично мне мало в это верилось. Хотя Id и добило некоторые «фишки» OSP в свое последнее творение, полноценный Tourney оно заменить не могло. Так что 12-го февраля сего года вышла версия 1.0.2 нового, немного подзабытого творения от OrangeSmoothie. Выйти-то мод вышел, а товарный вид приобрел уже летом этого года. Подоспел он вовремя, как раз к BarrysWorld European Championship aka Чемпионат Европы по Quake 3 4*4, ставшему звездным часом наших северных соседей, бывших братьев ☹. Честно говоря, я очень сомневался, что столь крупные соревнования могли бы без накладок состояться при отсутствии OSP и его колоссальных возможностей. Но обо всем по порядку.

Что же есть это самый Tourney, и с чем его едят? OSP позволяет настроить практически все параметры игры. Описание всех «фиш» заняло бы уж слишком много места, поэтому остановимся лишь на самых-самых.

Что важно при проведении соревнований? Качественная разминка, синхронизация игроков, статистика, невозможность нечестной игры. Все это присутствует в OSP. Игроки име-

ют возможность победить на *warrior* с любым видом оружия, пристреляться. Матч начинается лишь после того, как все игроки подтвердят свою готовность, написав в консоли **/ready**, или после голосования, в ходе которого бойцы утверждают начало игры. В случае особо сильного «торожения» игроки матч могут начать **/referee** админ — но то он и пров всегда ☺. Да и вообще, администратор **/referee** в *TeamSpeak* — царь и бог. Он может закрывать **(r_lock)** и открывать **(r_unlock)** команды; добавлять в них **(r_pullblue <player_id>)** игроков, находящихся на сервере; может запретить наблюдателям говорить **(r_mutespecs)**. Довольно интересная фишка, заставляющая всех игроков автоматически записывать демки и скриншоты конечного счета **(server_record 7)**, сам же боец может сделать это при помощи команды **(autorecord)**. И для этого не нужно быть хорошим увещателем или наблюдателем черной поясы по короту. Нужно всего лишь сидеть за сервером или иметь админский пароль **(ref <password>)**. Против особо досаждающих лиц может быть задействована система недопуска на сервер. Подобной же свободой обладает и капитан — он может принимать любые решения о своей команде (соответственно, все команды без приставки **r_**). О голосовании же нужно сказать, что при его помощи можно изменить практически любой параметр сервера. Команда **callvote <параметр>** индивидуализирует голосование о выполнении в силу той или иной команды. Каждый игрок волен написать в консоли **vote yes** или **vote no**, в зависимости от своего желания или нежелания изменять данные установки.

Теперь собственно об игре. Без соответствующих настроек *TeamSpeak* абсолютно никак не влияет на физику игры. Это старый добрый «стандарт» со всеми его прелестями и недостатками. Но тут мы немного отвлечемся.

Эй, кудвакеры и первокакеры! Да-да, те самые, кто кричал, что у *Quake 3* физика для «кислотников», что появление со ста двадцатью пятью процентами здоровья и тикающая до ста брони — это полпосо, а невозможность выкидывать оружие/патроны нестражейной OSP изменит вашу жизнь к лучшему!

Команда **armor_q2style 1**. Как видно по самой команде, она заставляет работать броню, как в *Quake 2*. То есть вы сможете скупать лишь 100 % желтой и 200 % красной брони + неограниченное количество **shard** инко. Со временем количество брони падать не будет.

Команда **drop <weapon>** выкинет указанное оружие/патроны.

Если же физика *Quake 3* вам не нравится абсолютно при любом количестве пива, включайте **(set server_promode 1)** поддержку *ProMod*а, о котором мы поговорим чуть позже.

Но даже если вы решите ничего не менять в физике игры, то уж новый, абсолютно гибкий **HUD** (**cg_enableOSPhud 1**) вам точно понравится. Мало того что он позволяет как угодно настраивать размер выведенных на экран сообщений, так ко всему еще при наведении на *teammate* показыва-

ет количество его жизни и брони (с условием, что также будет работать *team overlay* — **cg_drawteamoverlay 2**). По словам известных украинских квокеров, с появлением нового HUD'а их конфиги обогатились не одним десятком команд, так как играть без него стало намного сложнее. ☹

Также очень полезная функция тайм-аута (**time**). По умолчанию у каждой команды по три паузы, размером в минуту.

По окончании матча в консоли выводится ваша полная статистика (**stats**). Статистику интересующего вас бойца можно про-



смотреть командой **/stats <player's id>**. Она отражает настоящую силу бойца, так как показывает не только количество фрагов, но и множество других параметров:

Efficiency — коэффициент полезного действия, **NET** — разницу между фрагами и смертями;

Kills — убийств;

Deaths — смерти;

TK — тиккилы (убийства партнеров по команде);

Sui — суициды;

DG [Damage given] — размер причиненных вами повреждений;

DR [Damage received] — размер полученных вами повреждений;

FPH — фрагметр ☹, количество фрагов в час.

Буквально в последний день написания статьи вышло 0.99g версия этого замечательного mod'а, в которой воплотились в жизнь если не гениальные, то, по крайней мере, очень полезные фишки. Во-первых, появилась хоть и экспериментальная, но тем не менее абсолютно рабочая команда, «ускоряющая» медленные системы (**cl_125hz 1**). Давно известно, что чем больше в любой *Quake* fps (frames per second, кадров в секунду), тем быстрее бегает боец и тем он дольше прыгает. Так вот, эта самая переменная немного меняет физику, благодаря чему игрок чувствует если не визуальный, то «физический» прирост fps'ов ☹. А вот еще одна цацка, которую можно условно назвать «Ментой координаторов» ☹. При помощи **viewcam**-команд экран можно поделить на несколько частей, в которых вы будете видеть передвижение интересующих вас игроков, слышать их звуки.

