

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 5(15)

Полумесячник © «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

19.03.2001

TECHNO MAGE

ICEWIND DALES

HEART OF

WINTER

CLIVE BARKER'S

UNDYING

NASCAR
Racing 4



Игроград

Мы строили, строили — и **НАКОНЕЦ!**

www.igrograd.com.ua



оплаиваетсь
пиратских копий

ЧИСТЫЙ И КРЕПКИЙ DIAL-UP

Unlimited — 22 у.е./месяц

Домашний — 11 у.е./месяц

Ночной — 3 у.е./месяц



тел. 464 8262

Странники играют в Игроград

Уважаемые жители и жительницы Игрограда! Во-первых, от лица мэрии и нашего экскурсбюро поздравляем вас всех с прошедшим Женским Днем — 8 Марта! Желаем нашей лучшей половине всего, всего, всего и, естественно, новых строений, где они смогут с пользой провести свое время.

Ну, а теперь перейдем к жизни нашего родного города. Нас часто спрашивают: почему мы не хотим улучшить обложку, вставить постер, вкладывать CD-ROM с демками и патчами. Отвечаем: такие идеи нам очень нравятся. Но, к нашему сожалению, любое из подобных действий сделает наше издание более дорогим. Поэтому, пока что мы этого делать не будем. Но только пока. Когда такие действия станут возможными, мы их с радостью совершим. Ну, а пока поговорим о нашем виртуальном воплощении — сайте **www.igrograd.com.ua**. Несмотря на то, что ему нет еще и трех недель, количество его посетителей растет с каждым днем. Недавно мы получили статистику посещений и с удивлением узнали, что кроме жителей нашей страны, за неделю гости Игрограда стали 8 жителей Евро-

союза, 2-е граждан США и даже шестеро подданных Великого Герцога Люксембургского. Каким образом они узнали о существовании нашего сайта — нам не известно. Но это нас, несомненно, радует. А теперь мы расскажем о мнении наших пользователей относительно нашего сайта.

«Здравствуйте!!!»

Мне очень понравился ваш новый сайт но... мне кажется, что у вас не хватает музыки и озвучивания: например, на первой странице хотелось бы красивую музыку (чего-нибудь типа тиканья часов ⌚). Также я хотел бы предложить свою идею. Новые игры показываются как высотные здания, по мере их старения либо резкого падения авторитета они уменьшаются.

Я всегда любил, люблю и (надеюсь) буду любить старые игры, а посему хотел бы задать вопрос: «Будет ли раздел «МУЗЕЙ»?

Написал наш почитатель **Genius_A»**.

Отвечаем на его вопросы и пожелания. Идею насчет озвучивания сайта мы прорабатываем, и, несомненно, озвучим на нем будет. Но вот когда, пока что сказать сложно.

Прорисовать новые игры как высотные здания можно, но у нас и сейчас есть небольшое количество жалоб на слишком долгую загрузку сайта. Поэтому эту идею мы реализовывать не станем. Раздела «Музей» как отдельного здания у нас нет и не будет, на статьи про старые игрушки мы публикуем и публикуем будем. Ищите их в тематических разделах.

«Уважаемые градостроители!

Ваш сайт хорош, но общаться с вами методом письменного письма несколько неудобно. Организуйте, пожалуйста, обратную связь на самой странице (не обязательно создавать десяток модерерирующих форумов для бесследной болтовни, достаточно лишь одного — для связи с вами), это будет быстрее и общедоступно.

По-прежнему, искренне ваш **Нелги Rogers**.

Мы уже начали разрабатывать форум для нашего сайта. И так как мы хотим, чтобы он был не хуже, чем сам Игроград, то его разработка пока затягивается. Но он обязательно будет.

С уважением ко всем,
мэрия Игрограда

Генеральный спонсор конкурса "АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ" за МАРТ 2001 года

set
Сучасні Електронні Технології
Київ, пр. Науки, 4
тел. 250 9761



ГЛАВНЫЙ ПРИЗ
fax-modem ACORP 56000
условия конкурса на обороте

вторые призы — активные акустические системы

третьи призы — 4-х канальные
звуковые карты YAMAHA 744

Условия конкурса на обороте

Список статей

1. Гнат БУРМА.
Desperados, стр. 7.
2. Гнат БУРМА.
Worms World Party, стр. 8.
3. Андрей ТИМОШЕНКО.
Seraphim, стр. 9.
4. Александр ГЛЮК.
Blade of Darkness, стр. 10-13.
5. Том /Doc/ КЕРТИС.
Icwind Dale, стр. 14-15.
6. Максим (Tueur) ПАНАСЮК.
Nascar Racing 4, стр. 16-17.
7. Grao.
TechnoMage, стр. 18-19.
8. Владимир ШЕЙКО.
Clive Barker's Undying, стр. 20-22.
9. Ефим Беркович АКА Gar
Ultima Online, стр. 23-25.
10. Том /Doc/ КЕРТИС.
Legend of the Five Rings, стр. 26-27.
11. Наталья ГРАДОВАЯ.
Погремушки, погремушечки, стр. 28-29.

- 1 ☐
- 2 ☐
- 3 ☐
- 4 ☐
- 5 ☐
- 6 ☐
- 7 ☐
- 8 ☐
- 9 ☐
- 10 ☐
- 11 ☐

Оцените статью по десятибалльной системе и участвуйте в конкурсе



Прежде чем отправиться в очередное путешествие по нашему городу, возьмите свежий номер «Игрового вестника». Сегодня в нем вы найдете очень много информации о тех зданиях, которые буквально на днях были сданы в эксплуатацию. Об этом еще не написано ни слова ни в одном путеводителе, и вы запросто можете пройти мимо них. А вот этого-то, как раз, делать не надо.

Загляните в гости к Сэму

Сдано «под ключ» нового здания — всегда огромное событие для нашего города. Ведь это значит, что нас ждут новые приключения в новых мирах, знакомства с новыми людьми (и не только людьми), новые



переживания и новые победы. А ведь это именно то, ради чего стоит жить. На прошлой неделе в нашем Игровом городе состоялось открытие нескольких зданий, завершения строительства которых мы ждали с нетерпением. Итак, в квартале 3D-шутеров открылись двери **Serious Sam**. В прошлом году Серьезный Сэм уже завоевал в

наш город, и те, кто был в это время у нас в гостях, могли услышать рассказ о его приключениях в Древнем Египте. Я не знаю ни одного человека, которого не впечатлил бы **Serious Sam**. Технология, использованная хорватской строительной компанией **Roman Ribaric**, может, в чем-то и уступает **Quake III engine**, но ненамного. Описать это словами было бы просто преступ-



лением. Это нужно видеть. Нет никакого сомнения, что на основе **Serious engine** будет построено еще не одно здание, и это будет, как минимум, необычайно красивые постройки. А теперь самое главное: чем

же так покорила **Serious Sam** сердца завсегдатаев квартала 3D-шутеров? Серьезный Сэм призывает нас вернуться к истокам жанра. Туда, где стада монстров носятся по узким коридорам и залитым солнцем полям, туда, где ваш пулемет никогда не перегреется, туда, где реки крови плавно текут между холмами МЯСА. Не упустите удовольствие, загляните в гости к Сэму, скорее всего, в ближайшее время ничего подобного не появится.

А ты вступишь в «Братство Стали»?

Ну, а если бешеным перестрелкам вы предпочитаете вздумчивые «пошаговые» бои — добро пожаловать в эту мрачную, темную постройку, сплошь состоящую из прожаренных автомобильных кузовов, намертво вваленных в покрытые копотью скелеты небоскребов. Здесь, на границе кварталов стратегий и RPG расположилась новая штаб-квартира «Братства Стали». Описывать это здание, которое официально откроется 20 марта этого года, я думаю, излишне. Чем станет **Fallout Tac-**

Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

1. В конкурсе участвуют все статьи, указанные в «СОДЕРЖАНИИ НОМЕРА».
2. По баллам, полученным статьями, выводится среднее арифметическое.
3. Не позднее, чем во втором номере следующего месяца, публикуется общий рейтинг статей.
4. Автор лучшей статьи получает приз (каждый месяц разный, но достаточно ценный).
5. Лучшая статья месяца автоматически попадает в финал конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ ГОДА», и его победитель становится обладателем суперприза — КОМПЬЮТЕРА!

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, 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 ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03057
г. Киев-57, а/я 892/1, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».

Генеральный спонсор конкурса "ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ МКИГРОВОГО" за МАРТ 2001 года

т. 216-30-49, 238-29-13
E-mail: viva@adamant.net



ГЛАВНЫЙ ПРИЗ

АКУСТИЧЕСКАЯ СИСТЕМА F&D

SPS 818 SubWoofer,
18 W + 2x5 W/200 W + 2x150 W, 4 Ом,
деревянный корпус

tics: Brotherhood of Steel — новым приключением в любимом многими мире Fallout или спекуляций на модной теме? Те, кто читал отчет оперативников ДЗБР,



посетивших это здание в то время, когда строительные работы еще не закончились, помнят, что нас ждет хорошая, качественная тактическая игра с очень большой припиской RPG. Безусловно, открытие Fallout



Tactics — это важное событие для нашего города. Однако вы помните, что Fallout — это не просто игра, это огромный мир, в котором можно ЖИТЬ, в буквальном смысле слово, жить годами. Удалось ли разработкам из австралийской компании MicroForge повторить успех Black Isle? Очень скоро мы это узнаем.

Ох, Gore, Gore...

И снова квартал 3D-шутеров... Неподдающею на небоскребах Quake III Arena и Unreal Tournament компания 4D Rulers



возводит загадочное строение, которое будет носить довольно мрачное название — **Gore**. Разработчики развернули широкомащштабную рекламную кампанию, в ходе которой без ложной скромности утверждают, что после сдачи Gore в эксплуатацию боевые арены Quake и UT опустеют, ибо все «естественно» устремится орошать своей кровью стены именно их здания.

Что же это за Gore такое? Фунда-

мент этого здания был заложен незадолго до открытия Quake II, причем, по словам разработчиков, они внимательно следили за всеми событиями, происходящими на рынке 3D-шутеров, анализировали их и старались сделать свое творение по определению лучше, чем все появившиеся



за это время шедевры других компаний. Коротко говоря, нам обещают нового киллера. Причем не какого-нибудь Quake- или UT-киллера, а «Киллера-всех-мультиплеерных-action-игр». Круто? Оптимист дурным голосом зовет «Rullezzlll», пессимист с ехидной улыбкой запустит файл quake.exe. А реалист пойдет на <http://www.igrograd.com.ua>, зайдет в раздел «Качать», кликнет на клавише «Демки» и возьмет себе 46-ти мегабайтовую проходку на доступную арену. Там же можно разжиться небольшой заплаткой, устраняющей несколько мелких «багов». Тем более, что и весит она — всего ничего — 500 Kb. Ну что, посмотрим на нового киллера?

Короткий взгляд в будущее

Вы наверняка помните немецкого подрядчика — компанию CDV Software, профинансировавшую постройку прекрасного здания Sudden Strike (русскоязычный вариант назывался «Противостояние 3»), который в свое время взбудоражил умы поклонников реалтаймовых тактик. Так вот, недавнее проваление этой компании поделилось с журналистами «Игроградского вестника» своими планами на будущее.

Итак, в 2002 году планируется закончить постройку здания **Project Nomads**. Непосредственно строительством занимается немецкая контора German Radon Labs. Их детище будет представлять собой взрывоопасный коктейль из real-time strategy, 3D-action и RPG. К сожалению, нет информации о том, в каких пропорциях будут смешаны эти ингредиенты. Заманчиво было бы получить еще один **Giants**, однако, помня о «стратегической» направленности CDV, можно предположить, что нас ждет что-то типа **Dogs of War**, да и то в самом лучшем случае. Но не будем зобегать вперед. Времени еще есть, и я думаю, что и разработчики и издатели со временем подбросят нам информацию к размышлению.

Второе здание, постройку которого финансирует CDV, будет возведено в квартале реалтаймовых стратегий. Всем, кто решится в него заглянуть, придется перенестись в мир Дикого Запада и принять участие в войне индейских племен, федераль-

ной армии и пионеров-поселенцев. Рабочее название проекта — **America II**. Разработчики планируют завершить строительство этого здания в 2003 году.

Черное Пророчество

В квартале «пошаговых стратегий» тоже вызревают плоды гейм-киллерства. Сегодня все внимание шахматистов-стратегов приковано к компании **Strategy First**, усердно трудящейся над постройкой здания **Disciples II: Dark Prophecy**. Предыдущее здание этого комплекса уже много лет покрывается пылью. Разработчики изначально поставили перед собой тяжелую задачу — столкнуться с трона короля пошаговых стратегий **Heroes of Might and Magic**. Однако сия задача оказалась слишком сложной для них, и Disciples не потянул даже на слабое подобие «Героев».

Однако, сотрудники Strategy First не уныли духом, а напротив, утня все ошибки, записав за разработку сиквела. И вот герцога сотрудники игрового портала **GameSpot**



рассказали нам, что стали обладателями альфа-версии Dark Prophecy. По их словам, «новый Disciples» наглядно показал, что разработчики не теряли времени даром. Альфа поддерживает разрешение 800х600 (если вы помните, Disciples I не выходил за пределы 640х480) и вообще в плане графики выглядит очень и очень... Особое впечатление производят портреты героев, нарисованные художником Патриком Ламбертом (Patrick Lambert), который, по словам GameSpot'овцев, является далеко не последним человеком в своем деле. Относительно самого игрового процесса пока что особо сказать нечего. Да, как и было обещано, герои могут осваивать просто бешеное количество умений и навыков. В зависимости от того, чем лучше владеет ваш герой, вам придется строить тактику сражений. Особо интересным сотрудникам GameSpot'а показались взаимодействия с нейтральными персонажами. Вы вполне можете заключить союз со шляющимися без дела гоблином, причем, если это авторитетный гоблин, он привлечет на вашу сторону своих соплеменников. Однако, в этом случае «бездомные» эльфы вряд ли отнесутся к вам лояльно.

В общем и целом, имея на руках все-таки альфа-версию игры, трудно сказать, что-нибудь конкретное. Будем надеяться, что Disciples II: Dark Prophecy если и не «закилет» Heroes, то, по крайней мере, составит ему серьезную конкуренцию.

Время демонов

В самом ближайшем будущем откроются двери одного очень интересного и необычного здания в квартале RPG. Оно носит название **Summoner** и сегодня по его этажам уже бродит приемная комиссия. Так что еще неделька-другая и... Тем, кто захочет посмотреть на мир **Summoner**'а, придется переползти в молодого мага Джозефа, познавшего секрет мощного заклинания, позволяющего ему вызывать себе на помощь различных монстров, демонов и прочих чудовищ. В молодые годы Джозеф однажды применил свои способности для того, чтобы спасти родную деревню от нападения разбойников. Однако не смог удержать контроль над пришедшим на его зов демоном, и тот, уничтожив всех бандитов, с апетитом зкусил друзьями и родственниками молодого мага. После этого Джозеф решает никогда больше не использовать магию (однако, втихоря продолжает совершенствоваться в этом направлении). И вот настал момент, когда Джозефу пришлось нарушить клятву и применить свои способности для спасения мира.

Игра была создана компанией **Volition Inc.** До сих пор эта контора сильно тяготеет к всевозможным межзвездным перелетам и космическим сражениям. Именно они построили для нас прекрасный орбитальный комплекс **FreeSpace**, а в последнее вре-



мя усиленно трудятся над **Red Faction** — игрушкой, которая обещает произвести настоящую революцию в мире 3D-шутеров. **Summoner** — их первая серьезная работа в жанре фэнтезийного RPG. Судя по всему, это должно быть очень интересно.

Короли-воины

Компания **Havas Interactive** занялась постройкой весьма интересного здания в квартале real-time стратегий. Оно носит название **Warrior Kings** и переносит нас в фэнтезийный мир, раздираемый междоусобными войнами. Козалось бы, ничего необычного. Сколько уже подобных миров были обращены во прах стратегиями нашего Игродорога.

Однако **Warrior Kings** выделяется из общей толпы несколькими особенностями. Ну, во-первых, в игре предусмотрено пять вариантов концовки. То есть, в зависимости от того, как вы поведете себя при том или ином повороте сюжета, будет зависеть то, как завершится компания. Во-вторых, разработчики туманно так намекают, что нашли невиданный доселе способ управления огромными армиями. То есть объединением юнитов рэками и посторени-

ем войск в формации дело не ограничится. В **Warrior Kings** вы, подобно полководцу, окрещенному кучей ординарцев, будете восседать на каком-нибудь холме, а ваши солдаты будут четко и быстро выполнять все ваши приказы. К сожалению, как это «супер-управление» будет выглядеть на практике, разработчики не рассказывают (коммерческая тайна, надо полагать).

Еще одной интересной «фишкой» является то, что создатели **Warrior Kings** много внимания уделяют штурму замков и крепостей. То есть, помимо развития технологии создания осадных орудий, нам придется еще и обучаться тактическим хитростям, применяемым при штурме укрепленных объектов. **Warrior Kings** задумывается именно как стра-



тегия, а не варгейм. А это значит, что мы получим развернутую экономическую модель, и сила и мощь вашей армии будет напрямую зависеть от степени развития государства.

Ну и в послесловие следует сказать, что весь мир **Warrior Kings** будет полностью трехмерным, интерактивным и т.д., и т.п. Короче говоря, графика вас не разочарует. К сожалению, о том, когда закончатся работы над этим зданием, пока что ничего не известно. Единственное о чем сообщили разработчики, так это о том, что на майской выставке Е3 они намерены провести крупную рекламную кампанию, в которую будет входить демонстрация игры широкой аудитории.

Первый выход O.R.B.

Мы уже рассказывали вам о том, что компания **Strategy First** начала работы над постройкой «звездного здания» **O.R.B.** в квартале реалтайм-стратегий. В самом начале работ всем казалось, что данная постройка будет банальным кланом **HomeWorld**. И вот сегодня все желающие могут совершить пробную экскурсию в мир **O.R.B.** и попытаться построить собственное маленькое королевство в Поясе Астероидов. Но, для начала, немного общей информации. **O.R.B.** представляет собой полноценную космическую стратегию, в которой вам придется добывать ресурсы, раз-

вивать базу, строить и развивать военный и гражданский флот и т.д., и т.п.



Интересно, что все действие (по крайней мере, в начале) будет происходить в поясе астероидов. Один из них содержит в себе необходимые для вас минералы и полезные ископаемые, другие — абсолютно пусты, но зато на них можно построить склад или перепалочную базу. Однако нужно учитывать, что астероиды постоянно движутся, и ваш зазевавшийся харвестер вполне может «улететь» вместе с обрабатываемым им объектом на территорию враждебной колонии. А в том, что там его встретят с распростертыми объятиями, вы можете даже не сомневаться.

O.R.B. предусмотрено по 20 типов юнитов для каждой из враждующих сторон. Все они могут накапливать очки опыта, а следовательно, становиться круче и бронейнее. Кроме того, имеется возможность захватить в плен вражеское судно. Специально для этой цели предусмотрены abordажные команды «космических десантников», облаченных в специальные костюмы, которые позволяют им атаковать транспорты прямо в открытом космосе.

Время от времени вам будут встречаться артефакты, рассеянные на астероидах. Чаще всего это будут остатки древних погибших цивилизаций. Их нахождение способно разом продвинуть вашу науку на несколько шагов вперед, что даст вам возможность сильно обогнать в развитии ваших конкурентов. В завершение ко всему, следует сказать, что по желанию вы сможете переключиться на «вид от первого лица» и поучаствовать в сражении в качестве простого пилота или десантника. Правда, насколько это целесообразно в глобальной стратегии? Вот такая вот будет игра.

Кстати, о дате релиза **Strategy First** скромно умолчал. А вот 230-ти мегабайтную демку можно загрузить с http://www.dailyradar.com/downloads/game_file_659.html. Правда, сотрудники таких уважаемых гейм-порталов как **GameSpot**, **VoodooXtreme** и, собственно, **DailyRadar** в один голос предупреждают о необычайно высоких системных требованиях демки. В частности, по их словам, для нормальной игры требуется не менее 256 Мб оперативной памяти. Круто, не правда ли? Так что думайте, имеет ли смысл тянуть из Сети этого монстра. Будем надеяться, что финальная версия будет не такой требовательной.

