

МОИ
КОМПЬЮТЕР

ИГРОВОЙ

№ 8(18)

Полумесячник © «Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

7.05.2001

EVIL DEAD

HAIL TO THE KING

TRIBES 2

HOSTILE
WATERS

ОПЕРАЦИЯ
"ПЛАСТИЛИН"



опасайтесь
пиратских копий

ТОЛСТЫЕ И БЫСТРЫЕ ВЫДЕЛЕНКИ



Специальные условия для
Подолы, Оболони, Куреневки, Академгородка

т. 464-8262
464-7185



MMORE
CD-R EXCELLENCE
WWW.MMORE.COM

WANT MMORE GET MMORE

Превосходное качество
записанной информации



КВАЗАР-Микро
ВСЕГДА НА ШАГ ВПЕРЕДИ

Киев Квazar-Микро (044) 239-99-88
<http://www.kvazar-micro.com>

Днепропетровск НПП Днепр (056) 744-16-65; Электрон ТВ Днепр (0562) 37-37-77; Донецк
Техника (062) 385-62-51; Киев В.М. (044) 290-09-10; Дзвонки 455-66-55; А-Рент 245-61-45;
Н.И.С. 234-38-38; Тон-Интер 227-71-68; Флора-Нест 239-14-75; COMPASS Ltd. 531-97-30;
Карп 490-66-87; Корифей 451-02-42; Worldwide Manufacturing, E.D. 238-83-60;
Симферополь ТУБИ (0652) 51-84-55.

КУПОН

21. Выиграй дважды!
По адресу: 04100, г. Киев - 130, а/я № 79, Квazar-Микро
и получите выиграть
Разместив проволочку между покупателем и продавцом
на 10 дней в течение "Дня" "Моего компьютера"

Тел.



ДЕКОРАТИВНЫЕ РАСТЕНИЯ ДЛЯ ДОМА И ОФИСА

Генеральный спонсор акции
"Зеленая подписка"
WEB-магазин
GREEN HOME

GREEN HOME

www.greenhome.com.ua

Внимание!

Условия акции «Зеленая подписка 2001»

- В акции участвуют все подписавшиеся на «Мой компьютер игровой» на текущий месяц.
- Если подписка оформлена не на один, а на большее количество месяцев, то вы автоматически становитесь участником розыгрышей также в те месяцы, на которые подписались. Чем больше подписка, тем выше ваши шансы!
- До 10 числа месяца, в котором проводится розыгрыш, необходимо прислать в редакцию контактную информацию и копию платежного документа, подтверждающего оплату подписки.
- Каждый выигравший получает от web-магазина Green Home специальный приз — декоративное растение. Станьте ближе к природе!

Для подтверждения участия в акции вы можете позвонить в редакцию по тел.: **(044) 455-6888, 455-6794**. Желаем удачи всем участникам!!!

Получи свой зеленый приз!

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ СПОНСОР КОНКУРСА "АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ" в мае 2001

ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН
WWW.BAMBOOK.COM
(044) 254-34-68

ГЛАВНЫЙ ПРИЗ:
КОМПЛЕКТ ИЗ 5 КНИГ!

ВТОРЫЕ ПРИЗЫ:
КОМПЛЕКТЫ ИЗ 4Х КНИГ

ТРЕТЬИ ПРИЗЫ:
КОМПЛЕКТЫ ИЗ 3Х КНИГ



Условия конкурса - на обороте

Список статей

- Grao.
Neverwinter Nights, стр. 8-9.
- Grao.
Disciples II, стр. 7.
- Том /Doc/ КЕРТИС.
Tribes 2, стр. 10-12.
- Tueur MAXIM.
Evil Dead, стр. 13-15.
- Митяй КАШЕВАРОВ.
Операция «Пластелин», стр. 16-17.
- Кирилл БЕЛЯКОВСКИЙ.
Hostile Waters, стр. 18-19.
- Андрей ТИМОШЕНКО.
История войн. Наполеон, стр. 20-21.
- Владимир ШЕЙКО.
Black & White, стр. 22-25.
- Наталья ГРАДОВАЯ.
Невероятные приключения., стр. 26-27.
- Том /Doc/ КЕРТИС.
Battletech, стр. 28-29.

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

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе



Отправляясь в путешествие по нашему городу, не забудьте приобрести свежий номер «Игроградского вестника». Только здесь вы найдете самые свежие новости игрового мира — тем более, что не за горами выставка Е3. В нашей газете опубликована информация обо всех планах ведущих игрокостроительных компаний.

Слухи со строительной площадки

Сегодня с самого утра в редакцию «Игроградского вестника» поступило две новости из мира **Might and Magic**. Первая касается постройки нового здания этого всенародно любимого комплекса. Как вы, наверное, догадались, речь идет о **Might and Magic IX**. До сих пор не было точно известно, что же нас ждет за воротами этого сооружения, так как строительная компания **New World Computing** никого и близко не подпускала к месту проведения работ. Однако, все тайное рано или поздно становится явным. По данным независимого журналистского объединения **DTF** (<http://www.dtf.ru>), сотрудники американского игрового издания **CD Magazine** (<http://www.cdmg.com>) сумели-таки встретиться в доверие к охранникам стройплощадки, и те немножко рассказали им о том, как же будет выглядеть **Might and Magic IX**. Ну, во-первых, строители используют новую технологию **LifeTech**, так что, скорее всего, без 3D-ускорителя в здание пускаться не будут. Перемещение между городами будет

осуществляться при помощи карты, как это было реализовано в **Fallout**. И, наконец, последнее. У вас будет возможность менять класс ваших персонажей во время игры. То есть будет возможность по ходу дела перекалificarовать паломника в священника, лучника в мага и т. д. Напоследок хочу предупредить, что все вышесказанное ни в коем случае нельзя считать официальным заявлением. Правление **New World Computing** и **3DO** до сих пор хранят глубокое молчание. Но если уже начали просачиваться слухи, значит, есть надежда, что дело движется с мертвой точки и, возможно, вскоре последуют откровения самих создателей. Тем более, что и Е3 не за горами. В общем, ждем...

Сказки о силе

И еще одна новость (на этот раз железная) из мира **Меча и Магии**. Вы все наверняка помните, что **3DO** уже довольно долгое время занимается постройкой здания **Legends of Might and Magic** в квартале 3D-шутеров. Отношение жителей нашего города к этому проекту резко разделились. Одни считают «Легенду» спекуляцией

на модном лейбле и, не стесняясь, ставят ее в один ряд с провальным **Crusaders of Might and Magic**, другие — с нетерпением ждут возможности устроить сетевую бойню на просторах Энроты, Эратии и Джадама. Так вот, сегодня у вас такая возможность есть. Для этого вам всего лишь стоит обратиться



на <ftp://ftp.3do.com/pub/products/legends/firstlook/LegendsFirstLook.exe> и взять входной билет. До, учтите, «проходка» весит 82.4 Мб. Если вам больше по душе русскоязычные ресурсы, то можете обратиться на <http://www.ag.ru> или <http://www.3dfiles.ru>. Там вам помогут.

Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

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

Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, проставивших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с проставленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Электронные письма в конкурсе не участвуют.
3. Если вы присылали письма к каждому номеру месяца (но не более 1 на номер), все они будут участвовать в розыгрыше призов среди читателей, то есть ваши шансы увеличатся 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» в мае 2001 года



Интернет-магазин www.sprintonline.com.ua



бейсболка с рисунком

ПРИЗ

футболка с рисунком



Магазин предоставляет рисунки
победителю на выбор

Гуси-лебеди кличут

Копи уж забрали мы в квартал 3D-шутеров, то стоит рассказать о двух приятных событиях, которые здесь произошли за последнее время. Компания **Activision** офици-



ально заявила о том, что **Raven Software** начала работу над заданием **Soldier of Fortune 2**. Честно говоря, об этом было известно уже довольно давно — видимо, охрана у «Воронов» не такая грозная, как у **NWC** ©, — на все же официальное заявление есть официальное заявление. Так что сегодня можно уже не опасаться за судьбу «Солдат Фортунных».

Русский Дюк

Абсолютно неожиданная информация поступила к нам из офиса российской компании **1c**. Оказывается, они приобрели право на локализацию **Duke Nukem Forever**. Обучением монстров и, собственно, Дюка русскому языку займется компания «**Логос**», которая хорошо зарекомендовала себя в работе с «Шизариумами» и «Сер-



езным Сэмми. Какой можно сделать из этого вывод? Да такой, что у нас есть очень большие шансы увидеть Вечного Дюка уже в этом году. Раз уж крупнейший российский подрядчик прикупил лицензию, значит, до окончания работ над супердолгоиграющим осталось совсем чуть-чуть. Так что ждем. Ждем Вечного Дюка.

Арканы по осени считают

А вот в квартале **RPG** все не так уж радужно. Открытие одного из самых долгожданных зданий — **Arcanum** — перенесено с мая на сентябрь. Сначала сотрудники **Troika Games** попытались объяснить это стандартной отговоркой: мол, нужно еще потоки чуть подбелить, да стены подкрасить, бронированные стекла в некоторых комнатах не помешало бы вставить... Однако, розъяренная общественность

не пожелала на этот раз в очередной раз выслушивать разглагольствования строите-



лей, и тем пришлось открыть карты. Оказалось, на переносе даты открытия начал маркетинговый отдел публишера данного проекта — компании **Sierra**. Тамашные бизнесмены решили, что им будет выгоднее начать заселение здания осенью, когда все вернется из летних отпусков в город. В общем, с таким предположением трудно не согласиться. Так что будем ждать осени и надеяться, что это уж точно последняя отсрочка.

Объявляется посадка на рейс №...

В квартале авиасимуляторов открылся новый аэродром **Flyt II**. Так что, если вы



чувствуете себя в силах водить гражданские авиалайнеры — добро пожаловать, набор пилотов продолжается. Этот аэродром, построенный компаниями **Gathering of Developers** и **Terminal Reality**, в дополнение к машинам, знакомым нам по **Flyt**, предоставит возможность посидеть за штурвалом таких аппаратов как **Pilatus PC-12 Turbo-prop** и **Bell 407**.

Корабли Империи идут на Э3

Все ближе и ближе главный праздник игрового мира — выставка **E3**, которая состоится в мае этого года в Лос-Анджелесе. Сегодня нам стало известно о том, что собирается показать геймерам одно из известнейших игровых предприятий — **Lucas Arts**. В отличие от **Infogrames** и **Gathering of Developers**, о планах которых мы рассказывали в прошлых номерах «Игроградского вестника», отцы Звездных Войн решили не открывать все свои карты. На сегодняшний день известно, что на стенде «**Лукса**» будет представлена первая онлайновая **RPG**, действие которой будет происходить в мире **Star Wars — Star Wars Galaxies**, разработкой которой занимается компания **Verant Interactive**, ранее

трудившаяся над созданием **EverQuest**. Кроме того, посетители **E3** смогут увидеть глобальную реалистичную стратегию **Star Wars Battlefront**, действие которой будет развиваться со дня создания ордена **Джедая** до событий, показанных в шестой части сериала «**Возвращение Джедая**». Над этим проектом работает компания **Ensemble Studios**, в свое время приложившая руку к **Age of Empires**. Как видите, поклонникам «Звездных войн» будет что посмотреть на стенде их кумиров.

П-ВИЧ: в преддверии очередной эпидемии

Наверняка вы помните те два здания, построенные в квартале квестов нашего города компанией «**Букка**». До-да, я говорю именно о «**Петьке и Василии Ивановиче со товарищи**». Именно этому комплексу мимое из жителей нашего города отдают пальму первенства среди российских анимационных квестов, и с ними трудно не согласиться. Так вот, «**Букка**» начала строительство третьего здания этого комплекса, а это значит, что нас снова ждет встреча со старыми знакомыми. На сей раз причиной новисшей над миром угрозы стали сами герои. Именно неосторожное обращение Петьки и ВИЧ с машиной времени забросило деревню Гадюкино ни много ни мало на территорию Соединенных Штатов. А это, как вы понимаете, грозит страшными и необратимыми последствиями. И наши неунывающие герои берутся за дело... Для того чтобы в очередной раз спасти мир от гибели, Петьке и Василию Ивановичу придется плотно пообщаться с криминальным миром Америки, пройти службу в американских командос, сразиться с шайкой наркоотгопцев в латиноамериканских джунглях и даже противостоять самому **Саддому Хусейну**. Естественно, им будут помогать их старые друзья: **Анка** — ныне агент **ФБР** — и **Фурманов**, примеривший рясю проповедника-мормона. Кроме того, разработчики обещают ввести в игру ряд новых, ранее не встречавшихся нам персонажей. Ну и,



естественно, специфический **ПивИЧ**ский юмор будет сопутствовать нам на протяжении всего прохождения. Что ж, очень хочется верить. Ведь, как вы помните, вторая часть **ПивИЧ**а была намного слабее первой. Будем надеяться, что «**Петька и ВИЧ 3**» оправдает надежды фанатов жанра. «**Букка**» планирует открыть двери этого здания осенью этого года.