Благодаря своим гигантским возможностям OSP — несомненно, лучший мод под *Quake 3 Arena* на данный момент. И говорить тут больше нечего ☹

(Продолжение следует)wd v

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 + 24x4 CD-ROM
- Integrated 56kbps Fax/Modem
- Includes Windows® 98 Second Edition - the home version of the world's favorite software

Цена 8990 грн.

Ваш выбор

ACER
we hear you

Дистрибутор в Украине: **BMS Trading** Киев, ул. Амазатов 7/15, т. 560-72-71, 564-90-39, 564-90-33, off@bms.tv.ua, www.bms.com.ua
 Магазины: «Триумфальная Арка» ул. Горького 185, т. 252-60-28; «СтарТелеком» ул. Басовийск 23, т. 234-63-49
 Днепропетровск: «Телера» (0432) 35-91-06; «Дипломатический» (0432) 70-10-37; «Донецк» (0432) 35-74-14;
 Житомир/Львов/Тернополь (0412) 20-85-04; М. «Фриксис» БМС-Звезд (0442) 4-60-11; Киев: «Подольский Дел» (044) 8-24-42;
 Киев «Миксод» (044) 245-43-88; «Линкс» (044) 254-30-34; Луганск: «Телера» (0464) 52-01-38; Ровно: «Телера» (0322) 57-12-14;
 Одесса «Миксод» (0482) 28-73-11; Ровно: «МТ» (0362) 22-33-92; Севастополь: «Оксис» (0692) 55-04-48; Симферополь
 «Солнечный» (0652) 24-96-58; Сумы: «Кавар» (0542) 21-06-40; Тернополь: «Солн» (0332) 22-55-53; Черкассы: «Дел» (0472) 66-52-37.

Детский сад Игрограда, как всегда, полон детей. Но сегодня здесь проводятся и родительское собрание. Спешите, папы и мамы.

Из моря в космос

Наталья ГРАДОВАЯ

Вы хотите научить своего маленького ребенка пользоваться, скажем, весами или календарем, ведь он наверняка уже освоился с тем, как включать телевизор, видик и перезагружать компьютер ☺. Ну что ж, тогда сегодня мы вновь возвращаемся к теме обучающих компьютерных игр для маленьких детей.

Что же нового замаячило на горизонте? Не так давно фирма **Microsoft** выпустила **Turru's Darind Sea Quest** («Морские приключения Турру»). Детские игры обычно неприхотливы в плане системных требований, и эта — не исключение, всего-то: Pentium 133 МГц, 16 Мб ОЗУ, 2 Мб SVGA video card и 4-скоростной CD-ROM и Windows 95/98. Сюжет с воспитательным уклоном: в укронной бухте, подальше от глаз береговой охраны и Гринписа, обосновался очень нехороший капитан Скрейч, на пару с крысенком Гупертом занимающийся отловом редких морских животных. Посадив очередного беднягу в клетку, он закрывает ее на шесть замков и каждый ключ прячет в отдельную коробку, а те, в свою очередь, «нычнут» в укромные места. Оставив клетку под присмотром крысенка, он отправляется за очередной жертвой. Но, несмотря на все эти предосторожности, пленникам удается ускользнуть. А происходит это потому, что обитателям бухты совсем не по нраву незаконная деятельность Скрейча. Поэтому они и отсылали коробки с ключами и нашли способ их открывать.

В игрушке четыре локации, каждая имеет три уровня сложности, ребенок может выбирать самостоятельно подходящий. Чтобы получить очередной ключ, вам придется решить шесть задач на любом из уровней; отметим, что степень сложности всегда можно поменять. Интерфейс предельно прост, управление осуществляется с помощью мышки.

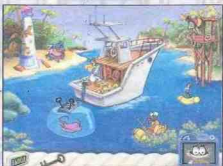
Ремонт маяка. Пророб морская черепаха руководит десятком отличающимися друг от друга рабочими и выбирает, кто из подчиненных займется починкой. На первом уровне задачи такого рода: «Найти рабочего, который крутится, или у которого есть отверстие, или который

в красной каске, но только что-то одно из перечисленного». На втором — рабочих нужно группировать по совокупности отличительных признаков, например: «В жел-



той каске, с молотком, прыгает и в маленьких ботинках». На третьем — задание еще более усложняется: «В синей каске, с источкой, но не крутится, и нет больших ботинок».

Оркестр «Подводные ритмы»: Кработельщик предлагает расположить три группы музыкантов на одном из трех ярусов и над изображением трех инструментов в нужном порядке. В зависимости от уровня сложности ребенок должен на слух определить, на каком из инструментов играют, а по внешнему виду и окраске — к какой именно группе относится.



Морские гонки. Здесь командует осьминог. Выбрав нужную модель, цвет и номер, требуется восстановить линию стартовых лодок. Первый уровень довольно прост: две модели лодок, два чередующихся цвета, простая последовательность нумерации, вроде 1, 2, 3 и т. д. На втором — чуть сложнее, например, две лодки одина-

ковой модели и похожего цвета, третья отличается и цветом, и очертаниями номера (либо только четные 6, 8, 10, либо нечетные 3, 5, 7). На третьем — раздельное чередование моделей и цвета, нечто вроде такого: два катера, один самолет; одна лодка розовая, вторая желтая, третья фиолетовая; а номера, например, следующие: 19, 24, 29, 34 и т. д.