Компьютеры???
Компьютеры!!!

Colony 400	1010	PC100	64MB	DVD	DirectX 5.0	CD-ROM	280 руб.
Colony 400	1010	PC100	32MB	DirectX 5.0	CD-ROM	280 руб.	
Colony 400	1010	PC100	32MB	DirectX 5.0	CD-ROM	280 руб.	
Colony 400	1010	PC100	32MB	DirectX 5.0	CD-ROM	280 руб.	
Colony 400	1010	PC100	32MB	DirectX 5.0	CD-ROM	280 руб.	
Colony 400	1010	PC100	32MB	DirectX 5.0	CD-ROM	280 руб.	
Colony 400	1010	PC100	32MB	DirectX 5.0	CD-ROM	280 руб.	
Colony 400	1010	PC100	32MB	DirectX 5.0	CD-ROM	280 руб.	
Colony 400	1010	PC100	32MB	DirectX 5.0	CD-ROM	280 руб.	
Colony 400	1010	PC100	32MB	DirectX 5.0	CD-ROM	280 руб.	

Фирма "Творчество" Тел. (044) 246-7712, 246-7660



В этом здании «правят бал» «черные шерифы». По силам ли вам возглавить шапку самых крутых гангфайтеров штата Нью-Мексико? Здесь вы найдете все, что должно быть в настоящем вестерне — погони и перестрелки, карты и дуэли, мексиканских бандитов и диких команчей.

ГНАТ БУРМА

DESPERADOS

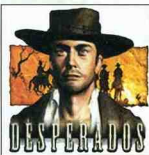
Любителям вестернов наверняка интересно будет узнать, что во второй половине апреля этого года *Infogrames* со-



бирается издать игру **Desperados**, над которой сейчас трудится германская фирма *Spellbound Entertainment*.

Жанр *Desperados* — real-time стратегия. Причем игра изрядно напоминает *Commandos* во всем его великолепии.

Судите сами: игроку предоставляется управление шайкой отчаянных ребят, каждый из которых имеет индивидуальные таланты и склонности. Игрушка состоит из 25 строго последовательных миссий, а ваша задача — поймать легендарного мексиканского бандита *El Diablo*. Сюжет разворачивается во время американской гражданской войны между рабовладельческими южными и более демократичными северными штатами, достаточно далеко от района боевых действий, а именно, в штате Нью-Мексико. Должен сказать, что целые у вас отнюдь не военные.



Далеко не всегда ваши действия укладываются в рамки закона, так что вы оказываетесь между молотом и наковальней — с одной стороны вам противостоят многочисленные бандиты, а с другой — к вам немало претензий и у шерифов.

Ваша шайка будет состоять из шести сорванцов, которые и являются вашими постоянными попутчиками:

Джон Купер (John Cooper) — ковбой без страха и упрека, лидер команды охотников за преступниками, человек серьезный и чрезвычайно выносливый.

Док МакКой (Doc McCoy) — уникальный ковбой, который обладает двумя противоположными качествами — умением и лечить и калечить. Отличный стрелок.

Кейт О'Хара (Kate O'Hara) — боевая девушка, ее оружие — притворный флирт и умелый картонный обман или же попросту шулерство.

Иниго Санчес (Inigo Sanchez) — мексиканец, который движет лишь одна цель — спланировать свести с *El Diablo* личные счеты.

Сэм (Sam) — паренек выделяется среди всех остальных большой страстью подрывной (в прямом смысле) деятельности. Хлебом не корми — дай чего-нибудь взорвать.

Миа Юнг (Mia Jung) — человек, который действительно вносит некоторое разнообразие в состав вашей команды и является существом пока неизвестного мне пола (на одних сайтах сообщают, что это мужчина, на других — что женщина). Тем не менее, *Mia Jung* в совершенстве владеет бесшумной стрельбой из индейского лука, видимо, детство вышеуказанного персонажа прошло в окружении любвеобильных индейцев, которые были рады взять китайского ребенка на воспитание.

Кроме того, в игре присутствуют 25 ключевых противников (и ни один из них не имеет большого желания сидеть за решетку), каждый со своими характеристиками, и еще более 35 нейтральных персонажей и живот-

ных для воссоздания антуража безжизненной пустынной местности. Оружие соответствует времени: в вашем распоряжении будут винчестеры и кольты, ножи, динамит и тому подобное.



Выслеживая разного рода преступников, вы посетите хлопковые плантации, заброшенные шахты, ковбойские лагеря, пограничные городки с их салунами, кузницами, мастерскими, водокачками, железнодорожными станциями и другими неотъемлемыми элементами Дикого Запада.

Приятным нюансом является то, что ваши герои смогут всячески использовать особенности местности, в том числе и прятаться в зданиях, почтовых дилижан-



сах, бочках, использовать элементы рельефа и т. п.

Все, кто заинтересовался этой игрошкой, могут зайти за более подробной информацией на сайт **www.spellbound.de**, где и виски напьют, и лошадь накормят.

КОМТЕХСЕРВИС
Тел: 216-5567, 274-5926
www.ktc.com.ua
КОМПЬЮТЕРЫ
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
СЕРВИС



Вы еще не забыли старых-добрых червячков-убийц? Этим ребятам забыть невозможно. Сегодня они готовятся выйти на просторы Сети. Рядом с центральной площадью Игрограда компания Team 17 готовит своих червячков к сетевым баталиям.

WORMS WORLD PARTY

Оптимальные системные требования:
Pentium 200МГц или выше, 32 Мб, System RAM, 8x CDROM Drive, сетевая карта, модем

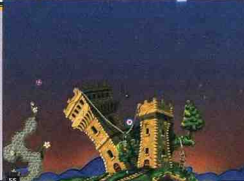


Небезызвестная компания Team 17 собирается порадовать поклонников популярной серии Worms действительно глобальным продуктом. А именно многопользовательской игрой **Worms World Party**. Новинка эта ориентируется в основном на игру по Интернету (впрочем, однопользовательский режим тоже предусмотрен, но немного атрофированный). Игра придерживается традиций

старый геноцид противоборствующей команды. Как и в предыдущих частях, игроку предоставляется немислимое количество оружия, боеприпасов и приемов индивидуальной самообороны (уже разработано более 60). Разработчики обещают приятные улучшения в области графики, хотя революционные изменения в области анимации не запланированы.

Приятной новостью является то, что редактор ландшафтов не только расширился, но и приобрел новые полезные качества. Например, любое тренировочное задание или

Для необученных вормеров Worms World Party предоставит большую папку обуча-



ющих миссий (20 подробнейших тренировочных заданий) и целую охапку информации по эксплуатации тех или иных видов оружия.

Сражаясь в Интернете, вы сможете наблюдать карту мира, на которой отмечены места пребывания ваших противников. Разработчики умалчивают о том, будет ли эта карта тактической, а каждый игрок — частью великой войны, или же она будет нести все же более информативный характер. Введен также новый тур-



Worms: Armageddon, предлагая также и новые функции, возможности и доработки. Итак, вам ввернется группа бравых червячков, которые после высадки в боевом квадрате начинают творить непосред-

ственную боевую миссию могут редактироваться в зависимости от вашего вкуса и желания. Можно будет настраивать даже внешний вид могильных камней (которые появляются после преждевременной кончины одного из ваших бойцов). Национальный флаг, под которым и будут сражаться червяки, является своего рода визитной карточкой, ведь в боях будут принимать участие игроки из разных стран мира.

Стандартный набор одиночных заданий включает в себя более 40 миссий.



нирный режим с возможностью завоевания мирового рейтинга.

Нововведением являются специальные «босс-уровни», где игрокам придется иметь дело с особо крутым червячком-боссом. Как выглядит это дитя природы, нам, к сожалению, узнать не удалось, но тем не менее, ждать осталось недолго (игрушка выйдет в продажу в начале апреля этого года). Заинтересовавшиеся могут обратиться на официальный сайт разработчиков по адресу <http://www.team17.com>.

Гнат Бурма

24.03.2001

Городской чемпионат

Need For Speed

Баcмyон

Компьютерный клуб

Киев, ул. Математика, 2А
т. 536-1774
www.club-basmyon.kiev.ua



SERAPHIM

Андрей ТИМОШЕНКО

Хочу летать! Правда меня никогда особо не привлекали авиасимуляторы: сотни кнопочек, мигающих огоньков и слишком часто быстро приближающаяся поверхность. Кроме того, очень долгие полеты утомляют. А вот в новой игре **Valkyrie Studios**, известной своей ролевой игрой **Septerra Core**, которая, как вы уже, на-



верно, догадались, называется **Seraphim**, вам представится возможность сделать это и еще много чего другого.

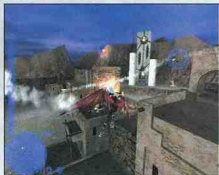
Игра представляет собой *action* от третьего лица. А вашим подопечным и станет тот самый **Seraphim**, который фигурирует в названии. А кто же он такой? Ответить на этот вопрос я смогу только после того, как углублюсь в перипетии сюжета. Итак, в тридестом измерении на Небесах началось война за власть. Кокими бы ни были ангелы (а вы думали, кто на небе проживает?) благодарными, а остановиться вверения не смогли. Использование боевых машин потрясавшей разрушительной мощи пробудило древних монстров (с ними родными мы, наверное, тоже поспражемся). Но однажды кому-то надоело этот беспредел, и все ангелы полетели прямоком на Землю. Сомыми лучшими из них оказались те самые **Seraphim**'ы. Для того, чтобы удержать их на земле, их души были заточены в камни, называющиеся **lanuth**. Со временем внешность изгнанников стала изменяться в соответствии с их природой. Те, кто никогда не жалели о востании и были самими воинственными, превратились в **Демонов (Demons)**. Те же, кто молили о прощении, остались **Ангелами (Angels)**. И наконец, те, кто смирились с наказанием и новым домом, обрелись в **Фей (Fey)**.

Попав на землю, все эти существа стали предметом поклонения людей, приносящих их за богов. Но **источник магической силы (маны)** ангелов остался на Небесах. Вскоре падшие ангелы уразумели, что специфическая энергия, создаваемая людьми, поклоняющимися тому или иному клану, сходна с ма-

ной и вполне может вернуть им былое могущество. А заворил всю эту кашу некий **Demurge**. Именно он управляет подлыми кланами и именно этот товарищ натравил их друг на друга. А зачем ему все это понадобилось? Все дело в том, что за какие-то неведомые грехи он был заточен в некую **Цитадель**, и теперь не в состоянии вернуться на Небеса самостоятельно. Очевидно, именно путем стравливания кланов он и собирается освободиться из заточения.

Вот такая вот основа сюжета игрушки. Вообще, судя по всему, тема ангелов уже давно будоражит воображение разработчиков. Достаточно вспомнить **Requiem**, где в роли этих крылатых существ выступал эдакий двухметровый и небритый мужик, наводивший порядок в Присподней и на Земле. А также игру **War In Heaven** схожей тематики, в этом же ряду стоит и **Messiah** с полмерным херувимчиком **Bob**'ом. Но все-таки заезженной тему назвать язык не поворачивается, поэтому все несовершенства по поводу сюжета отменяются.

Как вы уже поняли, игрокам предстоит решать судьбу одного из трех кланов, различающихся не только внешним видом, но и боевыми и прочими способностями. К примеру, Ангелы будут обладать высокой скоростью и маневренностью, а Феи — искускими магами. В то же время Демоны одарены большой силой в ближнем бою. Кроме того, будет отличаться отношение героев к коренному населению (то бишь к людям), а значит, не обойдется без NPC.



Так что, не умерла надежда на присутствие RPG-элементов в виде экспы, квестов и т. п.

Вообще, режим битвы очень забавен. Выглядит он так: идете вы, значит, по улице какого-то города. Мирно себе, сложив крылья, идете. И тут из-за угла выходит (выползает/вылетает) противник. И сразу все преобразовывается: невесть откуда появляется меч, в сторону противника летит зловещее вымученное заклятие типа фюербола, и вы взлетаете ввысь — к птицам. Ну а потом мы посмотрим как кто играл в **Dracon**, **Rune** и тому подобные вещицы. Так как, скорее всего, битвы в **Seraphim** будут схо-

жи с «рубинкой» в этих игрушках.

А сами миссии, по уверению разработчиков, будут более чем разнообразными. Тут вам дадут и груз сопроводить, и



в масштабных битвах поучаствовать, и на вражеских лидерах попокушаться — раздолье обеспечено. Ну а в случае удачного завершения миссии, игрок получит некоторое количество очков, которые он сможет распределить между характеристиками (среди которых **Сила**, **Владение Магией**, **Полет**), покупкой новых заклинаний или оружия. Итого, исходя из всего вышесказанного, каждый **Seraphim** выйдет уникальным, так что мультиплеер (а он будет) окажется более чем захватывающим.

Раз уж я вспомнил о мультиплеере, то придется рассказывать все, что знаю. Помимо стандартных типов игры, таких как **deathmatch** и **capture the flag** имеются и специфические миссии по типу «собрать все камни **lanuth**» или «зосиить/уничтожить смертных». Кроме того, как я уже говорил, разработчики планируют ввести возможность импорта героев из сингла. Если у кого-то таковые отсутствуют, можно будет создать стандартных многопользовательских героев, посему не волнуйтесь, все будет в равных условиях.

Скорее всего, графикой в игре получится неплохо. Подтверждает это заявление тот факт, что **Seraphim** создается на слегка доработанном движке **Unreal Tournament**, поэтому, как минимум, все будет на уровне. Кроме того, движок был изрядно доработан во всем, что касается построения открытых уровней и всяческого рода разрушений. И неспроста, ведь вы будете иметь возможность в ходе разборок разрушить небольшой городок или даже изменить рельеф местности.

Ну а что касается выводов, тут я могу сказать лишь одно: меня эта игрушка уже заинтересовала, а остальные пусть решают самостоятельно. То, что **Seraphim** получится более-менее играбельным, факт довольно однозначно. Поэтому обещается жать и надеяться...



На границе кварталов TPS, fighting и RPG открылся портал в самый мрачный мир виртуальной реальности. Мир, где правит Закон Меча. Мир, где нет ничего, кроме боли и страха. Мир, в котором очень сложно выжить и практически невозможно победить.

BLADE OF DARKNESS

Александр ГЛЮК

Жанр: action/adventure/RPG**Разработчик:** Rebel Act**Издатели:** Codemasters**Системные требования:** P2 400, 64 M6 RAM (настоятельно рекомендуется 128), 3D-ускоритель 32 M6

«Солнце поднялось над горизонтом, осветив бледным, совсем не утренним светом, земли умирающего Королевства. Но «белесый рассвет» никого не удивил... Все уже давно привыкли к Вечным Сумеркам, начавшимся вскоре после гибели короля Рагнара в битве при Коруме... Тогда, два года назад, в жестокой схватке с ордами диких орков пал весь цвет рыцарства Западного Королевства — последняя надежда человечества. Теперь люди — уже не хозяева этого мира. Некогда могучие города превратились в безжизненные руины, по улицам которых шастают толпы нечеловеков, попирая грубыми башмаками алтари древних богов. С далекого Севера, с грани-

же безмозглые орки прекрасно понимают, что людям некуда деться. Уйдя из одной части кошмара, они обязательно попадут в другую... Не все ли равно, где палица и ятаган поставят последнюю точку в никчемной жизни никчемного народа? Но люди идут... Одни поодиночке, другие — группами. И днем и ночью пыльные дороги заполнены медленно движущимися толпами. Толпами отощавших, голодных людей, с серыми безжизненными лицами, в глазах которых давно уже угас свет надежды. Они и сами не знают, куда и зачем идут. Лишь короткими вечерами на привалах время от времени заходят разговоры о Лезвии Тьмы, способном сокрушить нечисть и вернуть миру порядок. Их, как правило, заводят сумасшедшие проповедники, с мытыми и нечесаными волосами, кутающиеся в рваные серые плащи. Сначала их слушали... Сначала их речи все-

зание крайне благодарное. Ведь когда ты начинаешь писать обзор той или иной игрушки, то невольно, даже подсознательно пытаешься высказать максимально объективное мнение. Наверно, это правильно. Но сегодня этого не будет. Не будет потому, что я уверен — каждый, кто решится проинсталлировать эту игру на свой винт, увидит ее по-своему. Применительно к Blade of Darkness слово «объек-



цы варварских королевств, доходят дикие слухи о Красном Боге, которому поклоняются завоеватели. На Юге пески пустыни гуляют по опустевшим улочкам городов Змея... Мир неуклонно движется к своему закату. Дороги заполнены толпами беженцев. Куда они бегут? Да-

вали надежду в сердца детей Проклятого Народа... Некоторые молодые безумцы, поверив речам безумцев старых, уходили на поиски легендарного клинка... Стоит ли говорить о том, что их обезображенные тела давно уже стали пищей для стервятников? Потом проповедников били, дабы не смущали они своими пустыми словами неокрепшие умы молодежи. Сейчас на них уже никто не обращает внимания. Да и самих «серых старцев» стало намного меньше... Ни днем, ни ночью не прекращается великий исход сынов человеческих. Исход из ниоткуда в никуда».

Сегодня я попытаюсь рассказать вам об игре **Severance: Blade of Darkness**. Почему попытаюсь? Да потому, что это именно та игра, описывать которую —



тивно» не уместно. Вы, наверняка, помните обзор демки Severance, который печатался в первом номере «МК» за этот год. Тогда, стоя за спиной сотрудника редакции, с увлечением «гоняющего демку», я видел просто красивую адвенчурку с непонятным и непривычным управлением, действительно потрясающей графикой и дикими «тармозомами». Когда же игра появилась на рынке и мне предложили написать обзор, предоставив для этого довольно мощную редакционную машину, я, естественно, обородовался, даже не подозревая, во что это все выльется.

Я намеренно не буду останавливаться на сюжете. Если хотите, можете зайти на сайт разработчика (<http://www.rebelact.com>) и почитать коротенькую сказочку о Принце Света и Принце Тьмы. Не хотите — можете принять наш вариант (я пытался стилизовать начало своей статьи

под начало статьи нашего «демкопроходца». Но лучше, конечно, придумать свой



сюжет, потому что игра того стоит. Более того, она в этом нуждается. Но сюжет сюжетом, а для тех, кто слышит слово *Sevengale* впервые, я в двух словах расскажу **предысторию**, «звонячку», так сказать. Итак, в наличии имеется некое **Королевство**, граничащее с землями, заселенными орками, гоблинами и прочей «классической» нечистью. Нечисть эта, как известно, особой уравновешенностью не отличается. А посему время от времени она устраивала набеги на пограничные города и крепости Королевства. Набеги успешно отражались элитными подразделениями короля Рагнора и люди к ним даже привыкли. И вот в один далекий не прекрасный день из-за Большого Бугра пришла на маленькую банду дикарей, а огромная орда, которая без труда снесла человеческие форпосты. Была объявлена всеобщая мобилизация и разразилась самая настоящая война. «Оркос со товарищи» было **ОЧЕНЬ** много, и они, что называется, «давили людей массой». Там же, где это не удавалось, на помощь людям приходили ужасные потусторонние создания, владеющие невиданной ранее магией. В итоге король погиб, а Королевство практически перестало существовать. Руины городов и крепостей были отданы на растерзание победителям, а население практически поголовно уничтожено. Собственно, с этого и начинается игра.