Ядовитая бета

Компания **GSC Game World**, некогда вспыхнувшая весь Игроград своей стратегической постройкой «Козаки», сегодня сообщила, что бета-версия их нового про-



екта **Venom** будет готова в конце апреля. Так что чистим шотаны и готовимся к тестированию. Для тех, кто никогда не слышал об этой постройке, возводимой в квартале 3D-шутеров нашими земляками, скажу, что **Venom** — это тактический 3D-action, именуемый «в миру» «симулятором спецназа». Вам придется переволноваться в бою элитного подразделения будущего и спасти мир от инопланетной заразы, превращающей людей в чудовищных монстров. В полном варианте игры нас ждут 14 миссий, которые можно будет проходить в одиночку или в кооперативном режиме, и пять мультиплеерных карт.

Подводный add-one

Мы уже сообщали вам о том, что компания **Impressions Games** в данный момент занята строительством пристройки к зданию **Zeus: Master of Olympus**, которая будет носить название **Zeus Official Expansion: Poseidon**. В данный момент работы достигли стадии бета-тестирования, и правление компании объявило набор тестеров, которые помогут ей отыскать все недочеты, допущенные при строительстве. Чтобы принять участие в тестировании, вам нужно обладать лицензионной американской версией игры и обратиться по адресу <http://beta.impressionsgames.com/poseidon>. Напомним, что в этой экономической стратегии вам придется ни много ни мало возродить былые величие легендарной Атлантиды.

Драки в онлайн

Ну, а если вам не по душе экономические стратегии, то вы можете принять участие в проверке целостности здания, строительством которого занимается компания **Maximum Charizma Studios**. Мы уже не раз писали об этом необычном проекте. Здание **Fighting Legends** находится на стыке районов RPG и Fighting, причем почти все его окна будут выходить на Почтовую площадь, так что всем, кто захочет стать легендарным бойцом, стоит подумать о хорошем моде и «толстом» канале. Ну, а записавшись в команду бета-тестеров можно по адресу <http://www.mcszone.com>. Пестревший порог этого здания, вы по-

падете в фантазийный мир, в котором вам придется доказывать свое право на жизнь являясь этому миру чудеса ловкости и магического мастерства. **Maximum Charizma Studios** планирует проводить тестирование в три этапа. Всего в этой акции будет задействовано до 25 000 человек. Так что шансы получить дему не так уж малы.

Купеческая гильдия

Компания **TalonSoft** объявила об окончании работ над зданием **Merchant Prince II**. На территории этой постройки, выросшей в квартале «пашаговы» стратегий нашего города, вам придется создавать свою собственную торговую империю: водить караваны, заключать сделки, бороться с конкурентами. И, конечно же, без сильной военной поддержки вам будет трудно достичь желанной победы. Тем более, что желающих наложить свою лапу на ваш «кусок пирога» более чем достаточно. **Merchant Prince II**, как нетрудно догадаться, является идейным наследником **Merchant Prince**, который увидел свет в далеком 1992 году и скорее всего незнаком большинству современных геймеров. Однако если вы чувствуете, что вам по силам роль венецианского купца — добро пожаловать в гильдию **TalonSoft**.

Скрыт и очень опасен

Что-то непонятное творится с нашими строительными компаниями. Сильно полюбились они «эзодним числом» анонсировать начало работ над тем или иным зданием. Но официальное заявление есть официальное заявление, и с ним нужно считаться. Так что — слушаем и удивляемся. Компания **GODGames** объявила о начале работ над зданием **Hidden&Dangerous 2** (о том, что двумя неделями ранее они пообещали представить этот проект на Е3, мы скромно промолчим, а то и вовсе сделаем вид, что забыли ☹). И так, снова Вторая Мировая война... У нас в Игрограде она, судя по всему, не скоро закончится. Как и в первом здании этого комплекса, в **Hidden & Dangerous 2** вам предлагается возглавить небольшое подразделение командос и провести ряд крайне опасных миссий, которые помогут войскам союзников победить фашистских захватчиков. Свои тактические способности вам придется демонстрировать на фоне бирманских джунглей, африканских пустынь, альпийских лугов и в других экзотических местностях.

Вечный страйк

Все поклонники тактических игр, думаю, до сих пор временами заохаживают в здание **Sudden Strike** (в русском варианте — «Противостояние 3»), чтобы отточить очередной коронный маневр или отработать новые тактические ходы. Также ни для кого не секрет, что компания **Fireglow** уже довольно долгое время трудится над пристройкой к оригинальному зданию, которая будет носить амбициозное название **Sudden Strike Forever**. Здесь вы найдете 30 новых миссий и одну кампанию, которая зобросит вас в гущу боев, проходя-

щих на территории Северной Африки. Любителям сетевой игры предоставят 20 новых мультиплеерных карт. Правление **Fireglow** недавно официально объявило, что строительные работы будут закончены 29 июня этого года.

Хиты на Е3

Сегодня в игровом разделе **Yahoo!** (<http://games.yahoo.com>) был опубликован список самых громких проектов, который предстанет на суд общественности



ведущие игростроительные корпорации. Вам интересно, что будут демонстрировать в Лос-Анджелесе **Blizzard**, **Interplay**, **Electronic Arts**, **Gathering of Developers** и другие гиганты игрового мира? Если да, то заходите на http://games.yahoo.com/vtop/ign_story.html?n=/n/games/news/ign/2001042101.html и читайте.

Фортификация, однако!

В одном из прошлых выпусков «Игроградского вестника» мы уже сообщали о том, что компания **Fire Fly Studio** строит в нашем квартале **Strategic** средневековую крепость под названием **Stronghold**. И вот, недавно стали известны кое-какие подробности этого необычного проекта. И так, в **Stronghold** вам придется взвалить на себя хлопоты мелкого средневекового феодала, занявшись постройкой своего «родового гнезда» и защитой его от нападок соседей. По словам сотрудников **Fire Fly**, в игре вообще не будет сражений «на поле», а только штурм и защита крепостей. **Stronghold** порадует нас 30 типами защитных сооружений (всезоможенных дозорных и стрелковых башен, различных типов стен и подъемных мостов etc) и 50 типами основных строений, каждое из которых можно будет подвергнуть нескольким апгрейдам. Помимо постройки стен, тренировки юнгов и собственно строения, вам, как всякому нормальному феодалу, придется снимать налоги с крестьян близлежащих деревень, добывать ресурсы для строительства, развивать технологию, большинство из которых будет относиться к сфере строительство всевозможных осадных орудий. В общем, игра должна получиться очень и очень неординарной и всем «виртуальным стратегам», уставшим от бесконечных клонов, следует поближе присмотреться к этому проекту. Ворота **Stronghold**, согласно заявлению разработчиков, должны открыться ближе к сентябрю этого года. Ну и, разумеется, игра будет представляться на Е3.

DISCIPLES II

DARK PROPHECY

Grao

Слово «феномен» в повседневном употреблении означает нечто необычайное, выдающееся. Весьма точное определение первых **Disciples**. Типичный феномен компьютерных игр. Да простят меня фанаты **Heroes of Might & Magic**, но лично меня **Disciples** цепляли почему-то ошущимее, чем любая часть вышеупомянутого блокбастера, не говоря уже о давно сброшенных со счетов **Age of Wonders**. При этом **Disciples** менее разнообразны и более примитивны. Добавьте к этому совершенно топорную графику с разрешением 640x480 — ни более ни менее. Чем объяснить этот феномен? Да черт его знает! Вероятно, той самой подкупающей простотой, а может быть, и тем небольшим количеством действительно оригинальных черт, одобренных сочной озвучкой и шикарнейшим артом. Как бы там ни было, игра получила хорошие отзывы в прессе, признание восприимчивых к нововому игроков, и, видимо, достаточное количество покупателей, коль скоро авторы готовят к выходу сиквел — **Disciples2: Dark Prophecy**.

Разработчик: Strategy First

Издатель: Strategy First

Жанр: fantasy turn-based strategy (HoMM)

Дата выхода: май 2001 г.

Собственно говоря, нововведений во второй части будет не так уж и много. О революции и мировом перевороте в игровом мире, к счастью, и не кричит. Сами авторы распространяются об игре в следующем ключе: «Мы постарались исправить все недочеты первой части...» И так далее. Косметический, короче, ремонт — в общем-то традиционный для игр этого жанра. Не стоит зацикливаться на этом поводе — так и должно быть. Посмотрите на тот же HoMM — разработчики уже который год топчутся на одном месте, периодически припритывая игроков пачками далеко не бесплатных expansion pack'ов. С этической точки зрения это выглядит малосимпатично: естественно, заведя новый диск с известным лейблом в наличии, среднестатистический пользователь моментально теряет все волевые качества и с готовностью снимает с себя последнюю ру-

мированными объектами. **Battle screen** [боевой экран] переработан полностью. Опрятные модели сражающихся на фоне тщательно прорисованных задников отличаются плавностью движений, а колошматят друг друга не в изометрии, а в проекции, позволяющей юнитам иметь «more dynamic look». То бишь эффективнее выглядеть в бою. Сущая, судя по скриншотам, правда. Но самое главное — Патрик Ламберт, создавший арт к оригинальным **Disciples**, нарисовал для продолжения несколько сотен свежих портретов. За одно только это я готов часами пить хвалебные гимны игре.

Но ведь есть и кое-какие поводы для радости. Внутренности игры тоже немножко обновлены. Больше и не требовалось, ведь главная цель — сохранить бесшабашный геймплэй первой части, акцентировав максимум приятных подробностей. Ну, и естественно, новый повод для разборок. Спустила десять лет после предыдущей войны, четыре расы вновь сошлись на поле брани, дабы прославить собственных богов. Все ищет некоего **Chosen One** (ах, дались им эти бесконечные Уаны!) и свято верят, что после завоевания этого самого Избранного одним простится, другим воздастся. В результате в войну втянутся все, вплоть до самого паршивого гоблина в инвалидном кресле. Плюс личные счеты. Как вы заметили, конфликтующих сторон по-прежнему четыре. Это старые добрые **Empire** — люди обыкновенные, **Mountain Clans** — симпатичные, но суровые гномы, **Undead Hordes** — разлагающиеся трупы и **Legions of the Damned** — оboжаемые всеми исады ада. Разработчики специально не вводили новые расы, отточивая до блеска баланс уже существующих. Зато каждая сторона получит к измененным 15 старым еще по 8 абсолютно новых юнитов. Итого 23 — неплохо, при условии, что лидер может взять с собой максимум шестерых. Есть повод для размышлений. Верхний предел набираемого опыта поднят с 4-го на 5-й уровень для юнитов (да, они тоже набирали опыт), а для лидеров шапкой является 15-й уровень. Лидеры, кстати, теперь смогут таскать с собой больше предметов и использовать некоторые прямо на

поле боя. Увеличено и количество закладываемых (до 100), а общее число различных юнитов крутится где-то около цифры 200.

В их число входят представители так называемых нейтральных рас, поиграть за которые никоим образом нельзя. Партии этих персонажей будут свободно разгуживать по карте, награждая проезжающих героев линками, квестами и неслетными прозвищами. Более того, охранявший доселе мешок с деньгами горный тролль может неожиданно сыграть с места и, помехивая дубиной над головой, устремиться в вашу сторону. Все зависит от



того, какую команду он получил от разработчиков: «место», «фу» или «фас». Среди прочих неожиданностей особо отметим введенную авторами систему триггеров. Идешь себе по какой-нибудь пустоши, а тут на тебя, откуда ни возьмись, наваливаются толпы усовских. За чем, мол, нарушил наш покой? И никакие извинения не помогут. В принципе, таким же образом нам будут скармливать кусочки сюжета по ходу миссии.

Да, еще в игре будут большие водные пространства. Здравствуй, море-окиян. Что может быть приятнее зрелища одлогозлого рогаго дьявола в камлазе, дымящего трубочкой на полубоке?

На наших глазах происходит превращение неожиданно удачного опыта в профессиональный продукт мирового класса. Ура, что ли, товарищи?



башку за право обладания очередным набором карт к любимой игре.

Первым в списке прооперированных органов стоит обласанная добрыми словами многочисленных разработчиков графика первой части игры. Созерцать **Disciples2** придется исключительно в 16-битном 800x600. Ни пиксель больше ни пиксель меньше! Следует отметить что обычным увеличением разрешения дело не обошлось. Местный ландшафт станет более детализированным и украсится ани-

А вы никогда не мечтали побывать в шкуре DM'а, настоящего Демидурга игровой вселенной? Конечно, можно проштудировать кучу мануалов и создать собственный настольный игровой мир. Но есть и другой способ. Загляните в это здание, и вы узнаете о том, КАК стать Богом.

NEVERWINTER NIGHTS

Grao

Разработчик: BioWare
Издатель: Interplay/Black Isle Studios
Жанр: online/single player RPG
Дата выхода: сентябрь 2001 г.

Разобравшись с **BG2:Throne of Bhaal**, приступаем к предварительному переименованию косточек еще одного ролевого продукта орденочной BioWare **Neverwinter Nights** — куда более амбициозный и новаторский проект, чем add-one, пусть даже и к лучшей РПГ года. Более того, он намного оригинальнее любой графической РПГ. Что, скажем, предлагали нам в том же BG? Вселясь в шкуру персонажа, слепо двигаться по сюжетной линии и совершать дозволенные авторами поступки. Что-либо изменить в этом процессе мы были не в силах.



