

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 7(17)

Полумесячник © «Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

16.04.2001

BLACK & WHITE

ШТ РМ

SERIOUS SAM

\$ummoner

19 апреля, воскресенье, 16⁰⁰

ДЕНЬ ЛЮБИМОЙ ГАЗЕТЫ

МОИ КОМПЬЮТЕР

- Розыгрыш призов конкурса «Активно везучий читатель» за март
- Выявление первого победителя акции «Зеленая подписка 2001»
- Компания «Зеленая Волна» в гостях у читателей «Моего компьютера»
- Раскрываем все приколы первоапрельского номера
- Встреча с редакцией «Моего компьютера»
- Ценные призы активным задавателям вопросов

Русановская набережная 16,
клуб Каскад-Интер



Игроград

www.igrograd.com.ua



ПОБЕДНЫЙ МАРШ

Весна сейчас в самом разгаре. Уж не знаем, как вы, наши дорогие читатели, но мы рады ее бурному и победному шествию, хотя, кто знает, может, зима и нагреет на несколько дней? Ручаться в наше время за что-то трудно. Но не только по погоде, погодой мы радуемся, нас неизменно удивляет и восхищает та активность, с которой многие из вас принимают участие в проводимых нами конкурсах. Но обо всем по порядку.

В субботу, **31 марта**, торжественно и шумно состоялся очередной **День «Моего компьютера»**. Встреча прошла в помещении факультета информатики и вычислительной техники Киевского Политеха. Предоставленная в наше распоряжение аудитория россичана примерно на 100 человек, однако мест всем желающим не хватило, и многие опоздали. Пришлось стоять. Таким образом количество присутствующих на нашем мероприятии превысило все ожидания, что, впрочем, происходит постоянно и не может не радовать!

В первую очередь мы торжественно вручили приз победителю акции «Подписка 2000». Напомним, что в ней приняли участие все подписчики «МК». Итог, специально для получения главного приза —

персонального компьютера от генерального спонсора акции, компании **Jim Computers**, — приехал из Запорожья в Киев победитель акции **Алексей Рутковский**. И еще раз напомним, победителя мы выявили в ходе розыгрыша, происходившего во время недельной выставки **EnterEX 2001**. Итак, в присутствии наших читателей Алексей получил свой честно выигранный персональный компьютер, после чего прямо с нашей встречи отбыл на вокзал.

Состоялся и розыгрыш призов «Активный везучий читатель» за февраль месяц:

1-й приз — мобильный телефон Motorola TalkAbout — получил **Артур Вячеславович Дерявский**, г. Броды, Львовская обл. Поздравляем!!!

2-е призы — две карты PRESTIGE — перейдут **Н.Л. Гощенко**, г. Запорожье, и **Кириллу Сергеевичу Веденскому**, г. Киев;

3-и призы — сирпризы от «Кохан» — получат **Александр Сергеевич Головин**, г. Полтава; **Александр Владимирович Циганчук**, г. Ровно; **Роман Усенов**, г. Бердичев.

Еще среди пришедших на День «МК» бы-

ли разыграны билеты на концерт группы «Аукцыоны», состоявшийся **15 апреля** сего года. Так что, ходить на встречи с нами не только весьма весело, но иногда и выгодно в культурном смысле.

Следующий День «МК» состоится **29 апреля** в игровом клубе по адресу **Русановская Набережная 16**, а вот точное время пока неизвестно, поэтому читайте «МК» или следите за анонсами на нашем сайте.

Подвели мы итоги конкурса «С 1 Апреля». На прежде чем называть имена победителей, раскроем карты и представим верный ответ. Ну, естественно, шуточной новостью была информация об игре **Never Be A Vot priz** получил наш читатель киевлянин **Димос Сергеев**. От всей души поздравляем его и приглашаем на День «МК», где этот самый приз ему торжественно вручат.

Награждающая мэрия

Опровержение

По техническим причинам в предыдущем номере «Моего компьютера игрового», в статье **Real Myst**, была допущена досадная ошибка. Код, который необходимо ввести для того, чтобы попасть в **Rime Age**, — **2735**.

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ СПОНСОР КОНКУРСА "АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ"

ул. Артема, 25
тел.: 212-1254, 216-3564

ул. Артема, 25
тел.: 212-1254, 216-3564



Главный приз - 3 книги
Вторые призы - 2 книги
Третьи призы - 1 книга

Победители сами смогут выбрать себе книги

Условия конкурса смотри на обороте

Список статей

1. Том /DOC/ КЕРТИС.
Больница доктора Кертиса, стр. 7.
2. Александр ГЛЮК.
Call of Cthulhu, стр. 8-9.
3. Ефим БЕРКОВИЧ.
Black & White, стр. 10-12.
4. Том /DOC/ КЕРТИС.
Serious Sam, стр. 13-15.
5. Дмитрий (amp) АМПИЛЛОВ.
Штурм, стр. 16-17.
6. Владимир ШЕЙКО.
Summoner, стр. 18-20.
7. Bond & Petrovich.
Battle of The Youstrass, стр. 21.
8. Дмитрий (amp) АМПИЛЛОВ.
Bugs Bunny, стр. 22-23.
9. Том /DOC/ КЕРТИС.
Fallout Tactics, стр. 24-25.
10. Том /DOC/ КЕРТИС.
Middle Earth : The Wizards, стр. 26-27.
11. Наталья ГРАДОВАЯ.
Укусы Круэллу за меня! Стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Как обычно, поездка в нашем экскурсионном автобусе начинается с чтения «Игроградского вестника». Только в нем вы сможете узнать о всех новостях нашего города. Читайте и выписывайте...

Nival представляет...

Сегодня в нашем Игрограде открылись двери двух новых зданий. Они находятся в разных кварталах, и их жители озабочены абсолютно разными проблемами, однако у них есть кое-что общее. Обе эти постройки появились благодаря усилиям **Nival Interactive** — российской компании, которая часто выступает как в качестве строителя, так и подрядчика. Историческо-фантастический комплекс «Пророк и убийца» был возведен руками зарубежной строительной бригады **Axrel Tribe** и изначально назывался **Secrets & Alamut**. Сотруд-



ники Nival помогли строителям завершить постройку и обучили всех местных жителей русскому языку. Таким образом русскоязычные геймеры без труда смогут общаться с коренными жителями таинственного мира, который встретит вас за дверями «Пророка и убийцы». Что это за мир, спрашиваете, и кто здесь пророк, а кто убийца?

Вот в этом-то, собственно, вам и придется разбираться. Добро пожаловать в мир загадочного Востока. Вы — бывший рыцарь-тамплиер **Танкред де Неарк**, по неизвестным причинам покинувший орден и ставший «бичом Божиим» в диких пустынях Передней Азии. Одно имя Танкреда наводит ужас на диких кочевников и разбойничьи шайки, населяющие палестинскую пустыню. У бывшего рыцаря есть мечта — найти **Джебус**, город мечты, город, который даст вечный покой всем жаждущим и разочаровавшимся в этом жестоком мире. Там Танкред надеется найти **Великого Пророка Симона де Лекруа**. Только он один способен изгнать бывшего тамплиера от терзаний, наполняющих его душу. После долгих лет странствий по пустыне Танкред наконец-то нашел Джебус, однако город мечты

встретил его пустыми глазами разбитых окон, заброшенными площадями и улицами, единственными жителями которых стали пустынные ветры и стаи бродячих собак. Почувствовав себя обманутым, рыцарь сваливает всю вину за свои несбывшиеся надежды на мифического пророка (того самого, с помощью которого он хотел обрести покой) и решает отомстить обидчику.

С этого момента и начнется ваш путь — **Путь Мести** — по выжженным солнцем пространствам Земли Обетованной. Вам предстоит посетить древние города и поселения диких кочевников, найти дорогу через безжизненную пустыню и сразиться с врагами, разгадать загадки, которыми столь богат Древний Восток. По пути вам встретится множество местных жителей, одни из которых будут помогать вам в ваших поисках, другие же наоборот — попытаются использовать вашу силу и умение в своих корыстных целях.

Кстати, сценарий этого приключения придуман **Пауло Козьмо**, книги которого издаются многомиллионными тиражами в более чем 120 странах мира. Любители литературы могли читать его роман «Алхи-

Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

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

Условия конкурса «АКТИВНО ВЕДУЩИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

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

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ СПОНСОР КОНКУРСА «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ» ЗА АПРЕЛЬ 2001



www.alsita.kiev.ua
E-mail: tm1000@alsita.kiev.ua
244-6131, 216-1171, 246-9736
ул. Артема, 26

REWARD INTER@TIVE

(Полный курс английского языка с интегрированными средствами дистанционного обучения)

ГЛАВНЫЙ ПРИЗ!

- 200 уроков;
- 5000 упражнений;
- 29 контрольных работ;
- 11 часов оригинальной английской речи;
- 5 часов видеоматериалов;
- озвученный англо-русский словарь лексики курса;
- исчерпывающий грамматический материал;
- технология распознавания речи Via Voice®;
- специальные средства визуализации произношения;
- интегрированные средства дистанционного обучения через Интернет

Магазины
1000
КОМПЬЮТЕРНЫХ
МЕЛОЧЕЙ

Крещатик 27а, м. 224-4140
Артема 26, м. 246-9736, 246-8604

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О.

Почтовый адрес

(телефон)

МИК». Так что, закрученный сюжет нам обеспечен. Технология строительства тоже не подкачала: каждый NPC не похож на предыдущего, детально прорисованные интерьеры дворцов, динамическое освеще-



ние, реалистичные тени, «умная» камера, не создающая неудобств в управлении (игра идет с видом от третьего лица) — все это вы найдете за стенами здания под названием «Пророк и убийца».

Второе строение, открытое сегодня Nival'ом, находится в квартале **автосимуляторов**. Собственно им занималась компания **Empire Interactive**, уже знакомая жителям и гостям нашего города по аркадной постройке «**Овцы**» (**Sheeps**). Но на этот раз они решили попробовать себя в строительстве автодрома **Ford Racing**, переименованном Nival'ом в «**Чемпионат Форда**». В качестве консультантов на строительной площадке выступали специалисты из **Ford Motor Company**, что позволило строителям создать очень точную имитацию движения настоящих автомобилей на реальных трассах. Здесь у вас будет возможность прокатиться на таких машинах, как **Ford Focus** (участник чемпионата **FIA World Rally**), **Ford Mondeo** (участник чемпионата **Auto Trader British Touring Car**), **Ford Taurus** и некоторых других представителей семейства Ford. Автодром «Чемпионата Форда» предложит вам несколько десятков разнообразных трасс и 80 гонок-соперников, среди которых будут «звезды» международных состязаний. По желанию вы сможете либо принять участие в одиночных заездах, либо пройти долгий и



сложный путь от новичка-любителя до члена профессиональной команды. Так же вам удастся путем замены и апгрейда различных деталей по своему желанию модернизировать машину.

И напоследок хочу обратить ваше внимание на еще одно здание, в строительстве которого принимает участие

компания Nival. Называться оно будет «**Некрономикон**» и, как не трудно догадаться, возводится по соседству с такими постройками, как **Alone in the Dark**, **Resident Evil** и **Call of Chulhu**. Кстати, расказ о последнем вы можете прочесть на страницах 8-9. Но вернемся к «Некрономикону». Его помещение возводится с чертежом, оставленным одним из величайших мастеров, работавших в жанре horror — **Говардом Лавкрафтом**. Вам придется с головой окунуться в параноидальную атмосферу его произведений — и все для того, чтобы расследовать ужасные загадки дома старого оккультиста **Грегора Хершолла**, которому удалось призвать в наш мир ужасных потусторонних созданий, описанных безумным аромом Абдулом аль Хазредом в проклятой книге «Некрономикон». Идея постройки принадлежит французской компании **Wanadoo Edition**, сотрудники которой в свое время принимали участие в строительстве **Dracula** и **Dracula 2**. Нас ожидает леденящее кровь приключение в таинственном доме, населенном кошмарными потусторонними созданиями. Прекрасная 3D-графика, стильная озвучка и профессиональный перевод на русский язык, выполненный сотрудниками Nival Interactive, сделают «Некрономикон» настоящим подарком любителям жанра. Строители обещают сдать работу во втором квартале



2001 года, а пока вы можете посетить официальный сайт этой игры — <http://www.necrogame.com>.

Расскази мне о Баале

Здание **Baldur's Gate 2: Shadow of Amn** до сих пор является одним из самых посещаемых строений в квартале RPG нашего города. Очень и очень многие туристы надолго погружаются в неповторимую атмосферу этого мира. И, естественно, все с нетерпением ждут завершения строительства последнего корпуса комплекса **Baldur's Gate — Throne of Baal**. И вот недавно мы узнали, что у нас (и, соответственно, у вас) появилась уникальная возможность ознакомиться с последними новостями са строительства площадки, так сказать, из первых рук. Итак, слушайте внимательно и не говорите, что не слышали: **12 апреля, в 21:00**, состоится IRC-чат с командой, занимающейся разработкой Throne of Baal. Если вы свободно владеете английским, заходите на <http://rpgvault.ign.com/chat> и, возможно, именно вам откроются ранее неизвестные подробности о «Троне Баала».

Дорогу стрелкам из X-COM'a

Строительство этого здания велось в очень тяжелых условиях. Все мы знаем и любим прекрасный сериал **X-COM**, в котором нам приходилось возглавлять суперсекретное



подразделение, защищающее нашу планету от нашествия злобных инопланетян. Множество протестов и дополнений к первому корпусу X-COM однозначно вызвали одобрительные отклики борцов с инопланетной заразой. Однако, анонс **X-COM: Enforcer** был встречен робковым молчанием... и это в лучшем случае. Ну, подумайте сами, после «пошаговой» тактики нам предлагают action с видом от третьего лица, действие которого происходит во вселенной X-COM. Уж больно это похоже на спекуляцию на любимой многими теме. Тем более, что уже были, так сказать, прецеденты. Вспомните хотя бы тот же печально известный **Crusaders of Might and Magic**... Ну да ладно... Несмотря ни на что, работы над X-COM: Enforcer завершены и сегодня любой желающий может почувствовать себя в роли рядового борца с «чужими». Так что, если судьба занесет вас в наш квартал TPS, загляните в X-COM: Enforcer, а вдруг все не так страшно, как мы себе представляли?

Еще один рунный меч

Shrapnel Games недавно поделилась с нашими корреспондентами кое-какой информацией о своей загадочной постройке, которую они возводят в квартале RPG нашего города. Почему загадочной? Да пото-



му, что работы ведутся уже довольно давно, а толком о новостройке ничего неизвестно. И вот завеса чуть-чуть приоткрылась. Новое здание будет называться **Runesword 2** и, как нетрудно догадаться, продолжит сюжетную линию Runesword — старенькой, малоизвестной RPG, созданной «на заре времени» компанией **Crosscut Games**.

В основе мира Rune Sword лежит настольная ролевая игра, которая, к сожалению, практически не известна на территории нашей страны. Таким образом получается, что для большинства из нас RuneSword 2 окажется не продолжением сериала, а абсолютно новой игрой.

Судя по всему, нас ждет очередная классическая фэнтезийная RPG в стиле незабвенной Might and Magic. Вам придется создать своего героя, который будет принадлежать к одной из 12 рас, населяющих этот сказочный мир, обучить его профессии мага, воина или жреца и вступить в неравную схватку со злом. Для того чтобы победить, ваш герой должен пройти через два серьезных испытания — **The Land Beyond** и **The Hunt**. Кроме них, в задании предусмотрены отдельные уровни. К сожалению, для нас осталось загадкой, что именно они будут из себя представлять и каким образом окажутся связанными с основным сюжетом. В этом мире нас ожидает 6 магических школ, в которых ваш персонаж сможет выучить 46 различных заклинаний, глубокие, разветвленные диалоги с NPC, бои в пошаговом режиме, продвинутый AI. Короче говоря, поклонники жанра должны остаться довольны. Настораживает другое, а именно то, что на официальном сайте игры (<http://www.shrapnelgames.com/Crosscut/runeswordii.htm>) отсутствует даже самая элементарная информация об этом проекте. Нет даже скриншотов. И это при том, что сотрудники Shrapnel Games обещают закончить строительство в конце апреля этого года. Ну что же, подождем...

F.A.K.K. по сетке

Эта новость должна порадовать всех поклонников Дюжины Стрейзанд и игры **Heavy Metal F.A.K.K. 2**. Специально для вас на родные ушечки выложили в Сеть патч, позволяющий играть в F.A.K.K. 2 по сети. Так что, если вы уже устали от одиночных миссий, идите на <http://fakk2.moonwind.org/downloads.html> и качайте заплатку.

В преддверии выставки

Весна на дворе, однако. А это значит, что ежегодная выставка **E3** — самый большой праздник игрового мира — уже не за горами. Мы с вами это знаем, и строители корпорации нашего города тоже об этом не забыли. И уже сегодня из разных источников к нам начинают сползаться информация о том, какие же проекты будут представлены на E3 2001. Первым заявил о себе один из крупнейших строительных подрядчиков — компания **Gathering of Developers**. Если верить их словам, то посетить выставку стоит только ради этого. **GoD**. Я приведу здесь названия самых громких и интересных проектов. Во-первых, вторая часть прекрасного фэнтезийного экшена **Hidden and Dangerous**. Те, кто помнят первую часть, думаю, поймут, что это все значит. А тем, кто не помнит, я скажу только то, что у Rune появился серьезный соперник. Во-вторых, зарисовки из жизни молодого мафиози — **Mafia: The City**

of Lost Children. Игру, которую ждали миллионы, игра, релиз которой переносился минимум два раза. Судя по скриншотам и превью нас ожидает экшен с видом от третьего



лица, в котором вам придется лавировать между пересекающимися интересами мафиозных семей Чикаго 30-х годов. Здесь вариант «убей всех» не пройдет. Для того, чтобы пройти путь от обычного уличного грабителя до «крестного отца», вам придется поработать не только руками, но и головой. **Age of Wonders II** — этот проект в рекламе не нуждается. Первая часть была просто отличной, и одно время ее даже считали реальным претендентом на лавры **Heroes of Might and Magic**. Но, видимо, чего-то в прошлый раз разработчикам не хватило, и **Age of Wonders** не удалось потеснить «героев» с высокого пьедестала. Может быть, у второй части «Эпохи волшебства» это получится? Еще один проект, не нуждающийся в рекламе, — **Myth III**. Игра, предыдущие части которой многие геймеры ставят в один ряд с великими **Warhammer**ом. Продолжение приключений в мире **Myth** все посетители выставки увидят на стенде GoD. Но, естественно, самое вкусное **Gathering of Developers** оставило на закуску. Именно на стенде этой компании, сотрудники **3D Realms** будут представлять широкую публику своего **многострадального Duke Nukem Forever**. Не слабо, правда? А ведь это стенд всего лишь одной (провода, очень крупной) компании. А сколько их там будет... Короче, ждем мая... Ждем выставку...

id Software против

Пока мы готовили предыдущий материал, в редакцию «Игрового вестника» пришло сообщение из офиса **id Software**, причем эта информация также напрямую связана с грядущей выставкой E3. Так вот, сотрудники id категорически заявили, что в этом году на E3 **Doom 3** представиться НЕ БУДЕТ. На стенде королей 3D-шутеров будут присутствовать триехмерный **Commander Keen** и... **Return to Castle Wolfenstein**, к которому id имеют очень и очень косвенное отношение. Короче говоря, новости далеко не радужные. Лично мне будет очень обидно, если такая крупная фирма, как id Software, будет на выставке не более чем приложением к своему постоянному



му издателю — компании **Activision**. Но унывать пока рано. Все-таки до начала E3 еще есть немного времени и все еще может поменяться...

A Sid Meier за...

Как видите, один компании согласны выставить на всеобщее обозрение кучу интересных проектов, другие — предпочитают попридержать информацию, а вот Сид Мейер решил занять, так сказать, промежуточную позицию. Как вы, конечно, догадались, речь пойдет о **Civilization 3**. Так вот, сей грандиозный проект одного из крупнейших мэтров игровой индустрии будет представлен на E3, но... только за закрытыми дверями. Видимо, есть чего прятать господину Мейеру ©. Ну что ж, будем надеяться, что наши заокеанские коллеги отыщут ключик от этих самых дверей...

Нашествие викингов

Сегодня в наш город прибыл дракар, привезший с собой героев, которых вы встретите в **Запах Вальгаллы**. Да-да, именно они будут сражаться на аренах **Halls of Valhalla**, которые возводятся рядом со зданием **Rune** в квартале **TPS**. Но так как пока еще работа не закончена, северные воины поселились в офисе команды-разработчика — компании **Human Head Studios**. К чему я это все вам рассказываю? Да к тому, что если вы заглянете на http://www.humanhead.com/main_menu.htm, то сможете уже сегодня выбрать своего виртуального протеже, который станет сражаться за вас на аренах Вальгаллы. А выбрать, скажу я вам, есть из кого. Ребята они крайне колоритные... Короче говоря, спешите увидеть...