Вам предоставляется возможность **выбрать персонажа**, который будет за вас сражаться в мире *Blade*. Сейчас я понимаю, что, хотя «кандидатов в герои» всего четверо, — выбор необычайно богат. Но не будем забегать вперед. Ни один из персонажей игры изначально не является Великим Героем, Профессиональным Спасителем Мира и т. д., и т. п. По сути, все они довольно неприятные личности. Начнем, пожалуй, с дамы (все-таки, 8 Марта было не так давно). Зовут ее **Zoe**. По национальности — **амазонка**. По призванию — **воируга**. Для того, чтобы поднять свой авторитет в непростом мире матриархата, **Zoe** решила обокрасть сокровищницу южного города *Marakumba*. О том, что ее чуть-чуть опередила банда орков, бедная девочка даже не подозревала. Далее идет **варвар Tukaram**. На первый взгляд, этот парень производит довольно приятное впечатление. Здоровый такой де-

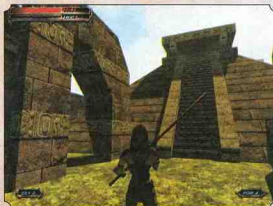
тина с «чиста нормальным» двуручным мечем в руках. Вдобавок покрыт такой напорченной татуировкой, что любому жукуду удар бы хватил от зависти. Но буквально через несколько минут вы поймете, что **Tukaram**, по сути, простой деревенский парнишка, спустившийся с родных гор «мир посмотреть» и с ходу попавший в самую гущу событий. **Дварф Naglfar**. D&D-шников, отыгрывающих в своих модулях **дварфов**, — прошу закрыть уши. Ну не люблю я их! А этот еще и рыжий. (Рыжий гном — к неприятностям. Народная орчья примета). А вообще-то, **дварф** как **дварф**. Маленький, коренастый, наглый, смотрит на всех «свисако». С виду очень неуклюжий, но у них, **дварфов**, внешность, как правило, обманчива. Как ни странно, **Naglfar** — самый романтический персонаж в игре. Вернулся, понимаете ли, парень в родной город (подземный, разумеется) и обнаружил, что от его родных, близких и знакомых осталась только «доброе имя» и гора изрубленного мяса. Ну как тут не рассердиться? Завершает этот парад **рыцарь Sargon**, уже немного знакомый нам по демо-версии. Настоящий королевский рыцарь, беззаветно преданный своему созерению. Мест за смерть короля стала для него навязчивой

Конечно, можно всучить ей меч и щит, но ничего хорошего из этого не выйдет. **Tukaram**, как было сказано выше, отдаст предпочтение тяжелому **двуручному оружию** (мечом и топором). Его сила — в мощном ударе. Он не слишком подвижен (масса, однако), поэтому «быстрый» стиль ведения боя окажется неэффективным (**Tukaram** попросту не будет успевать выполнять ваши команды вовремя). Но если удар **варвора** достанет противника, то опо-



знать жертву не смогут даже самые близкие родственники. Если вам больше нравится фанатик **Sargon**, не игнорируйте **блочкировку**. **Однорукий меч** в паре со щитом — вот залог успеха вашего благородного друга. **Дварф**, естественно, предпочитает **топоров**. Маленький рост и короткие руки просто заставляют его лезть в «ближний бой». Он также не слишком подвижен (что не странно), зато изначально обладает **большим количеством HP**. Собственно говоря, по манере ведения схватки **Naglfar** является полной противоположностью **Zoe**, а **Sargon** и **Tukaram** занимают, так сказать, промежуточные позиции.

Таким образом, прохождение одних и тех же миссий за разных персонажей вам ни в коем случае не соскучит. Получается, что, купив один диск, вы получите четыре разные (поверьте, абсолютно разные) игры. Но разработчики на этом не остановились. **Первая миссия** за каждого героя — уникальна! С одной стороны, это логично. Ведь, как я уже говорил выше, каждый из них пришел на землю Королевства со своей конкретной целью, и было бы глупо, если



идея. Добавьте сюда еще вбитые с детства понятия о «рыцарской чести» и прочих аристократических «примочках» — и вы поймете, что иметь дело с этим парнем — то еще занятие. Короче говоря — один другого краше. Выбор за вами, господа.

Естественно, лучше всего, прежде чем серьезно начать прохождение, попробовать поиграть за каждого из героев. Тем более что отличаются они не только внешне. У каждого свой уникальный и неповторимый стиль, и если вы пройдете пару миссий за **амазонку**, то перестроится на управление **дварфом** будет очень тяжело. **Zoe**, как нетрудно догадаться, атлетическим сложением не отличается, тяжелых доспехов не носит, зато очень неплохо умеет куваться. Вот эти-то **кувырки**, в сочетании с **древковым оружием** (шесты, копы, алебарды), делают ее необычайно сильным бойцом.



бы все начинали свои приключения **одинково**. В течение этой самой первой миссии сюжет игры плавно подведет вас к тому, что пора бы забыть о «шкурных» во-

просах и начать спасать мир. После этого всем героям придется пройти по одному и тому же пути. Но и здесь разработчики внесли кусок разнообразия. На определенных этапах, вам будут предлагать



на выбор несколько городов, которые вы можете посетить. То есть пройти-то придется все «крути ада», но куда отправиться раньше, а что оставить на «закуску» — решать вам. Таким образом, несмотря на то, что сюжет игры абсолютно линейный, у вас постоянно будет возникать ощущение полной свободы действий. Добавьте к этому еще и то, что игра очень длинная и выдается «маленькими порциями». Вот уже, кажется, все. Еще чуть-чуть и зовет клинок будет у вас в руках. Потом сватка с Самым Плохим Парнем — и можно почивать на лаврах... И в этот момент сюжет снова делает крутой поворот и вы понимаете, что не добрались даже до половины.

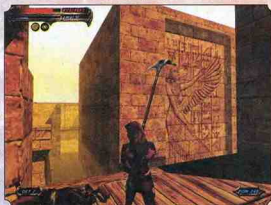
А теперь я попробую рассказать о самом главном. О том действительно таинственном и непонятном геймплее, который делает Blade of Darkness чем-то большим, чем просто игра. И даже большим, чем стопроцентный хит. (Хотя я далеко не уверен, что Severance станет хитом в общепринятом смысле этого слова). Так как все персонажи очень сильно отличаются друг от друга (равно как и прохождение за каждого из них) и на описание каждого в этой статье просто не хватит места, то, с вашего позволения, опять-таки (в который раз!) пропустим вперед думу. Тем более, что она того стоит.

Наверно, для каждого из нас пресловутый геймплей заключается в чем-то своем. Меня, например, всегда радует, когда герой action'a не просто безликий character, а именно человек, с ярко выраженной индивидуальностью. С первых же секунд игры вы почувствуете, что имеете дело не с нарисованным персонажем, а с действительно живым человеком. Причем, по мере прохождения, вы будете наблюдать, как этот человек меняется под давлением обстоятельств. Я не знаю, чем именно разработчики добились такого эффекта. Прекрасной озвучкой (кстати, играть без саунда — строго запрещено)? Многочисленными видеороликами, просто мастерски выполненными на «движке» игры? Или и тем, и другим, и еще чем-то, чего я не заметил? В сущности, это не важно. Важно то, что вы просто не сможете не

поверить в то, что ваш герой просто подчиняется программе, а не живет реальной жизнью. В первых кадрах игры за Зое вы видите молоденькую самоуверенную девчонку, которая, скорее всего, никогда в жизни не сталкивалась ни с какой магией и прочими ужасами и вполне реально считает, что ей «море по колено». С таким лицом и таким настроением перебирается она через стену города Marakumba с благородной целью — немного разгрузить городскую сокровищницу. Попадшие на пути гоблины только усугубили ее уверенность в собственной значимости, так как очень быстро отправились в свой гоблинский рай под ударами Зойкиного шеста. Посмотрите на ее уверенную походку, прислушайтесь к победным крикам... Королева,

блин. А вот дальше началось...

Нужно признать, что и сам город здорово бьет по мозгам. Да и не только Marakumba. Все города, которые вам придется посетить, балансируют где-то на грани паранойи и полного распада личности. Как вам понравится засыпанный снегом ассирийский город, посреди которого возвышается готический собор? Или древнеегипетская крепость, пересеченная тре-



щинами, ведущими к самому центру Земли, где со статуями сокола-Гора, соседствуют черные камни огнепоклонников? А собственно Marakumba — это расчерченная по оси координат Чечен-Итца (если кто не знает, это древний город индейцев майя, названный «Городом Пернатого Змея») со всеми прилегающими майянской культуре атрибутами, типа ступенчатых пирамид, торчащих из стен гороскопов и жертвенников, наполненных человеческими костями. Что, говорите, видели и покруче? Нет, не видели. Квадратные залы и поворачивающиеся под прямым углом улицы Marakumb'y свивают крышу на полном серьезе. Причем это только начало.

На первых уровнях врагов не очень много. И если вы не поленились много потренироваться, они не доставят вам много хлопот. Вашей главной проблемой станут многочисленные изощренные ловушки, проблемой Зое — освоение мира Blade. Уже к концу первого уровня вы заметите истерические нотки в ее голосе. Но, скорее всего, не прилади-

те этому значению. Когда вы еще немного продвинетесь по сюжету, игра очень резко изменится. Элементы *adventure* слегка отойдут на задний план (хотя не исчезнут), уступив место просто бешеному экшену. К тому времени «элементы RPG» уже дадут о себе знать: ваш герой подберется к опыту, станет сильнее, быстрее и опаснее для врагов. Да и вы освоитесь с управлением и научитесь преподносить противнику серьезные «подарки». То, как ведет себя Зое, окруженная толпой врагов — нужно видеть. Но больше всего меня поразил один эпизод. Расчленив очередного противника (тело, покачиваясь, продолжало стоять на одной ноге, потому что второй, равно как и рук, у него не было; комбо — сигнал), омонзонка созерцала его пару секунд и вдруг истощно заржала. Я аж на стуле подпрыгнул. Найдите среди своих знакомых особо нервную барышню и доведите ее до истерики. А потом послушайте. Точно такой звук. И причем я абсолютно уверен, что это была не бездарная имитация победного клича. Это было начало крышесрыва. Подобное мое убеждение очень быстро подтвердилось видеороликами (а их в игре, по словам разработчиков, насчитывается более 1700), на которых мы видим уже самоуверенную девочку, решившую ободрать цюрскую гробницу, а перепуганного, ничего не понимающего человека, который с благоговением падает на колени перед непонятными ему святынями и просто захлебывается от ненависти ко всему миру. Приблизительно то же самое происходит и с фанатиком Sargolom. Но фанатик — он и есть фанатик, что с него возьмешь?

И раз уж зашла речь о боях, следует остановиться на них особо. Тем более, что драться придется много и жестоко. Все схватки в Severance построены на использовании комбо. Если ты же Rune можно было побить, используя один-два удара, то здесь этот вариант не проходит. Комбо и только комбо приведет вас к победе. Помимо «обычных» ударов, которые достигаются одновременным нажатием кнопки «мышь», отвечающей за удар, и одной (или нескольких) «клавиш движения», существуют еще



и сложные «суперкомбо», которые требуют последовательного или одновременно нажатия нескольких клавиш, причем с определенной скоростью. Кстати, каждое оружие имеет собственный набор «супер-

комбо». Скажу честно, специально провести это «супер» мне не удалось ни разу. А вот случайно получалось. Что вам сказать? Фаталити (помните, в Mortal Kombat была такая «фича») отдыхает по всем статьям. Даже не возьмусь описывать, как это выглядит. Такое нужно видеть своими глазами. Игра очень кровавая. Говорят, что в Испании, на родине разработчиков, ее запретили еще до релиза. Ни одна схватка не обходится без расчленения. Колотые удары наши ребята определенно недолголюбивают (Зое даже копьем умудряется рубить). А рубящие у них получаются не хуже, чем у мясника с Борщавоговского рынка (а вот кто действительно умеет рубить — так это он). Естественно, все это сопровождается большим количеством кровищи и, главное, отрубленные части отлетают от тела настолько натурально, что просто становится как-то не по себе. Уже слышу ваши слова, что, мол, все это было. Говорю вам — не было. То есть, было, конечно, но не так. Представьте себе тело без головы, но еще стоящее на ногах, пытающееся взмахнуть фонтанирующей кровью кулевой правой руки... Нет, описывать такое — пустая трата времени. Вы, конечно, понимаете, что при блеклой или просто хорошей графике, такого эффекта не достиги. Но о графике *Severance* уже сказано очень и очень много и мне просто не хочется повторяться. Да и скриншоты все равно дадут вам больше информации, чем килограммы восторженных отзывов.

На чем еще хочется остановиться особо — это на **противниках**. Их не очень много. Но вам от этого легче не будет. С этими парнями нельзя расслабляться ни на минуту. Проверено. Даже самый завалчивающий гоблин способен запросто вырубить героя 15 уровня (25 000 хитов, однако), если вы будете управлять этим героем «спусти руками». А о «боссах» я вообще молчу. Но это не значит, что для того, чтобы пройти игру, вам придется провести пару лет за *Mortal Kombat* и *Street Fighter*! «Всегда возможно второе решение проблемы». Ну, или почти всегда. В большинстве случаев вам придется драться не на арене, а в «реальных условиях». Вклю-

чайно заденет мечом товарища, то сразу же разразится междоусобица, которой грех не воспользоваться. Причем, если у орков это выглядит просто вспышкой слепого гнева, то «железные рыцари» даже в бою остаются «аристократами крови». Когда Зое забрела в цитадель этих мрачноватых ребятишек, двое из них на полном серьезе подрались за право первым снести барашку голову. Что поделовеш, у каждого свои представления о галантности @.

Чем еще подкупает *Blade of Darkness*, так это абсолютной логичностью и реалистичностью происходящего. Вспомните, сколько раз, отыскивая проход из одного места в другое, вы ловили себя на мысли, что, будь вы на месте героя игры, то легко перелезли бы через эту стену или не боялись бы выпрыгнуть из вот того окна. Так вот, в *Severance*: если через стену можно перелезть — перелезаете, вы от этого только выиграете. А прыжки с большой высоты — так это просто «слабость» разработчиков. Да, ударитесь. Не исключено даже, что ударитесь больно. Но зато добьетесь желаемого результата. Конечно, ес-

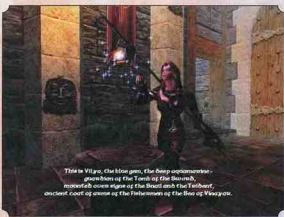
нее. Но, поверьте, вы просто не будете этого замечать, когда вас закрутит бешеный геймплей игрушки. По-моему, в игре есть всего один серьезный недостаток и



связан он [вот что обидно] именно с ведением боя. Как большинство из вас уже знает [а кто не знает — слушайте], в игре не предусмотрен «стрейф». То есть его вообще нет, по определению. Собственно, его отсутствие просто насильно заставляет вас либо изучать и использовать комбо, либо превратиться в груду кровавого мяса. Привыкаешь к такому управлению буквально за считанные минуты и понимаешь, что оно **УДОБНО**. Но вот незадача: время от времени автоматически включается такая «фича», как **бобовый режим**. В нем есть «стрейфы», но перестает работать «мышка». То есть вы можете двигаться вперед, назад, стрейфовать, а вот повернуться в сторону не выйдет. К счастью, сие недоразумение (иначе назвать этот «бобовый режим» язык не поворачивается) отключается клавишей **Caps Lock**.

И в заключение, отдавая дань моде, хочу упомянуть о **мультиплеере**, который также в *Blade of Darkness* присутствует. И производит впечатление, прямо противоположное singlu. Нет, назвать его плохим нельзя (Кертис даже сдержанно сказал, что ему понравилось). В нем нет драйва, того драйва, которого навалом в одиночной игре. По-моему, сама система боев в *Severance* не подходит для сетевой развлекухи. Помните «мясю» в *Runes of Torment*, молоты, Руны!!! Бесконечная беднота за желанным действом. Схватки стенка на стенку и один на один, когда вы нелетаете на противника, подобно тому, как волна накатывается на скалу... И точно так же откатываетесь и устремляетесь на поиски «руны здоровья». Да что говорить. Расчетливое сражения в *Blade of Darkness* никогда не додут такого драйва. Это, однозначно, сингловая игра.

Какой можно сделать вывод из всего вышесказанного? Как я уже говорил в начале статьи, я просто высказываю свое мнение об игре, которую считаю лучшей за последний год. Эпическая сага и бешеный экшен, психодрама и замечательная фантазия — все это парадоксально переплелось в *Blade of Darkness*. Вот и все, что я могу вам сказать. А вы думайте.



ли по сюжету положено открыть дверь ключом, то вам не удастся забраться через окно. И, тем не менее, призрак неинтересно постоянно будет витать рядом с вами. Хотя, к сожалению, это только призрак.

Пять дифирамбы *Blade of Darkness* можно бесконечно. Но нужно же и **поругать**, чтобы меня не обвинили в предвзятости (хотя таковая, как вы уже могли заметить, присутствует в немеренной дозе). Ну, во-первых, разработчики не избежали классического глюка трехмерной игрушки с видом «от третьего лица». Уже знаете, какого? Да-да, именно того, когда части тела героя проваливаются в стену. Особенно это бросается в глаза, когда омазонка с копьем в руках идет по узкому коридору. Но, честно говоря, я не видел ни одной игры, относящейся к жанру action/adventure, в которой бы этот «баг» не присутствовал. У многих вызывает нереакция анимация главных героев. Есть такое. Действительно, монстры анимированы намного лучше наших с вами протезе и движутся естествен-



ните фантазию, и вот монстр с 18 000 хитов летит в бездонную пропасть, и ему уже не до вас. Кроме того, ребята они крайне нервные и если кто-нибудь из них слу-

Долгожданная пристройка к зданию Ice Wind Dale, наконец-то, открыла свои двери всем желающим. Заходите. Здесь вас ждет очень много неожиданностей. Вы встретите давних друзей и старых врагов, причем среди них будут и те, кого вы давно считали мертвыми... Непредсказуемый мир *Forgotten Realms*, как всегда, подарит вам множество незабываемых впечатлений.

Приветствую тебя, путник, в Сердце Зимы. Что, холодно? А ты как думаешь, тут у нас не Багамы, тут у нас Одинокий лес, или Лес Одиноких, — выбирай, которое название приятней уху. Похоже, одиночество тебе пока не грозит — ни тебе, ни твоим друзьям. Пока, хи-хи, пока не попадетесь на обед к оркам или волкам, да мало ли к кому... Тут у нас не только нас много, знаете ли... Что, монстры? Да навалом, за каждым холмом по сотне. Но и монстры — не беда, не самая большая беда. Вы что-то слышали о Jerrade, да-да, о том самом, герое варваров? Ах, слышали... И что же вы слышали? Что он давным-давно помер? Да-да, было такое, было — а слышали вы о короле варваров Wylfdene? Слышали? И что? Он тоже недавно умер? Правильно.

О нелюбви к аддонам

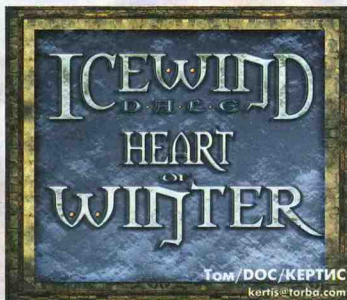
Лично мне писать об add-on'ax не очень нравится. Дело тут не в предвзятости геймера, а в том, что аддон по определению ничего интересного из себя представлять не может. Нет, дело не в этом. Просто когда пишешь об add-on'e к какой-то игрушке, волей неволей приходится и о самой игре написать — то есть делать двойную работу, а кому это нравится? Простой пример: встретил своего друга, умеренного любителя RPG — так, играет время от времени, новинками интересуется. Я его спрашиваю: «Ну как, далеко в Heart Of Winter прошел?» А он в ответ: «А что это?» — «Да как же, продолжение IWD». — «А что это за игра?» Вот и поговорили... Так что, хочешь не хочешь, но придется мне вам, дорогие читатели, напомнить о первой игрушке этого цикла, о той самой IWD, вышедшей летом этого года. Кто в курсе дела, смело пропустите эту часть рассказа — ничего нового я не расскажу.