Роль творцов и демиургов разработки испокон веков оставляли за собой. Так вот, изюминке Neverwinter Nights состоит в том, чтобы дать любому желающему возможность самому создать свою собственную ролевую игру и ощутить себя в ней полноправным хозяином всего и вся. То есть, стать настоящим Dungeon Master'ом. Для настольных РПГ (без компьютера — только люди) эта почетная должность является само собой разумеющейся. Вооружившись толстенным сводом правил и богатой

фантазией, DM придумывает сюжет и приблизительно набрасывает структуру прохождения. Все происходящее с участниками во время игры зависит только от того, что приходит ему в этот момент на ум. Он контролирует целый мир, мгновенно реагируя на действия игрока. Чувствуете, к чему я кланю? NWN предлагает не просто конструировать уровни (редакторы есть у многих игр), а управлять и изменять их прямо в игровом процессе.

Теперь поподробнее остановимся на вопросах «Зачем?» и «Каким образом». Затем, чтобы максимально оттянуться на партии искателей приключений. Таких же, между прочим, людей, как вы. Выложив свой модуль (один готовый уровень) на сервер онлайн-услуги Newwinter Nights.net ждите, пока не появятся желающие попробовать на вкус ваше творение. Это, черт возьми, вызов вашим дизайнерским и умственным способностям! С помощью специального редактора **Newwinter Toolset** вы можете как редактировать характеристики и внешний вид любого готового объекта, будь то кусок стены или двуручный меч, так и создавать свои собственные тайлы (заготовки). Кроме того, BioWare божится постоянно выпадать для скачивания новые объекты. Также разработчики обещают в составе редактора простой для понимания скриптовый язык, моделирующий поведение и речь персонажей, то бишь оружие сюжетного произвола. В общем, постигнув все премудрости работы с редактором, можно создать нечто совершенно не похожее на саму NWN, со своими заставками и сюжетом, собственными текстурами и звуками. Единственное, что будет связывать вашу игру с NWN (помимо движка и принадлежности к *Forgotten Realms*), — это, на этот раз третий, свод правил AD&D. Так что, учтите накладываемые им ограничения, — гро-

зит пальцем BioWare, — и никаких собственных рас, классов, китов и уж тем более заклятий. Исключительно во избежание табунов суперкосмических хомяков, вооруженных лазерными мечами и автоматами Томпсона, добавляют они. Путешественникам придется обойтись 7 расами, 12 классами, несколькими сотнями патентованных монстров и «всего лишь» 200 spellами. Годный паек, однако!



Переходим к главной части нашего повествования. Пора почувствовать, насколько весело быть богом! Предположим, вы собрали собственный модуль: построили из готовых тайлов уникальную карту, расставили монстров, вложили в уста NPC необходимые слова, понаучились игроков двигаться в нужном вам направлении, разложили предметы и все это протестировали. Леня всем этим заниматься? Воспользуйтесь, имея доступ DM, уже готовым модулем производства BioWare. Ну наконец-то все готово к приему гостей! И вот они появляются! — партия из четырех рейнджеров, на самом деле секретарш одного офиса в далекой Австралии. Сначала следует немного приободрить неофитов, луской, мол, поверят в свои силы. Пока они крутят по стороннему головой, создаем неподалеку, на залитой солнцем поляне, сундук





с плохой амуницией (на ваш вкус) и ставим на охрану, допустим, парочку оргов. Ослабляем их примерно вдвое, а то ведь



зашибут новичков ненароком. Потеряв внутренние качества, выглядят твари по-прежнему внушительно. Все вышеописанные действия совершаются с помощью нескольких пассив курсоров. Выделив любой

игровой объект, перед DM появляется рорир-меню со списком возможных манипуляций над этим предметом. Все, заметьте, в чистейшем реалтайме. Никакого текстового меню-оргокононого интерфейса — DM видит модуль точно

таким, каким его видит любой участник — обычное игровое окно. То есть, может находиться в определенной единице времени только в одном месте. Являясь субстанцией неосознаемой ни для себя, ни для игроков, DM не может читать участникам лекции откуда-то с неба, периодически пошпиливая их нежные шкуры заклятиями 9-го уровня, или взять и собственноручно потопить зануд в ближайшем озере. Инструментом взаимодействия авантюристов и бога является модуль, и только он. NPC и монстры (суть те же NPC) являются, естественно, его неотъемлемой частью. Поэтому DM вполне может контролировать любого из них, вселяясь в его шкуру. Таким образом он может напрямую контактировать с игроком. Для примера, вернемся к посетителям нашего модуля. Они все еще стоят на месте. Подтолкнем их в нужное русло. Вселившись в пасущегося в дальней части карты благообразного старика с охладистой бородой, эффектно теплопортируясь прямо под нос икотелям приключений. Далее забываем им уши чепухой про спящего мира и просии (за соответствующую плату, конечно) доставить необходимый артефакт.

Какое совпадение — он хронится рядом с тем самым сундуком, охраняемым оргами. Эффект неожиданности сделал свое дело — игроки даже не подозревают, что перед ними человек. Кроме того, они знают, что любой готовый модуль способен функционировать и без всяких DM. Игроки беспечно отправляются на поиски, напариваются на оргов, к собственному удивлению убивают их, получают опыт, напаяливают на

себя доспехи и возвращаются, так и не найдя нужного артефакта. Вы специально забыли положить его. Впрочем, искатели приключений остались довольны — лишь под шлемами почти попадают от осознания собственной мощи. По дороге назад они убивают несколько специально замедленных гигантских пауков, один из которых перед смертью декламирует Горация и просит закурить. Догадаетесь, кто? По прибытию старик обвиняет партию в утайании столь дорогой для него вещи (она напоминала мне о моей милой Розалии — говорит он) и накладывается с посохом на членов партии. Ослепленные собственными успехами, они решают проучить тщедушного старика. Неожиданно тот куда-то исчезает, и через

несколько мгновений вместо него появляется огромное огнедышащее чудовище, размышляющее вслух о долгожданных курочках гриль. Трудно передать словами бурю эмоций, возникающих в душе первоуровневого зеленого новичка... В общем, они бежали. В противоположную опасность сторону, как раз к пещере (вот вам и подземелья & драконы). Все, как вы и планировали. Там к их приходу уже все готово.

Этот достаточно примитивный пример призван показать лишь некоторые основ-



ные возможности DM. Способов поиздеваться над ролевыми, забредшими в ваш модуль, бесчисленное множество. Талантливый DM сможет разыграть настоящие трагикомедии с игроками в плавных ролях. Пишите сценарии уже сейчас! Как вам понравится перспектива постановки Тамлета в интерактивном режиме? Однако не стоит ожидать, что игроки будут слепо выполнять ваши прихоти. Группа опытных героев 20-го уровня (максимум) способна проучить любого выскочку. Необходимо действовать очень

тонко и не забывать, что модуль должен быть интересен не только вам, но и его посетителям. Фантазируйте!

Но и это еще не все. Настоящий апокалипсис начинается, когда в одном модуле заправляют одновременно несколько DM.

Можете ли вы представить себе мирное сосуществование этих амбициозных существ? Они строят козни, плетут заговоры и интриги, не имея возможности напрямую навредить друг другу. В ход идет любая доступная живая сила, в том числе и присутствующие в модуле игроки. Последние в таком случае представляются мне в роли отчаянно сопротивляющихся шахматных фигур, максимально эффективно использующие которые — задача каждого принявшего участие в партии демиурга. Просто вагнеровский оперный сериал!



Приятно осознавать, что на свете есть существуют добросовестные девелоперы. Несмотря на явную онлайнную ориентацию игры, в NWN будет присутствовать и сильная singleplayer-часть. Специально созданные 28 модулей, связанные захватывающим фирменным сюжетом от BioWare, гарантируют минимум 60 часов увлекательного времяпрепровождения. Подоплека такова — некую область *Sword Coast*, от *Neverwinter* на юге до *Luskan* на севере, охватывает эпидемия странной болезни. Кому предстоит разобраться со всем этим — не вопрос. По заверениям разработчиков, прохождение игры будет напоминать не симулятор игры помощи, а старый добрый *Baldur's Gate*. В отличие от BG в игре применяется не *Infinity Engine*, а полностью трехмерный молодец *Open Engine*. Судя по виденным мной роликам и скриншотам, соперничать с NWN за титул «самая красивая РПГ» сможет лишь *Morrowind*. Обозревать происходящее предлагается в изометрической проекции, но с возможностью вращения и минималки камеры.

Очень трудно удержаться от громких спавословий в адрес NWN. У игры на руках все козыри, чтобы стать самым громким хитом этого года: беспрецедентный новаторский мультиплеер, отличное графическое оформление, гарантированы увлекательная одиночная часть и (внимание, ролевики!) лицензия на использование *AD&D: 3rd Edition*.

P.S. Сразу после *E3 BioWare* обещает выпустить на своем сайте показанную на выставке демку. Сможете ли вы?



А в этом здании поселились племена, постоянно воюющие друг с другом. Они все выясняют, кто же самый крутой. Так что, если хотите посетить это строение, очень рекомендуем одеть спасжилет, взять автомат и застраховать свою жизнь...

TRIBES

2

Том/DOC/КЕРТИС kertis@torba.com

Разработчик: Dynamix

Издатель: Sierra Studios

Системные требования: P2-300, Ram

64 Мб, 3D-акселератор

Рекомендуем: P3-600, Ram 128 Мб.

Предыстория. Из доклада д-ра В. Гауса, профессора Всеобщего Университета. 524 год Новой Эры

Стремительное развитие человечества было остановлено примерно в 3940 году. Историки затрудняются сказать, что именно явилось причиной катастрофы, практически уничтожившей крупнейшую цивилизацию галактики. Некоторые источники (см., например, А. Кертис «Предательство биодермов») утверждают, что таковой причиной могло оказаться восстание биодермов, хотя большинство исследователей склоняются к мысли, что это восстание имело место уже после кризиса и являлось его следствием. К сожалению, похоже, установить истину нам не удастся, поскольку письменных источников Эпохи Племен не сохранилось. Несмотря на это, мы с большой долей уверенности можем утверждать, что практически сразу после разразившейся катастрофы человечество оказалось обтравленным в эпоху разломленных отношений. Люди, заселявшие различные миры, объединились в Племена, целью которых было выживание и захват территорий. Это было истинно Темное время нашей цивилизации — множество неповторимых культур и планет было уничтожено в бесконечных войнах племен, мы лишились бесценных исторических исследований ученых прошлого, практически все знания, вся культура и искусство, созданные и накопленные человеческой цивилизацией за тысячелетия своего существования, были утеряны. На сегодняшний день мы даже не можем с точностью установить прародину человечества, поскольку практически все заселенные планеты претендуют на это звание. По версии профессора А. Кертиса, наша цивилизация зародилась на окраине галактики, на планете со странным названием Грязь, но, к великому сожалению, данная планета была уничтожена в Темные годы, так что эта версия остается бездоказательной. Но вернемся, к Племенам...

В поисках совершенства...

Мне очень сложно писать эту статью. Сложно и... страшно. В свое время, в бытность мою сидином «Арены» мне довелось играть в Tribes 1, и должен заметить, что игра не произвела на меня сильного впечатления. Чего-то в ней не хватало. Так что, поюзав ее немного, я опять вернулся



к Кваке. Но прошло время, и вот появились Tribes 2. Разработчики уверяли нас в уникальности предстоящего зрелища — дескать, новое слово в области командных шутеров, прорыв в жанре, оставляющий далеко за спиной старье типа Кваки, Кемпер-страйки и Анрыла... На всех сайтах обозреватели заливались словачьями, расписывая достоинство Племен: и то в них класно, и это, а посмотрите вот на такую фику — вообще бадеж. Можно закрывать глаза, валиться на спину и хрюкать от уд-



вольствия, подергивая конечностями. Мечты геймеров сбылись — пришли Трибсы. На Западе они уже занимают четвертое место в рейтинге продаж — а это что-то значит. Естественно, пройти мимо потенциального хита я не мог — тут же взялся

за работу, сиречь сел играть. Благо, идти для этого в клуб вовсе не обязательно, сетка есть и на работе, так что тот факт, что игра строго мультиплеерная, меня ничуть не останавливал.

А теперь скажу то, что вас покоробит — мне игра не понравилась. Не понравилась и все — ну не понимаю я причин восторга, охватившего обозревателей с других сайтов! Да, графика, да, музыка, да, геймплей. Если рассматривать каждую составляющую Племен отдельно, получается чуть не шедевр. Если сложить их вместе — получится... Ладно, на самом деле я неправильно начал. Давайте по порядку. Вскроем игру, поковыряемся в ней острым ножиком и посмотрим, что у нас получится...