Together by the Informational Technologies Highway!

INCOSOFT®
telecommunications

10 лет

Ваш надежный партнер

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)	от 15
HDD 10Gb 5400/7200	от 86
HDD 15Gb 5400/7200	от 104
HDD 20Gb 5400/7200	от 98
GeForce 2MX (MSI) 32Mb	99
GeForce 2MX (MSI) 32Mb + TV	110
monitor Sony E100P (0.25)	220
Monitor 17" Samsung 753 DE	228
Monitor 17" Samsung 755 DE	246

Поздравляем! Всеядно можно дозвонившись!

г. Киев, ул. Б.Хмельницкого 26-б/12
тел./факс (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.isc.kiev.ua>

Ну, а на привокзальной санитарной станции главный санитарный врач нашего города, известный под именем Том /Doc/ Кертис, производит экспресс-анализы гостей, прибывающих в наш город.

Том /DOC/ КЕРТИС

Больница доктора Кертиса

— Сестра, скальпель, стакан спирта и огурец. Будем делать вскрытие.

— К сожалению, Док, спирт закончился...

— Ладно, тогда тащи пиво. Также покатит.

Итак, амигосы, я приветствую вас в своей больнице — она наконец-то открылась и начала свою работу. Чем мы тут будем заниматься? Вскрывать будем, анализы делать будем, диагнозы ставить. В нашу больницу попадут все, или почти все, заслуживающие внимания обзоры игр, появившиеся за неделю. Теперь не нужно лазить по куко сайтов — просто заходите к нам. Вы узнаете кто, что, где и как писал.

Начнем мы с **Тактики**.

Первый обзор, без сомнения, был написан амигосами с **AG.RU** (www.ag.ru) — с него и начнем...

Амигос **w0rm** — прошу на стол...

Знаете, есть что-то в статье **w0rm** а — так разругать игру... Чувствуется, накопилось у человека, может, ногу ему кто отдал, не знаю. Но все, кому не понравился FT, просто обязаны прочесть эту статью — поставите **6.5 балла** смело. Я уже писал в своем обзоре, что разочаровался в основном те, кто ждал продолжения легендарной серии. Вот, **w0rm** ждал. Дождался... Вышвырнул монитор в окно, обиделся на разработчиков и весь мир и написал статью. Вот только есть у меня впечатление, что игру он не прошел, так, поиграл с четкой уверенностью, что перед ним отстой, и не стал даже разбираться в тонкостях. Вот цитата, подтверждающая мою мысль: «Ди-

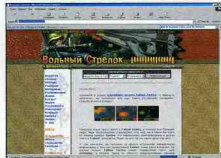


зайн миссий, интерфейс и боевая система сделаны людьми родом из далекой Галактики. Похоже, товарищи даже примерно не в курсе, как ЭТО приспособить под игру, которая претендует на лавры членства в культовой вселенной». Про культовую вселенную это он лико загул, насчет диагноза в принципе согласен, а вот интерфейс и боевая система вполне на уровне. Но ведь в этом разбираться нужно... Диагноз прост: острое неприятие нового на фоне обостренного нежелания разобраться в игре. Правда, написано хорошо, и во многом я с этой статьей все-таки согласен. В любом

случае — читайте и делайте вывод сами.

Далее у нас по плану **«Вольный стрелок»** (www.freelancer.ag.ru). Внимание, выскрывать!

Статья мне понравилась. Чувствуется, что человек действительно разобрался в игре, действительно прошел ее. Я согласен с **амиго Yurg** от почти на сто процентов.



Даже с его оценкой игры согласен — **6.93**. Правда, тут тоже, непонятно почему, не оценили режим **СТВ** — беда просто. Но это, в принципе, мелочи. Диагноз — читать. Одно из лучших статей по Тактике, а может и вообще лучшая.

И, наконец, амигосы, снимите шапку — самая душеспасительная статья! На операционном столе **DTF** (www.dtf.ru). **McSim** любил **Fallout**, он мечтал о нем долгие ночи у себя дома и плакал в подушку от одиночества. Он ждал выхода Тактика, как ждут появления первого ребенка, и покупал для него цветы и конфеты, пеленки и памперсы. И вот свершилось — но на месте долгожданного ребенка оказался заросший щетиной и грязный мутант. Вот цитата: «Я долго мечтал о Ней, представлял, какая Она будет, как мы будем проводить вместе долгие часы, дни, недели. Она представлялась мне лучшей Игрой. Игрой с большой буквы. Она должна была объединить в себе вдумчивость Jaggad Alliance, ее свободную тактическую мысль и индивидуальность с огромными возможностями, глубиной и нестандартностью решений Fallout». А статья классная, без шуток. Так что, обязательно прочтите.

Знаете, какой вывод я сделал, знакомясь с этими статьями? Не только **Interplay** устроил спекуляцию на названии, на многих сайтах поступили так же. А как же, у нас появился обзор Тактика! Один из первых! Мы крутые, все к нам... А вот серьезно поиграть в него, вдуматься, написать честный обзор без модного ныне критиканства и слюной, мало кто смог. Но смогли. Есть среди нас герои — и им за это спасибо.

Ну, продолжим? Давайте вскрыем кого-то веселого и прикольного, а то устал уже от мрачности. Эй, сестра, **Сэм** в операционную. Какого такого, **Серьезного**, ясное дело.

«Он пришел с шотганом и бомбометом и сказал «Бояться!»». Это цитата с сайта **Триада Game** (www.tgw.ru). Обзор читается на ура — ураган, как и сама игра. Тут и о сюжете рассказали, и о графике, и о монстрах... Согласен практически со всем. Рекомендую прочесть. Люблю, когда пишут хорошо.

Теперь давайте заглянем в **Тупичок Гоблина** (www.oper.ru). Почитать его статью стоит. Очень. Чувствуется, что игра пришлось по душе, плюс ко всему своеобразный гоблинский стиль и юмор. Читать его статьи полезно всегда, а эту особенно. Вот пара моих любимых цитат. «И только Сэм спокойно взял HL за задницу, поставил его в позу «бегущий кабан», взял короткий разбег и мощно пробил пиром, вышибив ветерана с дверью на ушах». Bravo! Вот это звериный. Снимаю шляпу... Или вот: «Уровень сложности в игре ялти шутк. Начинать рекомендую строго с portul. Уже отсюда любители игр в стиле HL — отдыхайте. Здесь рулит только земная режика и точность прицела, а не крысиные засады по углам». Сильно сказано. Полностью присоединяюсь. Диагноз — читать немедленно!

И вот добрались мы до **AG.RU** (www.ag.ru). Ну хоть вы поругаете Сэма? Напишите, что он отстой, а я напи-



шу, что вы в играх ничего не видите. А? Нет. Не напишут — **8.5 баллов** и звание **«Наш выбор»**. Что ж, я с ними согласен. Статья весьма неплохая, с юмором написана, то есть соответствует духу игры. Вот только одно мелочь заставила меня удивиться. Это та фраза: «Лично мне не приглянулись лишь несколько вещей. Во-первых, отсутствие ракет-джампов». Амиго **Jazzcat**, ты уверен, что ты в того Сэма играл? А может, просто ракет-джампы делать так и не научился? Так вот — они в игре есть и, более того, рулят, спасая вашу задницу от крупных неприятностей. Знаете, несется на вас стада тварей, а вы хлоп — и взлетели на стену, а потом их, оки Карлсон, сверху долбят. Вот такие дела, так что не всему, что пишут авторы, стоит верить. Но что игра хорошая — верьте.

Тсс... говорят, в Игрограде пытаются обосноваться сами Древние Боги... Вот тогда кровь действительно потечет, даже не ручьи а целыми реками. Не верите? Так сходите на экскурсию в этот строящийся особняк, вот только найти выход из него будет проблематично.

Александр ГЛЮК

CALL of CHULHU

Dark Corners Of The Earth

Жанр: FPS/RPG/horror**Разработчик:** Headfirst Productions**Издатель:** Fishtank Interactive**Ориентировочные системные требования:** PII 300 (рекомендуется PIII 450), 64 Мб ОЗУ (128), 3D-ускоритель 16 Мб (32 Мб), DirectX 7.0, soundcard

Игра **Call of Chulhu: Dark Corners of the Earth** была анонсирована еще в конце прошлого года. Когда я впервые наткнулся на упоминание о ней в Интернете, то сразу же заинтересовался этим проектом. В первую очередь, это было вызвано тем, что игра создается по мотивам произведений одного из моих самых любимых писателей — Говарда Филлипса Лавкрафта. Немаловаж-

но, что нас ждет нечто доселе не выданное и в высшей степени необычное.

Для того чтобы в полной мере осознать, что представляет из себя данный проект, нужно хорошо знать творчество Лавкрафта. Потому что основу игры будет составлять именно неповторимая атмосфера его рассказов, а не навороченная графика, трехмерный звук, возможности игрового движка и удивительные находки разработчиков. То есть все это в игре, конечно, будет (а кое-что вы уже сегодня сможете увидеть на скриншотах, в больших количествах гуляющих по Интернету), но, повторюсь, не это главное.

Говард Филлипс Лавкрафт (1890 — 1937) является одним из самых ярких представителей американской фантастики начала XX века. Под влиянием его рассказов начали писать такие признанные мастера жанра, называемого сейчас фэнтези, как Роберт Говард, Кларк Эштон Смит, Леон Спрэг де Камп и многие другие. И все же никто из них не достиг таких вершин мастерства, как Лавкрафт. Что же такого особенного в творчестве этого писателя? Ответ прост: его рассказы по-настоящему страшные. В них нет ничего общего с фильмами ужасов, где реки крови плавно текут среди гор изрубленного мяса. В них нет полчищ зомби, поднимающихся из своих могил в полнолуние. В них нет маньяков-убийц, вампиров и прочей нечисти, которая ассоциируется у нас с понятием horror. В них есть ожидание... догадки... недоговорки... туманные воспоминания... И вот это действительно ужасно. Лавкрафт сумел на полную катушку раскрыть старую поговорку «ожидание смерти хуже самой смерти», ожидание кошмара хуже самого кошмара. Самый могучий и страшный противник — это всегда лучше, чем неизвестность. Пытка неизвестностью всегда будет преследовать вас на страницах его книг и, я надеюсь, в мире **Call of Chulhu** от Headfirst Productions. Лавкрафт был очень странным человеком. Он

редко выходил из дома, предпочитая общаться с внешним миром при помощи писем. Несколько поколений его предков закончили жизнь в психиатрической лечебнице, да и сам он, если верить официальной версии, скончался там же (по неофициальной версии Лавкрафт жив до сих пор). Но сила болезненного воображения этого человека была настолько велика, что миллионы людей во всем мире в течение многих лет вполне серьезно верили в правдивость его фантазий. Вы наверняка слышали о «Хрономиконе» (несколько версий которого можно найти в Интернете ☺) и его авторе — безумном арабе *Абдуле аль Хазреде*, о «черных городах» *Рильхе* и *Ксакстухе*, о богах прочеловеческих народов *Исун Малике*, *Иог-Сотате* и... да-да, *Ктулху*. Сейчас слушать такое смешно, но тогда, в начале 20-х годов прошлого (уже прошлого) века, люди, обладающие научными степенями, на полном серьезе спорили, из какой части Аравийского полуострова был родом Абдул аль Хазред и проводили сравнительный анализ культов Ктулху и Иог-Сотата.

Как вы сами понимаете, такое огромное литературное наследие просто не могло дол-



го пылиться на книжных полках. Практичные американцы быстро нашли ему применение. В середине 70-х годов в США была создана настольная ролевая игра **Call of Chulhu**, базировавшаяся на оригинальном своде правил, не имеющих ничего общего с суперпопулярной системой AD&D. Причем некоторые знатоки утверждают, что в южных штатах ролевая система Chulhu даже более популярна, чем AD&D. Но, к сожалению, во всем остальном мире она практически неизвестна. Действие настольной ролевой переносит нас в 1920-е годы, в маленькие приморские города *Иннсмут*, *Портсмит* и некоторые другие (в которых, собственно, и происходит действие большинства рассказов Лавкрафта). Как правило, эти города переживают ужасный упадок. Все, кому есть куда уехать, в спешном порядке покидают эти негостеприимные места. А вот с теми, кто остается, начинают твориться страшные и загадочные вещи. Дело в том, что в недалеком прошлом, когда в порты Иннсмута и других близлежащих городков ехали заходящие океанские суда, моряки дальнего плавания привезли несколько малень-



ную роль сыграло также и то, что она находилась на пересечении таких жанров как FPS (first person shooter), RPG и horror. Интересное сочетание, не правда ли? К моему величайшему сожалению, разработчики — компания **Headfirst Productions** — до сих пор не запустили официальный сайт этой весьма неординарной игрушки. Однако из многочисленных интервью, время от времени появляющихся как на русскоязычных, так и на западных сайтах, я узнаю, как именно разработчики видят свое детище. И, пожалуй, именно это и подвигло меня на написание статьи. Потому что, если парням из Headfirst удастся полностью воплотить свои замыслы





ких бездешушек, подобранных ими на одном из южных островов. Бездешушки эти оказались святыми древнего народа, цорствовавшего на Земле задолго до появления человека. И живые боги этого народа не замедлили вступить за своей собственностью. А явившись и разливев слабые стороны новых хозяев планеты, решили возродить свой род. А так как этих существ, которых со вре-



менем начали называть **Old Ones**, были очень мало и выглядели они, мягко говоря, страшно, то и действие им приходилось тикать и аккуратно. Вот тут-то и начинается ожидание кошмара... ожидание смерти... ожидание возрождения (или перерождения) человечества, которое в итоге должно привести к новому воссозданию на планете Древней Расы.

Сотрудники Headfirst решили не уходить далеко от этого сюжета. В Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth вам придется выступить в роли частного детектива **Джека Валтерса (Jack Walters)**, прибывшего в Инсмул для расследования загадочной гибели одного из родственников своего клиента и ненароком прикоснувшегося к кошмарным тайнам «злосчастного города». В начале статьи я уже упоминал, что в игре весьма силен элемент RPG. А это значит, что ваш герой будет обладать определенными умениями и навыками, которые растут по мере прохождения. Помимо стандартных RPG'шных характеристик (**сила, ловкость, выносливость** и пр.) наш персонаж будет обладать такой необычной фишкой, как **психологическая устойчивость**. Чем больше ужасов и кошмаров вы будете встречать на своем пути, тем ниже будет становиться этот показатель и тем возрастает вероятность того, что ваш герой в самый неподходящий мо-



мент владет в панику, а со временем вы заметите все больше и больше признаков психического расстройства у вашего протектора. Причем если с паникой все более-менее ясно — управление блокируется и наш бравый детектив с диким криком устремляется в неизвестность, ежесекундно рискуя упасть и

свернуть себе шею, — то с остальными элементами помешательства все выглядит интереснее. Вас, например, начнут преследовать галлюцинации: пустая комната вдруг наполнится кошмарного вида призраками, в которых вы, естественно, начнете поливать из всех стволов, расходуя драгоценные патроны. А потом окажется, что все это нашему Джеку всего лишь пригложилось и никакой опасности не было, но на отстрел реальных противников патронов уже не осталось. Если показатель психологической устойчивости упадет до нуля — ваш герой сойдет с ума. Причем возможно несколько вариантов сумасшествия. В зависимости от ваших действий герой либо превратится в запуганное склящее существо, не способное к малейшему сопротивлению, либо обернется буйным маньяком, крушащим все на своем пути. Таким образом вы имеете шанс закончить игру полностью свихнувшимся персонажем.

В арсенале нашего борца за чистоту человеческой расы будет два вида оружия — **обычное и магическое**. К первому относятся стволы, бывшие в ходу в 20-е годы, то есть всевозможные револьверы, дробовики и т. д. Самой мощной пушкой окажется, судя по всему, автомат Томпсона. О



магическом же мало что известно. Разработчики не сильно распространяются на этот счет. Скорее всего, это будут заклинания, которым Джеку удастся научиться у своих противников — тех самых Old One, на каком образом он должен обучаться владеть древней магией, к сожалению, пока неизвестно. Вообще, попытка пройти игру как обычный 3D-шутер, судя по всему, заранее обречена на провал. Вы постоянно будете ощущать острый дефицит боеприпасов. Положение усугубляется еще и тем, что количество патронов не выводится на экран, то есть для того, чтобы узнать, сколько зарядов осталось в барабане вашего кольта, придется в этот самый барабан заглянуть. А сделать это во время перестрелки будет несколько затруднительно.

Более того, **индикатор жизни** героя тоже перед глазами не окажется. Вы сможете только догадываться о состоянии здоровья вашего виртуального «я». Если герою станет совсем худо, он станет медленно двигаться, а если будет повреждена нога, начнет хромотать, а то и вообще перестанет двигаться. Кстати, аптечки как таковые в игре вообще не предусмотрены. Их заменяют **шприцы с морфием**, которыми можно будет разгладить в строго определенных местах — больницах или на аптечных складах. Однако герой способен лишь на время уменьшить страдания раненого героя,

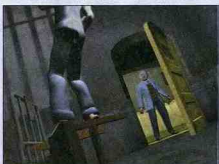
но ни в коем случае не поднять индикатор здоровья до 100 %. Кроме того, на морфий можно будет «присесть», и он вам понадо-



биться не только как лекарство, но и как наркотик и здорово подорвет вашу нервную систему. Восстановить же повторное здоровье можно будет, лишь отыскав в той же больнице какие-нибудь перевязочные материалы, однако на выздоровление потребуется время и, поверьте, ничего хорошего не случится, если представитель Old One набредет на вас, когда вы будете отдыхать после очередной перестрелки.

Во всяком ужастике **музыка** используется для создания атмосферы. Ктулху не исключение, здесь будет присутствовать и 3D-звук, и нагнетающая ужас музыка, но так будет далеко не всегда. В очень большом проценте случаев вам придется именно СЛУШАТЬ, поэтому музыка будет включаться и выключаться.

В игре присутствует и **мультиплеер**. На сегодняшний день заявлены такие режимы как **deathmatch** и **cooperative**. Причем первый, по словам сотрудников Headfirst, не более чем дань моде. А вот к кооперативу подход очень серьезный. Вы сможете проходить одиночные миссии командой до четырех человек, причем это будет именно



КОМАНДА (не забывайте, что в основе Call of Cthulhu лежит ролевая игра), в которой каждый участник выполняет свою роль, а это, согласитесь, уже совсем другая история.

Вот такая она ждет игра. Разработчики обещают выпустить свое детище в свет в 4 квартале 2001 года. По-моему, нам есть чего ждать.

Компьютеры??? Копьютеры!!!

AMD K5-266	100 MHz	64MB	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU
AMD K6-266	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 433	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 500	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 600	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 700	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 800	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 900	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 1000	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 1100	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 1200	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 1300	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 1400	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 1500	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 1600	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 1700	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 1800	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 1900	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 2000	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 2100	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 2200	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 2300	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 2400	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 2500	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 2600	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 2700	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 2800	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 2900	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 3000	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 3100	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 3200	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 3300	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 3400	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 3500	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 3600	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 3700	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 3800	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 3900	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 4000	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 4100	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 4200	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 4300	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 4400	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 4500	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 4600	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 4700	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 4800	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 4900	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 5000	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 5100	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 5200	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 5300	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 5400	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 5500	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 5600	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 5700	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 5800	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 5900	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 6000	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 6100	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 6200	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 6300	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 6400	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 6500	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 6600	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 6700	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 6800	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 6900	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 7000	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 7100	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 7200	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 7300	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 7400	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 7500	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 7600	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 7700	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 7800	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 7900	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 8000	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 8100	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 8200	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 8300	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 8400	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 8500	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 8600	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 8700	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 8800	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 8900	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 9000	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 9100	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 9200	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 9300	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 9400	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 9500	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 9600	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 9700	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 9800	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 9900	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	
Celeron 10000	100 MHz	128MB	2003 / Windows 95 SE / CD-ROM	300 YU	

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

Впрочем, постройками, где собираются поселиться Древние Боги, наш город не ограничивается. Вот, к примеру, в этом, только что отстроенном здании тоже «властвуют» инфернальные силы.