Итак, действие *Icwind Dale* происходит в знакомом нам по Балдурсу миру *Forgotten Realms*, правда, несколько севернее и намного раньше. Игрушка основана все на тех же правилах AD&D, и, в принципе, может считаться клонном Балдурса Гейта — правда, клонном с некоторыми новшествами. Сюжет ее прост и незатейлив. Подробно пересказывать не стану, вкратце же все дело выглядело так. Некий колдун, по имени Аркан, вместе со своими друзьями решил обосноваться на севере,

Разработчик: Black Isle Studios

Издатель: Interplay

Системные требования: P-266, 64 Мб ОЗУ, 600 Мб свободного места на харде, наличие на винте оригинальной версии игры
Рекомендуется: P2-300, 128 Мб ОЗУ, 3D



для чего создал магический портал, куда тут же хлынула всякая нечисть. Местным варварам это не понравилось, в результате чего началась война, из-за которой портал таки оказался запечатан, а равновесие между тьмой и светом восстановлено. Но увы, продолжалось это недолго. Спустя некоторое время после экспедиции в деревушке *Easthaven* появляется ваша компания искателей приключений, которая не прочь взять на себя очередную миссию по спасению миру. Делов то всего: порубать монстров да устранить причину нарушения равновесия!



Такой вот сюжет. В общем, не смотря на то, что IWD я все-таки считаю не самостоятельной игрой, а клонном, получился он на слуху: многие из любителей RPG надолго исчезли из реальности, погрузившись в мир долины Ледяного Ветра. Теперь же разработчики решили порадовать нас продолжением приключений, решив, что не Балдурсом единым сыт человек. Что ж, путники, давайте и мы с вами отправимся в полное опасностей приключение и посмотрим, стоит ли оно того...

Будни манчкина

Вы знаете кто такие манчкины? О, это страшные люди, беда всех DM'ов (мастеров настольных ролевых). Кто воображает себя крутым ролевиками, считая, что главное в игре — нахватать поболь-

ше крутых шмоток, изучить побольше крутых заклятий и замочить побольше монстров. Если вы увидите персонажа-воина с конституцией 20, силой 20, а харизмой и интеллектом в районе 2-3, так и знайте — это он, манчкин. Любимая игра любого манчкина — *Diallo*, потому как там все это происходит; они ненавидят *Fallout*, так как он сложен для понимания. Манчкин не будет пытаться договориться со стражей в городе — он попытается всю ее перебить, заодно со всеми жителями города. Для настоящего манчкина нет особой разницы, на каком языке выпущена игра — хоть на языке манчкина, — он все равно найдет самый крутой меч, самую крутую броню и замочит самое крутое чудовище. Он не горит в огне и не тонет, при этом серьезно считает, что умеет круто играть в RPG. Я и сам иногда играю подобным образом — в конце концов, любитель шутеров глубоко в душе все равно убежден, что сила решает все... хотя и не всегда.

К чему это я? Да все к тому же: если BG, *Fallout*, *Planescape: Torment*, как ни крути, — это игры для настоящих любителей ролевух; а манчкины, которые хотят только нахватать побольше крутых шмоток, изучать побольше крутых заклятий и замочить побольше монстров. Если вы увидите персонажа-воина с конституцией 20, силой 20, а харизмой и интеллектом в районе 2-3, так и знайте — это он, манчкин. Любимая игра любого манчкина — *Diallo*, потому как там все это происходит; они ненавидят *Fallout*, так как он сложен для понимания. Манчкин не будет пытаться договориться со стражей в городе — он попытается всю ее перебить, заодно со всеми жителями города. Для настоящего манчкина нет особой разницы, на каком языке выпущена игра — хоть на языке манчкина, — он все равно найдет самый крутой меч, самую крутую броню и замочит самое крутое чудовище. Он не горит в огне и не тонет, при этом серьезно считает, что умеет круто играть в RPG. Я и сам иногда играю подобным образом — в конце концов, любитель шутеров глубоко в душе все равно убежден, что сила решает все... хотя и не всегда.

К чему это я? Да все к тому же: если BG, *Fallout*, *Planescape: Torment*, как ни крути, — это игры для настоящих любителей ролевух;



игры, где далеко не все и не всегда решают: сила; где нужно и поддаться, и схитрить, то IWD и его add-on HoW на самом деле, несмотря на весь их антураж, — типичный *hack&slash*. То есть, игры для настоящих манчкинов.



Я все-не хочу сказать, что это отстой или что-то в этом роде. Нет, есть разные жанры, каждый из них чем-то хорош, а чем-то плох. Просто не надейтесь увидеть классическую ролевуху — Вас ждет нечто более близкое по духу к Diablo, чем Baldur's.

Простой пример: оставил я тут рядом с компом одного своего товарища меньшого. В английском он ни бум-бум. Так вот, за час моего отсутствия он понабрал кучу экспы, да выполнил по ходу несколько квестов, даже не подозревая об этом. Правда, умер раз пять, но это мелочи... Такие вот дела, амигосы.

Ладненько, покончим с отступлениями, приступим препарировать пациента.

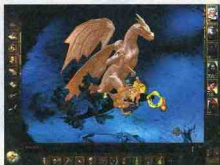
Сразу начнем с грустного — для игры в HoW вам нужна оригинальная версия IWD — add-one самостоятельно идти отказываемся. Так что готовые денежки еще на два диска, экспы таковы: у вас вдруг нет. Вторая грустная новость — вам нужны старые герои, прошедшие предыдущую игру и прокачанные минимум до девятого уровня. Если же вы не играли в IWD или просто за ненадобностью стерли сейвы, у вас три варианта. Во-первых, можете пройти его заново. Если не хотите — пожалуйста, попробуйте поиграть в HoW вновь созданными персами первого левела. Правда, уверяю вас, ничего хорошего из этого не выйдет. Наконец, можете воспользоваться подарком от создателей IWD, но о нем чуть позже. Те из вас, кто играл во второй Baldur's, помнят: действительно, неплохо было продолжать игру, пользуясь персонажами, экспортированными из первой части, но все-не обязательно — как-никак, новый герой был неплохой прокачан, и впоследствии мог присоединить к себе кучу NPC. Почему же, Сердце Зими? Вот такой номер не пройдет в Сердце Зими? Да потому, что там вы с самого начала создаете себе шестерых персонажей, и никакие NPC к вам присоединяться не станут! Подобный подход мне по душе — я всегда верил в свои способности стегнуть и прокачать группу, NPC же из Baldur's никогда меня не приводили в восторг, я вообще не люблю полагаться на персонажей, созданных не мной. А тут — красота. Что создал, то и получи —



набрал в группу шесть файтеров, вот и расхлебывай. В общем, в этом IWD гораздо ближе к моему идеалу. Но как теперь создать себе героев? Неужели проходить все заново? Как я уже сказал, о нас позаботились. В игру включено некоторое количество уже сгенеренных персонажей 11-12 уровней, со всякими шмотками и артефактами, так что можете использовать их — впрочем, тут я вам не товарищ. Зато какое поле деятельности для читера! Набрал группу, вошел в игру, передал все шмотки двум-трем самым сильным персонажам, остальных уволил. Вместо них взял новых (в IWD увольнять персонажей и заменять их на других можно в любой момент игры). Снова уволил. Опять нанял из тех, что создали для нас ребята из Black Isle Studios, и так пока не надоест — за старания получаете кучу шмоток, которые можно продать. Мечта читера... Так мало того, вы можете играть и в самом IWD этими импортированными героями! Представляете, начать основную игру с партий 12 левела! В общем, мечта манчкина... Где моя большая дубина? Где тут самый большой дракон?

Ладненько, с этим разобрался. Думаю, как генерить группу, вам объяснять не нужно — в крайнем случае, почитайте мои советы по Baldur's. Поговорим о самой игре. Для начала создатели предлагают вам насладиться абсолютно невнятным мультимедиа, наводящим сон и вызывающим зевоту. После этого можно начинать игру. Я не стану рассказывать обо всем, что вас ждет в HoW, расскажу только об основных изменениях по отношению к IWD.

Персонажи не изменились, все те же знакомые нам с детства классы, но зато теперь их можно раскатать до 22 уровня, а лимит экспы вырос до 2 900 000 Эк, погугляем! Первое, на что стоит обратить внимание, это графика — убедитесь, все лучше, чем было во втором Baldur's, перечисляю и



в Сердце Зими. Тут и поддержка OpenGL, и разрешение 800x600, а то и выше... В общем, красотища неописуемая. Кстати, теперь, после установки add-on'a, и старый IWD способен удивить нас крутым разрешением. В общем, все круче и круче: монстры больше и красивее, заклинивания зрелищнее и эффективнее. Новых магических предметов появилось около восьмидесяти, новых заклинаний — порядка шестидесяти, причем некоторые, я бы сказал, очень даже оригинальны. Новых монстров так вообще немеряно — тут и драко-

ны, и огромные полярные черви, и варвары, естественно. В общем, кто бысть есть, чем быть тоже. Лейдзак... Красиво. Везде... Ледяные пещеры, блики света на сталактитах, разнообразие цветов. А если их еще умело подбавить магией... Я, например, многие заклятия вовсе не из-за их эффективности использовал — просто хотелось потешить свое эстетическое чувство.

О мультиплеере ничего особенного сказать не могу — все как обычно, никаких



новинок не предвидится. Мультиплеер точнее как и в других играх от Black Isle Studios — на дзюмачи и на бой «стенка на стенку» можете не рассчитывать. А жаль, ассоциации с Дьяболом дают повод ощущать нехватку. Линейный сюжет, минимум побочных квестов, в общем, убивай кого видишь, кто сильнее, тот и прав. Те, кому Baldur's не нравился своей зюмностью, могут утешиться HoW — он прост как три копейки. Впрочем, те, кому не нравится Дьябло из-за его «зюмности», могут тоже смело покупать себе HoW. Black Isle Studios геймера не подведет: как бы там ни было, все-таки эта игрушка основана на правилах AD&D, а это гарантия настоящего ролевого геймплея. А что касается уклона в боевку — как по мне, это тоже весьма неплохо. Хочется, знаете ли, иногда размяться.

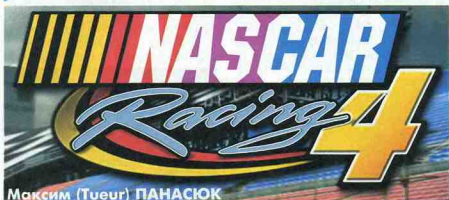
Да, еще забыл сказать о музыке и озвучке — конечно, на вкус и цвет товарища нет, но мне музыка понравилась, даже очень. Лучше, чем в IWD; как по мне, даже лучше, чем во втором Baldur's. Очень подходящая озвучка. Впрочем, судите сами...

Вывод

Вывод прост — перед нами очередной add-on, точнее, очень неплохой add-on очень неплохой игры. Конечно, не шедевр, но стоящий внимания — минимум тридцать часов захватывающих приключений я вам обещаю. Здесь есть практически все, что нужно хорошей игре. Единственное, что расстраивает — то, что нужно покупать или одолживать у кого-то еще два диска. Вот, собственно, и все. Будем ждать add-on'a ко второму Baldur's? Кстати, в Сети появились слухи, что он будет продолжением игры на основе AD&D — вроде как у Interplay заканчивается лицензия на использование этой системы, а продлевать им ее не собираются. Жаль — уж больно хорошие игры они делают. Впрочем, надеюсь, это только слухи.



Вам еще не надоели дешевые аркады, которые подсовывают нам под видом настоящих автосимуляторов? Недавно открывшийся автодром *Nascar 4* — это не для новичков. Здесь удержаться на трассе смогут только настоящие мастера. Проверьте себя — пройдите четвертую трассу *Nascar*!



Максим (Tueur) ПАНАСЮК

Хотите спокойно поиграть и расслабиться — не выйдет, но если у вас возникло желание напряженно поработать, подумать, потратить несколько десятков часов на гонку или на «вылизывание» автомобиля — пожалуйста, *NASCAR Racing 4* к вашим услугам. Но после всех моих приложений впечатления от игры остались довольно противоречивыми. Лично мне так и не удалось определиться, я — «за» или «против» четвертого *NASCAR'a*. С одной стороны, *Papirus* двигает свою линейку гонок и делает это профессионально во всех отношениях. С другой — симуляция, реальность происходящих событий, доведено, как мне показалось, до совершенства. Скажу даже больше — до фанатизма. Учено все до мелочей, и ты в этом убеждаешься сам, например, можно даже изменять погоду. От температуры воздуха и от влажности будет зависеть сцепление резины с асфальтом! Да о чем тут говорить, в твоей власти выбрать направление ветра и его скорость!!!

Так что же, играть сложно? Да, сложно. И как мне кажется, *Papirus* пошел на это сознательно и делал игру в первую

возможным. Попробуй, выверни до отказа руль, все равно твой автомобиль будет двигаться в прежнем направлении.

Повторюсь: неподготовленному юнцу ☹, никогда не игравшему хоть в один *NASCAR*, игра определенно покажется трудной и неиграбельной. Абсолютно противоположное мнение будет у гонщиков, осиливших в свое время предыдущие части, хотя четвертое воплощение *Papirus'a* на порядок выше всех своих предшественников вместе взятых. Старожилы уже наверняка припосли руль для управления автомобилем: здесь как нигде справедливо утверждение: «нет руля — нет и *NASCAR'a*». Уверю вас, это не просто слова. Мне удалось обнаружить всего два маршрута, где есть возможность хоть как-то потягаться с соперниками без рулевого колеса. Этот тип трасс можно отнести к низкоскоростным. Именно тут твои шансы не сильно отстать от последнего гонщика ощутимо увеличиваются. На всех остальных, где большую часть пути придется двигаться по дуге под углом к горизонту, не имея права выехать на внешний радиус, шанс прийти хотя бы предпоследним сводится к нулю. И как раз тут не обойтись без рулевого колеса. Любая попытка заменить его заканчивается чуть ли не insultом, выброшенным в окно разбитым двойстиком или издохшей клавиш. Руль, коробка передач, педаль тормоза и газа понадобятся тебе, как воздух.

Что сказать о наборе трасс? Пожалуй, то, что они (о их как-никак 21) полностью соответствуют реально существующим. То же самое справедливо и в отношении участников состязаний (даже мелочайшие имена настоящих гонщиков) и точной передачи автомобилей (доточные копии). Впрочем, правдоподобность является неотъемлемой частью гоночных си-

Системные требования

☞ **минимальные:** Windows 95, 98 или ME, Pentium II 266 МГц, 64 МБ ОЗУ, 12 МБ Direct3D compatible video card, DirectX 8.0, OpenGL v1.1;

☞ **рекомендуемые:** Pentium III 500 МГц, 128 МБ ОЗУ, 32 МБ Direct3D compatible video card, DirectSound compatible sound card, DirectInput compatible game controller

муляторов. Мало того, необычайно много времени было потрачено на разработку реальной модели повреждений автомобиля. Нет определенных частей машины, всегда деформирующихся после столкновения. Гнется и ломается все, причем степень напрямую зависит от удара. Не поленись и поставь вместо режима повреждения **None, Realistic**, и ты, создав аварийную ситуацию, сможешь лицезреть потрясающую катастрофу. Правда, хоть модель повреждений отработана хорошо, но *Papirus* не собирались из-



NASCAR 4 делать *Carmageddon 4*, и об этом свидетельствует, например, то, что стекла автомобиля разбиты никоим образом не удается: гнутся они вместе с металлом. Относит это к досадному расчету создателей или к сознательной жевке — решай сам.

Игру можно условно разделить на две части. К первой относится непосредственная подготовка к соревнованиям. Это очень кропотливая работа по настройке всех параметров гонок, таких, как давление шин, отношения передка, дифференциала, спойлеры. Малейшее изменение одного из них поможет выиграть или потерять секунду-две на каждом круге и, как следствие, приблизит победу или поражение. Здесь могут оторваться те, кому нравится скрупулезно отточивать свое творение перед боем. Настройке очень много. «Гараж», как и в предыдущих версиях, вместе с разнообразием и сложностью настроек, нигде не делся. Можно позаниматься конфигурированием у соседа, таким образом побывать в его шкуре и проверить его тактику. Ну, а если ты не знаком с предыдущими частями, то с регуляторной будет трудно. Но



очередь для своих «постоянных» клиентов, повидавших предыдущие части. Была проведена огромная работа по воссозданию реальной модели вождения. Даже в режиме **Arcade** на скорости 120 миль в час резко повернуть не представляется

не отчаивайся, все в твоих руках.

Отличительная черта этой части — превосходный встроенный графический редактор, очень мне напоминавший Windows'овый Paint. С его помощью ты от души поиздеваешься над камуфляжем своего авто, который в итоге мало чем



будет отличаться от забора, который только что изукрасили фанаты «Динамо» (Киев).

Вторая часть NASCAR 4 — это непосредственно соревнования. Лично мне сам процесс гонок нравится гораздо больше, почему бы именно им не уделить гораздо больше времени? Все продумано до мельчайших деталей, как уже отмечалось, отработана система повреждений. Ни в коем случае недопустимо даже задевать бетонные ограждения — сразу аэродинамические свойства твоего автомобиля будут нарушены, и машину придется увести в сторону. Управлять авто становится сложнее, не говоря уже о том, что потеряешь драгоценные секунды. И еще, попытайся не зацепить рядом идущую машину. На большой скорости никто не справится с управлением. Ситуация усугубится, если ты — лидер. Многие следом идущие смогут избежать столкновения.

В этой катастрофе есть положительный момент. Дело в том, что разработчики снабдили NASCAR 4 достаточно обширными возможностями для просмотра пройденного пути. В NFS-подобных играх, пока не доедешь до конца трассы, не получишь изучить всю видеозапись пройденного маршрута. Здесь же, прямо во время гонки, вам удастся просмотреть только что совершенный маневр. Это очень привлекательно, так как ты сможешь не только убедиться в своем мастерстве, но и поучиться на ошибках. Переворачивающиеся машины, дым, грохот, визг шин, изю всех сил пытающихся намертво сцепиться в беспощадный бетон. Но бесполезно. На такой скорости тормозной путь равен метрам пятидесяти, а в этой гонке машины едут, как правило, вплотную друг к другу. Мало что возвращается на трассу после такого столкновения. Тем не менее, те, кому все-таки удалось избежать аварии, максимально быстро пытаются вернуться в строй.

Отдадим должное разработчикам искусственного интеллекта — отточен он до мелочей. В настройках игры можно даже выбрать уровень мастерства твоих про-

тивников, правда, меняется он от 70 до 100 %. Как для меня, этого мне показало мало. Даже при рейтинге 70 отстать от последнего гонщика меньше, чем на круг, — задача не из легких. Вот если бы уменьшить профессионализм AI, скажем, до 50, тут бы я им показал ☹. Также в гонке задается количество участников, диапазон огромный — от 1-го и до 42-ух противников.

Существует **multiplayer**. Кстати, он послужит неплохую службу при освоении вождения. Потягайся пару дней по сети, потом и перед AI предстать нестыдно.

Количество кругов, которые необходимо «наматывать», просто ужасает. Их число колеблется от 6-ти до 500 — в зависимости от трассы. Это же сколько времени придется потратить на 500 кругов? Хотя круг всего 0.533 мили, и его проехишь где-то за 20 секунд, но все равно, убить два с половиной часа на одну трассу — это не для меня.

Что же собой представляет сцена грандиозной аварии? Выглядит она очень правдоподобно. Нарекания вызывает разве что background, которому разработчики



уделили чуть меньше внимания. На фоне ярких безупречных машин отбрасываемые ими тени несколько угловаты: очень уж они темные, и поэтому сильно бросаются в глаза. Зрители на трибунах напоминают, скорее, некую серую массу, исключение составляют разве что первые ряды: они все-таки напоминают людей, но неподвижно застывших. Радует, что некоторые объекты, находящиеся за треком, такие как машины скорой помощи и грузовики, все же являются трехмерными. Растительность типичная, время от времени на заднем плане появляются одиночные деревья, как близнецы-братья, похожие друг на друга.

Я заметил любопытное новшество в NASCAR. Здесь существует счетчик *fps* — чрезвычайно полезная штука. Считает число кадров в секунду прямо в *real-time*. Легким нажатием соответствующей клавиши в углу вы вызываете небольшой счетчик, отображающий текущие *fps*. По нему, например, удобно наблюдать, как падает последовательность кадров при аварии, когда видеокортек обрабатывает большее количество текстур, а также подобрать себе самые подходящие параметры настройки изображения. Ко-

нечно, правдоподобность результатов кто угодно поставит под сомнение, ведь нельзя проверить показания счетчика в других играх, сравнить с эталоном. Но мне очень хочется верить в правдивость его данных, хотя он меня немного и разоча-



ровал: я рассчитывал увидеть большее число и не предполагал, что, если на трассе передо мной еще с десятка дова машины, оно будет так сильно падать.