Точка, точка, запятая — вышла рожка кривая

Как принято, давайте поговорим о графике. Мне оно очень понравилось — погодные эффекты чего стоят! Правда, во время игры по сети мы их отключили, чтобы не мешали и не тормозили. А детализация! [Ее мы тоже отключили]. Посмотрите, как смотрятся небо! Облака в три слоя! Закат... Отключается. Небо небом, но нужно бороться за каждый fps. Конечно, я слегка итрирую, но выглядит это примерно так. Для игры с нормальными настройками нужна очень хорошая машина, а если уменьшить детализацию и повлиять все красоты, графика впечатления не производит. Вот так. Правда, я-то играл на хорошей точке, поэтому вполне смог насладиться визуальными эффектами. Красиво, блин. Огромные открытые пространства, рельеф, озера — прорисовка местности просто потрясающая. Это вам не однообразные ландшафты Delta Force. Правда, этот вечный туман... Но что уж поделаешь! А так, представьте, бой, музыка завывает, оружие трещит, враги что-то орут... А с небом прямо в землю лупят молнии. Ух... Нет, без шуток, очень и очень прикольно сделано. За графику не меньше восьми баллов!

Племена наносят ответный удар

«Племена» были одной из первых игр, ориентированных исключительно на мультиплеер, но особой популярности в нашей стране они не завоевали. Впрочем, я не удивлен — игра-то командная, причем до-

вольно сложная, это вам не CTF в Квике гонять; даже классический *Team Fortress* не требует подобной командной сплоченности. Знаете, это на самом деле круто, когда у тебя есть неплохая команда, когда вы по-



нимете друг друга с полуслова и рвете всех. Правда, для этого нужно тренироваться, причем много и постоянно. Трибы как раз на это и рассчитаны — на командную технику.

Многие обозреватели всерьез утверждают, что Племена вытеснят — может, не сейчас, так позже — ветеранов. Еще бы, такая игра, такой размах!

Я в это не верю. Да, найдется некоторое количество людей, которые забросят все и засудят за Трибы. Но лично я их ряды не пополню. Всего лишь по двум причинам, но о них я скажу позже.

А знаете, ведь *DynastyX* почти удалось создать шедевр. Они двигались в правильном направлении; я уверен, подобная командная игра нужна народу. Лично я устал от засилья кемпер-страйковцев, зовищихся, что такое нормальный шутер и способных только кемперить по углам. Жаль, только от «почти шедевров» до «шедевров» дойти они не смогли. А ведь обидно. Ну ведь все есть у игры, все. Значит, чего-то не хватает?

Вскрываем игру

Вскрываем, смотрим. Первое, что бросаешь в глаза — управление. Разобраться в нем слегка сложно — столько новых непонятных функций, что глаза просто разбегаются. Это вам не три кнопки и стрельба. Тут думать надо. Ладненько, что нам предлагают — ага, учебные миссии! Это почти сингл. Получаем в напарники типовых ботов — и вперед, учимся играть.

Если раньше вам не приходилось сталкиваться с Трибами, рекомендую тренировку пройти, многое сразу станет понятно. Потом уже можно сколько душе угодно гонять CTF или другие режимы игры (кстати, они тоже поддерживают ботов, так что играть можно и в одиночку). Как и в TF'e, игроки делятся на классы — их два десятка, отличаются они вооружением, броней и снаряжением. Причем, выбрать класс, который вы хотите играть, очень легко — жем правый *Enter* и смотрим, что нам предлагают. Как видите, имеется три вида брони — легкая для разведчиков и снайперов, средняя (assault) для тех, кто бегает в поле, и тяжелая (juggernaut) для защитников. Дать тяжелую пехотину энергетический



щит — и вот вам маленький шагающий танк. Понятное дело, что чем тяжелее броня, тем вы более неповоротливы, но с моей точки зрения, в TF под Халфу реализованы эти различия были лучше. *Heavy Gunner*, хоты и двигался с трудом, был настоящей машиной смерти, справиться с которой было очень и очень непросто, а оружие его было на редкость эффективным и убойным. В Племенах, уж с оружием похуже. Из полезного, тяжелый пехотинец имеет, пожалуй, только ракетную установку с самонаведением на летящие объекты. Полюбовавшись на броню? Обратите внимание: классов ровно двадцать, причем вы по своему усмотрению можете решать, чем вооружить вашего солдата. Хотите дать тяжелому пехотинцу *бастер*? Вперед и с песней... Или всучим легкому ракетную установку? Давайте. Флаг вам в руки. Поглядим, как он сойдет с ней управляться. Сразу предупреждаю — никак... Ракетницу несут только со средней и тяжелой броней, а под свой перку — только с легкой. Интересно, почему? Ладно, выбираем интересующий нас класс, даем ему нужное снаряжение, вооружение — и вперед, в *Inventory Station*



(это такой круг с консолью). Заходим туда и меняем класс. Быстро и удобно — забежал в здание скаут, а вышло непонятно что... Может быть инженером или штурмовиком — впрочем, смотрите сами. Это правильно: умение быстро сменить специализацию на войне очень ценится. Знаете, что придаст Трибам неповторимость? Возможность летать! Причем не только на транспортных средствах (такие в игре тоже есть), но и самостоятельно, на ранцевом двигателе. Это вносит очень большие изменения в геймплей и тактику.

Летать — это целое искусство, опытный игрок способен развить просто потрясающую скорость. А какие возможности для тренировок! Попробуй попади по человеку, который движется не только вперед-назад, влево-вправо, но еще и вверх-вниз. Это очень удачная идея, причем очень удачно реализованная. А транспортных средства чего стоят? В игре их шесть — давайте познакомимся с ними поближе.

Scout Flier «Shrike» — одностельный фlier, обладающий неплохой скоростью и маневренностью. Вооружен двумя лазерными пулеметами.

Bomber «Thunderword» — бомбар-

дировщик. Между прочим, чтобы им управлять, нужны три человека — пилот, стрелок и бомбометатель. Лихо? А что вы хотели — игра ведь командная. Кстати, помните, в том говорил о самонаводящихся ракетах? Так вот, дабы не стать легкой добычей, бомбер выпускает баллоны, сбивающие ракеты с курса. Все как в жизни, в общем.

Transport «Havoc» — очень медленная и неповоротливая штука, правда, с крепкой броней. Несет на борту стрелка, водителя и еще четверых бойцов.

Grave Cycle «Wildcat» — одностельный гравитчик. Не вооружен, брони не имеет, зато очень маневренный и скоростной. Очень подходит для быстрых рейдов в тыл врага.

Assault Tank «Beowulf» — бронированный гроб для двух человек. Вооружен пулеметом и мощной пушкой.

Mobil Point Base «Jericho» — единственное средство, являющееся строго по земле. Эткий шестиколесный броневи́к, служит для перевозки подавляющего сенсора и инвентарной станции. Водитель один, оружие нет.

Правится? Мне тоже. Приколню. В одной игре соединили и шутер, и симулятор. Да, учите, если хотите переквалифицироваться из наземного бойца в пилота, придется надевать легкую броню. Я как-то по прикату одел тяжелую и попытлся забраться во флюер — так он, зараза, перевернулся вверх брюхом! Не вынесла душа поэта...

Вот, вроде, с транспортными средствами и броней разобрались. Что у нас дальше?

Мой арсенал оружия

Оружие в игре хватает — одиннадцать видов, это, не считая всевозможных полезных приспособлений, начиная от *шита невидимости* и заканчивая *переносными турелями*. Особо описывать его не буду, скажу одно: оружие — это одно из тех вещей, из-за которых я не стану заядлым трибис-



том. Оно мне откровенно не понравилось. Ну скажите, какого оружия надо ждать от игры, действие которой происходит на огромных пространствах? Правильно: скорострельного, дальнобойного и быстрого, в смысле, как рейл, — моментально поражающего цель. Вместо этого нам дают в руки всевозможные волынки, практически сплошь рассчитанные на бой на средней и малой дистанции. Да что же это такое? При этом, с моей точки зрения, кроме *чейна*, ни один из видов оружия не обладает нужной скорострельностью. Даже *Spinfusor* (дискомет) потрясает медлитель, долго перезаря-

жается, и пока диск долетит до противника, тот уже будет в другом месте. А снайперская винтовка? Это же издевательство, форменное! Почему я не могу заволить про-



тивника с одного выстрела? В TF снайпер выстрелом в голову мог заволить Хази Ганера, а тут скажут заволить не способен! Кому нужно такое оружие?

Вывод однозначен: оружие — сулх. Да дали бы мне винтовку из той же Дельты — ух, я бы настрелял! Люди, что вы творите! Опомнитесь! Дайте мне нормально пушку, и все будет в порядке — я пополюсь строены ряды Племенных жеребцов, простите, хотел сказать, бойцов.

Охота на блох

Теперь о второй вещи, которая вызвала у меня раздражение. Речь пойдет о моделировании противников. Они очень маленькие! Как блохи, честное слово. Уже на средней дистанции попасть в противника, не пользуясь зумом, становится проблемой. Вы себе представляете, я бегу за врагом и стрелю в него из чейна... с зумом! Извращения? Да. Помоему, даже в Дельте фигуры были побольше, а оружие, кстати, тоже было более приспособлено к стрельбе с большого и среднего расстояния. Дабы мы не потеряли врагов и друзей из поля зрения на огромных открытых пространствах, разработчики подвесили над каждым бойцом треугольничек — красный над врагом, зеленый над своим. Ну, и индикатор жизни добили, чтобы сразу было ясно к чему готовиться — к серьезному бою или к удару милосердия. Бедные кампера-снайперы Нелега вошла судьбинка, теперь привыча не прячась — любой дурак выследит и запустит вам дискон в лоб, чтобы жизни малиной не казалась. Знаете, несколько раз я ловил себя на том, что пытаюсь щелкнуть на зеленый треугольничек мышкой и отправить солдата в другую сторону? Впечатление такое, будто играешь в стратегию, а не шутер. Самое смешное, что вы действительно можете выделить нескольких солдат и направить в нужную вам точку! Для этого нужно вызвать общую карту — пожалуйста, наблюдайте, кто чем занят в данный момент, раздавайте задания, выстраивайте стратегию. Хотите, чтобы все отступили базу врага — вперед, выделили всех своих солдат и указали им цель. Правда, они могут и отказаться от задания, но это



дело такое. А хотите — можете на время стать турелью; шелкните по ней, и можете развлекаться, расстреливая врагов. Приколная идея? Вполне. Такая система управления, когда вы видите всю карту и положение на ней своих и чужих бойцов, очень удобно. Пять баллов! Эх, если бы модели были побольше... Во время игры вы можете подовать голосовые команды, но не через микрофон, а те, что встроены в игру. Решили защищать базу — пожалуйста, сообщайте об этом портнерам. Нужна огневая поддержка — без проблем. Что приятно, баты вас вполне понимают и могут прикрыть в трудную минуту. Как видите, прикольные идеи масса, а исполнение...

Убей в себе кролика

Теперь немного о режимах игры. Кроме стандартных, типа CTF, появились и новые. Давайте разберемся. Итак...

Rabbit («Кролик») — на карте всего один флаг, сразу после respawnа все летаются к нему, но самый быстрый, естественно, успевает первым — теперь он **Кролик**. Его задача — как можно дольше продержаться с флагом; задача остальных играющих — перехватить флаг заднюю с титулом Батс Банни. Очень прикольный и динамичный режим игры.

Capture and hold



рииз») — команды стараются захватить и удержать в своих руках как можно больше локаций. Неплохой режим, развивающий стратегическое и тактическое мышление.

Capture the Flag

«Захват флага») — ну, CTF, он и в Африке CTF, правда, с небольшой поправкой: теперь в борьбе могут участвовать не две команды, а больше. Очень лихо. Идея проста, но гениальна.

Siege («Осада») — тут все просто: одна команда обороняет объект, вторая пытается его захватить, уничтожив заодно противника. После победы одной из команд они меняются ролями.

Deathmatch — обычное мясо в стиле «всех убью» — один останусь.

Flag Hunters («Охотники за флагами») — не путать с CTF! Здесь у каждого игрока есть свой флаг; если вы убиваете противника, флаг выводится из игры. Ваша задача — собрать побольше флагов и доставить их в определенную точку (**Nexus**). Игра может проводиться либо в тимплейном, либо в «массовом» режиме. Очень прикольно, криво и динамично.

Как видите, режимы есть на любой вкус — и это еще один несомненный плюс Трибсов.

Вывод

Обидно. Просто чертовски обидно. Перед нами игра, у которой есть практически все, чтобы стать хитом. И графика, и музыка, и геймплей. Куча новых наворотов и возможностей. Ну что стоило сделать более подходящее оружие и увеличить модели игроков? Глядящи, и процесс игры перестал бы напоминать охоту на блох. Не знаю, может, я, конечно,



ошибаюсь. Может, зря ругаю Трибсы, вон как все их хвалят. Просто за живое задело — такая идея, а такое исполнение... Эх... В любом случае, попробовать поиграть в игру стоит, как знать, может, в конце концов, вы сможете привыкнуть к неудобному оружию и маленьким размерам фигурок. А может быть, вам это и не покажется неудобным. Как знать. Тем более, что для начального знакомства с Трибсами необязательно иметь команду друзей и идти в клуб — можно и с ботами погонять. Они, кстати, вполне ничего, стреляют очень даже неплохо. Хотя, конечно, для нормальной, полноценной игры нужна команда. Боты, они все-таки боты... С людьми играть гораздо интереснее и веселее.

Ну вот, вроде и все, свое мнение я высказал, хотите — закидайте меня камнями. В конце концов, это просто мое свое мнение. Но в любом случае, я буду с нетерпением ждать TF2 или Flashpoint. Да, кстати, если Трибсы вам так понравятся, рекомендую посетить мой сайт, посвященный этой игре — **Русское Племя**, www.tribes2.ru.