Установить часы. Временем распоряжается червячок в подводном скафандре, слегка напоминающий знаменитого Червячка Джима. У него две пары часов со стрелками и с циферблатом, одни — для него, другие — для игрока. Установив время на своих часах, он дает задание игроку сделать то же самое. На первом уровне задача облегчается, так как она озвучивается, например: «Установи два часа тридцать минут». На втором — игрок должен уже самостоятельно определить, который час, и установить то же время на своих часах. На третьем — червячок просит ввести время более раннее или более позднее, чем на его часах.

Получив от игрока все шесть ключей, баклан Турру освободит пленника, но ведь еще нужно помочь зверьку попасть домой. И вот лютая локация игрушки — **карта мира**. В нашем распоряжении лодка под парусом и курсор мыши — ветер. Расположив ветер позади поруса, дуем, нажимая клавишу мыши. Как только кораблик причаливает к берегу, высвечивается имя той страны, куда мы прибыли. К сожалению, названия не продублированы голосом, поэтому ребенку, не умеющему читать и не знающему карты, придется звать на помощь папу или маму.

Игрушка красочная и динамичная, задания сменяются быстро, а локация грузится мгновенно. Все сделано крайне рационально — ни одного лишнего байта. Соответственно, и



локации интерактивны лишь в той мере, в какой это необходимо для выполнения задания. К тому же игра идет практически без музыкального сопровождения — что очень грустно. Но и достоинства ее очевидны. Не стану утверждать, что ваш ребенок станет просиживать за ней дни на-



пролет, но, даже если он и не научится, в конце концов, устанавливая время на часы, вы выясните, как обстоят дела у вашего малыша с логикой, внимательностью и гибкостью мышления.

Просматривая «Морские приключения», я удивилась, до какой степени эта программа напоминает мне динишней, еще 1994 года выпуска, детский квест **Treasure Galaxy!** производства фирмы **The Leaning Company** (идет только под MS DOS и занимает всего 10 Мб на жестком диске). Несмотря на возраст, она достойна того, чтобы о ней поговорить, подтверждение этому тот факт, что ее регулярно переиздают в различных игровых сборниках.

Итак, где-то на краю Галактики находится небольшое королевство **Crystal City**. Его жители, веселые Солнечные зайчики, жили безмятежно и счастливо. И лишь один неутомимый **Master of Mischief** (Мастер Озорства) был недоволен жизнью. Он сконструировал и построил волшебный аппарат и, прилетев вместе с ним в пояс астероидов, окружающих Хрустальный город, оживил все эти малые планеты, превратив их в злобных монстров. С этой армией он напал на королевский дворец, в серебристом великолепии которого королева **Астрал** заточила противника магические кристаллы — залог не только счастья, но и самого существования всех жителей **Crystal City**. Мастер Озорства похитил все магические кристаллы и спрятал их в разных концах Галактики. Королева Астрал была вынуждена обратиться за помощью: если магические кристаллы не будут найдены и возвращены во дворец — все Солнечные зайчики Хрустального города погибнут. Герою, который вызвался помочь гибнущему королевству, предстоит решить множество задач и, пред-



говяд коды, установленные **Master of Mischief** на искусственных астероидах, добыть кристаллы.

Для путешествия по Галактике наш герой использует телепортаторы. За транспортные услуги приходится платить, причем с помощью кредитной карточки. Кредиты можно заработать на орбитальных станциях, правильно ответив на вопросы или выполнив задания их обитателей. Уровень сложности задач вы выбираете самостоятельно, причем необязательно везде одинаковый. Если одни задания у ребенка получаются лучше, а другие ему пока не по плечу, уровни сложности можно соответственно отрегулировать.

O.C. Measure Mill. Лисенок Ньютон научит вашего малыша взвешивать предметы на весах и измерять их с помощью линейки. Поначалу вес или размер равняются целому числу, затем — дробному: два с половиной, один с четвертью. Размер измеряется в миллиметрах либо в дюймах, вес — в унциях, но в данном случае важны не единицы измерения, а сам принцип и необходимые для измерения манипуляции.

O.C. Shop Station. На ней хозяйничает глаштыш **Zigzag**, всем занятиям на свете предпочитающий игру с различными ге-



ометрическими фигурами, он научит игрока складывать сложные многоугольники из более мелких составляющих. От уровня к уровню задачи усложняются.

O.C. Day Dack. Обитающий здесь летушок **Мето** считает, что важнее всего на свете время, какое сегодня число. Он с удовольствием научит ребенка определять дни



недели, дату и вообще пользоваться календарем.

O.C. Star Mart. Искусственный интеллект, управляющий этой станцией, также занят изучением геометрии, но его страсть — круги и окружности. Различные задания на эту тему в конечном итоге в один прекрасный день помогут вашему ребен-

ку разрезать праздничный тарт на необходимое количество порций.

Пройдя очередной уровень и вернувшись в Хрустальный Дворец, герой-спаситель получает поощрительный приз от королевы Астрал. Играть можно до бесконечности, но вряд ли у вашего малы-



ша хватит терпения собрать все 450 кристаллов.

Откровенно говоря, меня поразило сходство рассмотренных нами игр, ведь их разделяют шесть лет, у них совершенно разные фирмы-разработчики, а тем не менее обоим квестам похоже, будто сделаны под копирку, даже недостатки у них одинаковые. Конечно, имеется в виду не графика — в этой сфере отличия вполне закономерны и объяснимы, хотя **Treasure Galaxy** для своего времени была сделана весьма качественно и до сих пор смотрится неплохо. Обе программы весьма напоминают тривальный сборник упражнений, чисто формально объединенных единым сюжетом. Конечно же, сами упражнения не становятся от такого подхода менее полезными, но для маленького ребенка с его неуемным стремлением к разнообразию бесконечные повторения однотипных заданий довольно скоро превращаются в занятие монотонное и, следовательно, малоинтересное. Стоило ли писать программу для нескольких десятков вариантов одной и той же задачи, если уже после 5-10 правильных ответов становится ясно, что ребенок усвоил новые знания.