Разработчики заявляют, что минимальные требования находятся где-то в районе второго 266 пня, с 64 ОЗУ, рекомендованные — P3-500, 128 ОЗУ. Об ускорителе я даже не упоминаю. Без него, как и без рулевого колеса, садиться за игру противопоказано. Так вот, даже рекомендованные требования мне показались заниженными. Установка всего по максимуму не позволяла получить удовольствие от вождения. Думаю, в районе P3-700 ситуация наверняка круто бы изменилась.

В заключение надо сказать, что игра получилась добротной, она точно не разочарует поклонников серии NASCAR. Некое непонимание может возникнуть у гонщиков, предпочитающих не колесить по трассе, а и неудивительно, ведь: «Что хорошо для американца, для европейца — смерть» ☹.

Together by the Informational Technologies Highway!

INCOFSOFT®
telecommunications

70%
до скидок

Ваш надёжный партнёр

IBM 300/64Mb/4.3/SB/Sp	 275 у.е.
Celeron/64Mb/6.4/Voodoo3 16/SB/Sp	 390 у.е.
Duron 700/64Mb/10/16Mb/SB/Sp	 390 у.е.
PIII 800/128Mb/20/32Mb/SB/Sp	 595 у.е.

Модемы (int/ext)

HDD 10Gb 5400/7200	 om 15
HDD 15Gb 5400/7200	 om 84
HDD 20Gb 5400/7200	 om 98
GeForce 2MX (MSI) 32Mb	 99
GeForce 2MX (MSI) 32Mb + TV	 110
monitor Sony E100P (0.25)	 220
Monitor 17" Samsung 753 DF	 228
Monitor 17" Samsung 755 DF	 246

Покупайте! Всегда можно договориться!

г.Киев, ул.Б.Хмельницкого 26-Б/12
тел./fax (044) 228-47-63, 246-43-89, 235-28/33
e-mail: info@incosoft.com.ua
http://www.incosoft.com.ua

Посетите наш электронный магазин
http://shop.istc.kiev.ua

Что будет, если попытаться совместить несовместимое? В этом безумном мире соседствуют технология и магия. Как вы, наверно, догадались, ничего хорошего из подобного соседства получиться не может. Войдите в здание TechnoMage и попробуйте себя в роли человека, «застрявшего между двумя мирами». Если не боитесь, конечно.

TECHNO MAGE

Grao

Как бы там маркетологи и менеджеры не пыхились, факт остается фактом: игры, пришедшие с приставок, в подавляющем большинстве случаев на PC долго не живут. Можно быть абсолютным хитом на консоли, а у нас... Доктор сказал в морг! При таком положении дел, утверждение: «Мы разрабатывали ролевую игру с учетом интересов игроков PlayStation и PC» — звучит довольно странно. А ведь создатели TechnoMage именно это и утверждали. Заметьте, речь идет не об универсальных по своей природе симуляторе, гоночной аркаде или Tombraider. Что ж, нужно прояснить ситуацию. Тем более, что пора адаптироваться.

Разработчик: Sunflowers

Издатель: Sunflowers

Жанр: arcade RPG

Системные требования: PII 300 МГц,
32 Мб ОЗУ, 3D video card

С приходом Xbox нас с головой захлестнет поток игр с особой, пока еще нестандартной, ориентацией. Однако PSX далеко не X-ящик, и то, что **TechnoMage** вышел в нынешнее время еще и на этой, назовь мертвой, платформе говорит о том, что разработка началась очень давно, и продукт должен быть, по крайней мере, отполирован до зеркального блеска. Жанр выбран удачно. Ведь ролевая фэнтезийная

блудается. Все равно бегом в одной плоскости. Текстуры до чрезвычайности простенькие, иногда до убогости, и очень размытые. При этом единственное разрешение — 640x480. В подобном мореве подчас трудно разглядеть какой-нибудь игровой объект. Тщательно обстукиваете стены в поисках кнопок и рычагов!

В качестве утешения в TechnoMage вам продемонстрируют неожиданно неплохие снег и погодные эффекты. NPC и монстры — товарищи в большинстве своем исключительно спрайтовые, и об анимации никогда не слышали. Как раз одним из них вам предстоит управлять. Куча доверенных вам пикселей зовется **Мелвин** и слывет большим оригиналом. Дело в том, что наш синеволоосый подопечный — результат брака между представителями двух, живущих в землях **Готоса**, где разворачиваются события, народностей: **дримеров** и **стимеров**. Подобные генетические вольности издревле считались запрещенными, так как, кроме врожденной неприязни, расы обладают коренным отличием: дримеры издревле практиковали магию и не признают устройств сложнее дверного замка, стимеры привыкли полагаться на различные механизмы и с недоверием относятся ко всяким магическим штукам. Заповедь «Взбалтывать можно, смешивать — нет» свято соблюдалась на протяжении долгого времени. Нарушители, конечно, нашлись и поколебали древние устои — в итоге, родившиеся дитя (Мелвин) обладает противоположной склонностью и к магии, и к технике.

Откуда растут ноги названия игры, надеюсь, теперь ясно. За такую универсальность приходится платить посредственным, по сравнению с «чистыми» стимерами и дримерами, развитием в этих областях. Еще один бонус: по преданиям, результат симбиоза обладает кармой, плохо воздействующей на окружающих. Как следствие, в род-

ном дримерском селе к Мелвину относятся, по меньшей мере, с неприязнью. Привычных орудий труда и быта (больнорежущие и остроколочные предметы) здесь вам никто доверять не собирается. Побегайте-ка сперва на посылок. Начало чудесное — вы мотаетесь совершенно безоружный, почти можно сказать голый, по очень небольшому уровню между NPC, которые, словно сговорившись, хаят и выдают совер-



шенно оскорбительные квесты.

Представьте себе, к примеру, закупоренный со всех сторон населенный пункт из Diablo 2, где вместо закупки необходимой провизии и примерки новой экипировки, вам предстоит носиться от одного торговца к другому, доставляя всякую мелочь. Доведет до температуры кипения любого! Терпение поплонуло, когда очередная робототельница, сасошка, попросила отнести дочке на лужайку вязанку бутербродов. «Меня интересует содержимое твоих антаресолей, старая карол!» — хочется прыгнуть ей в лицо, предвкусив кровавую расправу. «Род стараться, госпожа», — пищит, повинувшись воле разработчиков, наш Мелвин. Спокойствие, только спокойствие! Как только запознает нешестимым монстров и прочие глобальными катастрофами, дримеры обвинят во всем Мелвина (вот оно — плохая карма), и, обретя, наконец, перочинный ножик, вы бежите прочь с Родины и



игра — это не такая крайность, как фан-тайм или варгейм, — понравится обоем игровым кастом. Конечно, оглядываясь на приставку, рассчитывать на очередной Baldur's Gate не приходится, но что-нибудь пооркаднее, вроде Diablo, Nax или Revenant, получить вполне реально. Определенный оптимизм все это, конечно, внушает, но...

История кучи пикселей

Но приходится мириться с очевидными издержками мультимедийности — графикой и управлением. Естественно, PSX тянет игровую графику на дно. Все карты выполнены в 3D, но никакой практической пользы от такого поворота событий не на-

ненавистного первого уровня. Однако расхлебывать творящиеся с Готосом неприятности все-таки придется. Не зря же Мелвин такой уныл.

Найти папу

А неприятности в Готосе происходят самые обычные. Как и положено, земля разверзлась и полчища нелюбимых созданий, одержимых жаждой разрушения, хлы-



нули из недр. До деревни дримеров, где проживает с матерью и дядей Мелвин, добраться лишь отголоски бурных событий. У стимеров беспорядки, торговый караван похорон со всеми потрохами, в окрестных лесах завелись неведомые зверушки, и самое страшное — в подвалах появились крысы. Чем все эти мелкие житейские неурядицы оборачиваются для Мелвина, вы уже знаете.

Единственным политическим убежищем, готовым принять беглеца, может оказаться дом живущего на стимерщине отца. По прибытии обнаруживаем помещение запертым, отца проповишем, поселок в огне, жителей в панике. Ну что еще нужно для полного счастья? Найти папочку, не выполнив всю цепочку дурюшких квестов по восстановлению стимерской угле- и газодобывающей промышленности (о, как!), никак не получится. На дворе царит каша под названием псевдосредневековье, у одних — магические прибабасы и целебные травы, у других — газопровод, семейные ключи и прочие чудеса техники. К счастью, огнестрельное оружие еще не придумано. Так что, прорубясь по отцу свохоз тесные ряды вражин придется, используя верные сталь & магию. Благодарный родитель, естественно,



закабалит найти главного злодея, ответственного за все гадости, и порешить его. Отказать некультурно, так что придется бороться Готосе даляше.

Вот такая вот завязка. Развиваясь приходится, выполняя многочисленные задания NPC, редко связанные с боевыми действи-

ями, и, собственно, сражаясь на относительно небольших, полностью автономных level'ax. Свободное шатание между ними строго запрещено! В конце каждого своей участи дожидается **Босс** — уникальный, особо сильный и жирный монстр. Завалив его и предварительно расправившись со всеми квестами, Мелвин попадает на следующий уровень. И так до конца.

Боевая часть вряд ли вызовет у кого-то затруднения. Давайся вперед, хорошим врагом, набираем опыт, попутно разбивая ящики и вскрывая сундуки. Опыт, кстати, также выдают за выполнение квестов. За всем происходящим наблюдаем откуда-то сверху.

Примитив

Наказывать виновных и помогать обогнать предписывается в течение восьми уровней, связанных только сюжетной последовательностью. Орудовать мечом придется никак не меньше, чем возиться с глупыми NPC, изучено бубнящих одно и то же. Отведенные для этого охотничьи уголья услужливо разнообразны. Наскучили подделывать — пожалуйте в леса. Необходимо только учесть, что боевая система в соответствии со стандартами PSX упрощена до минимума. Согласитесь, ежеминутно лезть в инвентарю и цеплять на фигурку пер-



сонажа новые металлические подгузники, попутно меняя бижутерию, — с помощью геймпада очень неудобно. Поэтому «куча» персонажа отменяется. Да и зачем оно? Ведь оппоненты, отходя в лучший из миров, «съедают» свою экипировку, оставляя либо спляну, либо мало нужные монеты. Все предметы и заклинания привязаны к сюжету и являются уникальными, а значит, покупке/продаже и нахождению в случайных местах не подлежат. Проблема их использования решена со свойственной всей игре простотой.

Кроме ГОСТовских красно-синих столбиков, на основном экране присутствуют четыре quick-слота. Для оружия, заклинаний, гордероба (кольца, амулеты, рубашки, порты — все там) и вспомогательных предметов соответственно. В каждый слот помещается только один предмет. Смысл в том, чтобы прямо по ходу игры, учитывая слабые стороны противника, использовать наиболее эффективную против него комбинацию. Например, против какого-нибудь мертвяка лучше всего подойдет булава или сабля в его молнии, сапогами скорости, бомбой.

К сожалению, враги не predisполага-

ны к одиночным схваткам, а нападают всем скопом и получают, естественно, тем, что оказался под рукой. Процесс их избития ощутимого удовольствия не доставляет — монстры откровенно скучны, уродливы, не фонтанируют кровью и не дергаются в приятных глазах конвульсиях. Единственное, что оправдывает существование этих тварей, — очки опыта, начисляемые за каждый сколп. Пробуя в капусту сотню-другую гадов и



набрав определенное количество этой эфемерной субстанции, **Элвину** полагаются два призовых очка. Потратить их их можно на одну из четырех характеристик: *сила удара, вред, наносимый заклинаниями, здоровье и количество монет*. Все. Никаких armor class, chance to hit или, еще чего-то, stamina в помине нет. Вы все еще считаете Diablo примитивной игрой?

Без угарного драйва

Наследок еще пару примеров творческого влияния консоли. Мало того, что процесс нарезки врагов не обладает нужным драйвом, так еще авторы с завидным упорством заставляют нажимать ненавистные кнопки **Jump** и **Use**. Дело в том, что Элвину частенько приходится дергать в нужной последовательности рубильники, нажимать на кнопки, наступать на триггеры, передвигать ящики, прыгать горным козлом и решать иные логические головоломки (вот как это называется на консолях).

Не могу также не упомянуть о захватывающем процессе управления камерой. Очень, знаете ли, увлекательны попытки в тонких кишках подземелий увидеть место ожесточенной схватки в удобоваримом ракурсе.

Сюжетная линия — эталонно прямая. В игре нет даже намека на какую-либо свободу выбора. Каждый ваш шаг, который вы совершите в игре, строго регламентирован и обжалованию не подлежит. Все игровые события выстроились в прямую последовательность, следуя один за другим. Вероятно, даже самый завалающий монстр еще при жизни знает свой порядковый номер в списке убитых.

Экзекуция

На какую платформу ориентировались разработчики, сомнений никаких не остается. Technomage — в гораздо большей степени ширпотребная приставочная аркада, чем какая бы то ни было ролевая игра. Рекомендовать людям с гурманскими игровыми наклонностями и счастливым обладателям Sony Playstation I.

В последнее время строительные корпорации нашего города сильно полюбили возводить свои здания в стиле *horror*. Огромное количество строительных площадок с каждым днем принимают все более и более зловещий вид. Недавно одно из подобных зданий открыло свои двери любителям «пощекотать нервы». Если подобное развлечение вам по душе — заходите, не пожалеете.

Владимир Шейко

CLIVE BARKER'S UNDYING

...фраза «Радушна смерть, к ней всем открыты двери» содержит явную ложь.
Эдгар Аллан По

Давайте сразу договоримся: **Clive Barker's Undying** — не обычный шутер от первого лица. Его движущая сила — сильный сюжет и нетривиальный геймплей, а также полный набор атрибутов классических фильмов ужасов. В основе сюжета — история, надо признать, душеспаситель-

Разработчик: DreamWorks Interactive

Издатель: Electronic Arts

Жанр: «ужасный» FPS

Системные требования: минимальные PII-350, 64 МБ ОЗУ, 16-Мб акселератор, 250 МБ HDD; Рекомендуемые: PIII-650, 128 МБ ОЗУ, 32-Мб акселератор, 650 МБ HDD.

ки, содержащие умные размышления по типу «Проход завален, но если я срочно достану где-то динамит, у меня получится. Твой дядя» выглядят странно. Хотя, с другой стороны, остальные сообщения, повествующие о трагической судьбе семьи Ковенантов, вполне оправдывают слову Баркера и очень даже впечатляют.

Если игра — ужастик, то действие принято переносить в начало (иногда в середину) XX века. Не знаю, почему, но те же *Resident Evil* и *Blair Witch* охватывают именно этот временной период. Итак, родовое поместье семьи Ковенантов привле-

кло пристальное внимание некого Отто Кайсингера, вообразившего, что там творятся дела неладные, и почему-то решившего искоренить всю семью и заняться там экспериментами и исследованиями собственноручно. В результате погибают почти все члены семьи при крайне непонятных обстоятельствах. Лишь один человек, Джереми, остается в живых и просит своего давнего друга Патрика, который обязан ему жизнью, помочь в разгадке ужасной тайны. Действительно ужасной.

Почти Вальпургиева ночь

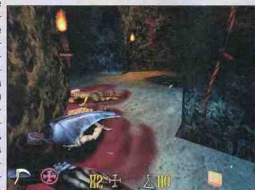
Undying вполне выдержан в традициях классики жанра: мрачные сводчатые туннели, тусклый свет факелов, «правильные» тени, скрипящие дубовые двери, стоны, крики, невообразимые монстры и мощный сюжет. При потру-

жении в *Undying* вам будет действительно жутко, потому как атмосфера в игре нагнетается мастерски. И хотя на первый взгляд игру можно принять за обыкновенный *kill'em all*, это не так. В отличие от обычных шутеров, где процесс убийства призван приносить наслаждение игроющему, убийство в *Undying* является скорее бескомпромиссной необходимостью, чем радостью. Поскольку умирать совершенно не хочется, сторонись темных углов, откуда, как правило, появляются монстры, и, услышав рычание за спиной, разворачиваясь и с отвращением отправляешь тварь к праотцам. Здесь даже устрашающие лужи крови, кровавые следы Патрика (то бишь вас), трупы и прочая атрибутика ужастиков исчезают спустя весьма непродолжительное время после распыления. Попытка пройти игру «по старинке» довольно скоро закончится плачевно, ибо *Undying* рассчитан на мерную неторопливость, многократный пересчет оставших-



ная. Пересказывать всю довольно уютно, а в игре ее скормливая с помощью одиноких писем/книг, валяющихся в самых неожиданных местах. Постепенно из них собирается целая история, достойная воплощения в виде литературного произведения либо кинофильма. Не так давно Клаив Баркер [писатель-фантаст, пишущий в жанре *horror*, названный западными критиками наследником Стивена Кинга] обмолвился, что такая перспектива, по всей видимости, его очень даже заинтересовала...

Такой способ введения в сюжет близок еще к *Unreal* и *System Shock*. И если в последнем электронные сообщения еще как-то его оправдывают, то листи-



ся боеприпасов с аптечками и выглядывая из-за угла.

Игра чрезвычайно стильная и атмосферная, чем мы в первую очередь обязаны разработчикам, не скатившимся до психоделического и экцентричного дизайна помещений, которым, как мне кажется, частично страдал предыдущий проект *Electronic Arts* и *Rogue* — *Alice*. Здесь же нет

кардинальной смены обстановки — разнообразные уровни плавно и органично сменяют друг друга, написанные законы дизайна помещений выполняются неукоснительно, оружие и магия отлично сбалан-



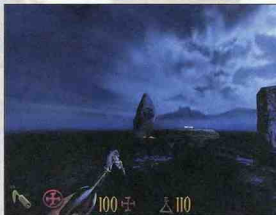
сированы как в смысле растраты боеприпасов, так и по убойной силе.

Видов оружия всего восемь, и столько же магических заклинаний. Арсенал, состоящий из банального револьвера и магического камня, отбрасывающего врагов, очень скоро пополняется живой пушкой в виде драконьей головы, не требующей боеприпасов, *шотганом*, коктейлем Молотова, устрашающего вида косой, действом с прицелом, напоминающим арбалет и парочкой других занятых приспособлений. Интересно, что враги реагируют на выстрелы из разных видов оружия по-разному: отступают назад, исчезают в клубах дыма или же попросту извиваются и воют. К слову, **враги** не очень-то и разнообразны — наиболее часто встречаются разновидности одной твари, напоминающей помесь лягушки, собаки и плюющейся тварей из *HL: Opposing Force*. Неубийственные скелеты, злые субъекты в монашеском одеянии, ядовитые твари, напоминающие моллюсков, летающие зубастые рыбы и прочая, прочая значительно разбавят нудную скучную жизнь и заставят прыгать и стрелять куда попало в надежде выкарабкаться. Но не тут-то было.

Говорите, по помощи придут **заклинания**. Возможно. Их даже можно аппрецировать, получая совершенно новые возможности: к примеру, осветительная функ-

табличка «Миня здесь нет» © с огромным указательным пальцем прилагодятся; а *Scrying*, позволяющая видеть в темноте, очень скоро поможет обнаруживать невидимых персонажей (как правило, нейтральных) и находить полезные нычки. А *mana* даже самовосстанавливается, причем очень быстро. Но реальная помощь в бою исходит, по большому счету, от заклинаний *Skullstorm* и *Ectoplasm* в комбинации с отталкивающим камнем, подпускающим врагов как раз на расстояние выстрела. Заклинанием оживления можно перевербовать максимум одного врага, так как оно забирает всю ману, а пока она успеет опять восстановиться, все трупы уже исчезнут. Мне продолжать?