Из доклада д-ра В. Гауса, профессора Всеобщего Университета. 524 год Новой Эры

К счастью, Темные времена продолжались недолго, в недрах галактики ширилось и крепло Движение Объединения. Его лидерам удалось объединить под своим началом несколько разрозненных племен людей и биодерев в начатую войну за объединение миров. Война была долгой и очень кровавой. Впрочем, об этом мы поговорим в следующем раз. А сейчас давайте рассмотрим так называемый феномен Племен. Что заставляло людей объединяться в группы, по каким признакам они объединялись и, главное, за что они воевали? Это тема для очень серьезного исследования. Профессор А. Кертис в своей работе «Сублимация и ориентация» пишет, что...

Вы не прочь время от времени пощекотать себе нервы? Тогда добро пожаловать в это здание. Его окна выходят на городское кладбище, первые «жители» на котором появились еще во времена расцвета Шумера. Людям старшего поколения особо рекомендуется на время поселиться в этом заброшенном особняке, ибо в нем вы встретите героев одного из самых популярных ужастиков начала 90-х — «Зловещие мертвецы».

Tueur MAXIM

EVIL DEAD

HAIL TO THE KING

Фильм *Evil Dead* (Зловещие мертвецы) можно с уверенностью назвать эпохальным. Эта трилогия появилась еще в те времена, когда бурно стали расти, как грибы после дождя, всякого рода видеосалоны. Помните, как мы боялись пропустить очередной ужастик? Ну еще бы, упустить добрую порцию адреналина — ни за что! Для многих фильмов «С того света», «Кошмар на улице Вязов» и, естественно, «Зловещие Мертвецы» стали первыми фильмами ужасов. Но время не стоит на месте, мы выросли, менялись вкусы и увлечения. Все меньше находилось поклонников «чистого ужаса». Все больше стало появляться желающих получить от просмотра не только холодящие душу ощущения, но и порцию юмора. Тогда-то и появилась третья часть эпопеи «Зловещие мертвецы: Армия тьмы» с неподражаемым Брюсом Кампбеллом в главной роли. Это уже была некая мистическая комедия с элементами ужаса. Она многим пришлась по нраву, многие ждали ее четвертого воплощения и... они его получили, в виде компьютерной игры *Evil Dead: Hail to the King*. Что она из себя представляет? Ужас или комедию, злой action или забавную Adventure?

Разработчик: Heavy Iron Studios

Издатель: THQ

Жанр: action/adventure

Системные требования: P2-300, 64 МБ, direct 3D

Рекомендуемые: P3-600, 128 МБ, direct 3D

Пожоже игры: Resident Evil, Blair Witch
Официальный сайт игры: <http://www.evildeadgame.com>

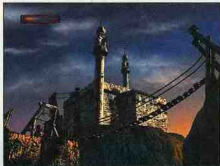
Озвучивает главного героя Брюс Кампбелл. Тот самый Кампбелл, игравший Эша в фильме, именно его голос будет вещать устами виртуального героя.

Все началось с того, что профессор Raymond со своей супругой Garnets сняли небольшой уютный домик в лесу, вдали от городской суеты и от людских глаз. Причины у него на то были — его научная работа.



Он изо дня в день, не переставая, старательно переводил «Книгу Мертвых» (Некро-

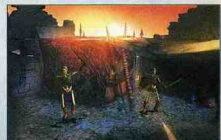
номикон). Тайные демонические заклинания были им прочитаны и записаны на магнитофонную пленку. Не ведал тогда старикан, к чему приведет его научный труд и как дорого он заплатит за свою «диссертацию».



Заклинания, как им и предполагается, действовали немедленно, вызвав из царства мертвых отряд «живых» трупов. Потроженные мертвецы оприходовали профессора с женой и вроде бы успокоились. Но отдыхать им долго не пришлось. Через неделю в этот домик приехала на weekend шумная компания, в том числе парень по имени Эш. Нашли лабораторию профессора и, естественно, включили магнитофон с зловещей пленкой. Любопытство — пороки! И еще какой. В общем, потроженные полупразлжившиеся трупы оприходовали и эту тусовку. Только Эш и выжил. Прав-

да, вышел он из этой переделки слегка потрепанным. Мерзкая нечисть инфицировала его правую кисть, которую он немедленно отсек бензопилой. Бензопилу впоследствии путем неспложных технических манипуляций Эш прикрепил к своей правой руке, получившись очень удобный инструмент для изготовления фарша из свежизрубленной мертвятины.

Далее события разворачиваются еще стремительней. Неугомонная дочь профессора Anny, решив разыскать папашу, приватила с собой Эша и приперлась в тот самый домик. Отца в привычном виде они, конечно, не нашли, но ощущения от увиденного были незабываемы. Это и подтолкнуло их попытаться загнать мертвецов об-



ратно туда, откуда они выплыли. При изгнании что-то пошло не так — Эша зососало в дыру между мирами и перенесло в прошлое. Ты думаешь, его это расстро-

ло? Ничуть! Он с верной бензопилой при помощи местной рати разоборался с местной же нечистью и благополучно вернулся в свое время...

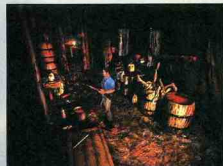
Наши дни... Собственно игра

Прошло уже очень много времени, лет восемь, кажется. Эша замучили ночные кош-



мары и ужасные видения. Джени, его подруга, убеждает его вернуться в тот самый лесной домик, с которого все началось, и поставить все точки над «i». Добрая девочка. Здесь их поджидает старая добрая знакомая, теперь живущая своей собственной жизнью — отрезанная кисть Эша. Хорошо ей жилось на том свете, даже слегка похорошела на адских харчах. Именно она вновь включила все ту же магнитофонную пленку, после чего опять изо всех щелей поползли мертвяки всяческих мастей, заполнили не только дом, но и всю округу. Гнойные зловещие твари украли Джени, вынудив Эша спасать ее. Опять у порня начались кошмары, но только не во сне, а наяву. Он еще не забыл, как хорошо работает его бензопила. И, приделав ее, отправился спасать свою подругу. Собственно, с этого момента он полностью в вашем распоряжении, и его кошмары вы будете теперь снимать на порну!

Как уже упоминалось выше, игра похожа на *Resident Evil* или же *Blair Witch*. Ес-



ли ты не сталкивался ни с одной из них, объясню. Ты будешь руководить главным героем, наблюдая за ним как бы со стороны. Перед тобой будет разворачиваться кровавая трехмерная сцена жестоких разборок Эша с разнообразной нечистью. И все это во имя спасения от ужасных творений любимой Джени и человечества в целом. Камеры зафиксированы в строго определенных местах и неподвижны. На экроне экспонируется вид от той из них, которая, по

замыслу разработчиков, лучше всего отображает происходящее. Актюаж сработан на славу: тень от колышущихся веток, полная луна, протяжный ужасающий вой — одним словом, приложены все усилия, чтобы заставить тебя поминутно ежиться от могольного холода, который веет от любой самой малозначительной детали. В любую минуту из-под земли может выскочить злобный монстр, напасть на тебя — причем первая же атака врага, как правило, результативна. Правда, в процессе игры ловкость все более совершенствуется (твоя, не героя). Позже ты уже будешь успевать нажать *back*, чтобы Эш быстро отпрыгнул назад, опомнился, выбрал нужное оружие, после чего нашинковал очередную порцию гонимых тварей.

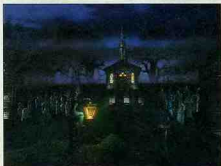
Кстати, об оружии. Первое впечатление: «Маловато будет!». Но после прохождения условно называемой «первой части» понимаешь, что имеющегося вполне достаточно. В распоряжении есть неразлучная «ручная» бензопила, топор, пистолет, дробовик и винтовка. Каждый вид оружия по своему привлекателен. Дробовик очень эффективен, когда перед тобой на небольшом



расстоянии находится как минимум два монстра. Поражает обоим! Винтовка — наоборот. На дальнем расстоянии поражает единичную цель практически без промахов. А бензопила в одной руке и топор в другой — поистине складная порочка. Надо сказать, что поначалу игра более походит на *action*, но по прошествии некоторого времени приходишь к выводу, что это все-таки *adventure* с элементами *action*, а не наоборот. Именно с этой точки зрения имеющегося вооружения более чем достаточно. К тому же в процессе игры есть возможность каждое оружие улучшить. Заветные апгрейды лежат всегда на видных местах. Или же, что еще удобнее, после очередного раздолбанного босса тебе сообщается, что ты нашел некий бонус. Как правило, предметы/растения/бонусы, которые могут пригодиться в хозяйстве, сверкают, и долго их искать не приходится. Но чтоб найти дополнительное лекарство/еду/апгрейд, приходится обшарить все закоулки.

Зомби, пионеры-бойскауты, скелеты, маги, рыцари смерти и привидения — довольно отнюдь не родня славы. В большинстве случаев каждый из них после расправы оставляет тебе содержимое своих карма-

нов. Таким образом разработчики дают возможность пополнить тебе свой запас аптечек или патронов. Иногда из мертвой мертвечины вываливаются необходимые для прохождения квестовые предметы. Так что убежать от всех подряд не стоит. Следует научиться совмещать в себе хладнокровность мясника с Житнего рынка и проинициальность Шерлока Холмса. В основном будешь сражаться с летающими длин-



норукими привидениями, реже придется отягиваться на скелетах. Всего в игре порядка десяти видов монстров — маловато. Но зато есть практически столько же боссов, причем на часть из них твоё оружие не действует!!! Тут-то тебе и пригодится боевая смекалка. Следует обратить внимание, что только для боссов отображается сходящаяся на нет полоса «жизни». Для рядовых зомби нет даже этого. От них только отлетают в стороны косточки и хлещет кровь. А устав сопротивляться беспощадной пиле Эша, они падают, и, полегав чуток, испаряются. Разработчики даже попытались соорудить для них некое подобие *fatality* а-ля *Mortal combat*, но получилось это у них, по-моему, не очень убедительно. Не всем оружием можно произвести *fatality*. Скажем, на бензопилу можно насадить привидение, которое хлеще мучительных криков, стонов и разлетаются во все стороны кровяшки падают и... испаряется. А последний удар топором может расцезать скелет пополам. Но выглядит это не так привлекательно, как в том же МК.



3D-графику в разряд творческих удач отнести нельзя, хотя, уверен, найдутся геймеры, которым оно может приглянуться. В первой части, т. е. в наше время (впоследствии героя перенесут в 730-й год в город Дамаск), все события будут происходить только ночью. Современность, как подбавит, сера и бесцветна. Но это только первое ощущение от игры. Разрабатывая *background* и, создавая приложимые все усилия, чтобы передать пик атмосферы, окружаю-

шей героя. Мрак, отчаяние, кругом кровь, смерть и стоны. С этой задачей, как мне кажется, они справились. Визиги саундтрека,

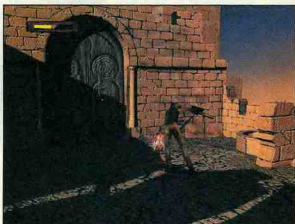


хрип выскакивающих монстров, залпы из дробовика, рев пилы и куча крови. Нравится? ☺ А если у тебя хорошая звуковая карта, хорошие динамики и 17"-монитор, то на полной громкости после полуночи в эту игру играть категорически запрещается, особенно если ты фанат фильма. Можно остаться заикой и, идя ночью в туалет, шарахаться от собственной теньки ☹. Но если ты избалован какой-то, поивал Serious Sam и насмотрелся демоков Unreal-2, значит, ты имеешь хорошее представление о безупречной графике. В таком случае игра может вызывать у тебя вполне здоровое отвращение. К графическому исполнению придираться можно долго — оно безупречно. Но опять-таки, это потому, что упор был сделан не на графику. Да, background неподвижен. Да, разрешение всего 640x480. Да, над разработкой монстров можно было поработать старательней. Но ведь это не чистый action. В игру вставлен очень серьезный квестовый элемент. Постоянно приходится кого-то спасать, что-то собирать, мастерить и преобразовывать. Вторая часть игры мне показалась намного более интересной. Древний город произвел на меня впечатление куда большее, чем заброшенный лесной домик с кладбищем и

его обитателями. Видно, ко второй части руки разработчиков резко выпрямились и разгорялось воображение. Во всяком случае, заставок стало чуть побольше.

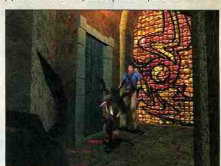
Да! чуть не забыл. Ролики здесь — половина игры! Я не понимаю людей, которые покупают сотни игр на одном диске. ИГРА ДЛЮЖНА БЫТЬ ПОЛНОЙ. Особенно если речь идет о подобных играх. Вступительная заставка — зловещая и неподражаемая. Встреча с боссом — мультик. Поворот сюжета — мультик. Дают задание — тоже мультик. В общем, смотришь как очередную серию «Зловещих мертвецов!» Не поддавайтесь на провокации, и если будете покупать игру — покупайте полную версию.