И еще одна прямо-таки «уникальная» особенность этих игрушечных «блинцов» состоит в том, что их авторы одинаково — и крайне серьезно — отнеслись к своей работе. В результате в программах, предназначенных для маленьких детей, отсутствует даже намек на юмор.

Возможно, это и неважно. Вот только **Humongous Entertainment**, выпустившая в 1992 году «Пир-Пат на параде» и **Disney Software**, создавшая к 1993 году **Beauty and the Beast** («Красавицу и чудовище»), уделяют юмору, шуткам, музыке и песням намного больше внимания, а потому и процветают. А вот новинки от **The Leaning Company** лично я не встречала. Вот так-то.



Наименование	грн.	у.е.	код
Жесткие диски SCSI			
9GB WD, 7200 rpm, Ultra2 SCSI, 80pin	1860	315	8
9GB WD, Ultra2 SCSI, 10000rpm, 80pin	1860	315	8
9GB WD, Ultra2 SCSI, 10000rpm, SCA-2	2100	340	5
18GB WD, 2MB cache, Ultra2 SCSI, 80pin	2340	390	5
Сменные диски			
CD-ROM, DVD-ROM Drive ACER, Mitsuami	178	31	8
CD-ROM 50x Delta	226	39	2
CD-ROM Mitsuami 52x IDE (ATAPI)	226	40	2
CD-ROM 52x Delta	238	41	2
CD-ROM Toshiba 48x EIDE	246	44	4
CD-ROM Teac 40x EIDE	259	46	4
CD-ROM Teac 52x, 40x IDE (ATAPI)	259	45	4
TEAC 40x	271	49	4
CD-ROM Teac, 40x, 48x, EIDE	300	50	5
SCSI 32x, CD-52x, SCSI	583	98	3
CD-ROM 52x, 40x, SuperDisk 85x3	626	108	2
CD-ROM 4x/24x/48x/104x/404x EIDE	658	110	2
CD-RW 4x/8x/32x/50x 140x IDE	1275	220	2
Контроллеры			
DPT Decade, 1xcan Ultra2, 4MB ECC	3948	658	5
DPT Century IEM, 1xcan Ultra2, 16MB	5952	992	5
DPT Century II, 1xcan Ultra2, 16MB	6948	1158	5
DPT Millennium IEM, 2xcan Ultra2	10950	1823	5
МультиМедиа			
Speakers 120W	28	5	4
Speakers TYPHOON EASYLISTE 300	30	5	7
Speakers SPS PC15 6x5 acd. act.	31	5	2
Speakers TYPHOON EASYLISTE 1200	38	7	7
Speakers JUPITER SP-305, 160 W	41	7	5
Speakers MECMAR LS-76	41	7	7
Speakers MECMAR LS-671	41	7	7
Speakers A Tech 160 T 170W	47	8	6
Speakers AS-189, 160W	47	8	6
Speakers DTK SP-810 active	52	9	2
Speakers TYPHOON EASYLISTE 240W	53	9	7
Speakers A Tech 360 W, F3D 240W	55	10	6
Sound Yamaha 724 PC	82	14	2
Sound Yamaha 724 PC-320	84	14	2
Sound Yamaha 724 3D Sound	84	14	2
Speakers TYPHOON Flat SC-200	86	15	7
Speakers TYPHOON Flat SC-200 Silver	86	15	7
Speakers MECMAR LS-681	87	15	7
Flat Panel Speakers DCS-BB15	110	19	2
Speakers JUSTER A-001, 200W	122	21	6
Sound Yamaha 744 PC-4-channel	128	22	2
Speakers TYPHOON SC 550	130	22	7
Speakers JUSTER SP-075, 200W	141	24	1
SOUND card Creative WinB21, PC1	150	25	5
Speakers MECMAR LS-3000	165	28	7
Speakers TYPHOON SC 760	165	28	7
Speakers JUSTER SP-625, 400W	170	30	4
Speakers MECMAR LS-2200	170	30	4
Sound Diamond Master 8X300, AUB930	203	36	4
Speakers JUSTER A-626 Flat+SubWofe	206	35	6
Speakers J. subwoofer DTK 90-108	209	36	2
PC SOUND card RTH, PCI	210	35	8
Sound MediaForce S-1 Xtreme Theatre	315	56	4
Speaker CREATIVE PC-WORKS	354	60	2
Видеокарты			
4MB ATI 3D Charger, AGP	180	30	2
6MB Trident Blade 3D 2x AGP	209	36	2
6MB ATI 3D Charger, AGP	210	36	2
8MB AGP4 RIVA TNT2 Vanta	227	38	2
8MB ATI Xpert8E, AGP	240	40	5
16MB S3 Savage 4 AGP	267	46	2
Video S3 Savage 4 16MB 4x AGP	270	48	2
ATI TV TUNER, ISA	309	53	2
Video S3 Savage 4 32MB 4x AGP	327	58	4
8MB AGP4 RIVA TNT2 Vanta	358	59	6
10MB ATI Rage Fury AGP, TV-out	384	68	2
32MB ATI RIVA TNT2 M4 AGP	408	67	8
RIVA TNT2 32MB M4 AGP	405	72	2
ATI Rage 128 Xpert 2000 16MB + PC27	408	71	8
16MB ATI Xpert2000, AGP	420	70	5
32MB Riva TNT2 M4 4x AGP	458	79	2
16MB ATI Xpert2000, AGP	480	80	5
ATI Rage 128 Xpert 2000 32MB, AGP	483	84	5
32MB ATI Xpert2000, AGP	510	85	5
ATI Rage 128 Xpert 2000 32MB + PC27	505	83	5
2 Mb Teoran SVGA Card+TV TUNER, ISA	640	90	6
32MB ATI Xpert2000, AGP	670	95	5
TV/AM TUNER AVerMedia, PCI	570	95	5
16MB Matrox G400, SD	660	115	5
ATI Rage Fury MAXX 2xpc+ Rage 128	736	125	8
16MB Matrox G400, SD	750	126	5
32MB ATI WYD, TV, In-Out, AGP	750	130	5
ATI All-In-Wonder: 128MB, 16MB, AGP	798	137	2
ATI All-In-Wonder: 128MB, 32MB, AGP	937	163	6
32MB Matrox G400, SD	1050	175	5
32MB ATI Wonder Videolink+ TVtuner	1060	160	5
Модемы			
15' Samtron 55x 1024x768/75Hz	788	140	4
Samtron 55x Master 1024x768/75Hz	784	138	6
15' Samsung 55x 1024x768/75Hz	805	143	4
14' Viewsonic 645, 0.28, 1024x768/75	810	135	8
15' LG T058 0.28 TC9 TC99	812	141	2
15' Samtron 55x, 1024x768/75 Hz	831	142	6