Есть игры, которых ждут годами. Обычно это либо продолжения уже известных хитов, либо игры, сделанные известными фирмами, либо... игры, которые создают известные люди. Впрочем, известные в игровом мире люди тоже появляются не на пустом месте. Как это часто бывает, кто-то из популярной компании разработчиков, то ли не сойдясь во мнениях с другими ее работниками, то ли по какой-то другой причине, уходит и основывает свою фирму. Так ушли Джон Ромеро и Американ Мак'ги из ID Software, после чего каждый выпустил по игре. Так из Bullfroge ушел Питер Молине. А так как именно он был идейным вдохновителем «клягушат», то, естественно, его новое творение все ждали с большим нетерпением. И да простят меня наши читатели, но Black & White, а именно такое название получила эта игра, я буду сравнивать с его же творениями, такими как Populous и Dungeon Keeper. Впрочем, обо всем по порядку.

Жанр: 3D GodsIm, RTS
Требования: P2-300, 64 M6, 3D
Рекомендуется: Athlon 11Tq,
256 M6, GeForce 3
Поддержка multiplayer: In-
ternet

Итак, начнем. Жил был бог... Как он жил и где точно, неизвестно, но жил... И наскучила ему жизнь в межзвездной пустоте, и решил он опуститься на Землю. А тут глядишь, и молитва подоспела. У некоей супружеской четы, пока оно... хм... между собой целовалось, ребенок уплыл в море, а там акулы плавают, до лакомства охочи. И взмолилась тут эта самая чета, и произошло чудо. Ребенок был спасен... В общем, семья уверовала в нового бога и побежала в деревню рассказать о происшедшем. Ну, а бог этот самый, не будь дурак, решил: а заставлю-ка я всех жителей деревни мне поклоняться — какое ни какое, а развлечение... В общем, явился он жителям, а те — что бы вы думали — уже и храм ему строят! Порадовался бог и давай заниматься деревенскими делами. Ну, ясное дело, но воду из колодца таскать, и не коровам хвосты крутить, но и не бездельничать — в деревне дел невпроворот, нашлись занятия и под стать богу...

Но это присказка, а сказка... Сказка впререди.

Не в первой Молине симулятор бога. Я уже упоминал про игры, вышедшие при его деятельном участии, в которых игрок в общем-то занимался тем же самым — отгрызал роль если и не всемогущего, то, по крайней мере, достаточно могучего существа. Но там все было гораздо проще. Первое отличие, бросающееся в глаза, — это полностью трехмерный движок. Больше всего он напомнил мне «Проклятые Земли». Те же скалы и ущелья. Так же, как и там, мы можем вращать камеру. При приближении к поверхностям при помощи зума они так же распадаются на отдельные текстуры. Если бы я не знал дополнительно, что эти две игры ничем между собой не связаны, то был бы уверен, что они сделаны на одном и том же движке. Но, как и в «Хранителе Подземелий»,

BLACK & WHITE

Эфим БЕРКОВИЧ

практически ничем в «Черном и Белом» нельзя управлять напрямую — кроме знакомой по нашим любимым динджонам руки, которая может перемещать юнитов и всякие там ресурсы с места на место. Движок, движок... Скажу, что через пару часов игры я начал мечтать о том, чтобы творчеством новой игры каким-нибудь чудес-



ным образом исчезла и вернулся столь привычный мне вид сверху...

Вот построили эти самые жители храм, заодно дав возможность сейвиться... и началось морока. Впрочем, первая миссия по сути посвящена введению новоиспечен-

ного бога в курс дела, так сказать... Его учат и самым простым вещам, вроде управления курсором, и более сложным — к примеру, что и как надо делать, чтобы жители вас любили или боялись. Именно так: любили или боялись. На тут мы переходим к более интересной теме, а именно: почему эта игра называется именно так, а не иначе...

Итак, как вы думаете, в чем, собственно говоря, состоит ваша задача? Помочь всем и каждому? Сделать так, чтобы все было довольны? Выделить каждому по личной квартире и по персональной пайке? Это только один из вариантов, ведущих к победе. Собственно говоря, ваша задача — заставить как можно большее количество народа верить в вас и, соответственно, вам поклоняться. А достигнуть этого можно двумя способами. Один я уже описал: меняй каждому младенцу памперсы, следи, чтобы все прямо светились от счастья, и люди к тебе потянутся. Глядишь, одна за другой деревни будут пере-

ходить под благодать новоиспеченного божества. А можно и наоборот — держать всех в черном теле. Чуть что-то не так — файрбол на головы непокорных, или грозу какую на всю деревню недельки так на полторы наслать. Также вариант. Как говорится, «я вас боюсь, а значит, уважаю». Испугавшись грозного божества, жители так же усердно будут ему молиться, так же доблестно помогать своему курмуху завоевывать все новые территории. Тут главное — не перестараться, иначе в один прекрасный момент можно вообще остаться без подданных, и... в общем, боги умирают, когда в них перестают верить люди.

И тут нетерпеливые читатели наконец могут возопить громким гласом: а в чем же, собственно, цель игры? Ну, понятно, злой бог, добрый бог, а цель где? Цель, как это ни странно, вполне тривиальна — выиграть. А для этого надо изгнать из пяти островов всех остальных богов. Собственно говоря, путь островов — это пять эпопок компании, каждый из которых труднее предыдущего. А что надо сделать, чтобы уничтожить бога? Правильно! Теми или иными способами лишить его поклонения людей. Казалось бы, что может быть про-



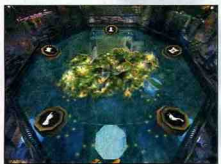
ще: закидай все вражеские деревни фэйр-болами, и корона верховного божества у тебя на голове. Но... естественно, это было бы слишком просто и слишком неинтересно. Поэтому в B&W у каждого небо-держца есть, скажем так, зона влияния. Бог не может напрямую вторгаться в дела тех, кто ему не поклоняется, и обитель его далека от непокорных его воле террито-



рий. Нет, конечно, можно запустить фэйр-бол или что-либо подобное, но что делать, если ты добрый, или если твоя десница не дотягивается до мятежных земель? Выходов два: либо строить всякие там чудеса своего типа Стоунхенджа, тем самым постепенно приближаясь к врагу, либо вырастить себе помощника. Но о последнем — в следующей главе.

О бедном титане замолвите слово

Итак, знакомьтесь: ваш помощник. В игре он называется *Creature* — создание. Но ближе всего он к живому воплощению бога на земле, то есть, если пользоваться индустриальной мифологией, Аватору. Растится помощник из обычных зверюшек, ко-ковых в начале игры доступно три варианта: корова, обезьяна и тигр. Корова практически никак в бою, зато весьма послушна; обезьяна ни то ни се; а тигр — он и в игре тигр, весьма непослушен, но имеет бонус в драке с другими титанами. Пропатчив игру, вы сможете выбирать и других зверей. Так вот, этот самый аватар становится тотемным зверем волебо-лени и здорово помогает своему небесному боссу в его нелегком труде. Ведь у бога и так слишком много забот, а одному игроку, к сожалению, не разорваться сразу на несколько частей... Но вначале, прежде чем зверюшка начнет вам действительно помогать, придется потрудиться над ее воспитанием. Тут действует обыч-



ная система кнута и пряника. Сделала зверюшка что-то полезное — погладите ее; наоборот, закинула полевода на верши-

ну холма — накажите ласковыми пинками в живот. Иногда ее стоит даже подкармливать, иначе непоседливый аватар сам пойдет искать себе пропитание и, естественно, найдет его прямо в амбаре доверчивых селян. Угадайте, понравится ли это местным жителям? Угадали? Правильно, мне бы тоже не понравилось, если бы корова или обезьяна ростом с девятизаконный дом начала шарить у меня в амбаре. Умеет аватар и колдовать. Правда, обучается он этому искусству достаточно долго, но игра в таком случае стоит свеч, а результат — труда.

На есть у аватара еще одно весьма полезное свойство. Так как по своей природе он не бог, а полубог, то он, в отличие от вас, спокойно может разгуливать по всей территории острова. А для идейной перековки жителей дальних деревень, уж поверьте, нет ничего лучше, чем явление такого существа прямо в центр их деревни. Как вы думаете, поверили бы жители нашего города в какого-нибудь там Тумбу-Юмбу, если бы о его божественной власти начала проповедовать Обезьяна ростом с Дом Профсоюзов прямо посреди Майдана Незалежности? Как минимум, задумались бы: а может, он и вправду есть этот Тумба-Юмба? А если это самая обезьяна еще и пару чудес сотворит? Например, исцелит кого-нибудь покорного, зело впечатлительного, который тут же на колени — бух, и давай лбом асфальт колотить? А дерзких насмешников, наоборот, молнией долбанет? Вот так и бегут



под власть нового бога тысячи новых прихожан. В общем, титан для распространения вашего культа просто незаменим.

На жизнь титана нелегко. Другие боги, конечно, не в восторге от ваших наполеоновских планов, поэтому стоит им завидеть, как ваша зверюшка вошла на их территорию, как навстречу ей уже бежит их собственный аватар. И начинается Моральный Комбат от Питера Малине. В общем, каким-то высшим промыслом при сближении нашего и вашего на земле рисуется круг, и оба титана, радостно вопя, выпрыгивают на этот импровизированный ринг. Итак, в правом углу ринга тигра полосатая, в левом углу ринга — шакала обезьяна... Первый раунд! Бом-м-м... Честно говоря, управление во время драки весьма примитивно: щелчок на своей зверюшке — она уходит в бок, щелчок на чужой — пытаясь ее ударить. При этом глупая камера всякий раз норовит выбрать именно тот ракурс, который максимально затруд-

нит вам хоть какие-то действия. Теоретически вражеского зверя можно во время боя бить всякими там молниями, а своего, наоборот, подлечивать. Но на практике это сделать весьма тяжело. Мне лично это сделать пока не удалось — вот если бы под левую руку да еще одну мышку, знаете ли... В общем, представьте себе, что бой вы выиграли. Думаете, вражеский титан навсегда покинул этот мир? Навыные чукотские юноши!.. Титан жив, пока жив его хозяин. Он просто отлеживается перед его храмом, но через некоторое время вы обязательно с ним опять повстречаетесь. Впрочем, это же касается и вашего собственного аватара. Он тоже практически бессмертен и, будучи повержен, через короткое время вновь готов защищать ваши владения.

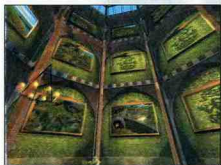


Надеюсь, самые внимательные из вас уже поймали меня на слове, когда я заметил, что мне не удавалось кастить заклинания на своего представителя во время боя, и удивленно воскликнули: «Как это не удавалось? Кликнуть иконку или нажать хоткей — неужели сложно, нам ли вас этому учить?» Так вот, в этой игре все гораздо хуже. Заклинания не закреплены на экранах, а их надо — ну, что бы вы думали? — рисовать мышкой на экране! Правда, для простоты использования все доступные в этот момент магические действия разбиты на группы, да и общий образец того, что и как рисовать, имеется. Но даже имея такой шаблон, нарисовать нужную фигуру не так уж и просто. Вот и получается иногда как в песне про волшебника-недоучку: «Сделать хотя грозу, а получил козур...». Нет, конечно, выглядит это все на экране весьма прилично — когда все правильно нарисовано, появляется огненный след, как после волшебной палочки в фильме «Чародеи», — но, на мой взгляд, уж слишком новаторское. Кроме того, подобный спецэффект весьма тормозит машину. Но, к сожалению, изменить ничего нельзя.

Ну, уж если и пошла речь о заклинаниях, то попробую их описать чуть-чуть поподробнее. Собственно говоря, все ваши магические способности можно разделить условно на несколько групп. Во-первых, вы можете управлять собственным аватаром. Это заклинания первой группы. Их всего три, выучить их особой сложности не составляет. Вторая группа — это заклинания, полезные жителям. Всякие там дожди и рога



изобилия... Применяем такой дождик на поле, вот и вырос урожай без всякого участия крестьян. Третья группа — это заклинания агрессивные. Сюда входят уже упомянувшиеся мною фэйрболы и грозы, а также вызов всяческих вспомогательных монстров, с радостью пожирающих все, до чего успеют добежать. Обычно воздей-



ствие заклинаний третьей группы на чем-то сильнее, чем предыдущих, но... они и мрут от них как мухи. И последний тип заклинаний — это просто спецэффекты — ну, там, вызвать стаю белых лебедей и т. д. Пользы и вреда никакого, но увидев такой журавлиный клин раз 20, деревня может перейти на вашу сторону (а может и не перейти). Как по мне, кастовать их в общем-то без толку. Хотя в качестве рекламной заставки перед приходом аватара работает. В общем, решать игроку.

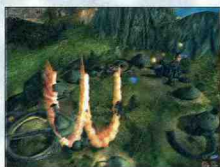
Но тут может возникнуть вопрос: а откуда, собственно говоря, божество берет магическую энергию на свои фокусы? Ответ прост. Как и во всей игре, энергию для заклинаний можно получить двумя разны-



ми способами. Либо, как уже говорилось, заставив людей не просто поклоняться вам, но и усиленно молиться, либо... М-да, второй путь уже отдают черной магией и некромагией. Возле вашего храма благодарные жители возводят отделения своих деревенских храмов. В них есть специальные жертвенники. Так вот, если туда бросить дерево или животное, то количество магической энергии, запасенной вами, резко возрастет. А если принести в жертву живого человека, а еще лучше — ребенка? Количество энергии, полученной от такой жертвы, превосходит все, что может накопить целый лес за пару лет. Вот только отношение к вам жителей почему-то резко ухудшается ☹. Хотя для тех, кто избрал путь зла, этот прекрасный выход. Заставляем жителей разны-

жаться как кроликов, а детей — на алтарь. Энергии хватает практически на все. Захватили новую деревню? Половину жителей на постройку жертвенника. А вторую — в сам жертвенник. В перерывах между стройкой и жертвоприношениями пусть дети рождают. Что, уже жрать хотят? Перетерпят. Не нравятся? А фэйрбол на крышу хранилища давно не подал? Сейчас упадет... Да и аватар вон бежит, уже по дороге начал камнями кидаться. В общем, кто хитит на Колыму, выходи по одному... Все хотят? Нет, всех не отпустим.

Но что же еще нужно жителям, кроме чудес? Им еще надо обустроить деревню. И тут во всей красе проявляется их AI. Точнее, его отсутствие. Нет, еще лес рубить или зерно выращивать они сами могут. Правда, перед этим им приходится объяснять, мол, ты беги сюда, а ты, наоборот, отсюда. Но постройки — вот это истинная канитель. Снабдить деревню воршок для них — непосильный труд. И это значит, что каждое дерево туда надо носить руками. Но и заготовок под дома это строение больше трех за раз выпустить не может. Значит, их надо самостоятельно сложить в кучу. Потом надо самому наметить место



для постройки. Впрочем, все строения жестко привязаны к местности: здесь будет строиться кладбище, а здесь дом. А в большинстве своем эти глупые крестьяне вообще мечтают построить хлебное поле. И зачем оно им надо, если уже давно всю еду они получают из моих божественных рук — ума не приложу. Впрочем, полей обычно и так хватает. Еще можно построить всяческие чудеса, но пользы от них... Ну, немного увеличивают площадь подконтрольной территории, а так — практически никак. Ну да ладно постройки, но даже на звание любовью ваших подопечных надо как-то вдохновлять — если и не личным примером, то, как минимум, своей божественной волей. А уж если они собрались танцевать возле храма... Тогда изволь их кормить прямо из ложечки. Пока еще этот аватар поймет, что люди требуют не только духовной пищи, но и физической. К тому же он у вас один, а деревень много бывает и пять, и шесть. В общем, чем дальше в лес, тем толще партизаны.

Ну, а пока крестьяне что-то там строят или размножаются по разным закоулкам, вернемся обратно в игру. Во время кампании время от времени вам будут даваться побочные задания — ну, там, собрать всех овец на острове в один загон или расставить поющие камни в правильном

порядке. Пренебрегать ими все-таки не стоит, даже если вы выбрали путь зла. Их выполнение, похоже, никак не влияет на вашу репутацию среди мирных жителей, но зато в качестве награды можно получить тот или иной бонус. Так что дополни-



тельные квесты — выполнять. Кроме того, выполняя их, можно посмотреть достаточно прикольные заставки. Чего только стоят песенки выброшенных на берег немцев из квеста на первом острове... Когда они начали петь, вокруг моего стола собралась вся редакция.

И под конец попытаюсь дать, так сказать, общий диагноз. Несмотря на все огрехи, игра получилась. Играть в нее несомненно стоит, причем достаточно долго. В этой игре раушей, как в Старкрафте, нет и не будет, но вот если вы любите действительно подумать, как и что делать, то милости просим в мир Black & White!

AVE Компьютеры
Комплектуемые
Периферия
тел. (044) 269-4476, 268-0400, 269-5077
загляни в прайс-листы (с.42)

**О-О-ОЧЕНЬ
ХОРОШИЕ
ЦЕНЫ!**



Вновь над землей нависла опасность. И вот на борьбу с ней выходит Серьезный Сэм — гость из Хорватии. Встречайте...

Tom/DOC/KEPTIC kertis@torba.com

SERIOUS SAM

Разработчики: CroTeam

Издатель: GodGames

Системные требования: P-300,
32 МБ ОЗУ, 3D-акселератор.

Рекомендуем: P-700, 128 МБ ОЗУ.

— Ну как, Док, отдохнул? Готов к новому заданию?

И почему это Ранд всегда появляется так не вовремя? Я как раз сидел, развлекся, в



шезлонге, подставив лицо весеннему солнышку и, потягивая пиво, размышлял о том, как можно приятно провести сегодняшний день. Да уж... Похоже, день пропал. Сейчас опять в какие-нибудь лды засунут. Я вздохнул.

— Всегда готов, шеф! — отпарпотовал я, на манер салюта поднося пивную банку к голове.

— К пустой голове руку не прикладываю, — буркнул Ранд. Похоже, он был не в настроении шутить. — Дело, Док, очень серьезное, и я даже не знаю, стоит ли тебе его доверять, с твоим отношением?

— А что отношение? — удивился я, — серьезное дело нужно начинать с серьезной шутки. Без юмора полевые агенты заканчивают свой путь в психушке. Тем более, если не я, то кто?

— То-то и оно. Хотя я бы предпочел, чтобы этим делом занялся кто-нибудь более серьезный. Ты же ладно, авось, и ты справишься. Итак, как я уже сказал, дело очень серьезное. Мы находимся на краю гибели.

— Кто, мы? — не понял я. — Департамент?

— Мы — это люди. Это человечество... Короче, ты уже слышал когда-то эту новость: нам удалось установить, что в свое время на Земле находилась база некой сверхцивилизации; по нашим подозрениям, ее родина — далекий Сириус. Мы пытались вступить с ними в контакт, но то ли цивилизация исчезла, то ли еще что произошло, во всяком случае, связь наладить не удалось.

— Ну и что? Не нашли цивилизацию и

ладно, нам что, инопланетян мало?

— В том то и дело, что хватает. Абсолютно неожиданно Земля подверглась нападению со стороны неизвестной инопланетной расы. Мы уже потеряли свои базы в районе Альфы Центавра и на Плутоне. Вот-вот враги будут на Земле.

— У нас были базы на Плутоне и этой, Центавре? — ошалело переспросил я. — Что-то ничего такого по телевизору я не слышал...

— Баран! Естественно, правительство Земли ничего о наших базах не знало, но они были. Впрочем, это не существенно. Ты понял, что я говорю — толпы захватчиков вот-вот будут здесь.

— А, ну так бы и сказал, а то базы... Где мне взять оружие и куда идти убивать? Шеф со стоном закатил глаза.

— Иногда твоя тупость, Док, меня убивает. Никогда не надо идти воевать. Если припешены нападут на Землю, нам крышка. Единственный выход — вступить в контакт с Сириусянами — их технологии помогут нам победить. Поэтому ты отправляешься в прошлое, в Египет, находишь там парней с Сириуса и договариваешься с ними,



чтобы они нам помогли. Все ясно?

— Ясно. А кого убивать придется, египтян?

— Если все пойдет как задумано — то никого. Просто найди инопланетия и договорись с ними. В общем, по ходу разберешься — мы будем поддерживать с тобой связь. Как жаль, что я не могу с тобой кого-нибудь отправить, чтобы за тобой присмотрели.

— Не бойся шеф, я справлюсь.

— Да я не за тебя боюсь. За Египет боюсь... В общем, так — из оружия возьмишь только пистолет. Все, готовься, через десять минут отравление, — с этими словами Ранд отправился куда-то по своим делам. А я задумался: Египет — это неплохо. Солнышко, тепло. Пивка пару ящиков захватить стоит. Не задание, а туристическая прогулка. И это очень настораживало.

I'm too young to die

Я ждал выхода Сэма, как ждут дождя во время засухи, как ждут солнца после долгой зимы, как... В общем, ждал. И вот он появился. Дрожащими от нетерпения руками я засовываю компакт в сдвоенник и приступаю к установке. Ну скажи, что ты опровергнешь мои ожидания, что ты не хуже демки. Скажи, что я наконец-то встретил игру, о которой мечтал много лет, просыпаясь по ночам в слезах... Установка завершена. Надеваю на голову наушники и врубаю игру. Для начала попробуем поиграть на Нормале.