И опять-таки, один момент, живо напоминавший Unreal. Нет, это не функция альтернативной стрельбы (почти у всех видов оружия), на самом деле я имею в виду AI врагов. Программист мог похвастаться недюжинным интеллектом противников при их крайней немногочисленности. Похожая ситуация и здесь: вражины в меру тупы, но сильны и проворны,



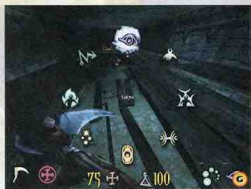
и группа из 3-4 особей уже представляет собой довольно серьезную силу. Огромное спасибо за сэйвы — их, слава Богу, оставили! Но неиспользованную еще свинью решили подложить в случае со смертью — скриптовая сценка и принудительная долгая загрузка первого появления на уровне поначалу просто бесит.

Черный конь и месяц рыжий

И все же главное в *Undying* — это неповторимая и пугающая атмосфера, выгодно отличающая игру от остальных FPS последнего времени, дух ужаса и безысходности, основательно подкрепленный **звуковым сопровождением**, одним из лучших за последнее время, поскольку звуки огромного и пустого особняка, а также погодные эффекты сделаны на котличной — это обязательно надо слы-

шать. Немного подкачала озвучка персонажей, но это не суть важно. Скучно не будет — будет страшно.

Над уровнями работал настоящий мастер, скажу я вам. Хотя игра абсолютно линейна и чуть-чуть разбавлена сложными, не делающими свое дело загадками, претензий к уровням практически нет. Другое дело, что особенности движка Unreal накладывают свой отпечаток на архитектуру и вид помещений, но их **дизайн** нареканий не вызывает. И, опять-



таки, ничего особенно выдающегося в нем нет — просто разработчики сумели уловить влияние сюжета и общей направленности игры на ее «внешность». И пусть путь на следующий этап открывает лишь одно дело (все остальные наглухо закрыты), а принцип «найди ключ — пройди дальше» похихивает нафлиноми. Пусть *Undying* эксплуатирует старые приемы... проредешуки Unreal — гаснет свет и кто-то рычит над ухом — все это в любом случае вписывается в канву игры.

Комнатная кладка, мерцающие факелы, тонущие тени, цветное освещение — все это неизменно превосходно получается у движка трехлетней давности. Несколько хуже дела обстоят с открытыми пространствами, количеством углов и fps. Движок Unreal, конечно, вещь хорошая, но уж больно тормознута и жадная на полигоны. Да, вы уже догадались —

пришел черед ругать **графику** ©.

Графическое исполнение, как ни странно, тоже на высоте и поначалу кажется, что лучше и не придумаешь. Но, приглядевшись получше, начинаешь понимать, что с выбором движка у DreamWorks получилася малоприятный прокол. Ну, может, когда работы над *Undying* только начинались, данный инструмент являлся верхом совершенства, но теперь... У меня давненько сложилось впечатление, что по-настоящему обращаться со своим детством может только Epic. Вспомните *Deus Ex* (да прости он меня) — и кто бы сказал, что ЭТО было когда-то великим движком Unreal? Бессспорно, те новшества, которыми разработчики наделили *Undying* — настоящая анимация лица, колебание паутины и развевающиеся занавески, отлично проработанное освещение — выглядят пристойно, но в последствие игра также получила фирменные лыны Unreal.



ция *Firefly* на поздних этапах отлично справится с обнаружением спрятанных субпостатов (присущийся хвост и неоновая



Во-первых, угловатость прослеживается в основном в деталях интерьера (кроватка состоит из силы из 30 полигонов — а считали). Но я сказал «прослеживается» а не «бросается в глаза» — поэтому если не разглядывать каждую арку или тумбочку, все выглядит вполне приемлемо. Что касается довольно многочисленных открытых пространств, то угловатости они, по моему, были везде, так что недостатком может считаться лишь отсутствие bump mapping.

Ни мыльных пузырей, ни свинцовых пуль

На все недостатки графики компенсирует качество **текстур**. Вот это да! В особняке впечатляет обилие картин, расписанных стен, а текстуры пола вообще лучшие из всех, когда-либо мне встречавшихся, каменная кладка и дерево намного красивее, чем в других играх. Но самым большим недостатком графики Undying можно считать заметное ухудшение качества отрисовки и «размывание» текстур при приближении к объекту. Прекрасные колонны, фигурные арки, окна и дверные ручки оказываются попросту нарисованными и натянутыми на каркас стены/двери.

Но не будем снобами и закроем глаза на эти недоработки — я думаю, что разработчики сознательно пошли на определенные жертвы, чтобы не слишком усложнять сцену — в результате фирменные «анриловские» тормоза не так заметны. Но несмотря ни на что, Undying — красивая игра, и воспринимать это как факт.



И еще пару слов о том, как сделать себе красивее. Во-первых, если ваше железо потянет, старайтесь играть исключительно в 32-битовом цвете — Undying одна из тех немногих игр, которые выглядят намного лучше в этом режиме.

Далее, владельцы карт на базе GeForce2 MX и, соответственно, технологии ретулировки качества изображения Digital Vibration Control (которая на самом деле никакая не технология, а просто поддерживается на уровне драйверов) смогут несколько улучшить картинку на экране. Хотя она практически бесполезна в Windows и большинстве игр, Undying же выглядит более сочно и привлекательно, хотя, может, это мое субъективное мнение. И, наконец, весьма желательно включить FSAA (Full-Scene Anti-Aliasing) — аппаратное сглаживание всей сцены в драйверах видеокарты — результат будет замечен сразу.

Если вас что-то гнетет — сядьте за Clive Barker's Undying, и масса приятных эмоций обеспечена. Игра зря поможет вам попутаться в свое удовольствие, а смена лихорадочной стрельбы и хождения по коридорам вряд ли оставят вас безучастными. Undying — это попытка по-новому взглянуть на тему хоррора, игра с живым сюжетом и нестандартным игровым процессом. А главное — она очень атмосферная и серьезная, а именно этого не хватало стольким действительно классным играм. Мы с вами договорились...

ЧЕРНЫЙ РЫНОК



allmighty — здоровье и выносливость на максимум
tothepoint — все оружие
itemsgalore — изобилие предметов
doorsmore — все ключи для текущего уровня
levelend — закончить текущий уровень
levelheaded — максимальный уровень персонажа.

После загрузки уровня, нажмите **Esc** и перейдите в **GAME/ARENA/PLAYER CONFIGURATION**, выберите персонажа, введите имя, сохраните его и возвращайтесь в игру.

Для любого персонажа — **GOASUX**:

F — лечение.

Варвар — **GUYAGAG**:

1 — SmallSword

2 — BigSword

3 — BigShield

4 — SmallShield.

Рыцарь — **SCAIGUOKER**:

G — Лазерный меч

K — Лазер.

Амазонка — **PAMELA CHU**:

F5 — камера влево

F6 — камера вправо

F10 — неуязвимость

P — поменять движение.

Карлик — **NO LEM KGB**.

H — сонный

M — мутация

X — Матрица.

Варвар — **IVALAOSTIA**:

F8 — поднять уровень персонажа

F9 — следующий уровень.



Для вызова консоли нажмите **Ctrl + Tab** и набирайте:

GETYOURCHEATON:ExploreArea() — полная карта

GETYOURCHEATON:Hans() — телепортировать партию в точку курсора

CHEATERDOPROSPER:SetCurrentXP(number); — дать определенное число опыта выбранному персонажу(EXP)

CHEATERDOPROSPER:AddGold(number); — добавить золота

CHEATERDOPROSPER:Midas(); — +500 золота

GETYOURCHEATON:FirstAid(); —

5 лежало, 5 противоядий и 1 свиток Stone To Flesh.

Предупреждение. Прежде чем использовать следующие коды, отложите оригинальные файлы.

Добавьте в файл **icewind.ini** строчку **Cheats=1** в секцию **[Game Options]**. В игре вызовите консоль клавишами **[Ctrl] + [Tab]** и наберите:

GETYOURCHEATON:EnableCheatKeys(); — включить cheat-режим

[Ctrl] + J — передвинуть выбранных персонажей в точку курсора

[Ctrl] + R — вылечить или оживить избранного персонажа

[Ctrl] + Y — убить выбранного монстра или NPC без EXP

[Ctrl] + 4 — Показать триггеры, ловушки

[Ctrl] + 9 — Показать отрисовку персонажей.

addall — все оружие и заклинания



assall — создать Donkey

infiniteMana 1 — бесконечная мана (0 = выключить)

becomeLight 1 — свет (0 = выключить)
showfps — показать кадры в секунду.

Ultima Online

В нашем предыдущем номере мы обещали продолжить рассказ об Ultima Online. И вот прошло две недели — пришла пора выполнять обещание. И вот в этом номере следующая статья об этой увлекательнейшей игре. Игре, которая в нашей стране не стала суперхитом лишь по одной причине — из-за недоступности для многих, кто хотел бы в нее сыграть, Интернета. И мы с полной ответственностью заявляем, что по тому, что подразумевают под словом геймплэй, УО оставляет далеко позади и Might & Magic, и Diablo, и всех Хироэв вместе взятых.



Как Вы сами можете понять, за прошедшие две недели в игре такого масштаба слишком далеко не продвинулись. А написать хочется как можно точнее. Поэтому когда **GM (Game Master)** киевского шорда (www.ultima.kiev.ua) пригласил нашего корреспондента Ефима Берковица АКА Гаг на встречу, он, конечно, с радостью согласился. Ведь кто, как не они, знают все тонкости игрового процесса. Кому, как не им, отвечать на наиболее важные вопросы. После нашей беседы ему пришлось внести некоторые коррективы в статью: в предыдущем материале он несколько раз, сам того не подозревая, ввел в заблуждение наших читателей. Некоторые опубликованные в ней сведения относились к игре на официальных, платных шордах, а подробности читайте ниже. Да, еще время от времени он будет комментировать данное интервью, скажем, как новичок. Итак... Поехали.

И еще одно примечание: на вопросы отвечают **GM Zonder АКА Дмитрий Хоменко** и **GM Ramsess**.

«Мой компьютер игровой»: Давать начнем с самого начала. Как вообще появился шорд УО в Киеве?

Game Master: Для начала надо рассказать, как я сам начинал играть в Ultima. Начинать я также с бесплатных московских шордов. Столицей нашей бывшей Родины, как всегда, впереди. Поиграл на российских серверах, понравилось, познакомился со многими интересными людьми. Ну, а потом произошло известное событие с Остинским телевышкой. И связь по Интернету с Москвой стала просто ужасной. Играть там

стало просто невозможно.

В то же время я познакомился по ICQ с товарищем по прозвищу Свалин, который увлекался MUDами. Практически одновременно с катастрофой в Остинском у муловцев состоялось встреча игроков Киева и Чернигова. (Интересно, а где был?) На ней, собственно говоря, я и познакомился с **Рамсесом**. И вот в середине ноября мы запустили киевский шорд.

«Мик»: И кто предоставил для него техническую базу. Ведь, если посмотреть на комплектацию вашего сервера и «толщину» канала, это далеко не одна тысяча долларов.

GM: Ну, машина стоит около 10 000 долларов. Это машина Университета, которому компьютер предоставило ООН (наверное, все-таки не сама Организация Объединенных Наций, а какой-то из ее комитетов). Вот на ней все и крутится. Это вообще наше хранилище файлов и документов.

«Мик»: Давайте попытаемся трезво оценить ситуацию. Вот, появилось в нашей газете статья про Вас. Безусловно, к Вам потянутся новые клиенты, появятся новые игроки. Это несомненно. Вообще, оригинальные серверы Ultima рассчитаны на 3-5 тысяч одновременно играющих человек. А как у Вас?

GM: Ситуация не совсем такая. У них имеются кластерные серверы, каждый из которых обслуживает один город. У них всего около 150 000 тысяч абонентов. А у нас одновременно играет максимум 50 человек.

«Мик»: Тогда не создается ли дисбаланс между миром, рассчитанным на гораздо большее число людей, и количеством задействованных игроков. Ну, в смысле



дисгармония вещей и монстров с числом геймеров? Не слишком ли легко (или тяжело, как посмотреть) будет играть?

GM: Не совсем, в оригинальной версии все разделено по профессиям. Если ты, к примеру, воин и раскачиваешь основные силы меча, то не сможешь нормально развивать магию.

«Мик»: Почему? Ведь я могу качать и то и другое?

GM: Потому что есть ограничения на развитие скилов. Их максимальная сумма —

2700, а первичных характеристик (силы, ловкости и интеллекта) — 225. То есть, если развить до сотни силу и ловкость, то интеллект останется всего 25 очков и так далее... У нас сумма прим-скилов составляет 3600 оч.



ков. То есть возможно все сделать по 120 единиц или как-то по-другому... И нет ограничений на сумму умений. Развивай, сколько хочешь. И благодаря этому, человек одновременно может быть и воином, и магом, и, к примеру, кузнецом. Все зависит от Вас.

«Мик»: То есть у Вас и сила, и другие характеристики могут превышать 100?

GM: Да, например, сила — 150, ловкость — 100, а интеллект — 110.

«Мик»: Но вернемся все-таки к загрузке сервера. Еще когда оригинальные серверы только зарождались, они вызвали кучу нареканий. То невозможно вообще войти в игру, то все жутко тормозит, причем не из-за помех на линии, а именно из-за перегрузки сервера. Как обстоят дела у Вас?

GM: Самая большая загрузка у нас на сервере может выйти, если все одновременно применят ту или иную магию. Если 50 человек начнут колдовать в одно и то же время, то сервер окажется весьма перегруженным. Но вероятность такого слишком мала. На используемом нами софте есть ограничение на 250 человек одновременно. Но, в принципе, очень многое зависит от машины, а она у нас весьма мощная. И еще, конечно, канал в Интернет.

«Мик»: И сколько человек выдержит Ваша система?

GM: Ну, сотню без проблем. Но даже в Москве 70-80 человек одновременно считается не так уж и часто. Хотя, ходят легенды, что в он-лайн доходило и до 200-т. **«Мик»: Хорошо, давайте от вещей технических, так сказать, перейдем к делам более житейским. Представьте себе, что человек в первый раз попадает в игру, что ему можно посоветовать? К примеру, какие профессии лучше выбрать?**



GM: Вся Ullima построена на деньгах. Чтобы развиваться, их понадобится как можно больше. За деньги можно купить первоначальные навыки, приобрести вещи, оружие, или, когда их станет побольше, прикупить дом или замок. Все вращается вокруг денег и товарообмена. Если Вы зовали какого-то круглого монстра и сняли с него уникальную вещь, то ее можно продать.

«МикКо: Ну, до уникальных вещей, когда только приступил к игре, еще ой как далеко...

GM: Поэтому я и говорю, что все вращается вокруг денег. Новичку с самого начала дается 500 монет. А ему нужно гораздо больше. Поэтому сперва советуем развивать мастерские навыки. Что-то делать или добывать. То есть на первых порах надо брать или кузнецное и горное дело, или рубить дрова и делать луки. В общем, заняться производством.

«МикКо: А что со всем этим делать дальше. Понятно, что продавать, но кому? NPC или другим игрокам?

GM: У нас существует специальная область, называется она — базар. Там можно поставить своего торговца и давать ему вещи на продажу. Он их будет сбывать другим людям. И когда ты станешь мастером или гранд-мастером в каком-то ремесле, их с радостью купят другие люди. Либо можно заняться натуральным обменом (и тут бартер, нашего Кабинина на них нет ☺).

«МикКо: А сколько стоит начать такую замечательную торговлю?

Разрешение на его торговлю стоит 60 000 (О, и тут патенты и прочие бумажки. Интересно, а справка из налоговой о присвоении налогового кода им не нужна? ☺) И каждый ультивский день, а их



приблизительно 6 в 24 реальных часах, — стоит 50 монет. Вот такая система. Поэтому, чтобы бизнес был рентабельным, надо производить действительно качественные вещи. Иначе ты будешь тратить деньги на торговлю, ничего взамен не получая. И вылететь в трубу.

«МикКо: А какой смысл в доме или замке?

GM: В доме, во-первых, можно хранить вещи. Если ты положишь вещь просто на землю, то она через полчаса пропадет. Хотя вещи можно помещать и в банк, но туда влезет 1000 стюнов (кстати, еще одно отличие от оригинальной версии, там в

банке хранится по максимуму 400 стюнов). В доме, в сундуках, можно держать неограниченное количество вещей.

«МикКо: Но злые языки утверждают, что замок в доме можно сломать и зайти туда. Ведь тогда вор все, что нажито непосильным трудом... [в смысле три меча валоритовых, три брони из мифрила], сможет украсть...

GM: Да, Вы идете на риск. Но Вам предоставляется множество способов защитить свой дом. Например, почему бы не обнести его забором. Поставить дополнительные двери (поселить внизу парадного консьержа... ☺). Существуют целые системы правильного входа в дом. К примеру, всегда нужно проверять, чтобы рядом никто не пря-



тался... Иначе невидимый игрок проникнет в дом вместе с вами. И сможет его обокрасть... Все, как в жизни... Но лучшая защита — это поставить здание там, где его никто не найдет. Карта большая, и даже исследованы далеко не все области. А ты сам станешь телепортироваться к своей хатке с помощью рун.

«МикКо: Но если в любом по размеру доме можно хранить любое количество вещей, какой смысл покупать большой замок?

GM: Во-первых, престиж (какой престиж в том, чтобы иметь замок, который никто не сможет найти, не понимая...) Но, в основном, большие дома покупаются для гильдий.

«МикКо: О, давайте поговорим о гильдиях. Обычно такие организации в MUDax и в других играх принято называть кланами. Почему в UO гильдии?

Ну, можно и кланами называть.

«МикКо: Нет, я хочу понять, отчего гильдии. Исторически гильдии — это профессиональные объединения ремесленников. И в сражениях они имели очень слабое отношение... В UO гильдии, скорее, кланы, то есть — объединения людей, во всем помогающих друг другу. И в мирной жизни, и, естественно, в войне...

GM: Да, в гильдии может быть свой кузнец, куящий воинам качественные вещи, свой маг, воин. Если человек повышает все свое время расколке кузнецного умения, то он не успеет совершенствовать боевые навыки. И наоборот. Поэтому помощь воинов мирным ремесленникам необходима. Конечно, раньше мы утверждали, что можно расколоть и то, и другое, и третье, но это занимает слишком много времени...

«МикКо: Ну, сейчас тяжело расколоть мирные навыки. Во-первых, люди больше любят сражаться, а во-вторых, на тех, кто вововть не любит, отработывают свои боевые

навыки те, кому убивать нравится. В те же шахты заходят игроки и сообщают: «Так, случилось по 1000 монет (и тут рзает, а что делать...) или всех убьем».

GM: Это естественно. Мирный игрок может нанять охранника.

«МикКо: И во сколько это обойдется?

GM: В день где-то 50-60 монет. Охранники бывают разного уровня. Есть воины, рейнджеры, падашины. Но такой NPC в случае чего отстанет от тебя свою жизнь (кстати говоря, совсем недорого, один выход к шахте при более или менее развитых навыках приносит не менее 100 монет и занимает минут 40 реального времени).

«МикКо: Давайте вернемся к гильдиям. Можно ли утверждать, что это в большей степени сообщества друзей, членов, людей, просто имеющих намерение свободно заниматься PK?

GM: Вот, например, ты намерен пойти в лес. Тебя одного могут убить. Ты с собой берешь какого-то человека, которому доверяешь. Если тебя убьют, ты знаешь, что он тебя не огорбит. И не смеется с твоими вещами.

«МикКо: Но ведь, изымая вещи с чужого трупа, можно вляпаться в криминал.

GM: Ну за такой проступок криминал исчезает за 10 минут. Конечно, если он зайдет в город, его убьют охранники, но ведь он может спрятаться за орудием и подождать. А если человек более-менее знакомый, то ничего подобного не случится.

«МикКо: Что ж, давайте поговорим о существовании у Вас на шаре системы флагов. (Флагами в подобных играх называют, даже сразу сложно сказать что. К примеру, за убийство игрока убийца получает так называемый флаг убийцы, за неблагородный поступок — флаг криминала и т. д. На самом деле, естественно, никаких знамен и прочего он не носит.)