Наименование	грн.	у.е.	код
15' Samtron SM 5505, 1024x768/75Hz	860	147	6
15' Samtron 558M (MultiMedia)	872	149	6
ACER 55x 1024x768/75 Hz, 0.28, 1024x768	874	147	8
15' Samtron 5505 0.28, 1024x768	884	148	9
15' Samsung 5505 0.28, MPRII	904	152	3
15' SAMTRON 55E	909	154	7
15' Sams 558M 0.28, 1024x768, multimed	914	156	7
15' Samtron 5505 0.28, TC99	932	158	7
15' HYUNDAI S570 TC092	932	158	7
15' Viewsonic G551, 0.28, 1024x768/70	960	165	5
15' Samsung SM 5505, 1024x768/68 Hz	965	170	6
15' Samtron 55x (Trident 1024x768)	1024	184	4
15' SAMTRON 558	1044	177	7
15' Samsung 5505 0.28, TC099	1071	160	3
15' Samsung 5505	1086	164	3
15' VS 6665, 0.27, TC099	1119	168	7
15' VS 6615, 0.27, Acer, TC099	1140	169	5
SONY E400/E200/E300/E100, etc	1159	200	9
15' DTL 770KA 0.28 TC99	1164	166	2
15' SONY 110E81, TC099	1170	200	6
15' Samtron 75x, 1280x1024/60 Hz	1229	210	5
15' Samtron SM 7505, 1280x1024/60	1269	217	5
15' SONY E100 0.24 FID Trident	1276	220	2
15' Samsung 75E(0.28, 1280x1024)	1280	213	9
15' SONY CPD-110E8T	1304	221	7
15' SONY E100 0.24 FID	1337	230	7
15' SAMTRON 75E	1363	231	7
15' HYUNDAI S570 TC092	1367	233	7
15' Samsung 7505	1416	240	7
15' Viewsonic 750, 0.28, 1280x1024	1440	240	5
15' Samsung 7505, 1280x1024, Dynafat	1445	247	6
15' SAMTRON 750	1448	245	7
15' Samsung SM 7505, 1600x1200/75	1492	255	6
15' Samsung SM 7505B, Dynafat	1580	270	6
15' Samsung 755DF	1583	270	7
15' SAMTRON 750T	1606	272	7
15' SAMSUNG 750(T)	1640	278	7
15' HYUNDAI P790 TC099	1711	290	7
15' Samsung 7505T	1752	297	7
15' Sony 2105 0.28 FID Trident	1769	319	3
15' Samsung SM 730P, 1600x1200/75	1809	309	5
15' Samsung SM 7000P, TC099	1872	329	8
15' Samsung SM 7000T, Dynafat	1919	328	7
15' Samsung 7505(T)	1941	329	7
15' Sony E200 0.24 FID Trident	2127	365	2
15' SAMSUNG TUNER	2130	361	7
15' SONY CPD-E200E	2154	365	7
15' SAMSUNG TUNER	2177	369	7
15' SONY E200E, 1600x1200/60Hz, 0.24	2214	375	6
15' SONY E200E, 1600x1200/60Hz, 0.24	2239	380	6
15' VS PF775, 0.25, PerfectFlat, 1600	2370	395	5
15' VS PF775, SonicTron, 0.25, TC099	2380	400	3
15' VS PF775, Perfect Flat, 0.25, TC099	2410	405	3
15' Sony G8650 0.24 FID Trident	2484	430	3
15' SAMSUNG 850(T)	2556	457	7
15' Panasonic SL95 0.27 TC099	2667	519	2
15' SAMSUNG 900 IF7	3218	545	7
15' SAMSUNG G600	3216	545	7
15' VS P815, 0.28, TC099	3423	590	3
15.1' Panasonic LC-905XK панель	6091	1195	2
Устройства ввода			
Mouse MECMAR LA-320 Mouse	15	3	7
Mouse MECMAR LA-320 Mouse PS/2	21	4	7
Mouse DCS 3-button scrolling, PS/2	29	5	2
Keyboard TurboFast Laser	29	5	2
Mouse DCS 3-button + scrolling, USB	29	5	2
Mouse LOGITECH Delta 3-button PS/2	30	5	7
Mouse LOGITECH S15 PS/2	30	5	7
Mouse LOGITECH Delta 3-button PS/2	32	5	7
Mouse MITSUBISHI Serial	32	5	7
Mouse MITSUBISHI Serial	32	5	7
Mouse LOGITECH M34 Serial	41	7	7
Mouse LOGITECH S15 PS/2	42	7	7
Keyboard Chicony 9510	43	7	7
Mouse LOGITECH M35 Serial	47	7	7
Mouse LOGITECH S35 PS/2	47	7	7
Mouse LOGITECH Delta 3-button PS/2	48	7	7
Keyboard LOGITECH 3-button + scrolling, PS/2	48	7	2
Keyboard LOGITECH 3-button + scrolling, PS/2	49	7	2
Keyboard Microsoft Edge Classic	59	10	7
Mouse LOGITECH S48 PS/2	63	14	7
Keyboard LOGITECH Delta PS/2	124	21	7
Gamepad LOGITECH WingMan	171	29	7
Trackball LOGITECH WingMan	184	30	7
InternetКамера, 121x65, 160х181 20p	240	40	5
Mouse LOGITECH MouseMan Wheel	254	43	7
Gamepad LOGITECH WingMan Extreme	277	47	7
Mouse LOGITECH Cordless MM Wheel	334	60	7
Руч. LOGITECH Wheel Formula	350	62	7
Logitech Руч. "мышь", и клавиатура	590	100	7
Wireless Пульт и Руч. "мышь", USB	638	110	2
Модемы			
US Robotics Winmodem, 14400, внутр.	60	10	5
Modem Acer Winmodem 14400	113	20	4
Int. Conexant 56K+V.90 кнл PCI	116	20	4
Modem AC97 Int. PCI Voice	126	21	9
Modem Acer 56K Int. Lucent (hard)	146	26	4
Int. Tompson 56K+V.90 soft USB	249	43	2
Modem Acer 56K Int. Rockwell	251	43	2
Rockwell 56K ext. Voice	303	50	9