На легких уровнях я не играю принципиально, неинтересно это, а до сложных еще дойдем. Если игра того стоит. Итак, амигос, поехали. Мы в Египет — джоз начался!

Да... Что я могу сказать — перед нами не просто очередной шутер, в который можно поиграть и забыть, перед нами классика жанра. Не больше и не меньше. Ведь что такое шутер? Это когда ты бежишь и стрелы, стрейфишься и стреляешь. А монстры все валят и валят, и не хватает патронов, и вылетают клавиши на клавиатуре и мышке. Вот что такое настоящий шутер — игры типа Халфы и кемлер-страйка убивают жанр. И прошу, не говорите об интеллектуальности и приближенности к реальности. Шутер не должен быть умным, есть



другие жанры, где навалом умных игр. Хочется реалистичности — играйте в симуляторы. Меня в свое время просто бесил

Хелен — я уничтожал на уровне всех монстров и потом еще сорок минут пытался найти выход. Ну кто так строит?

Классика жанра — это WOLF и DOOM, это Heretic и Duke Nukem. Это честные и правильные игры — есть вы и есть враги.



Врагов много, но их нужно убить. Крутите, тренируйте реакцию, развивайте тактическое мышление в угаре боя. Все на уровне рефлексов, все на уровне подсознания. Serious Sam — достойное продолжение классики. Если вы никогда не играли в перечисленные мной игры, то сравнивать вам просто не с чем. Вы понимаете ощущения человека, на которого несет несколько сотен быков? Ушило улоком, пыль, солнце слепит глаза. Тишина. И вдруг земля и стены начинают трястись. Что это? Землетрясение? Нет. Это корридо на с несколькими десятками быков и вами в роли торедора. Незабываемые впечатления. Сам — это игра, которая позволяет вам почувствовать свою крутость, но не ту, что в Халфе, — когда, прыгав подобно крысе и перебежав с места на место, вы ухитряетесь минут через двадцать замочить очень сильного монстра. Нет, настоящую крутость былинного богатыря, который способен выехать один во чисто поле и сразиться против сотни врагов. В Саме богатырь вы, а врагов не сотня, а больше, гораздо больше. По несколько тысяч на уровень. Знаете, мне эта игра с самого начала напомнила DOOM, но DOOM, в котором монстров стало раз в десять больше. Это потрясает и завороживает. Это ввергает в шок и заставляет волосы на голове шевелиться. Но давайте по порядку.

Графика — да, без графики сейчас никуда. Парни из хорватской компании CroatiaTeam не стали размениваться на мелочи и покупать чей-то устаревший, но хорошо зарекомендовавший себя движок.



Они создали свой — и какой! Движок отлично демонстрирует свои возможности как в помещениях, так и на огромных открытых пространствах, вода в Саме дейст-

вительно похожа на воду, солнце — на солнце. Оно даже слепит глаза, если надеть очки. И вы будете шуршать, сидя перед монитором. Потрясающе! Визуализация и детализация осуществлены на недостижимом уровне. В происходящем на экране монитора хочется верить, в это нельзя не поверить. А монстры? Ну скажите, где вы еще увидите таких монстров? Несмотря на название, Сам вовсе не претендует на серьезность, продолжая добрую традицию Атомного Герцога. Сам — это стейб, и монстры в нем выглядят соответственно — такие милушки, так и хочется рассмотреть их поближе, молочком напоить... но потом, после хорошей дозы свинца. В общем, графика произвела на меня неизгладимое впечатление. Все просто, и вместе с тем... гениально, что и где? Чего только стоят шутки с гравитацией, когда ты бежишь по коридору вверх, вдруг — поворот, и вот ты уже продолжаешь свой путь вниз по стене. К Саму уже вышел мод, и там эта идея весьма лихо реализована. Честно говоря, на другие шутеры и смотреть-то теперь как-то не хочется. Парни из ID Software почему-то решили, что Q3 будет более удачной игрой, если добавить ей мультяшности и раскрасить, как рождественскую елку. Посмотрите на Сма и почувствуйте, омигосы... Ничего лишнего, цвета сглажены и не режут глаза. Египет выгля-



дит... как Египет. Солнце, песок, пирамиды и храмы... И быки... В общем, за графику десять из десяти, однозначно.

Музыка — музыка и озвучка вообще четко вписываются в бешеный ритм игры. Музыка — просто ураган, ее можно и без ирришски слушать; в нужные моменты она затихает, и ритм замедляется, но когда надо, она, наоборот, лупит по ушам в безумном ритме. «У-у-у!» — ревет бас-гитары. «Аааааааааа!» — вторит ей вы, поливая противника ливнем свинца. Завороживает. Звуки тоже прикольные — каждый монстр слышен по своему, и еще до его появления можно определить, с кем придется иметь дело, а если у вас нормальная саунд-карта, то вы сможете даже сообразить, с какой стороны он к вам приближается. Это очень приятно. Недавно играл себе, а за мной стоял товарищ, наблюдал. Стою я посреди площади, отдыхаю, вдруг — разворот и выстрел. Опять стою, опять разворот — выстрел. Пять разворотов — пять трупов. Товарищ удивляется: откуда я знаю, куда и когда поворачиваться. А что тут знать, если все слышно? В общем, просто нет слов.

Hurt me plenty

Теперь о геймплее. Я уже говорил — он урочный, в прямом смысле этого слова. Передать вам свои ощущения я просто не могу, споварного запаса не хватает, но это точно... Бой на площади, сначала с трудом отстреливаюсь от нескольких десятков фанатиков, потом убиваю кучу скелетов, потом корридо с десятком быков, потом бидермы, потом гарпии... Во все стороны кровь, кишки, перья... Красотища! Десять минут игры в таком режиме заменяют сорокаминутную пробежку! Ставим игру в



паузу, пытаемся перевести дух и успокоить бешено колочащееся сердце.

Оружие — оно есть. Его много. Оно хорошее. Что еще можно сказать — как и все остальное, оружие подчинено концепции простоты и удобства, то есть никакой альтернативной стрельбы, никакой полчасовой перезарядки. Зато большая скорострельность — иначе с монстрами просто не справиться. Дать в руки Саму оружие из Халфы, так он и загнется, бедняга, запутавшись в режимах стрельбы, так и не успев перезарядиться. Итак, что у нас имеется в запасе? Начинаем мы с ножом и пистолетом. Ну, нож — он нож и есть. Убивать им вполне можно, особенно в мультиплеере, но нерентабельно. Пистолет (точнее, револьвер) — достаточно скорострелен и вполне годится для разборок, к тому же патронов к нему у вас бесконечное количество. Кстати, на первом уровне, почти сразу после высадки, можно подобрать второй револьвер — теперь мы убиваем в два раза быстрее. Далее — палмовое ружье, дувстволка, автомат Томпсона, любимый всеми Квейкером чейн, лазерный пулемет, гранатомет, ракет-пулчигер ил. Не поверите — пушка. Корабельная пушка с какого-то затонувшего в Египте фрегата. Стреляет огромными ядрами. Демедж наносит — ого-го... Как говорится, последний довод королей. Причем все оружие можно и нужно, отстоя не водится, каждое по своему рулит. Прекрасная сбалансированность.

Игра проходится на одном дыхании, правда, с постоянными манипуляциями F2-F3. Сохраняться рекомендуемо почаще, поскольку умирать придется. Еще ни в одной игре меня не убивали столько раз! И еще совет: не пытайтесь во время игры пить чай или болтать с кем-то. Неожиданно набравшийся на вас из-за угла монстр может на всю жизнь превратиться в зас в записку с трясущимися от страха руками.

Немного о монстрах. Как я уже говорил, их много, и они разнообразны. Тут и безголовые солдаты, чьи модели заставили ме-

ня вспомнить о Q2, и камикадзе — безголовые полупуглые мужики, несущиеся с диким криком (в непосредственной близости от вас они взрываются), и летящие головы, и всякая биомеханическая нечисть, и скелеты, и рыбы. Один лава-голем чего стоит! Этакий мужик ростом с десятиэтажный дом! Причем, когда в него стреляешь, от него отваливаются големы поменьше, от них еще меньше — и все они швыряют в вас лавой. А ядовитые жабы-мутанты? По-моему, это на самом деле гремлины, но прыгают они совсем как жабы и кусаются, причем нападают всегда нехилой толпой. А Глов-



ный Монстр чего стоит? Но о нем рассказывать не стану, сами увидите. Только не верьте тем, кто говорит, что его нельзя убить — можно. Только очень-очень сложно. И знаете, я уже говорил, но повторюсь: чувствуется, что игру делали не просто ради денег, а из любви к жанру, и монстров рисовали с любовью. Они такие... милые, что ли? И очень прикольные. И убивать их очень приятно. Великолепный метод снимать стресс и раздражение — рекомендую.

Мультиплеер

Эта игра изначально разрабатывалась как сингловая, но мультиплеер в ней сделали, правда, выпустили всего одну карту. Годы! Ненавижу! Но карта клевая. На ней и дескать играть можно, и дуэли. И как играть! После второй Кваки я давно не получал такого удовольствия от игры по сетке. Оружие великолепно сбалансировано, джампера, дающие возможность прыгать через всю карту, пролетая над противником, не забудете вложить ему в голову ракетой. Отличная работа! Я думаю, если карт станет больше (наверняка ведь кто-то нарисует, вон и мод уже сделали), Сама даст долгую жизнь в компьютерных клубах.

Кроме обычного деснатча создатели



предложили нам кооператив. Помнится, этот режим, когда игрушка проходит группой, мне очень нравился в DOOM'e. Тут он стал еще круче — берите одного-двух-трех

коллег-самоубийц и вперед — валить врага на Хорде. Ни с чем не сравнимое удовольствие! А как это со стороны смотрится и слышится! Как по мне, в кооперативе проходить игру даже веселее, чем в одиночку. Ну, и посоревноваться можно — кто убьет больше монстров. Играть!

Еще в Саме есть режим для игры вдвоем на одной машине. Я его не тестил, но по-моему, это изврат...

Вывод

Вывод один — играть! Покупать и играть. Тойкой игры давно не было и, боюсь, подобное не скоро еще появится. Беспорный шедевр, тянущий на титул лучшего шутера года. Жаль, что в игре так мало уровней и проходит она за день — но это только первая часть из трех, так что ждем продолжения! Из минусов назову один: временами игра притормаживает, это когда монстров СЛИШКОМ много. У меня на 670 Celeron'e со 128 метрами мозгов и GeForce 2 это случилось три или четыре раза. Правда, играл я в разрешении 800 на 600 с хорошим качеством звука. Вот так.

И напоследок, хочу дать несколько советов.

Во-первых, обязательно научитесь делать ракет-джамп, он не раз спасет вам жизнь. Я просто не представляю себе, как можно пройти последнюю карту, не пользуясь им.



В принципе, проходить игру можно двумя методами — напролом, уничтожая все, что движется, и по-умному. Не обязательно стоять посреди площади, отстреливаясь от сотни монстров — запрыгните ракет-джампом на стену и расстреляйте их оттуда. Кстати, научитесь «водить хоровод» — очень помогает. Просто постоянно стрейфимся вправо и бегом кругами. Скелеты и еще некоторые монстры выстраиваются гуськом и бегут за вами — таким образом я расстрелял из пистолетов штук пятнадцать скелетов.

Помните, что разбросанные аптечки, оружие, броня зачастую являются ловушками, так что прежде чем хватать один процент жизни, задумайтесь, сколько вы рискуете потерять. Лучше сначала сохранитесь, а потом хватайте нужную вам вещь. Схватили, посмотрели, сможете ли вы справиться с появившимися врагами, и тогда решайте, стоит ли овчинка выделки. Ищите секреты! Их довольно много, и в них — куча полезных вещей. Как правило, чтобы их найти, достаточно просто повнимательнее посмотреть по сторонам. И последнее: вы знаете, что в Саме есть два секретных уровня? Я расскажу вам, как их найти. В принципе, это несложно — вы найдете свиток, и в нем все будет написано.

Правда, я по недосмотру не прочел первый свиток и поэтому один из секретных уровней проходил уже после прохождения всей игры. Итак, уровень первый — **Mountains of the Moon**. Четвертая карта называется **Долина Королей (Valley of Kings)** — пройдите



ее до конца, перед вами ущелье, через которое переброшен мост — на другой стороне ущелья пещера. Не пользуйтесь мостом, он обрушится под вами, и вы попадете на пятую карту — **Оазис**. Вместо этого идем по карнизу направо. Пройдите метров десять и обернитесь. Видите платформу, застрявшую в камнях? Расстреляйте из rockets камень, для этого достаточно одного выстрела. Платформа освободится и начнет раскачиваться над ущельем. Ваша задача — запрыгнуть на платформу, а затем — на противоположный склон утеса. Теперь идите в пещеру.

Вторая секретная карта **The Sacred Yards**. Вход в нее в конце двенадцатой карты — **Луксор (Luxor)**. В последнем дворе Луксора вам нужно собрать четыре **золотых знака жизни (golden anks)**, после чего откроются ворота, выходящие с этой карты. Естественно, предстоит серьезный бой. Не спешите забегать в ворота: если вы чуть пробежите, начнется мультик, и вас выбросит на следующую карту. Входите медленно и посмотрите налево. Видите дверь? Нам туда. Не пожелаете, если эту карту посетите — чего стоит только комната с меняющейся гравитацией! Очень лихо... Вот, вроде, и все... Осталось с нетерпением ждать лета — в конце второй части Сама. Не знаю, как кто, но я с нетерпением жду этого момента. А пока будем проходить его на Хорде, а потом и на **Serious** — но только не в одиночку! Пожалуй, без пары-тройки мянвяков в кооперативном режиме я не обойдусь...

Поэа...

Когда я вошел в кабинет, Ронд сидел на столе и нервно курил.

— Ну, Док, как?

— Шеф, все у порядке. Враги разбиты, связь установлена...

— Слова Богу...

— Ладно, пойду, пивка выпью, майку сменяю, а то поизносилась чуток. Дел еще много, — с этими словами я покинул кабинет шефа.

— Док, — доплетало мне в спину. — А Египет, он как, остался?

— А что ему делается? Ну, не досчитается парочки пирамид. Подумоуешь...

С этими словами Док скрылся за дверью, а до Ронда доносилось:

— Не буду больше бивать я, хоча... Яка разумная цюмо альтернативо?

Не перевелись еще богатыри на земле русской, и игроостроительные компании тоже не перевелись. Вот и подоплело новое здание от Буки. Здесь вам предоставляется возможность встать полетать и в атмосфере, и за пределами оной.

ШТОРМ

Дмитрий (amp) АМПИЛОГОВ killer@zhadam.alfacom.net

Жанр: Action/Arcade Fly Simulator

Разработчик: MADия Ltd

Издатель: Buka Entertainment

Системные требования (разработчиков): PIII300, 32 Мб ОЗУ, 3D-акселератор

Системные требования (рекомендуемые мной): Duron 800, 256 Мб ОЗУ, 3D-акселератор, 32 Мб

Дважды шокированный!

Первая моя встреча со «Штормом» приключилась на презентации этой игрушки в Киеве. Я сажусь за машину, настраиваюсь, затем присоединяюсь к серверу и... первые



ощущения — земля уходит из-под ног. И в переносном, и в прямом, насколько это возможно, смысле: как от увиденного, так и от прочувствованного.

Вначале был шок! Шок от необъятного неба и такой далекой земли. Мне, по природе своей сухопутной крысы, привычней ощущать что-то твердое под ногами, а тут... недолго до того, чтобы признать — ты боишься. Как в том анекдоте, помните?

— Доктор, а вы боялись открытых пространств лечите?

— Лечим!

— А закрытых?

— Лечим!

— А и тех, и других?

— Нет, квокерос мы не лечим!

Разработчики усердно потрудились над тем, чтобы вызвать симптомы клаустрофобии. Почему, поймете позже. Это по поводу прочувствованного. А относительно увиденного — когда пальцы, сцепившиеся в

штурвал, наконец смогли вырвать аппарат, влору было опять уходить в шторм. Эхма, сейчас опять сорвусь на описание красот в штормовую погоду, да нельзя, все-таки свое время.

Апокалипсическая предыстория и сайфайный сюжет

Итак, мы добрались до предыстории и сюжета игры. «Шторм» — игрушка атмосфера. Не знаю, можно ли говорить, что со своей вселенной, на уж точно со своим миром, техногенным и постапокалипсичным. Предыстория неплохо описана на сайте разработчиков, но все же мне, рискуя выступить в роли исторченного телефона, придется немного пересказать ее.

Итак, монархия **Аруна VII** наконец доказала свою несостоятельность, а Правление Дом так и не смог истребить внутренние дразни. Единственной реальной силой в мире остались деньги, и все больший вес приобретали могущественные финансовые кланы. Началась гражданская война. Хотя я бы не называл ее именно так: граждане не выжигают друг друга целыми планетами, на много веков оставляя после себя лишь безудержно свистящий радиоактивный фон. Никто не одержал победы — проиграли абсолютно все. И тогда горстки не разлетевшихся еще в поисках лучшего жизненного пространства людей задумались и прекратили войну, ведь воевать было уже ни за что, не кому и не с кем.

Вслед за Разрухой последовал период Становления, когда к новообразованной Федерации присоединялись целыми колониями, планетами. И с этого момента деструктивный маховик опять начинает свое движение — грядет эра Велианизации. **Велиан** — стан одной из таких присоединенных колоний. Пусть лишь условно, ведь, заволадев ею, Федерация так и не узнала многого из истории и географии этой колонии. Тем не менее в лице Велиана Федерация получила целый комплекс новых инопланетных технологий. Некоторые из них (напри-

мер, клонирование биомеханических организмов) были закрыты как опасные для общества, другие же использовались на всю катушку. Итак, речь идет о **Нуль-Т транспортниках**, совершивших революционный переворот в межпланетных грузоперевозках. Тем обиднее было Федерации, когда именно эти транспортники стали использоваться велианцами при мгновенной передислокации киборгизированных войск на ее беззащитную территорию. И вот начинается эра Войны. При этом восстановившая колония применяет неизвестно ранее технологию **гиперподдавлиющего поля (ГПП)**, в которой отказывает вся электроника и где себя прекрасно чувствуют велианские биороботы. Ну просто-таки чудесный расклад для велианцев. Был. До того, как в игру не вступила третья сила, гвардейская эскадра доблестно дезертировавшего во время первой вой-



ны **Уильяма Банни**.

В игре есть не только предыстория. События разворачиваются по ходу игры прямо на наших глазах! А чтобы скрепить целостность игрового мира, присутствует прекрасная **нелинейность**, при которой проигранная миссия не всегда успешно завершается со следующей попыткой. И хотя всякий уважающий монжик с упорством, достоинством лучшего применения, будет крошить всех врагов до полного уничтожения, такая система не то чтобы достойна жизни, а жизненно необходима, она не только прибавляет игрового аппетита настоящим геймерам, но и спасает от предвзре-

менной деинсталляции в случае невозможности пройти какую-либо миссию.

Всего в «Штурме» есть три варианта игры: **по сюжетной линии, ботматч и мультиплеер**. При этом нужно отметить, что «Штурм» является сбалансированным исключением, в котором интересен не только storyline — обычный сингл, но и псевдо-и настоящий мультиплеер.

Кадетские будни

Начать одиночную игру можно либо непосредственно с боевых действий, либо с экзаменов кадетской Академии, на самом деле являющимися игровым tutorialом,



обучалкой базового управления машины и партерами, а также самым необходимым на первых порах хинтом. Этот своеобразный гид, кстати, будет отнюдь не лишним в свете изрядной сложности как самого процесса, так и управления, роль которого в леталках невозможно переоценить, но о нем чуть дальше.

Каждая миссия начинается с брифинга, в котором Вам сообщается не только ее цель, но и все, что о Вас думает высшее руководство [а поверьте, «преподаватели» Академии за словом в карман не полезут ☹]. Затем Вы выбираете машину и вооружение. Этот момент очень важен, так как всякий летательный аппарат имеет свое предназначение: работа на море/земле, в воздухе, воздушная поддержка, бомбардировка и так далее. Не меньшую роль играет и выбор оружия. Ассортимент смертельных игрушек очень широк и если сначала Вам додут дырявую кашу с безобидной мушкетерской, то вскоре, когда Вашу грудь украсят ордена, а летать вы научитесь в сопровождении собственной эскадры, в распоряжении у вас будет первый калибр, второй калибр, а также подвески для ракет. В общем, тут можно рассказывать и рассказывать.