GM: Грубо говоря, все персонажи в игре бывают трех цветов — синего, серого и красного. Ну скотки, вначале человек появляется синим. То есть он — хороший, положительный персонаж. Если он совершает какой-то неблагородный поступок, у него снижается так называемая карма — он становится серым, то есть нейтральным. Если на него нападают, стража в этом случае реагирует спокойно. Но если попытаться убить



его в городе, то стражники могут убить в ответ тебя. Когда же нападешь на синего, они вмешаются сразу. В отличие от нападения на серого, за такую атаку криминал получается сразу.

«МикКо: А если за городом, к примеру, двое синих будут драться между собой?

GM: Кто первый атаковал, тот получит флаг криминала на 10 минут реального времени. А если он при этом еще и убьет, тогда его счетчик убийств возрастет на единицу.

«Микс»: А если киллнет тот, на кого напали?

GM: Тогда у него счетчик не вырастет — он уничтожил криминала. Такой же вариант может оказаться при использовании заклинаний.



наний. Даже если тебе заклинание случайно уничтожит своего игрока или NPC, все равно счетчик возрастет.

«Микс»: А вот я возьму банка годо-то спирита видел. Он напал на всех.

GM: Ну, это была шутка. Достаточно позвать охранника — он его мгновенно уничтожит. И вообще, на вызов охраны следует прописать макрос (дизайн тех, кто не знает, стража в городе вызывается словом **guard**). Коррупные настроены так, чтобы уничтожить в населенном пункте только красных и криминалов. Остальных они не трогают.

«Микс»: Помню один случай: за городом на меня напал серый игрок, при этом я сам бы синим. Потом он сразу на мой забегал в город, и на нем не висел криминал, почему так?

GM: А как он на тебя напал?

«Микс»: Он выпустил спирита, и тот меня атаковал.

GM: Тут смотри, какая система. Когда выпустишь это заклинание, появляется крестик, куда именно его кастовать. Если навести на человека, то ты его атакуешь, а если рядом, то ты просто сделал существо. Конкретно спирт нападает на всех, кто стоит рядом. Даже на выпустившего его мага. И это агрессивен не считается. У него уменьшится карма, но убийцей или криминалом он не станет. Естественно, кроме того случая, когда спирт тебя уничтожит.

«Микс»: Хорошо, с серыми и синими мы разобрались, теперь давайте о красных.

GM: Человек, постоянно убивающий других игроков, увеличивает себе счетчик киллов. После 5 убийств этот персонаж становится красным, то есть его сразу убивают в городах. Где угодно его может уничтожить другой игрок, и при этом счетчик убийств у последнего не увеличится, наоборот, кто уничтожит красного игрока, увеличит себе карму и славу.

«Микс»: И долго такой РК будет красным?

GM: Одно убийство снимается за 8 часов реального времени, проведенного в игре. В течение этого срока он должен так извертаться, чтобы никого больше из людей

не уничтожить — и тогда он получит минус одно убийство. Но после семи душевщез он перестает снимать так быстро, и одна единичка счетчика снимается не за 8 часов, а за 40... Но тогда восстановится свое ремяне вообще практически невозможно.

«Микс»: А как такому игроку ожить после смерти? Ведь в городе его опять убьют?

GM: Он может respawnиться в городах, где нет охраны. Или воспользоваться оживляющим крестом за городом. Или зайти в населенный пункт, где нет гвардизов. В последнем случае ему NPC и товары продавать будут, и подлечится он там... Это так и называется — РК города, который и задушивался как место, где сможет собираться все отребье. И если хочешь безаказноно убивать, преследуй сюда.

«Микс»: Кстати, а у Вас не возникало мысли по поводу таких себе антигвардов, которые бы в подобных местах нападали на синих игроков?

GM: Ну, это надо отдельный скрипт писать. Гвардов, которые бы нападали на синих, сделать можно. Но тогда сразу возникает вопрос, как же ПК уничтожать? У нас было народное развлечение на шорде. Когда люди рассказывают, один становится на сторону добра, другие — зло. И существуют целые группы антиПК. Им уже неинтересно охотиться на монстров, последними управляет компьютер. Люди начинают драться между собой.

Так вот о развлечении. ПК там отдыхают в городе Окло. Вдруг открываются пор-



тал и вваливается целая толпа синих. И начинается бой. Причем сражения такие серьезные: 10 на 10 или там 5 на 5. Очень эффектно, когда куча молний и других заклинаний. Просто мясо, почти как в Квике. Потом, когда все это очистится, кто-то убежал, кто-то не успел. Смотрят, чьи трупы остались, у кого больше погибших и кто, соответственно, проиграл или выиграл... А если поставить таких антигвардов, будет не интересно.

«Микс»: Ну, не знаю, можно было бы, например, снять телепорт в этот город, пусть пешком туда ходят или еще как-то. Но, в общем, вам видней.

GM: Я вот расскажу историю. У нас был такой злобный ПК, всех доставал, всех бил. И вот другой, то же весьма прокачанный парень видит, что он стоит у него за домом. Он позвал своих друзей, правда, уже после того, как грохнул этого ПК. А у того как раз перебой со связью вышел. Так потом этот ПК обвинил во всем GM, мол, это они его

убили. И вообще отказался играть. Причем убил его именно упоминавшимся ранее вортеском (типа спирита, но покруге, то же нападает на всех). А опытного игрока таким не убьешь. Это вообще заклинание 8 круга (самого сложного), а опытный игрок скостует диспел (заклинание 6 уровня) и уничтожит вортеску, перебив его заклинание.

«Микс»: Стоп, стоп. Это как заклинание шестого круга, перебивающее восьмого? Можно поподробнее?

GM: Магия в Ultima восьми кругов. Есть такое понятие: одно магия перебивает другую. К примеру, на тебя скостовали заклинание паралича. Это энергетическое поле. Как из него выйти? Надо произнести на себя заклинание огня. А вот если на тебя кастуют спирита или вортеску, то удастся его рассеять заклинанием диспел. И по уровням вортеску, как я уже упоминал, восьмого круга, как и вызов демона, — это очень мощная магия. Неопытного игрока она убивает очень быстро. И было бы неинтересно, если бы такое невозможно было бы предотвратить. Скостав в заклинание более младшего уровня, мы вортеску уничтожаем (чем-то похоже на героев. Там тоже диспелом снимались любые заклятия, кроме антимагии...)

Но есть одна особенность. Любое заклинание можно произнести, когда игрок никто не мешает. А вот если тебя ударят во время его произнесения, оно не удастся. Хотя мана и реагенты на него потратились.

«Микс»: Кстати, о реагентах или ингредентах. При произнесении заклинаний их в RPG используют достаточно редко. В Ultima как раз не так сложно найти сами свитки с заклинаниями и перенести их в свою магическую книгу, как иногда выискать реагенты. Так вот, давайте на счет всей этой алхимии. К примеру, как заранее догадаться, какие именно реагенты понадобятся?

GM: Ну, это написано в самой книге. Там сообщается, какое заклинание каких реагентов требует. И опытные игроки все носят с собой. Реагентов всего восемь видов, и если хочешь нормально жить, по паре десятков каждого вида всегда носи с собой...

«Микс»: И их все удасть купить в магазинах?

GM: Пока. Но только пока. Их еще можно найти в трупах монстров. Естественно, только в тех, которые сами могут кастовать заклинания (по себе знаю, такие гораздо хуже, чем обычные). Либо выискать в лесу или на кладбище.

«Микс»: А как их выкопать?

GM: Просто берешь и подбираешь реагент. Он, как и другие предметы, при наведении на него курсора, подсвечивается желтым. Интересна только ситуация с паулину. Если на нее два раза кликнуть она появится в рюкзаке. А вот если в нее влезть... В общем, понятно...

Репортаж подготовлен специальным корреспондентом Ефимом Берковичем АКА Gog.
(Продолжение следует)



В нашей Гостинице продолжается серия лекций, посвященная боевым искусствам Востока. Сегодня вам расскажем о тактике и стратегии ведения боевых действий. Среди лекторов присутствуют такие авторитеты, как Сунь Цзы и Такунан. Кто, как не они, знают тайну стратегии победы.

Учимся ходить

Итак, мы уже знаем, что в Легендах каждый ход состоит из шести фаз, причем некоторые из них аналогичны фазам ходов в Маджике. Давайте рассмотрим их подробно.

Straighten Phase — фаза разворота, подобная *untap* в Маджике. Все повернутые (bowed) карты разворачиваются в исходное состояние.

Event Phase — фаза событий. Переворачиваем четыре карты *Dynasty*, лежащие у нас между колодами и олицетворяющие провинции. Теперь внимательно на них смотрим и пытаемся понять, что же там такое написано. Если одна или несколько карт оказываются *Событиями*, они немедленно исполняются, после чего уходят из игры. На ее место кладется новая карта *Dynasty* с верха колоды, но не переворачивается. Перевернете вы ее в своей следующей ход.

Если одной из карт оказалась *Region*, он вводится в игру в той Провинции, где выложен. На свободное место опять-таки выкладывается карта *Dynasty*. Следует заметить, что если один *Region* в провинции уже имеется, второй выводится из игры.

Action phase — фаза действий. Вы можете играть *Limited* и *Open*-эффекты как из руки, так и используя карты, лежащие на столе. Если *Limited* — это что-то вроде *Sorcery* в Маджике, то *Open* соответствует *Instant*. Кроме того, вы можете разыгрывать с руки карты *Item*, *Spell* и *Followers*. А еще вы можете попробовать получить Императорскую *Услугу*. Но об этом мы более подробно расскажем ниже.

Attack phase — фаза атаки. Во время этой фазы вы можете, если захотите, направить свои войска штурмовать вражеские провинции. Ничего сложного в этом нет, главное, чтобы у вас было кого отправлять.

Итак, первым делом вы посылаете в бой *leahuty* (infantry) и указываете, какое подразделение какую провинцию атакует; ваш противник, соответственно, указывает, какое (или какие) из его подразделений какую провинцию будет защищать. После этого инициатива снова переходит к вам, и вы

указываете цели для атак своей кавалерии. Ваш противник решает, куда направит своих конников. После этого и начинается, собственно, сам бой: вы можете играть картами *Battle* (Action) и *Open* (Action), а также *Terrain* (Action) — «ландшафты» (данная карта как бы сообщает об условиях местности; если одним из игровых ра-

винции противника. В каком случае это происходит? Как уже говорилось, у каждой Провинции свой показатель *Защиты* — это число повреждений, которое ей нужно нанести, чтобы Провинция была разрушена. Защита определяется крепостью вашей Цитадели, но может быть увеличена путем фортификации. Предположим, защита Провинции противника — 5, сила его защищающихся подразделений — 12, следовательно, если вам удастся развить атаку на 17 или больше, вы добьетесь своей цели и уничтожите не только кучу солдат противника, но и его Провинцию. Не забывайте, что после атаки участвовавшие в ней солдаты *поворачиваются* (тапуются, говоря языком Маджика) и до следующего вашего хода не способны ни атаковать, ни защищать ваши Провинции. Между прочим, Провинции — это очень важный игровой ресурс, ведь карты *Династии* входят в игру именно через Провинции. Например, если у вашего противника две Провинции, а у вас пять — угадаете, у кого больше шансов выиграть?

Dynasty phase — фаза династии. На этой фазе можно играть карты *Dynasty*, выложенные в Провинциях. Предприятия входят в игру повернутыми. Если вам не нравятся какие-то из карт *Dynasty* из лежащих на столе рубашкой вниз, вы можете их не играть, а просто скинуть и положить вместо них новые (естественно, рубашкой вверх).

End phase — заключительная фаза. Возмните карту *Судьбы* (Fate) и передайте ход оппоненту. Вот, в принципе, и все, что касается фаз хода. Точнее, почти все — осталось рассказать о двух очень важных вещах: об Императорской *Услуге* и *Вызове* на дуэль.

Итак, что же такое **Imperial Favor**? Один раз за ход в своей Action Phase вы можете обратиться за поддержкой к Императору, да-да, тому самому, которого вы хотите свергнуть. Как это происходит?

Поверните любого своего персонажа, Честь которого выше нуля, и если на текущий момент нилу из Кланов не обладает *Поддержкой Императора*, а личная Честь вашего Клана выше,



Tom/DOC/KEPTIC kartis@torba.com

зыгранна карта *Ландшафта*, второй не может предложить свой вариант, пока ее действие не будет отменено).

Схема боя крайне проста: сначала вы играете и применяете все, что можете, потом сравниваете *силу* (Force) атакующих и защищающихся подразделений. Учитывайте, что бой локализован, то есть если вы направили свои войска на несколько провинций, то вполне возможно, что некоторые из них противник сумеет отстоять. Побеждает в бою тот, у кого сила выше, а все подразделение проигравшего гибнет. Как видите, ничего сложного, обыкновенная арифметика на уровне третьего класса. За каждую уничтоженную карту противника (Personality, Item и т. д.) победитель получает два бала Чести, если ничья — гибнут войска обоих противников, и каждый получает по одному очку чести.

Важно не забывать о том, что основная цель атаки — это уничтожение Про-



чем у других — считайте, что услуга у вас в кармане. В противном случае придется побороться — каждый из игроков суммирует Чести Клана и личную Честь любого количества воинов, принимающих участие в «Походе за честью», карточки воинов после этого, естественно, поворачиваются. Кроме того, игрок может скинуть с руки одну карту Судьбы и добавить ее Focus Value к полученной сумме. Если вам удалось набрать сумму Чести больше, чем вашему противнику, вы получите Услугу, если нет, то попробуйте на следующем ходу. Что дает эта Услуга? Ради чего, так сказать, бороться будем?

Очень просто: получив ее, вы можете совершить одно из четырех действий на выбор — взять в руку еще одну карту Судьбы, восстановить Честь любого своего Персонажа, вывести из боя один юнит противника на ход либо предать потерю Чести Клану. В общем, весьма полезные способности. Но учтите, они одноразовые: использовали — будьте добры, на следующий ход опять добивайтесь Услуги.

Дуэль

Игра в первый раз, я не совсем понял, что это такое и за чем, и поэтому проиграл. Оказалось, существуют определенные карты, создающие возможность вызова на дуэль — в этом случае я говорю, что такой-то мой Вассал вызывает такого-то

Вассала противника. Инициатива переходит к вызванному Вассалу, который может произвести одно из двух действий — либо сфокусироваться (сбросить с руки карту Судьбы и положить ее на Вассала, в конце боя ее Фокус приплюсуется к Chi Вассала), либо нанести удар. После этого ход переходит к оппоненту, и тот в свою очередь тоже либо фокусируется, либо бьет. Правда, тут есть одна тонкость: в Дуэли используется не Сила, а

Жизненная Энергия

(цифры, находящиеся в правом углу карты). У кого она оказывается больше, тот и побеждает; в случае, если Chi обоих персонажей равны, они гибнут вместе, сказав друг другу в братских объятиях. Очень полезная штука: вовремя вызвать нужного вассала противника на Дуэль и убить его — значит, не дать ему принять участие в защите Провинции. Или наоборот, если вы защищаетесь, вызов на Дуэль самого сильного из противников может помочь вам удержать свою Провинцию.



ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ДИЛЕРОВ — НА ВЫГОДНЫХ УСЛОВИЯХ!!!

Настольные стратегические игры

г. Киев, ул. Богатырская, 2-Б
т/ф: (044) 461-3161
E-Mail: sales_kiev@sargona.ru
http: www.sargona.ru

Адреса наших дилеров:

г. Киев, Книжный рынок "Петровка"
г. Киев, ул. Васильковская, 10, тел. 490-26-50
г. Киев, ул. Соломенская, 33, тел. 568-02-15
г. Киев, ул. Дмитриевская, 2
тел.: (044) 244-6796, fax: "ComputerLand"
г. Днепрпетровск, ул. Артема, 14/8 "Саросса"
тел. (0562) 45-29-84
г. Львов, ул. Солоними Крушельницкого, 2
(парк им. И. Франко), тел. (0322) 72-88-50

Естественно, я не смог рассказать правила полностью; существует множество нюансов, обобщенных мной по той или иной причине. Впрочем, думаю, и этого вполне достаточно, чтобы понять основы игры, все остальное решает практика.

Надо заметить, что в последнее время Легенды приобретают все большую популяр-

ность, что свидетельствует о том, что игра действительно удалась. Хотя с моей точки зрения, Визарды слегка перемудрили. Вот противный пример — для того чтобы вызвать Вассалов, кастовать Заклинания и тому подобное, вам, как правило, нужны деньги. Деньги дают Холдинги и Цитадели, причем первоначально Холдинги входят в игру повернутыми и, следовательно, денег

Но с другой стороны, подобные элементы добавляют игре неожиданности и интересности. Вроде все уже распланировал, вот сейчас уничтожим все Провинции коварного врага, а тут на тебе — Дуэль! Или еще какая напасть — дороги, к примеру, раскины и конница завязла... Так что, в отличие от того же Мэджика, Легенды — игра скорее стратегическая, чем тактическая, и, соответственно, будет более интересной для тех, кому интересен не только процесс боя, но и его планирование.

К сожалению, у меня не так много свободного времени, чтобы уделять его еще и частой игре в Легенды — Мэджик на пару с AD&S все свободное время съедает. Но время от времени я в них поиграю, все-таки весьма приятная игра. Знаете, в чем плюс Легенд для начинающих игроков? В том, что в Киеве еще очень мало профессиональных «легендовцев» с сильными колодами, а значит, если хотите играть сейчас, вы имеете возможность через пару-тройку месяцев оказаться в пятерке лучших. И пошло-поехало: победы на турнирах, призы, рейтинг, со временем, возможно, поездки на международные турниры и т. д. Не плохие перспективы! В Мэджике того же добиться будет сложнее — слишком много хороших игроков с отборными и, естественно, дорогими колодами.

Так что если кто заинтересовался — милости прошу, турниры по Легендам проходят каждую неделю в клубе «Саргона», там вы можете посмотреть, как играют другие, купить карту и поучиться. Ну и, естественно, со временем начать участвовать в турнирах. Турниры — это вообще разговор отдельный. Можно просто уметь играть в Легенды и поигрывать в них со своими друзьями, не тратя денег на карты и времени — на соревнования. Но как по мне, только на турнирах можно понять, чего ты стоишь на самом деле; только на турнирах можно получить истинное наслаждение от игры. Так что — до встречи на турнире!

Благодарим компанию Sargona за любезно предоставленные материалы и помощь в написании статьи.

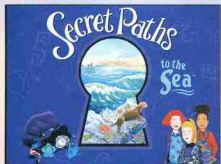


Если ваши дети совсем распоясались и вы не знаете, как их успокоить, вам помогут новые воспитатели нашего Детского Сада. Сегодня их целых трое. Поверьте, после их работы ваши дети надолго забудут, как хулиганить дома или на улице.

Наталья ГРАДОВАЯ

ПОГРЕТУШКИ, ПОГРЕТУШЕЧКИ

Так уж повелось в нашей стране, что весна по-настоящему начинается только 8 Марта. С праздником вас, дочки, мамы, бабушки и внуки! Мы желаем вам счастья и нескудных игр! Вместе с весенним настроением приходят к нам и мысли о тепле, лете и, конечно же, цветах, солнце и море. Тепла и долгих летних прогулок придется ждать, по крайней мере, еще два-три месяца, поэтому мы предлагаем девочкам от шести до одиннадцати лет совершить виртуальную прогулку в игрушке **Secret Paths to the Sea**, придуманную спе-



ально для них разработчиками фирмы **Purple Moon**, издатель — **Mattel Interactive**.

Девочки вообще гораздо реже играют в электронные игры, здесь сказывается, видимо, тот самый пресловутый женский взгляд на мир, о котором так любят рассуждать мужчины. Но мы не станем углубляться в эти дебри, отметим только, что создатели «Секретного пути к морю» ушли и приняли к сведению стремление милых дам получить практическую отдачу даже в результате такого внешне бессмысленного действия, как прогулка в виртуальном мире.

Ваше приключения начинаются в комнате старинного маяка, в которой вы найдете удивительный волшебный сундук и дневник маленькой девочки по имени **Бранвен**, датированный первыми числами мая 1834 года. Так же, как и вы, Бранвен однажды во время прогулки на-

брела на маяк, одиноко стоящий на берегу моря, и обнаружила там сундук с семью старинными миниатюрами — портретами ее будущих друзей. Дело в том, что стоит открыть сундук, как девочки на портретах оживают. Каждая из них предложит вам вместе погулять и покажет свой любимый уголок на побережье. Но, чтобы добраться до этого укромного места, предстоит разгадать пять различных загадок.