Источники бесперебойного питания		грн.	у.е.	код
GENIUS ColorPage, 600x1200dpi, 380VA		374	64	6
MUSTER SCANNERPRESS 1200 CP		374	64	6
Acer Pica 340P A4 300x600dpi, LPT		377	65	2
Muster ScanExpress 600x2400 dpi, LPT		378	63	9
Genius Vind A4 600x1200dpi, USB		400	69	2
MUSTER SCANNERP5 1200x600, USB		445	76	6
MUSTER SCANNERP5 1200x600, USB		468	80	5
ScanExpress1200CP, 600x1200dpi, A4		480	80	5
Muster ScanExpress 600x2400 dpi, LPT		504	84	9
UMAX 2000P 600x1200dpi, 380VA, LPT		568	93	5
Mughra 1200x600, 1200x2400, 380VA, USB		536	90	5
Acer Pica 840U A4 600x1200dpi, USB		574	99	2
HP ScanJet 3300C		579	99	2
PRIMA COLORADO 19200 dpi, 36 Вт		814	168	5
Acer Pica 602S A4 600x1200dpi, SCSI		915	168	2
ScanExpress1200US, 600x1200, 48-bit		969	170	5
Bar-code scanner, 80mm		970	145	5
HP ScanJet 6300C		1112	160	5
MusterScanExpress3 S/A3, 600dpi, 36Вт		1254	209	9
UMAX ASTRA 2200 со сканер модулем		1287	220	8
HP ScanJet 6300C		2018	345	6
Источники бесперебойного питания (ИБП)				
APC Back UPS 300 650, 600, 600		431	78	5
10GE Pulse/Easy 300VA/3DIN socket		458	79	7
APC Back UPS 300M		460	80	5
MGE Pulse/Easy 300VA/3DIN socket		586	101	2
APC Back UPS 500M		600	100	5
APC Back UPS Pro 200 / 17400, etc		728	128	7
APC Back UPS Pro 250 S1, 2700W, PnP		861	135	5
APC Smart 420NEX1 / 2200W, etc		989	172	8
APC Back UPS 650M		1020	170	5
APC Back UPS Pro 420 S1, 260W, PnP		1050	175	5
APC Smart UPS 420 VA		1090	180	5
APC Back UPS Pro 650 S1, 410W, PnP		1392	221	5
APC Smart UPS 650 VA		1410	235	5
Стабилизаторы напряжения и сетевые фильтры				
MGE Pulseur CL 500N, 1,8 м		116	20	2
Фильтр APC SurgeArrest-1.6, 5 стр.		132	22	2
MGE Pulseur CLT-500N + RJ-11, 1,8 м		157	27	2
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ				
Херик - кассеты и принтеры		6	1	5
ПРИНТЕРЫ, БЕСПРОВОДНЫЕ				
ABBY Linea 6, беспроводный		60	10	5
HPROM WebPrintServer, wireless, Win4.0		162	27	2
HPROM MAGIC 00000		210	36	5
Microsoft Windows 2000 Professional		800	155	8
Microsoft Office 98 Small Business		830	155	5
Microsoft Windows 98, русск., BOX		934	155	5
ABBY Fine Reader 4.0 standard		1160	180	5
Microsoft Office 2000 Professional		1184	199	5
ABBY Fine Reader 4.0 Extra		1800	300	5
HPROM PROMT 98 v.4.0 (Intel-Pentium)		1800	300	5
ОПТИКА				
Корпоративные аппараты				
Canon FC-220 A4 4стр portable		1682	290	2
Херик XC351		2180	350	5
Херик XC355		2280	380	5
Херик XE 60		3600	600	5
Херик XE 84, 4-стр. принтер		4620	670	5
Canon NP-6512 A4 12стр 200 стр 21-141%		4350	760	5
Херик XC315 A3		7290	1215	5
Мобильные телефоны				
Philips Servy DB, аудио, будильн		450	75	5
Motolora 2228S, dual, WAP		540	90	5
Motolora dc930, dual, U-I-net, FM		810	135	5
Motolora 2228S, dual, WAP, FM-радио		810	135	5
Ericsson 1150, tri-станд., dual, аудио,		860	140	5
Nokia 8210, dual, графика		930	155	5
СКИДКА				
Заправка картриджей				
Херик, HP, ep	Результ	6	1	5
мониторы, принтеры, оптический сканер		6	1	5
Код	Название товара	Стр		
1	BCS Computers (044-2242276)	5		
2	BMBS Trading (044-2528028)	29		
3	Granato (044-4763916)	5		
4	Mejsoft (044-2356142)	5		
5	OST (044-2205951, 2204026, 2444257)	7		
6	Корфейн (044-10210242)	13		
7	С-строй (044-2329223)	13		
8	Намгатор (044-2419494)	43		
9	Творчество (044-2341204)	6		
10	Энтри (044-2204029)	2		