Полет представляет собой взрывоопасную смесь жестких хардкорных боев, погонь и маневров с неторопливым пилотируемым домом или эскортом какого-нибудь судно. Часто задания изменяются прямо по ходу игры и у пилота появляется возможность выбрать, что ему делать дальше. Врагов много, все они очень разные, но одинаково неприятные в бою, хотя чаще всего Вы будете разбираться с воздушной поддержкой противника, в то время как Ваши союзники станут уничтожать земные силы противника. А одной из самых больших неприятностей оказываются упоминаемые в предистории ГПП. Создаваемые Нуль-Т

транспортаторами, ГПП намертво вырубает все системы на Вашем корабле, так что работает лишь дотополные пулеметы, скажи еще, что корабль вообще не падает. Так что, полов в это жуткое пространство, в котором небо и земля меняются местами и на коклит наваливается туман (вспомните о клаустрофобии?), приходится либо героически принимать бой и сражаться смешным пулеметом, либо выманывать вражеские истребители наружу, под смертельный огонь ваших плазменных пушек. Вообще, замечательно реализованы воздушные бои, пусть и много приходится рулить. А когда после честно выполненного задания необходимо следовать на базу, пригодится автопилот и ускорение времени, действующее до ближайшей встречи с врагом.

Аркадная реалистичность

Наконец мы уже со всем определились. Ой ли? А вот кто навскидку скажет, чем является «Штурм»? А чего тут думать: конечно, аркадой! И так, да не так. При всей своей аркадности игра все же является симулятором. Был создан мир со своей ни на что не похожей природой, собственной физикой, которая соблюдается в игре от и до. Взлет, посадка и починка осуществляются при помощи бортового компьютера. Блестяще проработана система повреждений, при потере «конечности» руление в нужную сторону существенно усложняется. Не знаю, можно ли летать на других планетах без крыла, но то, что это безумно интересно и сложно — однозначно ☺! А клонит виртуальный — тот вообще сделан в лучших традициях флай-симуляторов: трясется, вибрирует, ослепляет великим или кто его знает каким солнцем, ходит ходоном после попадания. Обозначения на нем стан-



дартные и очень смахивают на механические: спидометр, указатель высоты, диаграмма степени наведенности противника на вашу машину, датчик энергии, оружия и общего состояния машины. Если часть фюзеляжа пожелтела, то энергетический щит на ней поврежден, но через некоторое время порядок будет восстановлен, если покраснела — это означает, что повреждена она критически. А если посерела, то увидите Вы ее больше не сможете — ее оторвали ☹. В общем, единственный вывод, к которому я пришел, — не нужно ломать голову и делать какие-то далеко идущие выводы: нужно просто играть, потому что «Штурм» играбелен чрезвычайной!

Красотища необыкновенная

Это я о графике так. Она — одна из сильнейших сторон «Штурма». Иногда подбитые великие разрываются прямо в воздухе на



тысячи мелких осколков, пожираемых пламенем, иногда долго пикируют, затем врезаются в землю и пламя охватывает их. Огромный крейсер разваливается на куски и тонет в абсолютно прозрачной воде. Гиперполе, навевающее воистину апокалиптические эмоции, когда все вокруг преображается в огромную кузину и летит в таргаторы. Смена дня и ночи, прекрасный прибор ночного видения. И если модели вражеских наземных/морских конитов или строений не блещут (то есть они просто очень хороши, тем более, что получить разглядеть их вплотную как-то не пришлось ☺), то почти все воздушные средства уничтожения требуют отдельного разговора. Они безумно красивы, и иногда даже жалко, когда они разламываются прямо в воздухе. Еще же обиднее, когда разваливаешься именно ты и, вместо красотищи, изрезанной горами и каньонами [!], через внешнюю камеру приходится наблюдать фюзеляж без обшивки крыльев. Но даже великанская гравитация берет свое, и я врезаюсь в неприступную землю. При желании ландшафт все же можно доволно-таки неплохо рассмотреть, когда в поисках укрытия будешь нестишься на расстоянии нескольких метров над уровнем моря или в узком каньоне, где каждое неверное движение несет за собой неминуемую смерть под горой покореженного металла.

Божественный звук

Может, где-то звук и играет лишь второстепенную роль, здесь он реально необходим. При наличии стереоколонок ты всегда будешь знать, где находишься. Тимпией заходит справа и очередью добивает заходящего на вражеский великан, а тут и ты, не сплывов, асжиравшись ракету прямо в проносившегося у тебя над головой пилота. Хотя мой Вам совет — играйте в наушниках, вот где самый кайф. Тогда передающаяся по радио информация воспринимается как настоящая, боевая! Сделана озвучка на прекрасном русском, с искусным шипением на заднем плане. Даже в двадцать третьем столетии пилоты не прекращают громко ругаться по хрипящему радио. В общем, звук — рупел! Другими словами и не скажешь.

Менюшки перед игрой тоже озвучены, и хотя мелодии не слишком боевые, все равно красивые и мелодичные, слушать их очень приятно.

Диагноз

«Штурм» — это Хит!

Но не только развитой техникой отличается наш город. В нем все сопряжено весьма органично. Вот и вызыватель зверей, долгое время проживавший в городской гостинице, сумел отстроить себе отдельное здание.

\$фффффф

Владимир ШЕЙКО

Жанр: action/RPG

Разработчик: Volition

Издатель: THQ

Системные требования: минимальные — PIII-300, 64 Мб ОЗУ, 750 Мб HDD, 16-Мб акселератор; рекомендуемые — PIII-600, 128 Мб ОЗУ, 1.6 Гб HDD, 32-Мб акселератор

Веб-сайт: www.summoner.com

Несколько месяцев назад **Summoner** вышел на **Playstation 2** и получил довольно высокие оценки обозревателей. Скажу больше — он был назван лучшей RPG этой платформы. Но, как известно, то, что отличает



выглядит на приставках, может воплотиться в совершенно неудоваримом виде на PC. Я не нахожусь на то, что портингирование **Summoner** с PS2 убило всю игру, потому что не видел ее в «первозданном» виде, но чувствуется, что перенос довольно-таки неплохой игры на «персоналки» прошел не без эксцессов. Компания Volition, доселе специализировавшаяся на производстве игр серии **Descent** (последним ее продуктом стал **Freespace 2**), решила оригинальничать, разработав игру совершенно иного жанра, а именно 3D-RPG, со вполне самостоятельной боевой частью.

Предвкушая лакомый кусочек на двух дисках, комфортно чувствующий себя на винчестере только при полной установке в 1.6 Гб, за-

Один восточный мудрец сказал: «Воспоминания — это волшебные одежды, которые от употребления не изнашиваются». Человечество не устает эксплуатировать давние воспоминания детства и книжки про колдунов и ведьм, а Volition, замученная ностальгией по успеху и финансовому благополучию времен **Descent**, и вовсе решила всерьез тряхнуть стариной...

пускаешь игру. Учитывая, что 3D-RPG в последнее время — большая редкость, я возлагал большие надежды именно на ролевою систему игры. Хотя, с другой стороны, многие «полностью трехмерные» RPG обладают солидной action-частью, немного добавляющей «ролевушность». Это приводит, как правило, к упрощению системы навыков/характеристик героя либо нарушению баланса между двумя жанровыми составляющими. Подобное произошло, к примеру, с **Vampire: the Masquerade**, в результате чего немного подпортилось общее впечатление. Но что же все-таки представляет собой **Summoner**?

Вечные кольца призыва

Первые впечатления? Спорные. Собственно, первая же локация, захваченная неприятелем деревенька, выглядит, мягко говоря, посредственно, являя все огрехи графики и не слишком удобное управление. Перед этим вам популярно излагают сюжет, который вскоре превращается из неинтерес-



той башни в глубоко продуманную историю. Как известно, **Summoner** — частые заведомости ролевых игр. Собственно **Summoner** — это умение призывать себе на помощь

сущест; **summoner**, соответственно, персона, наделенная магической силой и умеющая это делать. Такой способностью обла-



даст и Джозеф — наш главный герой.

Он — один из немногих со столь редким даром **summoner**а, один из немногих «призывателей», оставшихся на земле от некогда могущественной гильдии. Завязка сюжета — это прискорбный факт уничтожения родной деревеньки Джозефа злым и донельзя властолюбивым правителем **Муродом**. Завладев королевством путем извержения его исконного правителя, **Мурод** (удорожение на последнем слоге ☺) затеял походы и на соседние земли, где, по несчастливому стечению обстоятельств, и обитал юный Джозеф. Он, видимо, смутно догадывался, что знак на его ладони наверняка является признаком чего-либо сверхъестественного, а неведомо откуда взявшееся кольцо обладает магическими свойствами. Во время нападения он с перепугу использовал его по назначению и по неопытности вызвал на помощь огромного и злого вышибалу, разнесшего дерево в пух и прах. Оставшиеся в живых возненавидели нерадивого колдуна, который надолго оставил свои магические опыты, выбросив роковое кольцо в колодезь.

Но даже через много лет **Мурод** не успокоился. Дело в том, что ему было предсказано погибнуть от руки **summoner**а, и поэтому он начал срочные поиски таковых по всему королевству. Беднягой Джозефом заинтересовался также его бывший учитель **Яго** (Yago), узнавший о намерениях **Муро**да. Конечная цель ваших странствий — найти все



кольца призыва существ в разных частях королевства и с их помощью победить Муро-до. Но сделав это, придется поискать еще



четыре кольца, уничтожить четырех злых демонов и, в конце концов, принести себя в жертву, став богом. Признаться, совершенно нелепое и непредсказуемое окончание. Хотя, может, так оно обычно и делается.

Люблю я разбирать по косточкам сюжет. Во-первых, редкая игра обладает действительно притягательной фабулой, связанной изложенной от начала до конца. Во-вторых, получаешь массу удовольствия от выяснения несурзностей и противоречий в сюжете. Так и здесь — сразу возникает два вопроса: как Яго ухитрился выудить из безмянного колодца брошенное Джозефом кольцо и зачем умирающий житель плачущей деревни (первая локация) обращается к Джозефу с просьбой вручить какой-то меч своему отдаленному родственнику в соседнем городе, тут же благополучно испускает дух? Я понимаю, после Descent над такими вещами в Volition не привыкли задумываться, но времени для выяснения недочетов, кажется, было предостаточно. Ладно, ладно. История неплохая, содержит огромное количество диалогов, видеосюжетов и скрытых сцен, немало способствующих погружению в игру. Уместно похвалить.

По-моему, я уже говорил, что первая локация выглядит так, что лучше бы она вообще



не выглядела? Действительно, жаль. Но не обращайте на нее внимания. Представьте себе, что перед вами tutorial (по сути, так оно и есть). Как только вы войдете в город Lenele, вы забудете, что такое плохая графика или скука. Потому что Summoner — это игра, отношение к которой меняется буквально за пару минут. Неудачное начало, возглаговав меня в ступор и вызвавшее растерянность, больше не вспоминалось.

Summoner'у сделали широкую рекламу, и парни из Volition наверняка знали, что делают, выпуска РС-вариант на несколько

месяцев позже приставочного. Большой успех последнего вызвал ажиотаж, основательно подкрепленный результатами продаж и восторженными обзорами. Словом, разработчики только и оставалось, что сделать качественный перенос игры на РС и убрать все чисто приставочные недочеты из многообещающего продукта.

Побегушки в тумане

Сильной стороной Summoner'a является графика. Отличительной особенностью движка выступают хорошо смоделированные открытые пространства и, конечно же, спецэффекты. Стольный град Lenele выглядит как настоящий город: около десяти районов, множество домов, десятки жителей, рыночная площадь, заставленная ящиками и торговыми палатками (все время слышится гомон толпы, хотя около вас прогугливается всего несколько человек), огромных размеров царский дворец и даже канализация, стратегическое значение которой трудно переоценить. Внутреннее убранство дворца и хра-



ма просто невероятны — огромные залы, усталые ковры, расписанные стены, лестницы, запутанные коридоры... В храме Урат вы найдете витрины на стенах, из которых можно узнать старинную легенду о сотворении королевства, и это настоящие произведения игрового (текстурного) искусства.

Но давайте не забывать, что Summoner — это порт. И туман, скрывающий все объекты на расстоянии двадцати метров, ни на минуту не даст вам это сделать. Такой шаг был предпринят Volition, чтобы не слишком нагружать вычислениями ядро Playstation 2, а убрать эти консольные пережитки из рассматриваемой версии, видимо, позавали. Особенно поражает вид зданий, медленно вырисовывающихся из тумана: сначала они серо-бурые (цвета взяты из 16-, а крайнем случае, из 256-цветной палитры), по мере приближения текстуры детализируются и уже на расстоянии 5-10 метров выглядят вполне прилично. Причем чем больше размеры здания, тем ближе нужно подойти для получения качественной картинки. В подземельях, которых здесь отпущено строго по рецепту — одно на город, тумана нет, но зато есть текстуры, набранные пря-

мом из первого Quake и масштабированные для лучшего эффекта.

NPC имеются, как я уже сказал, в неограниченных количествах, и, следовательно, в квестах недостатка быть не должно. Так и



есть — около двадцати основных и пятидесяти побочных квестов дадут вам жители городов. Основная проблема — это безликость последних и глуповатость первых; где авторы выкопали такие «перлы» — ума не приложу. Судите сами: «Я хочу знать, где находится мой дальний родственник, но не знаю, как его зовут и где примерно следует его искать», «Я украл книгу из библиотеки, и если вы ее не вернете, я умру от стыда», «Моя дочь-ка бросила в колодец куклу, и она явно застревает суицида», «Соберите восемь пропавших страничек книги в разных частях города», «Верните мне мои глаза, которые украл аптекарь, ведь я даже не заметил, как это произошло», «Найдите и принесите мне две недостающие для моей коллекции книги». И так везде, почти все побочные задания — это просьбы что-то принести, найти, украть... Как говорил старик Сенека, «прятно иногда подучиваться». Но эти милые дурчачества делают игру несколько затыкнутой, ведь редко когда данный квест можно выполнить в этой же локации. Скорее всего, нужно будет добраться до другого города, пориться как следует в тамошних подземельях, переговорить со всеми NPC в поисках необходимого (люди все время перемещаются по городу, к тому же их невозможно различить), и только потом, найдя нужную побрякушку, вернуться к «работодателю» и получить жалкие 500 очков опыта в награду. На первый взгляд, эти задания можно смело пропускать и не работать крупнопусточно мальчишом на посылах. Но часто за выполнение квестов вы одаряете уникальным и очень полезным предметом, попросту недоступным в магазинах.

Для передвижения между городами существует аналогичная Fallout'овской, но не в пример криво сделанная World Map, где фигура героя бродит по некой размытой текстуре, отдаленно напоминающей рельеф местности. Следовательно, random encounters (случайные встречи) также нигде не делись



и, поскольку бой являются основным источником опыта, они бывают весьма кстати. К тому же декорации для подобных сцен сделаны настолько красиво, что хочется постоять на паузу и просто любоваться. А потом удирать со всех ног к границе локации.



ция, спасая от толпы монстров численностью 10-15 особей.

Как хорошо быть RPG!

Если есть квесты, NPC и система характеристик, значит, впору подумать, насколько смиишенничали в Volition, назвав Summoner «чистой» ролевой игрой. Именно так, ведь RPG в игре немного отличается от общепринятых стандартов. Начнем с того, что генерация персонажа как таковая в Summoner отсутствует. Умения Джозефа четко определены, впрочем, как и у остальных членов партии, и далеко не все умения доступны сразу — с каждым уровнем персонажа открываются все новые навыки. Такая система довольно интересна и вполне логична, но не совсем удобна в использовании: вполне можно потратить очки умений на какой-то бесполезный скилл, на следующем же уровне получить новый, гораздо более важный, а прокачать его возможности уже не будет — нет skill points. Умений много, и уже на 15 уровне вполне можно разрастаться, которое стоит усовершенствовать, а которое нет.

Все умения разделены на несколько групп — обращение с разными видами оружия, магические приемы, идентификация, вскрытие замков, умение носить броню, уклоняться от ударов, делать выпады, а также около 20 так называемых chain attacks (дольшея упрощенный вариант комбо — по сути, усиленный удар).

По мере развития сюжета к вам присоединятся еще трое NPC, и тогда Summoner станет в точности напоминать Vampire. Те же мордашки героев на лицевой панели, Point&Click-система передвижения и боя, четкая специализация каждого персонажа. Первой к вам пристанет воровка **Реска**, когда вы попытаетесь проникнуть в царский дворец для встречи с Яго. Охота вас не пропустит, а Реска предложит поспать внутри через канализацию. Уже не знаю, почему Джозеф не мог

уничтожить стражу и перешагнуть через трупы, но факт остается фактом. Реска наверняка не устояла перед очарованием Джозефа и его судьбоносной бородой на правой руке, пожелав навсегда остаться с ним. Специалиста по кинжалам, воровству, идентификации предметов и незаметному проникновению во вражеский стан.

Второй NPC — это дочь Яго, **Rosalind**, через силу примкнувшая к Джозефу. После того как Яго бросил ее мамочку, она удрала от отца и жила далеко от Lenele, ничего не ведая о Джозефе. Силой заставив ее следовать за собой, вы обнаружите, что Розалинда — специалистка по магии всех семи школ (следовательно, обладает наименьшим запасом HP [здоровья]). Учитывая возможность настраивать стиль поведения каждого персонажа, уместно приказывать ей сохранять дистанцию и кидаться огненными шарами издалека.

Третий, и последний персонаж, — воин **Jekhar**, бывший сосед Джозефа, один из немногих выживших после опустошения деревни. Неовидит соратника всей душой и постоянно грозит отомстить за убитых беспредел. По специализации — воин, и этим все сказано.

Остался последний, неиспользованный слот на панели управления. Тут самое время вспомнить название игры и достать из заглашников найденные магические кольца — пригодятся для вызова существ. Надо сказать, это один из интереснейших моментов игры. Комбинируя кольца, можно получать все но-



вых и новых уродцев — **элементарей** всех мастей и размеров, **големов**, **минотавров**, **драконов** и прочих бесплатных помощников — всего около 15. Они являются отличным подспорьем в битвах, ведь каждое существо имеет свою магию и/или уникальные умения, которыми успешно пользуются в битвах.

От боевой системы в особом откровении не ждал, что, в общем-то, правильно. В начале игры, когда магия еще не прокачана, бой выглядит довольно вяло и безжизненно, но потом, при наличии укомплектованной партии и набора заклинаний, драка превращается в шоу с волнами, увертками и светомузикой. Но контролировать бой — дело в Summoner невыполнимое: вы управляете лишь одним выбранным персонажем,

тогда как за других отвечает AI. И если ваши подопечные хоть как-то справляются со своими обязанностями, то интеллект врагов откровенно слаб. Враги просто стоят и ждут, пока вы подойдете к ним близко, и лишь потом, авло передвигаясь, начинают махать конечностями. Советую даже не очень-то и полагаться на установленную модель поведения — толку от нее мало.

Слизните мед с крапивы!

Заклинания — вот основа Summoner. Вся игра держится на впечатляющих магических эффектах. Вот для чего нужны бои — чтобы наспасить всеми этими огненными шарами, молниями, стенами огня, дымкой, из которой появляются вызванные существа, метеоритами и ледяными дождями. Красиво, нет слов. Запас маны (здесь она именуется **очками действия**, AP — ability points) и тратится также на chain attacks) исчерпывается крайне быстро, и после каждого боя надо сидеть и ждать, пока она восстановится (специальные бутылочки не предусмотрены). Приятно увидел тот факт, что среди 28 заклинаний неэффективных почти нет; главное — смекнуть, когда и при каких обстоятельствах их кастовать.

Всю магию портят неудобное управление и убогая камера. Мало того, что угол наклона не меняешь, так она во время разговоров с NPC еще и выписывается (крендела, из-за чего иногда приходится ждать несколько секунд, пока она вернется в первоначальное положение. PS2-управление с помощью крестовины на геймпаде заменено Diablo-подобной системой передвижения. Но решив, видимо, что таким способом глумиться над игроками будет неприлично, разработчики предложили нам передвижение с захваткой левой кнопкой мыши. В пылу драки вместо того, чтобы указать Джозефу, куда идти, можно незачем промахнуться и переключиться на другого персонажа, тем самым понеся немалый ущерб. Наклонные поверхности, которыми изобилует подполье, обнаруживают все недостатки камеры, значительно утрудняя бои.