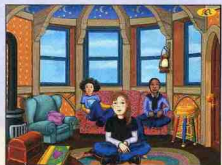
Портретов, как уже упоминалось, всего семь, поэтому на протяжении игры вы столкнетесь с 35 загадками и головоломками, самыми различными по стилю и сложности. И с семью небольшими личными проблемами, о которых так любят поговорить девочки. Поэтому в течение всей прогулки, благодаря небольшим цветным воронкам (стоит лишь щелкнуть по ним клавишей мышки), с вами будут периодически вести разговоры «за жизнь». О том, например, что у *Николи* и *Шарлы* сложности в отношениях с родителями, *Лакими* страдает от того, что ее лучшая подруга водится не только с ней, но и с другими девочками, а *Стефани* беспокоит, что кое-кто из ее одноклассниц начал активно ей подражать в манере одеваться и причешиваться. Такая



вот чисто женская болтовня.

Разгадывая загадки, вы попутно собираете разноцветные камушки и раковины. По возвращении на маяк найденные кристаллы (если вам удалось обнаружить все пять) превратятся в красивое ожерелье с миниатюрой в центре. И теперь, щелкнув мышкой по портретам, вы услышите и увидите еще семь историй, и не просто историй, о, скорее, семей притч, легенд о дружбе и верности, о смелости и находчивости, об уме-

нии держать данное слово, ценить свои качества, а не завидовать талантам подруг. Мораль сих басен такова: конечно, твои проблемы очень важны, но далеко не оригинальны. На протяжении веков самые различные люди в разных концах света ста-



живались с подобными сложностями и успешно их решали. Справитесь и вы, стоит лишь захотеть и приложить необходимые усилия, — убеждают нас авторы игры. Трудно сказать, уловят ли такую двух- и трехслойную аналогию дети шести-семи лет, но девочки постарше, лет 10-12, скорее всего, во всем прекрасно разберутся.

Что касается головоломок, то они не отличаются особой сложностью. Вам предстоит напоить нектаром колибри, собрать в стайку медуз, найти среди листьев птиц почтаलों и помочь эльфу получить свою корреспонденцию. Вам предлагают несколько музыкальных загадок: нужно определить одинаково звучащие сосульки или ступеньки, лягушек с похожими голосами. Лишь в некоторых случаях удастся выбрать уровень сложности загадки — если в левом нижнем углу вы увидите раковину с жемчужинами. Вся эта возня с цветами и грибочками, ракушками и рыбками-птичками полностью копирует любимые развлечения наших милых барышень и наверняка им понравится.

Графика игры удивительно, хотя, возможно, бывалым игрокам она и покажется несколько примитивной. Но девочкам удивительно по красоте пейзажи обязательно понравятся, несмотря на то, что большей частью они статичны, интерактивно лишь очень ограниченное число их элементов, необходимых для решения головоло-

мок. Локации игры и сказки-притчи выполнены в самых различных живописных техниках. Я не художник, к сожалению, но могу назвать поименно оригиналы, взятые за основу рисунков в «Секретном пути», но даже мне очевидно, что многие из импрессионистов, несомненно, вдохновляли ее художников.

Наряду с легкими, прозрачными акварелями графики, звуковое оформление игрушки тоже создает и поддерживает ощущения яркого летнего дня: птички трели, стрекот кузнечиков, шелест листьев и вдалеке — постоянный шум прибоя и крики чаек. И пуск задания не блещет оригинальностью, а графика и персонажи — крутизна, «Секретный путь» — милая, летняя и солнечная игрушка, несомненно, достойная вашего внимания.



Системные требования по современному меркам достаточно скромные: *Pentium 166, 32 МБ ОЗУ, DirectX 6.0, мышь.*

Чтобы малышам не было обидно, расскажем о парочке игр и для них. Вот, кстати, игрушка тоже на морскую тему — **Great Adventures. Pirate Ship** от фирмы **Fisher-Price**. Вам предстоит полное опасностей и волнений Большое приключение на пиратском корабле. Вы ни за какие коврижки не попали бы на судно старого бандита, капитана **Флинга**, но экипажу не достает юнги. Так не упустите свой шанс, соберите вещицы и поднимайтесь на борт. Конечно, поначалу придется дрочить палубу, но приключения не за горами. Оказывается, на корабле, в самых неожиданных местах, спрятаны фрагменты старой карты, где крестиком обозначено та самая бухта... Как, вы не знаете? Ведь пираты делают пручт



свою добычу — полные сундуки сокровищ — на необитаемых островах. А потом отмечают место на карте, которую старосты запрятали как можно надежнее. Вам же в поисках карты придется обшарить весь корабль снизу доверху, по-

путно ознакомившись с бытом и традициями шибунного пиратского броства.

Пираты живут весело, по крайней мере, в «Больших приключениях». Игрушка переполнена шуточками, приколами и музыкой. Конечно же, у капитана есть попугай, который, безусловно, разговаривает и вечно попадает во всевозможные истории. Птица станет и вашим гидом на корабле. Например, приведет вас в кают-компанию, где пираты потягивают ром и терзают старенькое пианино. Вы даже сможете выбрать себе песенку по вкусу. Помимо поисков заветной карты, почему бы вам не заняться постройкой моделей кораблей в бутылке. Или придумать собственный пиратский флаг. Или постараться из корабельной катапульти. Скучать вам не придется. А когда вы соберете карту, ступайте на Пиратский Остров — сокровища ждут вас.

Системные требования для «Больших приключений»: *P-133 МГц, 4-скоростной CD ROM, 16 МБ ОЗУ, 2 МБ SVGA.*

Конечно же, побывать на пиратском корабле интересно. Но гораздо увлекательнее разделить приключения с неуловимыми галлами, с которыми не под силу справиться даже римским легионам. А все почему? Да потому, что у них есть волшебное зелье, сваренное друидом, делающее их неизмеримо сильнее любых врагов. Герои чу-



десной французской комедии «Астерикс и Обеликс против Цезаря», где роль Обеликса играет неподражаемый Жерар Депардьё, усилиями разработчиков **Cryo Interactive** с кино- и телеэкранов переключались на экраны мониторов. Кстати говоря, также вышло несколько полнометражных мультфильмов о похождениях галлов в Египте, Америке и об их разногласиях с Цезарем.

Игрушка выполнена в жанре аркады, но, по сути, это семь отдельных маленьких аркад. Три традиционных уровня сложности и два персонажа — **Астерикс** и **Обеликс**, которыми можно играть как по очереди, так и вместе. Управление осуществляется с клавиатуры. Системы сейва и загрузки традиционные. Замечательное, очень динамичное и разнообразное музыкальное сопровождение — очевидно, использована музыка из кинофильма. И совершенно бесподобная графика. Яркие, четкие рисунки со множеством деталей.

Основные персонажи прорисованы тщательно, благо, их только двое, а то бы дизайнеры помучились. Зато придаться не к чему. Их движения совершенно естественны, команды они выполняют безоговорочно. Семь локаций игры соответствуют ключевым

моментам фильма. Фрагменты из киноленты соединяют между собой уровни игры. Битва рыбой, Пир голодающих, Катапульта Цезаря — на этих уровнях Астерикс и Обеликс



бьются над одной и той же задачей: они повят летящие в их сторону предметы, передвигаясь на небольшом трехмерном полигоне, за пределы которого выйти они не могут, да этого и не требуется по условиям игры. Наши герои ходят, бегают, прыгают и очень забавно, поскользнувшись или споткнувшись, падают. Во время Сбора омы для волшебного зелья, задача игрока несколько усложняется. Нужно не только поймать хрупкие зеленые ветви, которые срывают и сбрасывают вниз друиды, но и попутно раздаться с римскими шлюхами. Следующий уровень — Цирковые игры. Если вы смотрели фильм, то помните, что Астерикс специально сдался в плен, причем ему пришлось поучаствовать в жестоких развлечениях римлян. В игре наши герои отбивают летящих в их сторону тарантулов. Гонки за молоком единорога соответствуют тому эпизоду фильма, где мудрому друиду пришлось размножить наших героев и таким образом в несколько раз увеличить численность защитников деревни. Аские черепки — продолжение этого эпизода. Римляне терпят сокрушительное поражение от одного-единственного рассердившего галла.



Игра не требует каких-либо интеллектуальных усилий, достаточно иметь хорошую реакцию и час-полтора свободного времени. Аркада понравится не только детям, но и взрослым, решившим немного отвлечься от *Baldur's Gate*.

Для хорошего качества изображения вам требуется *Pentium-200, хорошая видеокарта, 64 МБ ОЗУ, 20-скоростной CD-ROM* или быстрее.

[illegible]

Наименование	ГРН	У.б.	Код
20-00 Samsung UDMA/66	567	98	11
20-30 Gb Fujitsu/WD4040/7200	568	98	4
20-35 Gb SAMSUNG ST12151A	592	102	7
20-40 Gb SAMSUNG SV040H1	597	103	3
20-40 Gb Fujitsu/WD40320AT	609	105	7
20-45Gb. BM450/40720	626	108	4
20-45 Gb SAMSUNG SV040H1	632	108	6
20-45 Gb Samsung UDMA/100	640	110	11
20-50 Gb (IBM DR1A35022)	560	112	7
20-45Gb (Gigabyte/443/7200)	695	120	4
20-50 Gb IBM 7200	708	122	22
20- Gb (MAXTOR Diamond/443/7200)	708	122	4
30-40 Gb Fujitsu/WD40320AT	735	125	7
30-45 Gb SAMSUNG SV040H1 7200 Rev. 2 IBM UDMA	782	149	7
30-60 Gb Gb DCL7 7200 Rev. 2 IBM UDMA	793	148	7
Сетевые диски			
53.3 Samsung MODE 4, UDMA33	199	24	
CD-ROM 2x SCSI	349	43	
CD-RW 4x SCSI	313	54	11
CD-ROM 4x/16x/4x/8x/4x/2x UDMA33	316	54	6
IDE/ATA-48	638	110	7
IDE/ATA-48/16x/4x/8x/4x/2x SCSI/16x/2x/2x	957	145	7
DCL-RW 4x SCSI DV-1252 NanoDrive	957	145	7
Контроллеры			
FWL RAID 100	255	44	7
FWL RAID 150	307	53	
SCSI FWL SDP2936AW	348	60	7
SCSI FWL SDP2936AW	368	110	7
MultiMedia			
Creative Pebble Cinema 740 3D	82	14	6
Creative Pro Creative PC 128	111	19	6
Creative CREATIVE 38553 + PC 128	191	33	7
Creative Creative Unit 1024	247	49	6
Creative Unit 1024	276	51	
Creative Creative PC 512	313	54	7
Видеокарты			
ATI B1-35 AGP/HTV	117	20	6
ATI B1-35 AGP/HTV	202	20	6
ATI 7 PRO 1M4 16M 16.32Mb	232	40	
3DGA SPARKLE TIT2 Venti Pro 16Mb	249	43	7
3DGA AGP RIVA TNT4 16Mb	267	45	
3DGA SPARKLE TIT2 Venti Pro 16Mb	267	45	7
1M4 AGP RIVA TNT4 16Mb	278	48	
1M4 AGP RIVA TNT4 16Mb	287	49	6
3DGA SPARKLE TIT2 Venti Pro 16Mb	276	49	
3DGA AGP RIVA TNT4 16Mb	330	57	11
3DGA AGP RIVA TNT4 Pro	340	60	11
3DGA SPARKLE TIT2 Pro 16Mb	340	61	
3DGA AGP RIVA TNT4 16Mb	363	67	6
3DGA AGP RIVA TNT4 Ultra	422	73	11
3DGA SPARKLE GeForce4 MX 32Mb	328	91	7
3DGA AGP GeForce 256	519	100	11
Мониторы			
15" 17" 17" DTK	812	140	4
17" Samsung S550 D1A 1024x768	812	140	11
17" Samsung S550 D1A 1024x768	813	139	4
Samsung S550	870	150	5
17" SAMSUNG S550	885	163	4
17" Samsung S550	948	140	6
Samsung S550	1020	174	6
17" Samsung S550 D1A 1024x1280	1160	200	11
15" 17" 17" SONY	1247	215	7
17" Samsung S550 D1A 1024x1280	1245	205	11
17" Samsung S550 D1A 1024x1280	1334	228	6
17" Samsung S550 D1A 1280x1024	1363	235	11
Samsung S550	1450	250	5
Samsung S550 D1A 1024x1280	1450	250	11
Samsung 700 D1T	1749	305	7
17" SONY DCL-4220	2059	365	7
17" Samsung S550	2335	407	11
17" SAMSUNG M5 570S AN TIT	3915	675	7
17" SAMSUNG M5 570S AN TIT	4002	690	7
17" SAMSUNG M5 570S AN TIT	4147	715	11
21" SAMSUNG M5 570S AN TIT	4292	740	7
Устройства ввода			
Mouse A4 350/521/15/2	17	3	7
Mouse A4 321/15/2	17	3	7
Mouse A4 DCL 720	17	3	7
Mouse A4 DCL 750	17	3	7
Модемы			
Busmodem Motorola Jetset V 56K ext	99	17	6
56K ADAPTER/Modem int. for software	116	20	7
56K GENUS Venti Pro int	161	26	
21.6K SAMSUNG 56K DCL 1024 ext	168	29	
56K ADAPTER 56K DCL 1024 ext	304	52	6
56K SAMSUNG 56K DCL 1024 ext	394	68	4
56K CREATIVE			
56K SAMSUNG 56K DCL 1024 ext	455	75	7
56K SAMSUNG 56K DCL 1024 ext	455	75	7
56K SAMSUNG 56K DCL 1024 ext	510	85	4
Сетевое оборудование			

Наименование	гит.	у.с.	кор.
Switch Board INTEL 16/10/10	841	145	7
MUB INTEL 16/10/100/AS	1218	210	7
Кабулса			
CD 0.200W	82	14	6
W-218.235W	123	21	6
Корпус АХВ	151	27	7
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ПЕРИФЕРИИ			
Матричные принтеры			
Еpson SX 300	793	135	5
СНИ Monoline 3310	1398	241	5
СНИ Monoline 3310	1566	270	5
Струйные принтеры			
Canon B.C. 1000/1200/1400	336	58	4
Еpson 440/480	384	48	4
HP Laser Jet 1110	304	48	4
B.C. 1000	304	48	4
СНИ 9105	429	74	5
Еpson Stylus Color 480	435	75	4
Еpson Stylus Color 480	447	77	5
HP DJ 460C	528	91	5
HP Desk Jet 930 C	1073	185	7
Лазерные принтеры			
СНИ Okidata 6400/6000/6000/6000	1614	175	11
СНИ HP 460C	1612	278	5
HP Laser Jet 1110	2148	370	5
KODAK 140X	2148	370	5
HP Laser Jet 1110 A	2842	490	7
HP Laser Jet 3150	3956	687	7
Сетевые принтеры			
СНИ PAGE BY Print	1624	280	7
Сканеры			
Minolta 12000/24	551	95	7
AGFA Spectrum 1212P	543	97	7
EPSON Perfection 610	603	104	7
Источники бесперебойного питания (ИБП)			
Энергия АРС Automatic PSL 1.4	345	60	5
3000 VA APC BACK	444	80	5
Back UPS 3000	476	82	5
3000 VA APC BACK	551	95	7
Back UPS AVR 500	783	135	5
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ			
Саломе BC-02	138	22	5
СНИ 6205	157	27	5
HP 1140MA	186	32	5
СНИ 6205A	186	32	5
СНИ EP 22	231	55	5
СНИ EP 22	235	56	5
ОРТЕКТИКА			
Контрольные аппараты			
Саломе FC-228	1601	276	5
СНИ FC-860	2950	500	5
Матрица AB-161	7076	1220	5
HP FC-218	7193	2400	5
Факсы			
Еpson FC-500	892	150	5
Резистор FC-4742	1566	181	11
FC-500	1119	193	5
Резистор FC-4746X	1189	205	5
Телефоны			
Резистор FC-2150	131	22	5
Резистор FC-2365	261	45	5
Резистор FC-1005	277	48	5
Резистор FC-1005S B/W	377	65	5
Резистор FC-1005	383	66	5
Доступ в Интернет по выделенной линии			
64Kb	2067	380	1
128Kb	2420	500	1
Параллельный доступ к сети			
Минимум 22.00-00.00, сб-вс	1	0.25	1
Минимум 22.00-00.00, сб-вс	3	0.48	1
Вход в Интернет по фиксированной телефонной линии			
Вход в Интернет 22.00-00.00	16	3	1
Вход в Интернет 22.00-00.00	60	11	1
Вход в Интернет	150	22	1
Код			
1	IT Pank (044-4647178)	Стр	2
2	Sargolova (044-46413161)	27	8
3	Босикон (044-4561714)	28	7
4	Икосифорт (044-2464389)	37	5
5	Коскоф-Сервис (044-4455593)	32	6
6	КомТекс-Сервис (044-2165567)	37	4
7	К-Трейд (044-2592922)	37	4
8	Мелвин (044-2418421)	31	3
9	Новингтор (044-23419494)	31	3
10	СЭТ (044-2509761)	31	3
11	Творчество (044-2314204)	6	1
12	Vivo (044-216-3049, 238-2913)	31	3

Ежемесячник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ» №5 (15), 19.03.2001.
Тираж: 10 200. Цена договорная.
Рег. свидетельство: серия КВ № 4052.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307.
Учредитель: ООО «К-Инфо»
03057 г. Киев-57, а/я 892/1.
info@mycomp.com.ua

© «Мой компьютер», 1998-2001.
Издатель: ООО «ИД «Мой Компьютер»
Телефон редакции: 455-6888, 455-6794.
Издатель: Михаил Литвинко
Главный редактор: Татьяна Кохановская.
Зам. главного редактора: Ефим Беркович.
Обозреватели: Василий Попов, Дмитрий Лысенко
Художественный редактор: Федор Сергеев.
Литературные редакторы: Оксана Пашко,
Даниял Перцов.
Корректор: Елена Хадитоненко.

Верстка: Дмитрий Василенко.
Художник: Андрей Шмаратко.
Зав. отделом рекламы: Игорь Гущин.
Реклама: Наталья Богданова, Наталья Михайлова.
Офис-менеджер: Тамара Задворнова.
Сбыт: Лариса Остаповская, Надежда Ермакова,
 Сергей Сирот.
Экспедирование: Анатолий Ключко.
Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
Фотоальбом: ООО «ТУ-ПРИНТ», тел.: (044) 464-7178
Печать: Типографии «Новый дизайн», г. Киев, Майданогорода.

КУПИЛ



КОМПЬЮТЕР С МОНИТОРОМ SAMSUNG



компьютер от 399 у.е.

компьютеры на базе Intel® Pentium® III
процессор 800MHz от 719 у.е.

с 15 марта по 15 апреля

Impression
COMPUTERS



ПОЛУЧАЕШЬ ПОДАРОК



ЦВЕТНОЙ ПРИНТЕР EPSON

Intel, логотип Intel Inside, Pentium - зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation.

тел. 241-94-94

НАВИГАТОР, г. Киев, ул. Ванды Василевской, 13, корп. 1,
E-mail: info@impression.com.ua

МЕЖДУНАРОДНЫЕ СПЕЦИАЛИЗИРОВАННЫЕ

ВЫСТАВКИ

КОМПЬЮТЕР@ОФИС@СВЯЗЬ



4-7 АПРЕЛЯ

ЗАПОРОЖЬ л/а "МАНЕЖ", ул. Тюленина, 13

12-15 СЕНТЯБРЯ

ЗАПОРОЖЬ л/а "МАНЕЖ", ул. Тюленина, 13

13-16 НОЯБРЯ

ХАРЬКОВ СК ХГПУ, ул. Артема, 50-А



ПАУТИНА



ПАУК № 1 Русановская набережная, 16

ПАУК № 2 пр. 50-летия Октября, 96

ПАУК № 3 пл. Славы, торговый центр КВАДРАТ