Одиннадцатая Муза

Среди всех видов искусств компьютерные игры, несомненно, самый молодой. Но несмотря на это, они уже обрели многие миллионы преданных поклонников в самых разнообразных точках земного шара. При этом уже успели благополучно преодолеть несколько ступеней роста. Но прежде давайте вспомним, с чего все начиналось.

Я не знаю, какие игры были на компьютерах первого и второго поколений. Во времена оных машинное время стоило слишком дорого, и если где-то операторы и ухитрялись поиграть со своим ламповым или транзисторным монстром, особо этот факт не фиксировали. Но машин постепенно становилось все больше, и в один прекрасный момент человечество узнало о том, что бурным цветом расцвело новое искусство — *Компьютерные Игры*. Вначале младенец был достаточно невзрачным, скорее, походил на годютого утенка. Впрочем, и еще одно дело XX века — кино — начиналось не с шедевров Чарли Чаплина, а с маленького документального ролика «Приход поезда». Но, в отличие от всех других искусств с бородой, у ребенка оказалось такое неоспоримое преимущество. Только тут вы могли не только наблюдать за развитием событий, но и непосредственно на них влиять. И вот, не прошло и десяти лет, как все дальше и ближе родственники новорожденного единственно заявляли, что ребенок настолько стремительно развивается, что начал активно влиять на их мироощущение и представление о жизни.

Ведь как все начиналось? А собственно, как и раньше... еще молодой и неокрепший перенимает опыт более опытного, то есть игры, как и кино и телефильмы, создают по мотивам известных произведений литературы. Самым известным примером в этой области является шедевр от Westwood — *Duna 2*. Основываясь на сюжете одной из самых известных фантастических книг и творческих его доработках, сценаристы сделали игру, которая сейчас считается прародителем одного из самых модных жанров — *real-time стратегий*. Собственно, от бумажного издания том остальное только названия клавиш да отдельные виды оружия, но успех игры во многом был обусловлен именно названием — *Дюна*... И таких примеров, когда игра сделана по мотивам книги или, к примеру, фильма, можно привести множе-

ство, их число вполне сравнимо с количеством сделанных на оригинальных сюжетах.

Но время шло, и младенец подрастал. И, как я уже отмечал, началась обратная реакция: игры стали влиять на своих прародителей. Первый звонок прозвучал в 1983 году, когда вышел весьма известный фантастический роман Дэвида Бишофа «Недетские игры». В свое время он был весьма и весьма известен, вышло его отдельное издание в серии «Зорубежная фантастика», где он появился под названием «Военные игры». Желаящие ознакомиться с текстом могут и сейчас это сделать, следуя по адресу <http://lib.ru/INOFORMAT/BISHOF/wargames.txt>. Но это была только первая ласточка, а она, как говорится, весны не делает. Но автор романа уже тогда поставил перед нами вопрос: собственно, где кончается игра, а где начинается реальная жизнь? Ответ на него искали и продолжают искать до сих пор.

Шли годы, подросло новое поколение, поколение тех, кто уже не мыслит себя без компьютерных игр. Некоторые из них уже успели стать писателями и сценаристами. На Западе это произошло раньше, у нас — позже. В фантастике появились новые направления, получившие название «киберпанк». Казалось бы, что общего может быть между движением панков, выражавших протест против сытого общества, и кибернетикой — наукой об управлении? Но вот нашлось сходство — новое направление в литературе. Идеолом киберпанков стал человек, спрятавший свое лицо за стеклами зеркальных очков. Ему не нужен внешний мир достаточно прямого подключения к компьютерному терминалу. И естественно, игры начали оказывать все большее влияние на авторов, творивших свои произведения в новом направлении.