Да, пусть Summoner а к сердцам игроков будет тернист. Volition слишком увлеклась разработкой игры для приставки, и поэтому просто не заметила всех недочетов PC-версии. Summoner — игра для терпеливых, которые не заметят чисто консольных элементов вроде зеленых окон инвентаря или характеристик на целый экран, проигнорируют неудобное управление, недоработанную камеру и будем суровыми до конца, несколько упрощенную RPG-часть. Они сделают ставку на графику и не проигрывают, они будут слушать все диалоги с NPC и следить за сюжетом, наслаждаться бесподобной музыкой и, несмотря ни на что, ценить заставки. Они не позволят разочаровать себя замесом из других игр, зато породятся наличию прорывающие режущих приспособлений, заклинаний и 60 разновидностей монстров. Атмосфера победит призраки скуки, путешествия добьют пресный вкус квестов, а способность Summon тротет из памяти все неприятные воспоминания. И это будет единственно верный путь.



Battle of the YOUNSTRASS

Bond & Petrovich

Прогресс в игростроении движется вперед семимильными шагами, но есть еще люди, у которых периодические возникают ностальгия по «древним» игрушкам. Одни из них загружают что-нибудь старое для души, другие же садятся за компьютер и пишут новую игру. Группа таких людей собралась в Японии. Назвали они себя Team Darkland. Их совместными усилиями и создана новая игра — Battle of the Youstrass.

Жанр: TBS с элементами RPG

Разработчики: Team Darkland

Издатели: Team Darkland

Системные требования: минимальные: 486 66 МГц, 8 Мб ОЗУ, Видео 1Мб; рекомендуемые: Pentium 60 МГц, 16 Мб ОЗУ, Видео 2 Мб

Не требует 3D-акселератора

Предыстория

«Восток — дело тонкое, Петрович».

Крадонию (Kradion) вторжение в Вефрард (Welfrad) должно состояться, несмотря на то, что оно бессмысленно. Вефрард про-



цветает благодаря богатым, плодородным равнинам и благословенному небу. Крадиону же в этом смысле не повезло, несмотря на то, что эти две страны лежат на одном и том же континенте. Эта страна покрыта большей частью снегами, в которых живет одна нация, в отличие от многонационального Вефрарда, известного своими наемниками и механическими истребителями. В прошлом году был голод — Крадион, и раньше зависевший от поставок продуктов из других стран, оказался в глубоком кризисе из-за отсутствия еды. Крадионские наемники блуждали по улицам, ища продовольствие и работу.

Почему Вефрард не предвидел крадионского вторжения? Возможно, быстрая атака Крадиона не оставила времени для подготовки?».

Вискрит (Whiskreet), бывший крадионский наемник, возглавил армию, которая воровалась в столицу Вефрарда и уничтожила все войско во главе с тремя королевскими рыцарями — кроме нескольких солдат, по счастливой случайности оказавшихся в это время в отлучке, и главного королевского рыцаря Райке Брифа (Ryuke Breafer) по прозвищу «Глубоко крыло». У них остался только один способ борьбы с агрессивными соседями: партизанские вы-

лазки против превосходящих сил противника.

С этого начинается история, история Силы и Механических элементарных бойцов.

С этого начинаются наши приключения — или, возможно, мучения в мире планеты Юстра, мире, созданном в воспоминании ностальгический мозгу японского программиста. Здесь мы будем сражаться на горячо любимых в Японии огромных боевых роботах.

Первый взгляд

Да... Потрудились японцы над своей игрой...

Первые нехорошие предчувствия возникают уже при установке — уж слишком все быстро. Вторые — после того как обнаруживаешь, что традиционный для современных игр ролик отсутствует. После загрузки неподготовленный пользователь, никогда не видевший игр для 286-486-го компьютера, может впасть в лучшее состояние легкого аффекта, в худшем же — в кому. Графика вызывает недоумение: «Кто ж так строит?». Одно только то, что количество цветов ограничивается цифрой 256 навеивает тоску, а максимально-минимальное разрешение 640x480 и вовсе вгоняет в ступор. Для тех, кто не видел игр начала-середины девяностых, это будет ярким примером графики



тех времен. Музыкальное сопровождение к игре записано в формате аудиокассет, так что если у вас отсутствует соединительный шнур между CD-ROM'ом и звуковой, то никакой музыки не будет. Звуки потрясут своей бедностью и унылостью. Если бы это была игра какого-нибудь другого жанра, то эти все недоработки стали бы решающими в вопросе «играть или не играть». Но так как перед нами стратегия, то...

Второй взгляд

Как говорится, не графикой единой жива игра, что особенно верно в отношении стратегий и ролевых игр, где в некоторой степени важнее сюжет и сбалансированность игрового процесса. Посмотрим же на Battle of the Youstrass именно с этой стороны.

Процесс игры напоминает шахматы: роботы ходят по территории, разбитой на квадраты, а врага можно атаковать только на определенном расстоянии при попадании его в зону действия какого-либо оружия.

Бои сопровождаются видеовставкой в стиле аниме, которая сначала вызывает некоторый интерес, но потом сильно приедается и начинает все более раздражать, особенно сопровождающей ее музыкой — ведь все это растянато на шестьдесят с лишним эпизодов. С уничтожением противника вы будете получать опыт и, соответственно, уровни, помимо повышения базовых характеристик, дающих специальные умения, которые не раз помогут вам победить. Также вам дадут некоторое количество Камней элементов и, возможно, предметов, с помощью которых можно неинно повысить свои основные характеристики, как-то: жизнь, броня, магическая



броня, энергия и др. Но это не единственное проявление «ролевушности»: несмотря на линейность сюжета, в некоторых местах можно выбрать дальнейший маршрут своего путешествия, в результате чего вы можете получить шесть разных окончаний игры.

В целом, роботы в игре делятся на два основных вида: Механические Истребители и Бойцы Элементов. Механические Истребители составляют большую часть Крадионского войска, они представляют собой обыкновенных роботов без специального оружия. Бойцы Элементов же не имеют и с-одной, и с другой стороны — они тоже являются роботами, но, в отличие от истребителей, на них оказывает большее влияние один из основных элементов. Этот фактор сказывается и на их оружии, сила удара которого также зависит и от местности, на которой находится боец.

Вывод

В принципе, Battle of the Youstrass построена на неплохой идее, но ее исполнение убило эту задумку еще в зародке. На фоне обилия игр с прекрасным оформлением и сильным сюжетом разработчики могут рассчитывать только на контингент любителей аниме или обладателей слабых машин.

КОМПТЕХСЕРВИС
Тел: 216-5567, 274-5928
www.ktc.com.ua

**КОМПЬЮТЕРЫ
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
СЕРВИС**

Но, впрочем, не только магией и техникой жив наш город. В нем нашли себе пристанище и персонажи детских мультфильмов, причем, что удивительно, на этот раз они поселились не на территории детского сада.

Жанр: аркада от третьего лица

Разработчик и издатель: Infogrames
Минимальные требования: P-266,
64 МБ ОЗУ, 4 МБ Video

Рекомендовано: PII 400, 64 МБ ОЗУ,
8 МБ 3D Card

Когда я первый раз подкопался в редакцию и предложил написать о Bugs Bunny & Taz: Timebusters, гейм-редактор, мягко говоря, немного удивился: мол, зачем тебе заниматься детскими играми? И что тут скажешь? Ну, хочется мне, хочется ☺! Сест и, не особо напрягаясь, побегать, нет, попрыгать, покурстовать мультяшкой и дать по клавише знакомой Даффи... ой, да что это со мной?

Я думаю, что окажусь прав, если скажу, что многим нравится и нравится серия мультфильмов **Looney tunes** от **Warner Brothers**. Честно говоря, я даже не представляю что плохого можно было создать по мотивам этих знаменитых мультфильмов, настолько качественно сделаны «Веселые мелодии» — именно так очень часто переводили их название. Довольствоваться скудным интерактивным продолжением могут лишь однодневные голливудские супербоевики (сиквелы ныне не в чести), но не раскрученный и не любимый всеми кролик Bugs. И я не верю, что Warner brothers жертвует авторитетом и подмочит безупречную репутацию кролика и компании. Не ве-

руки попал громадный драгоценный камень — **камень Времени**. Ну, Даффи, не будь уткой, камень этот самый и сцапал [Я бога-а-а, я незави-и-исим! ☺], сломав древнюю машину времени и нарушив его, времени, ход. И забросило утку в одну эпоху, ни в чем неповинные мультяшки — в другую, а железки машинные — в третью. А разгребать это все теперь кому? Правиль-

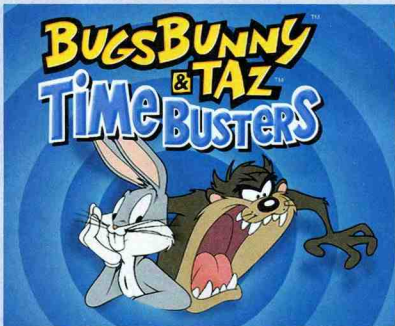
раз настолько, насколько должно не хватить для достижения той самой мультяшности уповатости и лишней неестественности атмосферы. Для реальной жизни, конечно, неестественной (простите за повторения), а для очерка из жизни мультяшек — в самый раз. Как говорится, и коиты сыты, и страусы целы.

Кстати, о птичках, вернее, об утках: одной из наисильнейших сторон игрушки является пластика героев, их движения. Они настолько выразительны, что смотреть на все это великолепие без улыбки почти невозможно. И если шкафоватость Тоз особым скробатизмом не отличается, а берет этой самой шкафоватостью своих телодвижений, то вот Багз — истинный артист. То, что он исполняет, нужно ВИДЕТЬ собственными глазами, чтобы, так сказать, прочувствовать. Даже взрослые дядьки, сидевшие рядом со мной во время процесса спасения Даффи, начинали смеяться после очередных зюкиднов кролика или кого-то из его окружения.

Не обошлось в игре, конечно же, и без плохих морковок, так давайте сразу погребем их, дабы удостовериться в горечи, и сразу выкинем, чтобы дальше хрумкать лишь свеженькие и сладкие плоды. Например, мультяшки любят без спросу залезать в стены, но это уже прямо-таки стандарт для платформенных игр. Тенденция, однако. Так что не будем говорить по этому поводу — в тексты мы залезали, залезали и будем залезать еще долго, пора бы уже к этому привыкнуть.



Вот что действительно может кого взбесит, так это камера (хотя и этой гадости в играх от третьего лица можно уже не удивляться). Хотя! Откровенно признаюсь, меня,



Дмитрий АМПИЛОВ killer@zhadum.alfacom.net

но, мне! Впрочем, как обычно. Я уже и не удивляюсь. Добрая бабушка, даром что при царе Горохе еще жила, хватя меня, самого **Багза**, за шкорябы — и вперед, беспорядок разгребать. Мало того, еще и **Дивьяла Тазманского** мне в помощь отрядила. Тот еще товарищ этот Таз, глупый, но сильный, а это иногда очень полезно.

Итак, движок. Посмотрите на скрины. Посмотрели, ну и как? Криво? Бедно? Убого? Да помилуйте! Это же МУЛЬТИКИ! Прекрасный мультик, не убогий, но без излишеств, игра ведь как ни крути — детская. Расслабуха такая, что, когда сядишь за комп, все ложки дегтя становятся абсолютно безразличны (та же ситуация, что и с Jim 3D). Все очень ярко, сочно и весело. Персонажи из **Looney Tunes** нарисованы довольно неплохо, почти ничем не отличаются от себя-мультяшных. Можно было бы, конечно, выделить на них побольше полигонов, да ничего, переживем. С остальными моделями приблизительно такая же ситуация: если на «монстров» полигонов еще как-то хватает, то вот игровому окружению, «задникам» их немного и не достало. Почему немного? А потому что не хватило как



р!о! Правильно, надо сказать, делал!

Глупый, глупый **Даффи**. Все-таки он доигрался. Не в первый раз уже, да только такая это неумная утка. Взбалмошный, честолюбивый и до жути меркантильный Даффи. Он умудрился вляпаться в неприятности даже на работе по изничтожению грызунов у **Бабюли-божьего одуванчика**. И вместо хвостатого вредителя ему в



старого квакера, привыкшего к четкому обзору местности, камера напрягала не ахти как: в основном геймплей (чуждое слово, не находите?) не слишком быстр, так что спешить некуда, тем более что пресловутая плавающая камера создает здесь вышеупо-



мянутое «чувство мультфильма», и мы имеем прекрасную возможность лицезреть героев целиком, а не только их хвосты. Плюс к этому клавиши поворота камеры находятся рядом со всеми кнопками действия, так что при определенной доле терпения (даже не терпения — спокойствия) процесс окажется безболезненным.

А что можно сказать о графическом оформлении? Игра портирована с консоли, и этим все сказано. Третьего Doom'а и головокружильных эффектов мы не увидим. А увидим добротную и красивую игру. Во всяком случае, жутко симпатичную — это точно. Еще одним плюсом является скорость и системные требования. По сравнению с новоявленными монстрами трехмерного гейм-мита они довольно незлобивы.

Звук и музыка. Марковка хорошая и марковку чуть похуже. Озвучка просто-таки прекрасна, а как еще могут быть озвучены мультяшки из Looney Tunes? Фразы, вопли, отдельные звуки — все это прекрасно знакомо нам по мультяшкам и радует слух. А вот музыка немного подкачала: с одной стороны, она соответствует месту, в котором разворачивается действие, и невязачиво вписывается в игровой процесс. А вот с другой стороны, мелодии, хоты и вразумительны, но слишком коротки, поэтому после полусекундного прыжка по уровню в поисках выхода даже сама ненапряжная начинает давить на уши. С музыкой, кстати, был связан один не слишком забавный глюк — она не отключалась. Почему — не знаю, но приходилось терпеть и побыстрее искать выход на следующий уровень.

Вот мы и подошли к самому что ни на есть вкусному — к **Игре**. Я уже говорил о ней — распахнула для взрослых и занимательное действо для их детишек. Нам предстоит найти и спасти Даффи, отыскать камни Времени, а также вернуться в место обитания телепортировавшихся в другие эры несчастных мультяшек. И плюс ко всему этому нельзя забывать о починке часовых времени Бабули. Так что, как Вы уже, наверное, поняли, Бага и Таз будут сидеться по четырем эрам в поисках необходимых

компонентов для приведения течения Времени в порядок. Временных периодов всего четыре: **эра Ацтеков, Викинг, Арабских ночей и Трансильвания**. В Вашем инвентаре указывается, что Вы уже нашли, а что еще необходимо приобрести для преодоления уровня. Кстати, по ходу путешествий мы не раз повстречаемся с **Элмером Фуддом, Йосемити Сэмом** и другими героями веселых мелодий **Тэкса Айверы**.

А, собственно, перед началом поисков в прекрасной обучающей миссии длинно-волосая Бабуля и Птичка проведут краткий спецкурс по спасению мира и времени. Здесь они посвящают всех начинающих кроликов в тонкости управления персонажами: научат бегать, прыгать, креститься, крутиться юлой, швырять камни, делать ушами «вертолетик», ползать по кроличьим норкам и, наконец... нет-нет, кушать марковку мы и сами с ушами, как-нибудь и без советов скурмаем. Они научат нас всему, кроме чувства юмора и соображалки. Если нет этих двух, несомненно важных качеств, то и садиться за игру не стоит — будет лишь пустая трата времени.

Роль в нашей команде спасения четко распределены. **Таз** — мускулы и челюсти команды. Гораздо легче было бы представить его в роли не то чтобы бандита, а просто м-м-м... беспорядчика, ибо лучше, что он умеет, — создавать вокруг себя хаос, главное его оружие — смертоносная ярость, в которую он впадает и, поддавшись которой, начинает крутиться. Правда, после этого он жутко устает и ему приходится бегать с уложенным на плечо языком, но это ничего страшного. Много двигается — значит много ест. Вот Таз и ест... все что попало, поэтому за ним нужен глаз да глаз, а то неровен час — съест еще чего нужного — лишние проблемы не оберешься. Еще наш Таз — zelo мускулистый папень и ему ничего не стоит поднять тот ящик, глядя на который, Бага будет лишь бессильно мучиться.

Ну что ж — каждому свое, тем более, что основная, на мой взгляд, роль, отводится именно знаменитому ушастому кролику. Он — мозг, уши и хвост команды. Прыгать, ползать по деревьям и порубать мозгами неипервейшее задание **Бага**. Это вам не коротконогий, кривоплоский и глупый (как сказала сама Бабуля), но сильный Таз. Но иногда действовать приходится двум игрокам одновременно, например: залезть куда-то на высокую платформу или еще чего-то в этом духе. Тогда Таз подставляет свои объемные тела, а Бага запрыгивает сначала на них, а потом уже дальше. Кстати, в единственном мультиплеере можно играть вдвоем за одним компьютером, вооружив второго игрока дейстиком, либо же отдав ему на откуп часть клавиатуры: очень, очень даже прикольный мультиплеер. Только с камерой тогда совсем туго приходится. Ну а если же Вы играете в одиночку, то можно либо менять Бага и Тоза, либо подвывать

своего второго героя — управление в игре довольно-таки удобно.

Ну а дальше начинается веселуха! Мы попадаем на огромный уровень и, управляя нашими героями, начинаем его исследовать, искать драгоценные побрякушки, дубасить врагов и спасать друзей. В общем, все в лучших и истинных Playstation'овских традициях. Бегаем по трехмерному миру, собираем разнообразные марковки,правляющие Багу и Тозу здоровье и разнообразные бонусы, а также уже описанные мною вещи, нужные для преодоления уровня. Если кого-то из персонажей убивают, он появляется где-то на уровне в огромной картонной коробке, которую необходимо открыть, чтобы освободить попавшего друга.

Сократятся в игре нам разрешат, но запомнится лишь количество собранных артефактов, а к нужному месту придется топать на своих двоих лапах. В Bugs Bunny неплохой контраст, каждой эре и каждому миру соответствуют свои бонусы: в мире бобуинов — это бобуины и пираты, в мире ацтеков — злобные индейцы, побольше и поменьше, ну и так далее. Вот только монстрами этих созданий можно называть лишь с большой натяжкой, слишком они смешные. Огромный прикол игры заключается в том, что она набита удуренными мини-квестами или мини-играми, в которых нам предстоит покататься по горам и пещерам, пройти сквозь вулкан и ускорить от его извержений на чудном, жарящем пламенем дракончике. Или же поиграть на барабанах в чуднейшей игре против бобуинчика, или же ползти по дереву за мартовскими (проблещейшие они называются орехами, нужно сказать). А особенно мне понравился баскетбол против двух огромных, но неуклюжих ацтеков. Квесты



эти можно описывать почти бесконечно долго, все они безобразно интересны, прикольные и занимательные. Всего в игре около 30 подобных состязаний, включающих в себя и боссов миров.

Итак, Bugs Bunny & Taz: Timebust. Имеет ли кролик право на нору, марковку и приключения? Несомненно и однозначно, какой бы уловистой ни казалась его графика или непредсказуемой и своенравной его камера. И порекомендую я его не только детям, но и бородастым фидошникам, взрослым дядькам, меркантильным уткам, серьезным редакторам и хвостатым и ушастым кроликам... ой!

Несмотря на всю простоту планировки, все-таки нашлись люди, не выбравшие из нового здания «Братства Стали». Для них мы и публикуем план эвакуации.



Вступление

Ранд появился как всегда утром и как всегда разбудил меня, испортив настроение на весь оставшийся день. Нет, положительно, увидеть с утра шефа — очень плохая примета.

— Ну, Док, как там в Братстве Стали? Нормально отдохнул?

— Да уж, отдохнул. А в Братстве все в порядке, вроде никого не убили. Живут в своих



Убежищах, как краты, что с ними сделается!

— Это хорошо, просто великолепно. Знаешь, Док, мы решили оказать братскую помощь народам их мира, ну а для начала зашли в Братство пару десятков Резидентов. Со временем они выйдут в верхушку правления, и потом с их помощью мы сможем направить Братство к более достойным целям...

— Ясно, опять прогрессистские идеи... Впрочем, засидишь немного потренировать новых полевых агентов. Так?

— Ну да. В общем, ты у нас один хорошо знаком со спецификой их мира и знаешь, как и к чему их готовить. Черкни небольшую вводную для ребят по тактике тамошних боев. Огневую и прочую подготовку они пройдут с другими инструкторами, а ты, будь добр, проводи с ними тактическую. Думаю, трех часов творческого полета тебе хватит?

С этими словами шеф покинул мою комнату. Вот тебе, бабушка, и

Юрьев день, вот и отдохнули после трудного задания.

Часть первая: создание персонажа

Я уже упоминал о том, что система создания персонажа оставляет желать лучшего — она не оптимизирована под мир Тактика. Но, как известно, создать хорошего перса — половина успеха в любой ролевке, и FT в этом не исключение. Давайте сначала разберемся с базовыми характеристиками и посмотрим, что из них нам нужно поднимать, а что опускать.