Единственное, что мне в игре действительно не понравилось, так это капризная система сохранения. Ограничения по сей-вму мне никогда не нравились, хотя в подобных играх они, как правило, и имеют место быть. Сохраняешься не когда и где хо-



чешь, а только тогда, когда игра даст тебе такую возможность. Чтобы сохраниться, необходимо сначала найти катушку магнитофонной пленки. При наличии таковой надо идти к save-сундуку. Только тогда и будет доступна опция сохранения. Сами по себе эти сундуки практически бесполезны. Мож-

но, конечно, в него сбросить ненужные вещицы — тогда они будут чекаться от сундука к сундуку в течение всей игры, как в Дябле. Пленка, как правило, валяется в не-



посредственной близости от сундука. Так что особо мудрить не стоит, и если тебе предоставляется шанс сохраниться — делай это немедленно.

Лечившись в основном при помощи аптечек. Следует знать, что преобразователь может сам из белых грибов сделать аптечку скорой помощи. А из красных — бензин для пилы. Также переработка может быть подвержено большому количеству найденных предметов.

Следи за тем, чтобы пила была постоянно заправлена бензином. Иначе в самый неподходящий момент она заглохнет.

Не старайся накопить патроны — в игре предусмотрена очень хитрая система их обновления. По мере использования патроны будут высываться из убитых. Не будешь стрелять — не будут высываться. Так что, если медикаменты на исходе, то не раздумывая, валяй годов из дробовика и вин-

товки, а патроны не экономь. Зомби тебе впоследствии вернут.

Одним словом, играйте. Если лень будет ломать голову над всевозможными загадками, выкачайте из Интернета саляши. И не робейте — у страха глаза велики. А ум короток.

ЧЕРНЫЙ РЫНОК



Основные коды, такие как бесконечное количество боеприпасов, «непробиваемая» броня, отсутствие столкновений и т. д., вы найдете в меню «Настройки» — «Игра», единственный чит — **srv_succuss**. После того, как вы введете его в консоли, миссия будет успешно выполнена.

Three kingdoms: Fate of Dragon

Нажмите **Enter** и введите следующие коды:

obj+god! — бессмертие (нужно внача-

ле выбрать юнity)

lobj+speed! — ускорить игру
lobj+godblessovermax! — максимальный левел всем (выбранным) спецам

Ресурсы

lobj+gold! — золото
lobj+timber! — дерево
lobj+rawmeat! — мясо
lobj+corn! — кукуруза
lobj+food! — еда
lobj+iron! — железо
lobj+wine! — вино
lobj+all! — всё!
lobj+win! — выиграть миссию
lobj+fog! — показывать карту.
Если вдруг в вашей версии игры эти коды не работают, попробуйте ввести эти:
lobj+superman! — бессмертие (вначале нужно выбрать юнity)
lobj+gonzales! — ускорить игру

lobj+icanseeagain! — открыть карту

lobj+moalah! — золото

lobj+splinter! — дерево

lobj+chips! — кукуруза

lobj+piggy! — еда

lobj+ingboard! — железо

lobj+booze! — вино

lobj+smartbomb! — убить все военные юнты на экране

lobj+goddessgreed! — +10 000 ко всем ресурсам.

Outlive

Нажмите **Enter** и введите:
CAN I PLAY WITH MADNESS — «режим бога»

FEAR OF THE DARK — открыть карту
FORTUNES OF WAR — много денег
BE QUICK OR BE DEAD — быстрое строительство/исследование.

Митяй КАШЕВАРОВ

ОПЕРАЦИЯ ПЛАСТИЛИН

Системные требования: Pentium 133, 16 МБ ОЗУ, 8-х CD-ROM, 2-МБ SVGA-видеокарта, 150 Мб на жестком диске.

Шеф галактической разведки.

Должность шефа имеет не только свои преимущества, но и свои недостатки. Одним из преимуществ является собственный космический корабль, а одним из недостатков — самнительное удовольствие всегда и везде, соблюдая полную секретность, путешествовать в полном одиночестве. (О, где же вы, загорелые голубоглазые блондинки!) Но когда речь идет о работе, капризы в расчет не принимаются. Межпланетные перелеты по-прежнему занимают массу времени, которое надо как-то убивать. Бильярд в этом смысле

даниями проводит в своем керамическом «сейфе» на полке буфета. С ним никому не удастся поладить. Считает себя необычайно умным, обреченным существовать в мире, населенном идиотами, которые только и делают, что пытаются воспользоваться его гениальными способностями. Чрезвычайно эффективен, что они крепко привинтили «Джоконду», — а не то завтра же она окажется в Третьяковской галерее. Впрочем, кому взбретет в голову тратить время и талант хорошего агента из-за куска холста с усмехавшимся мужиком!

Краткий инструктаж (шеф, как обычно, был предельно лаконичен). Всем, разумеется, известно, что мы тебя используем как аварийную службу, всякий раз, когда что-нибудь не клеится. Но не думай, что эта миссия — просто мой каприз. Когда речь идет о работе, капризы в расчет не принимаются.

Самое главное, ты обязан выполнить задание вне зависимости от того, кому вздумается пошевелить тебе его выполнить. И не надейся разобраться с этим делом тихо и мирно, цивилизованным путем. Я выражаюсь ясно?

Суперагент в деле. «Ров». Он просто выбросил меня в мусоропровод! Меня, гения секретной службы! О, это дало мне обильную пищу для размышлений во время полета от нашего корабля до неизвестного астероида. Впрочем, сейчас неподходящий момент для обсуждения психологических травм, сопутствующих моей профессии. Пустая трата времени и вдохновения.

...Я прибыл на эту планетку, чтобы лишить ее большей части ее золотого запаса. Я должен был быть привлечен к себе внимание. И это

всплыв в голову. Но! Ничего не случилось. И меня мгновенно одолела паранойя: так не бывает!

На меня никто не прыгнул с ножом, дубиной или гарротой, никто не выстрелил из пистолета, арбалета или дробовика, но местечко было такое, где в душу закрадываются всякие экзотические фантазии. Подозрительно



тихо. Подозрительно много красного и желтого пластилина. Подозрительно пустынно. Подозрительная клетка с крайне подозрительным пластилиновым пологом. Яркие низкие домики с подозрительно огромными окнами. Или это двери? Все равно подозрительно...

М.К. Оставим пока что нашего героя предаваться приступу параноидальной подозрительности. Он, несомненно, справится с ней, а его исключительный интеллект вот-вот заработает в полную силу, чтобы и на сей раз найти выход из, казалось бы, безвыходной локации.

Перед нами новое детище российских разработчиков. На этот раз — пластилиновое. «Операция «Пластилин», изданная в нынешнем апреле фирмой 1С. Квест с оригинальной для России графической концепцией, изумительный по технике исполнения, с весьма своеобразным главным героем. Никаих Штырицев, поручиков Ржевских или бременских музыкантов и прочих всенародно известных героев. С экрана на экран шляется эдакий глосастый чужок в каске и зеленой шинели, невозмутимый и хладнокровный. И невероятно молчаливый: он неизменно помнит, что повсюду скрытые камеры, в телефоне — жучки, аппараты электронного прослушивания встроены в бумажную упаковку гамбургеров от «Макдоналдса», а в кустах — невидимые молодцы с большими биноклями, умеющие читать по губам. Будем соблюдать конспирацию даже в сортире, сэр!

Но к его молчанию быстро привыкаешь. Как и к ненавязчивой легкой мелодии, сопро-



предпочтительнее пасынса, но только не тогда, когда на пути корабля оказывается шальной метеорит, незамеченный автоматикой. Впрочем, чего еще ждать от автоматики в пластилиновом мире? И в результате столкновения партия намарку, а мой лучший биток — из чистого золота, между прочим, — вылетел в мусоропровод и мгновенно попал в поле притяжения пролетающего мимо астероида. Довольно крупного и, судя по всему, обитаемого.

Вряд ли жители астероида — кем бы они ни были — отдадут золотой слиток добровольно. Видите ли, в мире полно безумцев, жаждущих разбогатеть за чужой счет, но не могут же я допустить, чтобы ограбили меня, шефа секретной службы всей галактики. Придется пустить в ход моего лучшего агента.

Из секретных файлов галактической разведки.

Лучший секретный агент всех времен и народов. Внешность более чем заурядная, но запоминающаяся: пухлый коротышка в каске и потрепанной зеленой шинели устаревающего образца. Башковитый и с ужасным характером. Не может ужиться ни с кем — именно поэтому все время между за-



внимание не обязательно должно было проявляться в форме интереса ко мне леди в мехах или добродушного агента в серебристом Роллс-Ройсе. Мало ограничиться пухленькой

возжающей нашу игру. Зато с управлением никаких проблем. Наш солдат секретного фронта движется на редкость гладко и проворно, курсор мыши исправно отмечает активные зоны локаций, а полезный инвентарь подбирается без проблем. Кстати говоря, его канцелярская реалистичность приятно контрастирует с окружающим пластилиновым великолепием, по традиции изрядно отдающим сюрором. Пишу «по традиции», ибо «Операция «Пластилин» (далее ОП) несомненно продолжает дело разработчиков небезвестного The Neverhood. Впрочем, авторы ОП вовсе не скрывают того впечатления, которое произвел на них. Помните, при создании Neverhood'а было использовано три тонны пластилина. Интересно, сколько ушло на ОП?

Суперагент в деле. «Секретные двери». Приятно было бы победельничать в роскошном гостиничном номере, в компании хорошей загорелой блондинки. Пижамы, виски, сигара — как жалко, что все это лишь мечты. Сны, бесцельно мерцающие шефом... Когда меня будят, я знаю, что это значит. Это значит, что все прочие методы оказались ничемными, и остается только одно — разбудить меня. И вот теперь мне при-



ходится строить лестницы из кубиков — мне, суперагенту с многолетним стажем и блестящим послужным списком. Снова. В третий раз!

М.К. Прохождение ОП построено по общему для российских квестов принципу, например, тех же «Братьев Пилотов». То есть вы поочередно проходите экраны, на которых решаются предложенные паззлы, и находите способ продвинуться дальше. Вернуться обратно нельзя, но есть одно исключение. Локация **«Секретные двери»** — единственное место в игре, которое вам предстоит пройти трижды. Именно с этого экрана начинается обещанное разработчиками развитие сюжета, однако не ждите чего-либо особенного. От того, в какую дверь вы войдете, будет всего лишь зависеть порядок прохождения остальных локаций. Выбирать вы можете любую. В остальном прохождении абсолютно линейно.

Суперагент в деле. «Тюрьма». Все было продано лихо — может быть, с чрезмерной лихостью. Меня взяли тепленьким. Ужасно унижительно для агента с моим опытом. Однако я этим бизнесом занимаюсь уже довольно продолжительное время. Посему для того, чтобы я попал в безвыходную ситуацию, требуется нечто большее... Пускай и не сразу — все же человек, кто не делает, тот и не осмывается, — но я отсюда выйду. Подружиться с злобной псыней не удалось, зря тол-

ко пойду ей свою скармил. Попробуем сделать подкол.

М.К. Но линейность сюжета совсем не



означает, что играть будет скучно. Игрушка насыщена юмором, персонажи вылеплены здорово, наш суперагент постоянно демонстрирует поразительную оригинальность мышления, незурядную выдумку и своеобразность методов преодоления препятствий. Настроиться, как сказать, на его волну, уловить общие принципы его методов не так уж и сложно. Еще на первом экране, добрав катушку, попробуйте подействовать ею на самого солдата. И в дальнейшем по ходу игры не забывайте проверять подобранные предметы: наверняка ваш герой придумает, что с ними сделать. Кроме того, при решении задач не стоит руководствоваться одной только логикой. Интуитивное озарение плюс методичная проверка всего инвентаря на всех без исключения активных зонах (тем более, что бесполезных предметов, разбросанных по прикулу, в игре нет), плюс знание, что проиграть в «Операции» нельзя, — вот те три кита, благодаря которым вы приплывете к победе.

Стоит уловить общие принципы игры, и все 30 локаций ОП проходятся в течение одного-двух вечеров. Догодайтесь закоптить провода в телефонной линии, чтобы часового, взявшего трубку, долбануло током; дадуемать налить воды на пол, чтобы кот, обмахивая в нее лапы, оставил за собой следы, по которым можно было бы пробраться в новую зону; а не слобю ли вам, скажем, сломать доску полапом о собственную голову или пожевать батарейку, чтобы она влезла в пульт дистанционного управления; кто из вас, избалованных услужливой Виндой, еще еще помнит



команды старого доброго MS DOS'а?

Суперагент в деле. «Допрос». Да-а, этот капитан — достойный противник. Конечно, он понимает, что игра в молчанку предписана мне уставом, но стоит ли эта игра свеч? Я тоже часто спрашиваю себя об этом. Московская альма матер должно гордиться мною.

Возможно, он меня расстреляет, и в назидание молчаливым курсантам в плановом корпусе установят мемориальную доску «Вечная память пластилиновому агенту, до конца оставшемуся немлым».