Как ни странно, одним из первых авторов-фантастов, сконцентрировавших свое внимание сугубо на компьютерных играх, стал выходец из Алматы Сергей Лукьянен-

ко. Еще в 1989 году, когда я только-только познакомился с ним в Свердловске, он поразил меня своей эрудицией и многогранностью таланта. Кроме того, он, как и я, весьма увлекался компьютерными играми, что и подтвердилось через несколько лет в Николаеве, когда Сергей чуть не опоздал на поезд — до того увлекательной вышло с ним беседа о разнообразии тактик шахматного Ориона в *Master of Orion*. Мы с ним никак не могли понять друг друга, почему они ухитряются делать это истребителями с двумя ракетами на борту, а я нет, пока не выяснили, что у него была версия 1.0, а у меня 1.1. В первой версии у Орионского корабля не было противоракетной обороны, а у меня было. В общем, разговор вышел весьма интересным. Но тогда я еще не знал, что он работает над диалогией *«Линия грёзы и Император иллюзий»*, именно она возглавила победоносное шествие книг, сюжет и персонажи которых взяты из компьютерных игр. Тем, кто не читал эти замечательные произведения, я настоятельно их рекомендую. Конечно, они мало похожи на оригинальную Microsoft's «Осьминог Ха...» по крайней мере, характеристики рос и прочие их особенности переданы в диалоги весьма точно. Все-таки в ней решен вопрос, волновавший очень и очень многих геймеров: каким образом Дарюки ухитрялись шпильнуть за другими расами. А также раскрыта тайна силикоидов, ухитряющихся без всякого рода терраформирования высасываться на любых планетах.

И процесс, как говорится, пошел. Окрыленный успехом первой дилогии, Сергей пишет роман, стоявший кулуарным в сетевых кругах, — это был до сих пор никем не превзойденный (во всяком случае, на мой взгляд) «*Лабиринт отражений*». Большая часть книги описывает события, которые происходят именно внутри Диптанга, города, построенного на основе компьютерных сетей. В процессе приключений главный герой попадает в «лабиринт смерти» — игру, в которой всякий уважающий себя геймер без труда узнает старший добрый DOOM. Желаясь более подробно познакомиться с творчеством Сергея могут это сделать по адресу <http://lib.ru/LUKYANEN>.

(Продолжение следует)
Тимур ВИНОГРАДСКИЙ



Ежемесячник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ» №8 (8), 02.10.2000.

Тираж: 10 000.

Рег. свидетельство: серия КВ № 4052.

Полный индекс в каталоге «Украпочта»: 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 публикации.

Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции.

© «Мой компьютер», 1998-2000.

Телефон редакции: 455-6888, 455-6794.

Издатель: Михаил Литвинюк.

Главный редактор: Татьяна Кохановская.

Зам. главного редактора: Ефим Беркович.

Обозреватели: Светлана Добынько, Василий Попов, Дмитрий Лисенко.

Художественный редактор: Федор Сергеев.

Литературные редакторы: Оксана Пашко,

Даниил Перцев.

Корректор: Полина Побережкина.

Верстка: Марина Чукалкина.

Художник: Андрей Шмаратюк.

Зав. отделом рекламы: Игорь Гущин.

Рекламщик: Наталья Богданова, Наталья Михайлова.

Офис-менеджер: Тамара Задворная.

Сборт: Лариса Остасовская, Дмитрий Можжевель, Сергей Сирш.

Экспедиционная: Анатолий Ключко.

Фотолюбовь: ООО «ЛУЧНИК», тел. (044) 464-7178.

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

www.vmv-press.odessa.ua



100% гарантия Intel Inside Pentium III — гарантия качества — гарантия цены Intel Distribution

исследуй мир



ImpressionTM

COMPUTERS

компьютеры на базе процессоров Intel Pentium[®] III, а также любые модификации от 399 у.е.



Совершайте покупки в нашем электронном магазине: <http://www.impression.com.ua>
НАВИГАТОР, 241-94-94 г. Киев, ул. Ванды Василевской, 13, корп. 1, E-mail: info@impression.com.ua

Н О В Ы Й

СТУДЕНЧЕСКИЙ

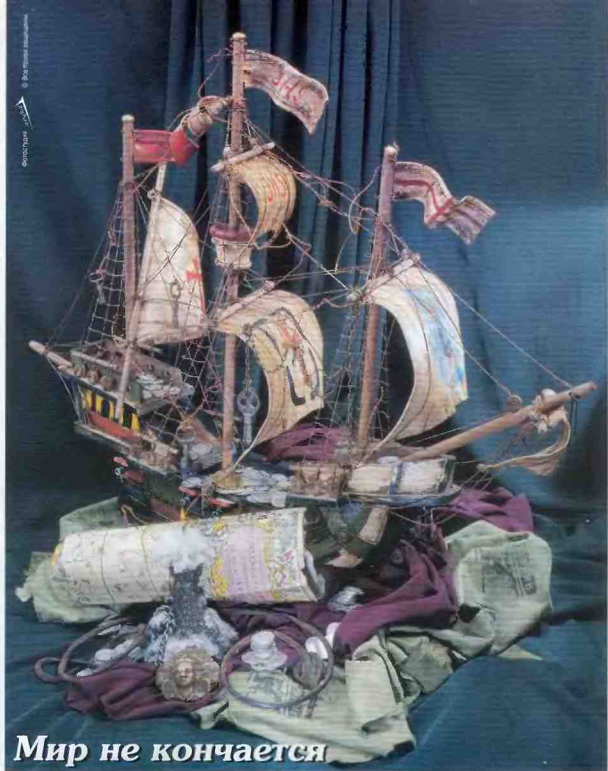
ГОРРОДОК

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

№3 в продаже с 2 октября!



* Он там всегда спрятан



Мир не кончается

на нашем горизонте...

Графические станции *Expert*
на базе процессора

Athlon™
PROCESSOR

**загляни за горизонт
СВОИХ
ВОЗМОЖНОСТЕЙ!**

Киев, Верхний Вал, 44

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