Strength (Сила) — от нее зависит вес, который способен нести персонаж, а также повреждения, наносимые им в рукопашном бою. Нужно учитывать, что для стрельбы из некоторых видов оружия сила перса должна достигать 8. Правда, таких видов немного; кроме того, существуют брони и еще некоторые способы повысить силу персонажа. Так что рекоменду остановиться на 6-7, а уж выше восьми делать силу практически бесполезно.

Perception (Восприятие) — оно восприятие и есть. Очень важно для снайпера, позволяет точнее стрелять на дальней дистанции. Важно для нахождения мин и, ясное дело, разминирования. Если вы не собираетесь создавать снайпера (его вам дадут), эту характеристику можете особо не расковырять. 5-6 endurance хватит.

Endurance (Выносливость) — хит-поинты, восстановление после ранений, сопротивляемость яду и радиации. Также от этого параметра зависит количество хит-поинтов, которые вы будете получать за каждый уровень. Чем больше, тем лучше.

Charisma (Обаяние) — умение вести переговоры и торговаться, общаться с NPC. Я очень сомневаюсь, что вашему основному персонажу понадобятся эта характеристика. Во всяком случае, я воспитывал его как бойца, а не торговца. А что до общения с NPC... Смело опускайте до 1.

Intelligence (Интеллект) — определяет количество новых доступных вам скинлов с

получением нового уровня.

Agility (Маневренность) — от нее зависят ваши очки действий и армор-класс. Очень важная характеристика для бойца. Чем выше, тем лучше.

Luck (Удача) — ну, что я могу сказать. Не знаю, на что она там влияет в игре, но моему герою хватало тройки.

Теперь определимся с основными характеристиками — здесь тоже можно будет кое-что изменить. Итак, **Optional Traits** — что будем тренировать? Лично я поставил своему персу **Fast Shot**, чтобы стрелял пощаще, а также **Small Frame**. Да, он меньше возьмет на грудь, и его легче нокдаунить, зато получили дополнительную единицу **Agility**. Что будем ему прокачивать? Вопрос не праздный. Сначала полезно узнать, кого нам дадут в спутники. Как я уже говорил, это будет девушка-снайпер с прокачанным **Sneak** (Подкрадывание) и доктор с **First Aid** и **Doctor**.

Далее разберемся, какие специализации вообще понадобятся нашим бойцам? Во-первых, необходимы: доктор, снайпер (вроде есть), специалист по подкрадыванию, минер, торговец, пулеметчик, водитель, ремонтник. Да уж, профессий много, а персонажей пока лишь три — значит, будем совмещать. Идеальный вариант, с моей точки зрения таков.

Доктора превращаем в настоящего Айболита, прокачивая ему, кроме основных скилов, **Науку** (Science) и **Ремонт** (Repair). Кроме того, я добавил ему умение торговаться (очень полезно продать найденное подорожное, а купить подешевле). Короче, мастер на все руки. Важные перки — **Healer**, **Stat**, **Salesman** и **Negotiator**.



Снайпер — я не стал прокачивать ему подкрадывание: он прятаться должен, а не лезть вперед. Прокачиваем ему владение оружием и, пожалуй, **Pilot** — будет водить машину. Важные перки — **Dodger**, **Sharpshooter**, **Weapon Handling**, **Gunner**, **Road warrior** и **Lead Foot**. Гроза дорог, одним словом. К сожалению, с силой у снайпера нашего не очень, так что если хотите превратить его в настоящего машину убийства, способную стрелять из любого оружия, используйте еще **Bracing** — этот перк увеличивает силу персонажа на два (правда, только при стрельбе из тяжелого оружия и стоя). Для полного счастья обложите снайпера в **Power Armor** — тогда с силой у него будет все в порядке, и он всем покажет, что в доме хозяин...

Ну, и **главный персонаж**. Делает он наполовину стрелком, наполовину ниндзя. Прокачиваем владение различным оружием, в том числе и холодным (melee weapons), подкрадывание, умение находить ловушки и мины (find traps), а также ставить их прямо



перед носом у врагов. Вот какой у нас супергерой получился. Он сможет подкрасться к охране и перерезать ее ножиком, чтобы сэкономить патроны, будучи при этом весьма неплохим стрелком (хоть и не снайпером — предположить будет оружие автоматическое). Важные перки: *Awareness, Crazy Bomber, Silent Running, Sniper, Silent Death* и *Leader*. Теперь мы знаем, какие характеристики можно понизить (*Интеллект*), а какие нужно повысить (*Восприимчив*). Естественно, через некоторое время вы сможете набрать себе еще персонажей (всего вы можете управлять группой из шести человек), после сего слепка перераспределить обязанности в группе. Например, оставьте своему командиру все, связанное со стрельбой, а ножиком пусть кто другой поработает. Думаю, разберетесь. Лично я сейчас играю пятерыми персонажами; из двух дополнительных один специализируется на ловушках и подкрадывании, а второй — чистый снайпер. Нужды в шестом персе я не ощущаю.

Часть вторая: тактика игры

Посмотрите на панель. Видите три рожицы? Это режим поведения вашей группы. Первый — пассивный (нам все по барабану). Пока вы не прикажете вашим бойцам что-то делать, они будут стоять и хлопать ушами. Второй — спокойный: пока группу никто не трогает, она не реагирует на противника, стрелять начинает только в ответ на стрельбу врагов. Третий тип поведения — агрессивный. Кликаем на агрессивную рожицу правой клавишей мыши — здесь мы можем выставить режим эффективности стрельбы: вероятность попадания 1%, 33%, 66% или 95%. Обычно я прохожу игру в режиме СТВ, а отряду предписываю агрессивное поведение с прицельностью 33%. Правда, тут нужно учитывать одну мелочь: если ваши автоматчики находятся позади группы, и оружие у них стоит на автоматическом режиме стрельбы, то ваши персонажи тоже попадут под пули. Так что, правило номер один — держите автоматчиков спереди, а снайперов сзади. Бои я прохожу так: обноруживаю противника (на корте его местонахождение выдает красные точки), прикинул силы. Если это тараканы, скорпионы или еще какая мелочь — агрессивные автоматчики выдвигают-

ся им навстречу, следом, второй группой: снайпера и доктор. Делается это следующим образом: выделяем автоматчиков и нажимаем **Ctrl+F7**, затем выделяем вторую группу и жмем **Ctrl+F8**. Теперь при нажатии на **F7** вы получаете в пользование бойцов, при нажатии на **F8** — группу поддержки. Если бой обещает быть тяжелым, нужно правильно расположить бойцов, желательно, украв их за камнями или деревьями. Устраиваем засаду. Как всегда, снайпера чуть сзади, доктор где-то между снайперами и автоматчиками (так, чтобы при необходимости мог оказать первую помощь любому из бойцов и тому не пришлось тратить на это свои очки действия). Устроились в засаде и ждем врага. Правда, он может не захотеть к вам идти по доброй воле. Что ж, не беда. Кто у нас тут специалист по маскировке? Включаем скилл *Подкрадывание* и отправляем его к врагу. Когда наш боец оказывается рядом с противником, он может швырнуть во врагов гранату или пальнуть из автомата — и быстро-быстро бежать поближе к засаде (чтобы ваш персонаж не вступал в перестрелку, назначаем ему пассивное поведение). После того как враги набредают на засаду, можем перейти в *пошаговый режим* и не спеша их расстрелять. Сразу хочу заметить, что применять засады придется часто, порой без них вообще никак не обойтись. Причем, в некоторых случаях нужно предписать персонажам агрессивное поведение с 66% вероятности попадания и уничтожать супостатов в реальном времени, в других же лучше ставить *пассивный режим*, и как только противник доберется до нужной точки, переходить в *походовку*.



Теперь поговорим немного о *медицине*. Не вздумайте использовать *наркотики* Никакие. Что вам нужно, это *Stimpok*, и чтобы подлечивать солдат во время боя, и *докторская сумка* (Doctor's Bag), также пригодятся *Rad X* и *Rad Away* (от радиации), а *Poison Antidote* (от отравлений). Ни в коем случае не принимать *Muttie* или *Psychol* Вские там аптечки первой помощи временами могут быть полезны, но не очень — помни, что если часто лечить солдат, у него наступают состояния *Bandaged* (перевязанный), и обычными способами его уже не вылечить. Так что хороший Doctor-скилл и наличие докторской сумки очень важны. При помощи них ты сможешь вылечить своих бойцов от чего угодно. А лечить в ГТ есть от чего: и переломы, и ослепление, и радиация, и отравление, и... да всего и не упоминать.

Что еще могу посоветовать — пользоваться *транспортом*. Находясь в нем, вся груп-

па может стрелять очередями, не рискуя задеть друг друга. На транспорт нужно бегать — ваша первая машина марки «Хоммер» очень уязвима, и скорпионы вполне могут лишить ее колес. Дальше машины будут покруче, и при случайных встречах вам даже не нужно будет их покидать: зной себе расстреливай да дави, если враги повернутся. Не забывайте время от времени *ремонтить* машину (repair skill).



Что еще могу посоветовать полезного? Внимательно читайте задания! Многие люди не могут выполнить ту или иную миссию только по причине невнимательности. Прибываем на место и включаем *Rip*, затем *тар*. Смотрим на карту местности — кружочками на ней отмечены важные пункты. Когда вы щелкаете по ним курсором, появляются пояснения, что, где, когда и как нужно сделать. Ничего сложного. Если не владеете английским — пользуйтесь словарем. Ну, и не забывайте использовать специалистов. Пусть минеруют минеры, водят машины водители, а торгуются торговцы.

На этом я хочу закончить свои советы: увы, мы стеснены рамками статьи. По моему, этой информации достаточно, чтобы начать осознанную игру, а остальное поймете по ходу. Если вам ее мало — советуем обратиться на сайты. Вот вам парочка полезных ссылок: www.freelancer.ag.ru и <http://fallout.tgw.ru>. А также почитайте на «Игрограде» рубрику «Больница Доктора Кертыса».

Закключение

Ранд вошел в мой кабинет без стука, как всегда. Бесцеремонно взгромоздил свои ноги на стол, вытащил из пачки [моей пачки] сигарету и закурил.

- Ну, Док, справились?
- А куда я денусь с подводной лодки...
- Молодец. Значит, переводим тему... Теперь в отдел подготовки кадров — хватай в оперативных бегах, пусть молодые под пулями стаеют.
- Что? Да я... до у меня... до без меня! Да я вообще в портизаны уйд!
- Ладно, ладно, а говорите, у начальства плохо с чувством юмора. На самом деле у тебя чувствуешь минут на сборы — поплывишь в Египет. Работать будешь без прикрытия. И учти, такой сложной миссии у тебя еще не было. Не уверен даже, что с ней вообще можно справиться. Проверим.
- За что люблю шефа, так это за чувство юмора и умение обнадежить.



ТОМ/ДОС/КЕРТИС

Middle Earth: The Wizards

Часть четвертая, в которой автор собирает колоду и пытается добраться до Ородруина

Из игры удаляются все карты местности, которые были повернуты, а также те, которые не были достигнуты. Также удаляются все карты местностей, из которых было со-

вершено путешествие (кроме приютов);

если у вас на руке больше восьми карт, сбросьте лишние (оппонент делает то же самое);

повторите пункты текущей фазы для всех ваших отрядов.

Фаза пятая — фаза уцелка. На повернутую местности вы можете либо ничего не делать (отдыхать, пиво пить), либо организовать Искажения. Для этого надо:

объявить о желании исследовать местность;

при наличии в данной местности автоматической атаки вступить в бой;

вести в игру одну карту ресурса, доступного на этой местности (предмет, группировку, информацию или союзника). Учтите, что до этого предмет можно вручать только повернутому персонажу. Если ресурс успешно введен, то карта местности поворачивается, и один из персонажей может повернуть для использования обычный предмет.

Фаза шестая — фаза окончания хода.

Вы можете сбросить одну карту, после этого наберите или сбросьте столько карт, чтобы число их в руке было равно восьми. То же делает оппонент. Ход переходит к нему.

Вот такая структура ходов. Конечно, немного громоздко, но привыкните к ней быстро. Теперь немного о том, чего же мы добиваемся — то есть, что нужно сделать, чтобы победить в этой игре.

Игра считается законченной при выполнении одного из следующих условий:

в бою или в результате Искажения был уничтожен ваш Волшебник. В этом случае автоматическая победа достается вашему оппоненту;

вам удалось доставить Кольцо к Горе Судбы и разыграть определенные карты — Единое Кольцо разрушено, вы победили.

Если не произошло ни первое, ни второе, победитель определит Свободный Совет. Собирается он в следующих случаях:

каждая колода израсходована по разу — Совет собирается в конце текущего хода;

после первого расхода вашей колоды вы можете собрать Совет в конце любого из своих ходов;

вы можете собрать Совет по окончании своего хода в случае накопления как минимум 20 проходных баллов (если игра ведется стартовыми колодами из 76 карт, цена опускается до 18 баллов). Совет проводится после окончания следующего хода вашего противника.

Как проходит Свободный Совет.

Во первых, перед началом Совета каждый персонаж проходит проверку на Искажение. Причем, первым выполняет проверку игрок, закончивший последний ход. Персонаж, прошедший проверку неудачно, выбывает из игры — он и все подконтрольные ему карты, не являющиеся последователями, не участвуют в Совете.

Как происходит проверка. Вы бросаете



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, к. "MagicLand", t.490-26-50
г. Киев, ул. Софиевская, 33, к. "Kavyn", t. 668-02-15
г. Киев, ул. Дмитриевская, 2, м. "ComputerLand", t. 244-67-96
г. Киев, ул. Красноармейская, 132, к. "Живчик", t.269-32-27
г. Днепродзержинск, ул. Артема, 14/8 "Саросса"
т. (0662) 45-29-94
г. Львов, ул. С. Крушельницкой, 2, т. (0322) 72-88-50
г. Севастополь, ул. Гоголя, 35-6, к. "Дракон", t.(0692)579525
г. Ивано-Франковск, ул. Морюнова, 128, t.(0342)32219
г. Одесса, ул. Тираспольская, 11, интернет-клуб "SunNet"

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ДИЛЕРОВ — НА ВЫГОДНЫХ УСЛОВИЯХ!!!

два кубика за Персонаж, и если выпавшее число больше суммарного Искажения персонажа, которое складывается из модификаторов Искажения (каждый из предметов

обладает своим модификатором) и модификаторов Персонажей (повернутый персонаж из той же группы снижает Искажение на единицу), то проверка пройдена. Если выбранное число меньше Искажения персонажа на два или больше, значит, жадность его окончательно добила, и он попался врагом. Персонаж хватается покинуть и навсегда покидает игру (если это Волшебник — вы проигрываете). Выпавшее число равно или на единицу меньше Искажения персонажа — персонаж вместе с предметом отправляется в колоду, но еще может вернуться. Вот такую проверку должен пройти каждый персонаж перед участием в Совете.

После того как проверка пройдена, начинается Совет. Побеждает в нем тот, кто накопил большее количество проходных баллов. Вот за что они даются:

- владение ресурсами (персонажами, фракциями и союзниками);
- уничтожение существ и сил зла;
- выполнение инструкций карт ресурсов;

отсутствие негативных баллов, связанных с гибелью определенных персонажей.

Походные баллы указываются в левом верхнем углу соответствующих карт.

Вот такие дела. Тяжелое? Сложно для понимания? Это только так кажется. Достаточно поиграть пару раз, и все встанет на свои места. На самом деле начальные правила METW несложны, хотя и несколько громоздки. Вроде, все основное мы рассмотрели — кроме одного. Угадаете, чего? Правильно! Мы совсем не говорили о битвах! Наверстаем же углубленное.

Сражения происходят во время перемещения отряда и исследования областей (автоматические сражения). Как это происходит. Предположим, на ваш отряд

напал Хуорн. Его показатели: отаго (атака) 10 бал-

лов и выносливость (защита) 0. В тексте карты указано, что Хуорн может провести одну атаку за раунд. Защищающийся решает принять его атаку картой Форора

мира [5 отаги и 8 выносливости]. Атакующий персонаж бросает две шестигранные кубика и добавляет выпавшую сумму к своей доблести. Полученное число сравнивается с доблестью Хуорна [10]. Если оно больше десяти — атака считается отбитой. Если полученное число равно 10, атака считается неэффективной. Если полученное число меньше доблести Хуорна, то персонаж ранен. Теперь надо проверить, не оказалось ли это ранение

критическим — атакующий бросает два кубика и сравнивает выпавшее число с выносливостью раненого. Если полученное число больше выносливости вашего персонажа, последний гибнет и покидает игру, в противном случае остается в игре, но считается раненым. Раненый персонаж получает -2 к доблести.

По правде говоря, в бою существует еще несколько различных модификаторов, но останавливаться на них мы не будем. Ведь наша задача — не переписывать книгу правил, а дать вам представление об игровой механике. Думаю, у меня это получилось.

Закключение, в котором автор дает несколько полезных советов

Вот и пора заканчивать статью. Если вас заинтересовала эта игра, рекомендую сходить в "Sargona" и попросить кого-нибудь, знакомого с правилами, показать вам ее, так сказать, в действии. Это самый простой способ — легче всего научиться играть игроками, а не читая правил. А если хотите подробней ознакомиться с правилами на русском языке, ловите ссылочку — www.rolemanager.ru. В разделе "Картонные игры" там есть великолепная подборка материалов по METW. Вот как бы и все. Игра, по-моему, стоит вашего игрового азарта. А это лучший критерий для того, чтобы мы составили свое мнение. Удачи в спасении Срединеми!



И, как всегда, напоследок для самых маленьких гостей нашего города и их родителей посещение детского сада.

Наталья ГРАДОВАЯ

Укуси Круэллу за меня!

Выбирая новую игрушку для ребенка четырех-шести лет, родители частенько испытывают затруднения. Модная нынче у издателей игр формула «Для детей от 3 до 99 лет» совершенно не означает, что та или иная новинка предназначена действительно для детей. Скорее, это попросту рекламный трюк — игре все возрасты покорны — и ориентироваться на эту надпись, выбирая что-то интересное для маленького ребенка, я бы не советовала. Точно так же, как и на мнение продавца. То, что кажется простым и элементарным взрослому, для малыша обернется непреодолимым препятствием, а для его родителей — сплошной нервозотряской. Ох, как бы хотелось хоть на какое-то время взвалить развлекательные функции на «компьютерную няню», а вместо этого ни минуты покоя — то «мама, помоги», то «папа, у меня не получается».

Особенно приходится быть осторожным при покупке аркады. Последнее время разработчики 3D-игр вообще не считают нужным предоставлять пользователю выбор степени сложности, и даже присутствие в игре широко известного мультипликационного героя далеко не всегда означает, что маленький неопытный игрок сможет пройти дальше первого уровня.

Потому меня искренне порадовало появление аркады **Donald Duck Going Quackers** от **Disney Interactive**, которую разработчиками **UBI Soft** удалось сделать действительно детской. Поролово-двойное, потому как компания Disney Inter-

из подуревей, что несколько не вписывается в традиции жанра, но по отношению к маленьким игрокам очень гуманно. Вообще, учитывая, что аркады — любимые игры именно маленьких детей, удивляет стремление практически всех разработчиков придерживаться так называемой *аркадной системы сейва*, при которой чаще всего игру раз за разом приходится проходить с самого начала. Им дела нет, что по большей части родители разрешают детям играть на компьютере в лучшем случае полчаса-час, опасаясь за зрение ребенка, или по каким-либо другим причинам. А за полчаса, или даже час, всю игру не пройдешь — это же очевидно.

Но вернемся к Дональду Даку и его заданию. Именно заданием, потому как в отчаянные их на него свалилось огромное количество. Во-первых, злодей **Мердок** вновь вышел из подполья и собирается закопировать все игрушки всех без исключения детей. Конечно же, племянники Дональда очень волнуются. Их беспокойство близко и понятно реальным детям по эту сторону экрана. Представьте себе на минутку, что ваш ребенок любимого мишку видит, но взять не может, что, коковы последствия этой ужасной ситуации @? То-то же. Видимо, Дональд тоже представил. Но так внимательно он смотрит телевизор еще по одной причине. Дело в том, что всю эту историю с закопированными игрушками раскопала его неугомонная невеста **Дейзи**, репортер-теле-

ведет, и все, что слышат потрясенные зрители, это ее испуганный крик. Бедная, бедная Дейзи! Она стала заложницей ужасного преступника. Бедные дети! Их игрушки закопированы, они не смогут ими играть.

В завершение всех бед друг Дональда, механик **Винт-Разболтайло**, не может вот так сразу отправить его посредством телепортации прямо в лабораторию злодея Мердока. Дональду придется большую часть пути пробраться бегом — под вашим управлением, конечно. Так что — в путь. Вперед ваших усилий станет спасение Дейзи и победа над Мердоксом.

В игрушке масса достоинств, о которых я сейчас расскажу, ну а недостатки... Я не нашла ни одного, хотя то, что я сочла достоинствами, возможно, кто-то примет как раз за недостатки.