М.К. А теперь о грустном. Понятно, что игрокам ничего не остается, как принять главного героя таким, каким его создали, но при всем юморе, наличествующем в игре, реплик и разговоров все же очень не хватает. Думается, игрушко от этого бы только выиграла, ведь тот же Не-Вер-В-Худо просто искривился смешными шутками-приблудками. В ОП на каждом экране обычно не больше пяти предметов, и, как, например, в «Горючке Ржевском», здесь отсутствуют отснятые кадры для неправильного использования предметов. Солдат на неверные действия игрока лишь разводит руками и повторяет: «Не-а». Понятно, что столь малое количество локаций — всего 30, — обусловлено трудоемкостью процесса, ведь каждую сцену приходилось лепить буквально покадрово. И все-таки: невозможно-



ность проиграть скорее свойственно детским квестам, создатели которых из всех сил стараются к нулю вероятность возникновения у ребенка комплекса неполноценности из-за проигрыша.

Суперагент в деле. «Космодром». Конечно, всех этих «братцев-остранцов» можно было просто перестрелять, но меня как-то нехотяти обуял приступ сентиментальности. Добросердечный я, благородный рыцарь секретной службы! Но, черт возьми, ну нельзя же, в самом деле, убивать каждого встречного! Обойдемся старым как мир приемом — попросту вымочим их из бункера и запрягем в ракету.

М.К. То же можно сказать и о присутствующем в ОП еще одном квестовом элементе, именуемом в народе «головомойкой», а в профессиональной геймерской среде «пазлом». Всего их в игре пять. В общем-то, маловато будет. Это упражнения на ловкость, скорость, на внимательность и сообразительность. Даже с самым сложным справится любой уважающий себя взрослый человек шестилет отроду. Своей простотой они подтверждают мою глубокую мысль о том, что после первого бума, вызванного появлением нового оригинального российского квеста, «Операция «Пластилин» станет жемужиной во все еще скудной коллекции российских детских игр, повторив судьбу Красноярского «Забугорья».

Р.С. Автор выражает глубокую благодарность м-ру Д. Гамилытову, столь подробно ознакомившему меня с образом мыслей и трудностями жизни современных суперагентов.

А вот этот крейсер, ныне мирно стоящий у причала, в свое время спас мир от ужасной катастрофы. Именно его экипаж остановил фанатиков из секретной организации «Старый мир», которые стремились развязать очередную мировую войну. Кстати, один из тех, кто принимал участие в этих событиях, в данный момент находится на борту. Зайдите и послушайте его рассказ.

Кирилл БЕЛЯКОВСКИЙ

НОСТРИЕ

W A T E R S

Разработчик: Rage Games

Издатель: Interplay

Жанр: 3D-action с элементами стратегии

Требуется: P II-266, 64 Мб, 3D-акселератор

Рекомендуется: P II-500, 128 Мб, 3D-акселератор

Вступление

Здравствуй, дорогой читатель. Спешу сообщить тебе прекрасную новость, общий смысл которой заключается в том, что наконец-то в Игрограде появилась игра под названием **Hostile waters**. Игра интересная, яркая и заслуживающая еще многих лестных эпитетов. Но на то мы и журналисты, чтобы не просто поставить издевшую «неуд.» или «отл.», а объективно рассудить о достоинствах и недостатках той или иной игрушки. Что я и собираюсь сейчас сделать.

Сюжет — дело тонкое...

Бытует мнение, что сюжет в 3D-action — вещь совсем даже и не обязательная, второплановая, да иногда и вовсе лишняя. Такие люди чаще аргументируют свои высказывания тем, что их совсем не волнует,

рен Ellis). Впрочем, то, что я изложу ниже, скорее, затравка, цель которой — пробудить аппетит, а остальные прелести изворагитивного хитросплетения событий, пройдя игру до конца, вы оцените сами. Итак, приступим...

Году эдак к 2032 человечество наконец достигло той вершины развития, когда проблемы войны и мира потеряли свою



актуальность, и весь рад людской сплотившись воедино, стремясь к общему процветанию и величию. Вот только, как всегда, нашлись люди, почувствовавшие себя абсолютно лишними на всеобщем празднике жизни. Конечно, ими оказались низвергнутые тираны, властители, президенты и прочие личности, по воле которых простой люд шел на войну друг с другом. И вот в тот час, когда все радовались и жили в свое удовольствие (а надо отметить, что окончательно забывшими о войне людские все вооружение было уничтожено), эти редиски вынашивали свои коварные планы по возвращению к былой власти. Что ни говори, а о поговорке «одна голова хорошо, а две лучше» не окончательно забыли, и все злодеи, отбросив взаимные обиды, объединились в общую организацию «Старый Мир». А чтобы заявить о своем существовании как можно громче, они решили устроить нечто вроде глобальной бомбардировки всех мирных городов. Более того, проблеме осложнялась еще и тем, что злодеи создали пару десятков искусственных островов в Тихом океане и укрепили там за броней тяжелых танков и эшелонированной обороны. И вот тут-то люди вспомнили: был у них когда-то замечательный крейсер «Антей» с опытным персоналом и массой технических новинок на борту. И поклялись он как раз на дне океана, недалеко от скопления злобных агрессоров. Поднять-то его

подняли, а вот что на нем сохранилось в рабочем состоянии и как привести его в надлежащий грозный вид, предстоит узнать вам. А згодно и непосредственно поучаствовать в развитии увлекательной истории.

Каково быть капитаном?

Что же представляет из себя наша игра? Обычный экшен без капли мысли или, может, что-то большее? Сами разработчики пытаются дать нам ответ на этот вопрос, гордо причисляя свое детище к жанру **action/strategy**. Но, на мой взгляд, перед нами самая настоящая гремучая смесь разнообразных компонентов из различных жанров, в той или иной мере проявивших себя в продуктах других фирм. В то же время наши разработчики не побоялись воплотить еще и свои идеи — замечу, удачно.

Как я уже упоминал, под ваше чуткое руководство попадет замечательное оружие смерти, уж не знаю как выжужженное со дна морского. Так вот, помимо прочих достоинств, «Антей» обладает одной уникальной возможностью: он способен переработать любую граву металла во вполне боееспособную технику. Причем абсолютно не имеет значения, в каком состоянии находится вышесозвоненная граву — будь-то изрешеченный вертолет или кусок фабричной трубы. Но у любой боевой машины должен быть пилот или, проще говоря, специалист по управлению танком,



вертолетом и прочей техникой. А где же их взять, когда все люди вокруг на смертоносной бегемота за рашеткой зоопарка? Тут на помощь пацифистам вновь приходит продвинувшие технологии могучего крейсера. Все бывшие на его борту специалисты хотя и погибли, но могут быть восстановлены в виде специального чипа.



ет, в кого и зачем они будут стрелять. Ведь главное в такой игре, чтобы враги сочнее разлетались, кровички выливалось побольше и пейзажи не надоедали, а остальное — побочку. Я с таким мнением в корне не согласен, так как считаю, что хорошо написанный и грамотно воплощенный сюжет добавляет любой игре, каково бы жанра она не была, лишнюю привлекательность и интерес. К счастью, ребята из **Rage Games** придерживаются моей точки зрения и постарались над этим слогаем качества продукта на славу. К слову, над созданием игровой вселенной и различных хитрых поворотов сюжета работал довольно известный британский сценарист **Уорен Эллис (War-**

Вы только представьте себе: разум живого человека заключен в куске железяки. Но это вовсе не означает, что, кроме профессиональных навыков, от homo sapiens ничего не осталось. Осталось, и еще как. Остался характер, привычки, любимые словечки, выражения из ده еще много чего. К примеру, вы только попробуйте посадить танкиста-ветерана, для которого вычищать



траки родимой боевой машины от останков разваленных врагов плевое дело, за руль медицинского драндулета. Ругательства на вашу голову обрушатся достаточно. Впрочем, усиди его в танк, от «факеров» тоже нигде не денешься — характер такой ☹. Но игра наша все же не ролевая, а потому пилотам уделено внимания ровно столько, сколько необходимо.

В общем, начиная от берега неизвестного острова с горсткой чипов, небольшим капиталом и грозным «Антеем» мы решаем, как одолеть супостата. Вот тут-то и начинается просматриваться стратичность нашей игры. Ведь каждый остров по-своему уникален, а задачи на прохождение миссий на нем разнятся одна от другой — очень сильно. Задания типа kill-em-all плавно сменяются диверсионными рейдами, похищениями новых технологий, шпионажем, так что при выполнении миссий не соскучишься. Кроме того, каждый остров является тщательно продуманной базой, на которой учтено все — начиная от грамотного использования нолличного рельефа и заканчивая собственной системой производства техники. Вражи танки ведь тоже не из воздуха возникают, а появляются из материалов, добывающихся на этом самом острове. Уничтожив ресурсодобывающую установку — будь спокане, теперь у врага техники будет появляться явно меньше. Вот и душой, стратег, где напасть и с какой целью.

«А что же action?» — беспокойно спросит заядлый поклонник стрелялок. «Экшен есть и он рулит!» — без тени сомнения отвечу я такому человеку. Что ни говори, а этого добра тут куда больше, чем любых других компонентов. Ведь когда садишься в кресло пилота, забываешь о всяких стратегиях, мудрых планах и т. п. Есть только одно желание — вернуться в самое пекло боя и лично помочь своим товарищам одолеть компьютерного оппонента. Кстати, о нем, об оппоненте. Нескромно удивил меня прогресс в области усовершенствования AI. Как вам ситуация, когда вражеский вертолет пытается достать ваш танк, время от времени ныряя за близлежащий холм, дабы избежать

очереди в ответ. Или во время воздушно-боя ваш противник, в зависимости от своего вооружения, грамотно изменяет высоту и дистанцию. Это свежо и интересно, AI определенно силен и хотя иногда и случаются откровенные ляпы, в целом заслуживает лишь положительной оценки.

Ну вот, вроде о самых ярких моментах и впечатлениях я и рассказал, добавлю разве что: управление нареканий не вызывает и, если вы не поленились освоить симпатичный tutorial в полной мере, то неудобств испытывать не должны.

Лучше бывает... но не в этой жизни!

Столько всего заманчивого написано выше, что впору усомниться в графической составляющей проекта. Ох, как часто интереснейшая идея погибает под обломками несостоявшейся графической революции. Не беспокойтесь, то, чем нас порадует HW в этой области, ничем, кроме как талантливой работой и не назовешь. Такого вы еще не видели! Каждый объект в игре — плод работы не только опытных дизайнеров, но еще и высококлассных художников. Взрывы и графические эффекты вызывают неподдельный восторг. Я уже не говорю о великолепной реализации смены дня и ночи. На восход и закат солнца стоит лишний раз полюбоваться — до того все замечательно и красиво. А волны, разбивающиеся о прибрежные скалы, а смена погоды в реальном времени, а снег, опускающийся в легкую дымку тумана...



Более того, приближенная к реальной физика неизменно обращает на себя внимание. Как вы думаете, что останется от грузовика с прицепом, если запустить в него ракетой. Правильно — обгоревший грузовик и дорагающий прицеп. Исключительно из любопытства над этими частями можно проделать различные действия, например, еще чуть обработать пулеметом или подобрать горящий прицеп специальным тросом и сбросить прямо на головы обитателям базы противника. А что если вместо простого прицепа подцепить автоцистерну с горящим содержимым? Совсем другой эффект. Возможностей для подобных экспериментов и приколов игра предоставляет множество. Исследуйте — пробуйте. Суммируя, отметим: движок вызывает массу приятных впечатлений, а чтобы обнаружить какие-то огрехи, придется серьезно напрячься ☺.

Ну, и пару слов о звуке с музыкой. О звуке и говорить особо не стоит: собственно из игровой части разработчики ее

убрали, чтобы она не мешала звуку войны. А звук войны впечатляет. Гроздья свинца раскуют воздух и шлепаются в камень, грунт, железо. Ракет винта, гул танкового мотора — что еще нужно военному человеку? Впрочем, если потянуло на романтику, найдите на острове укромное местечко и понаблюдайте за тем, как луна, не торопясь, занимает свое место на небосклоне, и послушайте, как шумит прибор...

Без этого, к сожалению, никак

Недоверчивый читатель задумчиво почешет затылок и изрежет: «Что-то здесь опре-



делено не так. И будет совершенно прав. Как и у всякой, даже самой замечательной игры, у нашего изделия есть свои недостатки. Начну я с фразы, которая отпугнет примерно четверть потенциальных покупателей. Чтобы нормально, без тормозов и яркого слайд-шоу, наслаждаться графикой, вам не обойтись как минимум 400-500 «теплов» и хороший 3D-акселератор. Это раз. А дальше информация, которая отпугнет еще четверть, — в нашей замечательной игре нет мультиплеера. Это два. Вам мало? На мой взгляд, вполне достаточно и второго пункта, чтобы убить интерес к игре: примерно через неделю интенсивного пользования.

Ну и напоследок, скорее даже не недостаток, а так, особенность. Чтобы ловко научиться обращаться как с аркадной, так и со стратегической частью, придется потратить хотя бы часик. Иначе постоянные проблемы с назначением заданий для своих подчиненных могут обернуться для вас головной болью.

Вот я и закончил формировать ваше мнение о еще не купленной игрушке. Перед нами определенно хороший и качественный продукт. Всем реализованным аспектам и сторонам уделено достаточно внимания, у критиков просто отбирают хлеб. Игра интересная и зрелищная, хотя и требовательная к железу. Посмотреть ее однозначно стоит, так как смесь из отличной графики, интересного сюжета и массы игровых возможностей получилась на славу.