астив последнее время очень крупно не вело с партнерами. Репутация же UBI Soft на рынке детских игровых программ вполне заслужена. Мы недавно писали об аркадах этой фирмы, ярких, красочных, оригинальных, поэтому ее альянс с Disney Interactive выглядит весьма многообещающим.

Сразу же отмечу, что **системные требования** для Donald Duck достаточно высокие. **Минимальные:** P-166MMX, 32 Мб ОЗУ и 4 Мб 3D Card, **но лучше:** P-II-233MMX, 64 Мб ОЗУ и 8 Мб 3D Card. Но отличная графика игрушки вполне оправдает ваши ожидания.

В игре пять основных уровней, каждый из которых состоит из 4 подуровней, бонус-тонки и битвы с Боссом уровня. Особенно приятно, что разработчики заботливо предусмотрели возмож-



визии. И сейчас она ведет свой сенсационный репортаж из подпольной лаборатории Мердока, который пока что ни о чем не подозревает. То есть Дейзи и Дональд (и мы) надеемся, что злодей не знает, что его замыслы раскрыты. Но они ошибаются! Внезапно репортаж Дейзи прерыв-



Я уверено назвала приключения Дональда детской аркадой именно по причине ее простоты. Для ребенка, впервые знакомящегося с миром компьютерных игр, лучшего нельзя и желать. Несмотря на то, что все дороги, по которым будет путешествовать Дональд, линейны, как в традиционных Side-Scroller'ах, различное положение камеры, выносит желанное разнообразие. Кое-где мы видим происходящее со спины главного героя и двигаемся как бы вперед, в других ситуациях камера снимает все события в традиционном ракурсе сбоку, а на бонусных испытаниях вообще располагается впереди утенка, чтобы мы могли все время контролировать расстояние до преследователя.

В то же время все уровни очень разные, и Дональду придется преодолевать множество естественных препятствий, сражаться с разнообразными противниками в лесу, городах и уличках, на улицах города, крышах, в



разрушенном доме с привидениями, в облаках смога, на строительных площадках и т. п. На каждом из подуровней наш утенок должен расколоть с помощью книги заклинаний три игрушки своих многочисленных племянников, а также найти один из фрагментов портрета Босса урлея. Особенно интересно на бонусах-ганках, где ему предстоит во все лапы уцепиться то от разъяренного медведя, то от завбешенных грузовика, то от гигантского призрака ладони.

К счастью, управлять нашим героем просто. И неудивительно, ведь в его арсенале есть только два действия: **прыжок** и **удар** — но их различные сочетания могут оказаться весьма интересными. Так, если нажать на прыжок, находясь уже в воздухе, то Donald подтянет себя за шиворот на дополнительную высоту. А если в прыжке нажать удар, утенок совершит суперудар ногой, что бывает очень полезным во время сражений с Боссом урлея. Кстати говоря, бои с Боссом отлично продуманы и приятно удивят вас разнообразием приемов и задоч. А в подуровни можно вернуться и пройти их на время с включенным секундомером. В лаборатории Винта-Раздолбайло машину для переодоления — очередное гениальное изобретение хозяина — поможет Дональду измерить найденные на уровнях костюмы.

Всю игру сопровождает замечательная музыка, добавляя действию темпа и динамичности. В общем, довольно мне не встре-



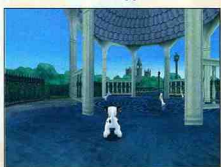
чалась столь качественной, красочной и динамичной игрушки в стиле Jump'n'Run.

Встретив на раскладке **102 Dalmatians: Puppies to the Rescue**, я поначалу решил, что это **Disney Interactive** продолжает радовать нас приложениями своих знаменитых мультяшных героев. Однако ошибся. Хотя игрушка явно создана в поддержку нового диснеевского мультфильма, выпустила ее фирма **Eidos Interactive**. Честно говоря, так вот сразу я и не вспомню, чем это компания знаменита. Может, какие-то ее шедевры мне на жизненном пути и попадались, но то, что новоявленные **102 Dalmatians** его рейтинг не поднимут — это уж точно.

Впрочем, нельзя однозначно сказать, что игрушка не получилась. Дело, конечно же, в первом впечатлении, другими словами, в графическом исполнении. Оно решено исключительно в пастельных тонах, видимо, таким образом авторы стремились задать нежную тональность игре со столь милыми персонажами. Щеночки-кутята, знаете ли, автоматом включают умиление и сентимен-

тальность, так что никто не ошибется — игрушка для младенцев. Напоминает общезвестное: розовые ползунки для девочек, голубые для мальчиков. Вот только на экране монитора вся эта пастель выцвела, обесцветилась и попиняла. К сожалению. Потому что в дальнейшем это аркада с мелкими элементами квеста оказалась очень даже симпатичной, так что я в итоге простил разработчикам все их проколы с графикой, в том числе ее архаичную крупнозернистость.

Известная и весьма эксцентричная дача с демоническим именем **Круэлла де Виль**



решила заняться игрушечным бизнесом. Прикупила фабрику и начала штамповать механических и заводных монстриков. Самым прикольным оказался **трансформер-роботостер**, стреляющий горячими тостами. Остальные игрушки Круэллы не уступили ему в обаянии ☺. Вот только дети их не оценили. А наша дача, за столько-то лет привыкнув во всех своих бедях винить исключительно семейство далматинов, не саша с проторенной дорожки и на этот раз. Щенков дети любят, а ее игрушки нет — значит, виноваты щенки, так убрать их с дороги! И ее «круче» живодеры приступили к работе. Нет-нет, во время игры ни одно животное не пострадало. Щенков лишь перелевели, посадили в ящики (даже с дырочками для вентиляции) и спрятали в разных концах Лондона и в загородном поместье госпожи де Виль. Но порочка далматинов все же осталась на свободе и, конечно же, приступила к спасательной операции. Собственно, занялся этим один щенок — на ваш выбор, кобелек или сука (будем называть вещи своими именами ☺).

В **20 урловей** и **6 бонусных**, которые открываются по мере прохождения игры. Все они достаточно обширны, большинство даже имеет адресные указатели. Каждый из урловей грузится довольно долго, но зато подуровни — почти моментально. Например, **загородное поместье де Виль** отбразено в игре со всеми хозяйственными постройками, мельницей, курятником, амбаром, свинарником и даже элеватором. Это, не считая многочисленных тропинок-дорожек между постройками. Правда, их графическое оформление минималистично и разнообразием деталей не отличается. Также и **особняк Круэллы** представлен во всем своем трехэтажном великолепии, плюс подвал и система вентиляции. **Риджент-парк**, **Лондонская падежка**, **башня Биг-Бена**, **Музей естественных наук**, **фабрика игрушек** — карта ваших приключений и, соответственно, поисков похищенных

щенков внушительно. И всюду вы встретите своих механических противников: солдатиков, клоунов, пингинов, обезьянок, стреляющих из водяных и лазерных пистолетов, а то и попросту стремящихся к рукопашной. Правда, обойти их, не вступая в контакт, ничего не стоит. Или победить, попросту обложив. Обвести вокруг пальца живодеров, гонящихся за вами на протяжении всей игры, тоже пара пустяков. Вашему герою понравятся собачьи галеты и сочные кусочки мяса, добавляющие жизни. Собирая их, вы напрыгаетесь и набегаетесь до души.

Но не только враги окружают пылких спасателей. Белочки, зайцы, коты, собаки и другая живность, дикая и домашняя, с радостью поможет щенкам своевременным советом. Именно благодаря им квесты в игре с легкостью проходят самостоятельно даже маленьким ребенком. Бонусные игры в основном состоят из различных стрельб, например, водометом по мыльным пузырям, но есть и оригинальная тренировка памяти, в которой нужно открывать парно-однородные предметы. Вместо традиционного перераспределения карточек, наш щенок бегает от одного земляного холмика к другому и выкапывает из них предметы. Как только ему удается обнаружить два одинаковых, на их местах тут же вырастают цветочки.

К сожалению, управление в игре оставляет желать лучшего. Задешиваются четыре клавиши для прыжков, лая, удара по кораблю и так называемого **Action** — для разговоров со зверями, активации лифтов



и управления бонусными стрельбами, где добавляется еще две клавиши. К тому же и комера все время норовит выбрать неудобный ракурс (например, спереди и, чтобы ее развернуть, приходится использовать еще две клавиши. Зато насчет **системных требований** игра не слишком прихотлива: **P-233, 16 Мб ОЗУ, 4 Мб Video**.

Но, несмотря на все вышеперечисленные недоработки, есть в этой игре некое очарование, приятное, возможное, лишь пяти-шестилетним девочкам и мальчикам, обожающим пылких щенков и не столь требовательных к техническим деталям. Под их чутким руководством пылкие спасатели ощутят все без исключения тайники Круэллы и выпустят из душного и унылого плена своих названных братьев и сестер. И услышат слова благодарности и грозное пожелание: «Укуси Круэллу за меня!»



[illegible]

Наименование	грн.	у.б.	код
20GB Samsung 3400RPM UDMA66	522	90	7
20.4GB Seagate Barracuda 3400RPM/UDMA66	539	93	9
20.4GB Seagate Barracuda 3400RPM/UDMA66	552	106	10
40 GB BU RUTSP M30320AT	575	100	10
30-40-41 Fujitsu IBM SAMSUNG/WD	609	105	7
40GB Seagate Barracuda 3400RPM	614	105	4
30GB Fujitsu UDMA/100	653	110	11
30 GB Quantum 7200 rpm	655	112	4
33.7 GB Quantum 3400 rpm	690	120	10
40GB FUJITSU IBM SAMSUNG/WD	690	120	9
40 GB SEAGATE ST3320V40	696	121	10
40GB IBM SAMSUNG/WD	725	126	11
Жесткие диски SCSI			
Сменные диски			
CD-R/DVDRW 24x40x32TASC/SAMSUNG/SON	148	29	7
CD-RW/CD-R Drive	186	32	7
40-20GB TASC 40x	187	32	7
40-40TASC PRO MODE/4.1UDMA33 OEM	302	52	9
TEAC 40x	305	53	11
40-20GB TASC 40x	53	10	10
1.2" PANA-SHOCK 40x	016	55	10
CD-R/DVDRW/TEAC/D-2448 Notebook size	367	63	10
CD-R/DVDRW/TEAC/D-2448	417	77	10
CD-RW IBM 4/4,3/2 Retail	331	126	4
CD-RW TASC 6/8,7/2 Retail	807	138	4
CD-RW SCNN 3/4,3/2 Retail	907	155	4
CD-RW 12x/48x	1084	175	10
CD-RW/DVD SAMSUNG 4/4x/32x Retail	1018	177	10
CD-RW SCNN 10/6x/32x Retail	1112	190	4
Компьютеры			
SCSI WWL SP-Dx3160	1369	238	10
Матрицы			
Натяжные/матричные/рефлективные	35	6	4
Средняя диагональ 30 см	35	6	4
PC Crystal 3D 32-sec	82	9	9
Sound Wizzard 244, PC4 ch 82	82	14	4
PC Auralized Acoustics 8818i Viorion-3	100	19	9
PC Crystal 3D 128	100	19	9
PC PVLH, Integrated Acoustics/PC Crystal	263	45	4
PC Creative Live 1024	284	49	9
PC Creative Live 1024	311	51	11
Sound Creative Live S.1	414	72	4
Видеокарты			
All Edge Max. AGP	170	29	10
ATI Xpert 200/16/32 PRO/TV	174	30	10
TV 2 PRO/Media/Video 16-32MB	209	38	7
AGP BVA-TNT 1 VANTAGE/AGP	209	38	7
AGP BVA-TNT 3.5 Sec/4.4 4 pins	210	39	10
AGP BVA-TNT 1 VANTAGE/1.6mb	236	41	10
AGP BVA-TNT 1.6mb Win95/98 S.V. 32mb	267	46	9
AGP BVA-TNT 3.5 Sec/4.4 4 pins	270	47	10
BVA-TNT PRO 16 MB AGP	281	48	10
BVA-TNT 32 MB 32 MB AGP	287	49	10
BVA-TNT 32 MB 32 MB AGP	319	52	11
32MB AGP BVA-TNT 32mb	299	52	11
BVA-TNT PRO 32 MB AGP	338	56	4
AGP BVA-TNT 1.6MB/32MB	458	70	10
20MB AGP 40 32 MB AGP	470	73	10
AGP BVA-TNT 32 MB 32MB 3200 Rev AGP	437	76	10
Conquest 2 MX 32 MB AGP	462	79	10
MX 32 MB 32 MB Conquest	491	84	11
32MB AGP Conquest 32MB	518	90	11
GeForce 256 32MB/32MB/Maxi AGP4x	522	90	11
32MB AGP 32 MB 32MB	538	93	11
ATI VIVO 32 MB AGP ALL WONDERS2	548	98	7
ATI RAGE MAX 4MB/AGP/RADEON 32MB+	580	103	10
Trinidad 450 32MB PC	667	115	10
32MB SPARKLE GeForce G15 32mb	1012	176	10
Мониторы			
17" Samsung S550 D/24.1024/648	800	138	11
17" Samsung S550 D/24.1024/648	800	138	11
17" 0.28 IN Samsung S550	800	138	9
Samsung S550	817	142	8
17" 0.28 IN SAMSUNG S550/1536/753/7550P	834	145	8
Samsung S550	834	145	8
17" 0.28 IN 1536 IN SAMSUNG S550	916	158	9
17" Samsung 756 D/24.1280/1024	1099	191	11
17" Samsung 756 D/24.1280/1024	1274	238	10
SONY 15" E10DP	1258	215	11
Sony E10DP	1294	225	8
17" Samsung 756 D/24.1280/1024	1312	227	10
17" Samsung 756 D/24.1280/1024	1376	231	10
Samsung 753 DP	1351	235	8
17" 0.28 IN 1536 IN SAMSUNG 753DP	1404	247	10
Samsung 700 NP	1439	265	8
LG Flatron 774T	1686	295	8
SONY 17" A220	1931	330	4
SAMSUNG 700 D/24.1280/1024	2338	410	10
SAMSUNG 930NF	2501	435	10
17" SAMSUNG SA 570S AN TFT	3738	650	10
SAMSUNG 930NF	3843	670	10
17" SAMSUNG SW 570B TFT	3948	690	10
SAMSUNG 1100g+	4232	736	10
Устройства ввода			
Mouse A/C OK220	12	2	4
Mouse W/ Scat P5/2/8M	41	7	4
Keyboard Super 760 100	173	30	4
Матрицы			

Именование	Грн.	У.с.	код
Compaq net 54.600, PCI, Video	117	20	0
IBM PC 486, 660, 100, 100, 100	206	31	7
Compaq net 54.600, Video	530	65	4
Сетевое оборудование			
3Com card 10/100 MB, PC	53	9	4
Корпуса			
Mid-9200W	81	14	9
EW-318 235	116	20	9
КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ			
Матричные принтеры			
Epson L330	276	135	8
Струйные принтеры			
HP MARK 112/232/222/252	354	41	7
HP MARK 112	302	43	8
Canon B. 8. 2100, (B.640)	383	66	7
HP 1000	391	68	8
Epson 485/480	394	68	8
Canon B. 8. 2100	410	70	8
E 45-2100	414	72	8
Epson Stylus Color 480	431	75	8
HP 450	493	65	8
HP D1440C	500	87	8
Лазерные принтеры			
HP ColorJet 4560SD/Color 4570	349	165	11
Epson 180 800	1659	275	4
HP LaserJet 4000	1668	285	8
OKMIRAP 141x	2128	307	8
HP LaserJet 4100	2336	415	8
Светодиодные принтеры			
SON PAGE B MAC	1179	205	10
Сканеры			
HP IMAGE 1200P/2400 6000/1300 USB	302	52	9
Minolta 1200S.B	397	49	10
Устройства беспроводной связи (УБС)			
Black UPS 300	472	52	8
Black UPS 300	544	60	8
Стабилизаторы напряжения и системы фильтрации			
Филипс APC Protection PFE 1-4	345	60	10
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ			
Сетевые кабели			
Сетевые 50	127	29	8
Сетевые 800	133	27	8
HP 1142A	184	37	8
HP 1142A	184	37	8
Сетевые EP-22	316	55	8
Сетевые EP-22	344	58	8
ОФУКЕХНИКА			
Копировальные аппараты			
Сетевые EC-226	1610	980	8
Сетевые EC-800	2018	75	8
Sharp AL 840	3354	985	8
Sharp AL 1000	4025	730	8
Факсы			
Sharp FC-50	874	152	8
Сетевые KX-F4742	1161	193	8
Сетевые FC-90	1181	193	8
Сетевые KX-F468X	1179	205	8
Телефоны			
Аналоговые KX-1510	132	33	8
Аналоговые KX-1386	256	45	8
Аналоговые KX-1200	276	38	8
Аналоговые KX-1282 B.W	374	65	8
Аналоговые KX-1072	380	60	8
УСЛУГИ			
Мониторинг ПК			
Мониторинг ПК, 1 ч	20	3	7
Доступ в Интернет по выделенной линии			
64kb	2047	380	2
128kb	1420	320	2
Платежные операции в сети			
Платеж (время 27.00-28.00, c.б.с.)	3	0.75	2
Платеж (время 27.00-28.00, c.б.с.)	3	0.75	2
Доступ в интернет по фиксированной линии, в месяц			
Internet Unlimited (27.00-28.00)	16	3	1
Internet Unlimited (27.00-28.00)	40	11	1
Internet Unlimited	120	22	2
КОД Названия фирмы			
1 Alfes UA (www.alfes.ua)	31		
2 IT Park (044-4467178)	31		
3 Sorgoda (044-4613161)	17		
4 ABE (044-2694476, 2680400)	22		
5 Anista (044-2469736)	4		
6 Диасофт (044-2419494)	3		
7 Инокосиф (044-2464389)	3		
8 Коскод Сервис (044-4555933)	32		
9 КонтХСервис (044-2165567)	21		
10 К-Тех (044-2529222)	2		
11 Творчество (044-2341204)	9		

Ежемесячник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ» №7 (17). 16.04.2001.

Тираж: 10 200. Цена договорная.

Рег. свидетельство: серия КВ № 4052

Подписной индекс в каталоге «Укринформ»: 22307

Учредитель: ООО «К-Инфо»

3057 г. Киев-57, а/я 892/

info@mycomp.com.ua

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

© «Мой компьютер», 1998-2001.

Издатель: ООО «ИД «Мой Компьютер»

Телефон редакции: 455-6888, 455-67

Издатель: Михаил Литвинюк.

Главный редактор: Татьяна Кохановская

Зам. главного редактора: Ефим Берко

режиссеры: Василий Попов, Димитрий Лы

художественный редактор: Федор Сергеевич

литературные редакторы: Оксана По

Даниил Петрович

Корректор: Елена Харитоменко

Верстка: Дмитрий Василенко

Художник: Андрей Шмаркато

В ОТДЕЛЕ РЕКЛАМЫ: Игорь Г

ма: Наталья Богданова, Наталья М

Бис-менеджер: Тамара Заварова

Лариса Остоловская, Надежда Б.

Сергей Сиротин

Александровский: Анатолий Кло-

техническая поддержка: ISP «IT-...

Юридическая поддержка: ISF ШП-
СТЕРНОВСКИЙ ООО. ТМ ПРИНТ: 000 1044 46

Исследования выполнены в рамках государственного задания на выполнение работ по фундаментальной науке.

Всё на что способен интернет...

кроме порно



www.atlasua.net

Вы уже не ищите в поисковиках xxx-ссылки? Всё давно в "Избранном"?

Вы убедились, что Интернет способен на все...

Идем дальше?

Персональный портал – новый ход технологий. Лозунг "Интернет для всех!" - не актуален, теперь "Каждому свой интернет..."

www.AtlasUA.net – новый ресурс, который предлагает пользователю делать все что угодно, кроме... понятно чего. Станьте хозяином положения и сами решайте, какую информацию и в каком объеме отображать на страницах портала. Более того, Вы даже можете изменить цвета страниц. К тому же получаете безразмерный WEB-хостинг и почтовый ящик. И это не все. К вашим услугам каталог украинских ресурсов Интернет с продвинутым поиском, раздел "Развлечения", помогающий убить рабочее время. И конечно: новости, ТВ-программа на 30 каналов, курсы валют, SMS, погода и много полезных мелочей. Естественно, что все это совершенно бесплатно.

Хватит рук на все? Посмотрим на www.atlasua.net



оплаиваетесь
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

СБКО

ПАУТИНА



ПАУК № 1 Русановская набережная, 16

ПАУК № 2 пр.50-летия Октября, 9б

ПАУК № 3 пл. Славы, торговый центр КВАДРАТ