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

**КОМПЬЮТЕРЫ
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
СЕРВИС**

Андрей ТИМОШЕНКО

ИСТОРИЯ ВОЙН

Наполеон



Россия, помимо водки, красной икры и импульсивных политиков, в последнее время прославилась еще и компьютерными играми. Нельзя сказать, что весь мир, затаив дыхание, ждет очередного хита от российских разработчиков, но и назвать такие проекты, как «Карсары», «Проклятые Земли» и знаменитые российские квесты «Ливич», «Аген-



ты или «Штырлиц» провальными никак нельзя. Что же на этот раз приготовили наши северные соседи для игровых гурманов, давно уже перевавших все предыдущие хиты.

Итак, игра со звучным названием «История войн: Наполеон», созданная умельцами (®) из молодой компании **Mist Land** и выпущенной прекрасной известной в СНГ-овым игровым пространстве компанией «Бука». Этот самый «Наполеон» можно назвать пробой пера ребят из Mist Land, так как он создавался не просто так, а с некоторым расчетом. Все дело в том, что сейчас компания занимается разработкой игры под названием **Bestiary**. Так вот, «Наполеон» и был выпущен, так сказать, для финансовой поддержки старшего брата, так что из качества проекта догадаться легко. Кроме того, разработчики наивно полагают, что таким образом им удастся привлечь к себе внимание геймеров и, кроме того, опробовать



новенький трехмерный движок собственного производства. Не все получилось так, как

того хотелось бы. А как в действительности обстоят дела вы прямо сейчас и узнаете.

Разработчики решили, что наиболее многообещающий жанр — это тактические *real-time* стратегии, поэтому выбрали для своего детища именно *tactics*. Кроме того, после *Myth* и *Warhammer* действительно стоящих новинок этого жанра появилось совсем немного. Разработчики уделяют внимание абсолютно другим видам стратегий, а если тактические игры и появляются, то они обязательно интегрированы с каким-то другим жанром, так что, тактикой с элементами RPG или *action* уже никого не удивишь. Иногда начинают думать, что серьезным людям с «шахматным» складом ума и поиграть-то не во что. И вот



теперь, благодаря *Mist Land*'у, мы наконец-то получили возможность вспомнить *myth*'ическую молодость и опробовать себя в роли полководца, причем не какого-то, а самого что ни на есть передового.

Зная название игры, довольно сложно представить, что нам предстоит завоевывать ☺, но я вам намекну. Обратите внимание надо на вторую часть названия — «Наполеон». Догадались? Ну, конечно же, на этот раз мы — не кондитеры-милитаристы, а самые настоящие полководцы самых могучих армий тех времен, а именно — австрийской, русской и, разумеется, французской. Если кто не помнит, то я напомним: в начале позапрошлого века некий полуторометровый француз по имени Наполеон Бонапарт решил расширить французские земли за счет соседских угодий. Первые успехи быстро вскружили голову, и соседями стали уже те, которых раньше отделяла от него вся Европа.

С исторической стороны к игре не подкапашься. Каждая битва описана в своеобразном *брифинге*. Но в общем-то, в иг-

ре довольно сложно прочувствовать атмосферу и связанность миссий компании, которая, к слову сказать, одно-единственная. Возможно, все дело в том, что между миссиями отсутствуют какие-либо заставки и вообще связующие звенья. Все это делает компанию каким-то бестолковым прохождением миссий. Вот тут мы играем за французов и берем штурмом переправу, а здесь — доблестные австрийские войска под нашим командованием должны выбить противника вон с тех высот. Уже третья миссия начинает вызывать раздражение и курсор упрямо пробирается к кнопке *Uninstall*. Время от времени приходится одергивать себя и внушать — долг перед Отчиной обязывает играть. Десятый раз даю себе обещание пройти хотя бы две трети игры. Но ведь обещания и дают как раз для того, чтобы нарушать. Чтобы нарушать, разрушать, разбивать, взрывать, но мелкие кусочки. В первую очередь! Вот и разработчики, видимо, дали себе обещание сделать все возможное, чтобы игра стала хитом...

Ладно, играем дальше. Ведь бессвязность и тупость прохождения мы потерпим, не так ли? Итак, что у нас дальше? Что сразу бросается в глаза и что мы оцениваем практически в первую очередь? Нет, не графику, да которой мы еще доберемся. Это **интерфейс** — в стратегии вещь далеко не маловажная, а даже, наоборот, одна из самых главных. Именно от него и зависит, насколько быстро и эффективно ты сможешь управлять своими юнитами, атаковать и обороняться. Поскольку игра околотечественная, то мне не доставляет большого удовольствия разбирать по косточкам все недочеты и нелепости, допущенные разработчиками, но по-другому нельзя. Так вот, об этом самом интерфейсе. Он в игре, мягко говоря, никакой. Конечно, он имеется, но панель, находящуюся



юся на правой стороне экрана и отображающую все имеющиеся в наличии живые отряды, а также возможные виды их пост-

роений назвать интерфейсом современной тактики и страшно как-то — заплюют ведь. Ах да, я забыл о сверхудобной и очень полезной, находящейся в верхней части экрана **стрелочке**, указывающей на местоположение отрада относительно вашей позиции на карте. Еще существует **тактическая карта**, вызываемая стандартным нажатием клавиши **Tab**. Единствен-



ное, что мне непонятно, так это то, почему разработчики не совместили сверхполезную-стрелочку-вверху-экрана с тактической картой и не создали банальную, но от этого не менее удобную мини-карту. И ориентироваться было бы сподручнее, и интерфейс не казался бы таким жиденьким. Но вместо этого мы имеем полноэкранную карту, где в мельчайших подробностях отображены даже расположение и приблизительный внешний вид растительности (ну, и на кой черт она мне сдалась?).

А теперь о самих юнитах и остальной подогнотной игры. Вообще-то, этот продукт гораздо легче воспринимать не как игру, а скорее, как интерактивный исторический справочник по войскам начала XIX века. Действительно, юнитам и остальным фишкам, базирующимся на историческом материале, разработчики уделили очень большое внимание. Кстати, на диске имеется собственная и **энциклопедия по войскам** тех лет, с подробным описанием и картинкой (если



вздумаете играть, настоятельно советуя ознакомиться — будет гораздо легче). Да уж, если бы все остальное было сделано так точно, как эта часть игры, — цены бы ей не было бы! Все **юниты** неплохо прорисованы и анимированы, да и видов их предостаточно: **конные, пешие, артиллерия**. А каждый вид (кроме последнего) имеет еще несколько подвидов: **легкие, тяжелые** — и еще, например, у пехоты — **егеры и гренадеры**, у конницы — **гусары и кирасиры** и т. д.

Физика игры также на весьма достойном уровне. Уменьшение убойной силы пу-

ли и снаряда в зависимости от расстояния, вылеты обладают явным преимуществом (попробуй выбить строй пехоты, заставшей на возвышении!), пули не всегда попадают в цель — практически все продумано. К тому же, все юниты, кроме артиллерии, у разных сторон различные, но, по моим наблюдениям, только по внешнему виду. Так что о разной тактике для каждой из существующей в войне стороны забудьте навсегда. Хотя некоторые тактические приемы в игре все же стоит применять. В основном это связано с **построением пехотных войск**. Видов построений у них три: **колонна, линия и каре**. Все они имеют свои преимущества и недостатки, так что каждый вид пехоты в определенных ситуациях требует разного вида построения. Те, кто добросовестно играл в наших родных «Коззков», прекрасно знают, что колонна удобна для штыковой атаки, солдаты, построенные в линию, более эффективно уничтожают противника в перестрелке, а каре довольно легко справляется с вражеской кавалерией. Кстати, во время игры мне показалось, что пехота — наиболее эффективный тип войск, несмотря на то, что, по идее, наиболее силь-



на кавалерия. Хотя быстрые набеги легкой кавалерией на фланги противника очень и очень впечатляют, но для того чтобы взять высоту, занятую несколькими отрядами пехоты, придется потратить немало усилий, нервов и времени. Пехота — вот панacea от любых войск. И кавалерия, ни уж тем более артиллерия с ней не сравнится. Кстати, о последней. Это — довольно странный и в некоторых случаях очень действенный тип войск.

Стреляет пушки тремя видами снарядов: ядрами, картечью и бомбами. **Ядра** хороши при обстреле на большие расстояния, но наносят весьма низкие повреждения. **Бомбы** — летят на меньшее расстояние, но при этом ущерб от них больший, так как они при попадании в цель взрываются (любительная особенность — бомба может взорваться раньше времени, а может и вовсе не разорваться или же разорваться через некоторое время после падения). **Картечь** — наиболее смертоносный вид снарядов. При небольшой дальности стрельбы она наносит самые большие повреждения по войскам противника. Но здесь есть одно «но»: научиться стрелять картечью далеко не так просто, как кажется на первый взгляд, и пройдет немало перезарядок, прежде чем вы с радостным криком будете снимать одним залпом несколько десятков воинов противника.

Ну а теперь о самом главном — о **графике**. Я оттягивал этот момент так долго, как мог, но вот подошел момент истины. Вы не удивились таким низким системным требованиям? Все правильно — игра пойдет даже на 166-ом, но на остальных компьютерах, по мощности значительно пре-



восходящих оптимальные системные требования, она покажет не лучше. Вот так вот. Пусть российские игровые ресурсы пишут хвалебные обзоры, превозносят «плотность трехмерный движок» и лояльные системные требования, но мы-то с вами знаем, что даже обладатели очень слабых машин вряд ли купятся на такую рекламу. Хотя в игре главное далеко не графика, но и она не на самом последнем месте. А то, что мы видим, навевают воспоминания о далеком времени, когда слово «акселератор» считалось ругательством. Все, нет больше сил ругаться.

Ну что, господа на Mist Land? Хорошо же вы разрекламировали и себя, и движок. Теперь, я уверен, все будут гнать наты и с нетерпением ждать выхода Bestiary. И если «Ипопоне» действительно планировался как реклама движка и должен был продемонстрировать его и ваши возможности, то я надеюсь на то, что вы осознали свои ошибки и хоть на некоторое время отложите релиз своего «жита», с тем, чтобы исправить (или переделать) все, что не выправили на этот раз.

Together by the Informational Technologies Highway!

INCOSOFT®
telecommunications

10 лет на рынке

Ваш надежный партнер

IBM 300/64Mb/4.5/3/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 108
GeForce 2MX (MSI) 32Mb	99
GeForce 2MX (MSI) 32Mb +TV	110
монитор Sony E 100P (0.25)	220
Monitor 17" Samsung 753 DF	228
Monitor 17" Samsung 753 DF	246

Помогаем! Всегда можно договориться!

г.Киев, ул.А.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://shopist.kiev.ua

По всей видимости, проводников по новому зданию, построенному Питером Молине, выделяемым каждому Демиургу с самого начала, многим мало. Поэтому тем, кто сам выйти не смог, мы решили выдать по копии плана эвакуации из этого помещения.

На этот раз Молине превзошел сам себя. В отличие от *Dungeon Keeper*, где нужно было всячески заботиться о балансообеспечении подданных и лишь изредка позволять себе их мучить, *Black & White* потому так и называется, что вы должны делать все, быть черным — значит мучить подданных, быть белым — лезть из кожи вон, чтобы удовлетворить все их потребности. Надо сказать, второй путь гораздо, гораздо более трудный. Если честно, то у меня ни разу не получалось быть идеальным богом — невозможно уследить, когда жители хотят спать, когда — есть, а когда им неймется, чтобы я их подкинул в воздух. Они все время что-то требуют, вывешивают флаги на городском хранилище, умирают в молитвах, но не уходят с алтаря и т. д. Они хотят детей в самый неподходящий момент и начинают строить дом, когда запасы дерева почти на нуле. И если появится сообщение «жители разочаровались в вас», знайте — никто отныне не даст вам покоя. Тупоголовые создания начнут требовать расширения деревни, даже если яблоку нигде будет упасть на всем острове, будут плодиться в неограниченных количествах и потреблять массу еды. Или наоборот — сядут возле своих домиков и будут ныть: поддай им то, принеси им покусать, полежи... Такое положение «между небом и землей» совершенно непривлекательно в плане геймплея, поскольку игра превратится в настоящую пытку. Итак, нужно четко определиться со своей тактикой и гнуть выбранную линию на протяжении всей игры. Иначе будет просто неинтересно.

Хотя изначально может показаться, что писать советы по *Black & White* — занятие бессмысленное, но это не так. Да, у каждого свой стиль прохождения, свое мнение об игре, но в ее основе лежат определенные законы, формирующие весь геймплей. Для начала — несколько общих советов, пригодных для эксплуатации богами любого цвета и вида.

Большинство жителей должно чем-нибудь заниматься, иначе им станет скучно, и вы впадете в немилость. Если вы увидите, что слишком много поселенцев слоняется без дела, прикажите им, к примеру, идти рубить лес на некотором расстоянии от деревни. Это не даст им возможности отлынивать, но и предотвратит скорую вырубку леса. Другой вариант — переселить их в другую деревню и бросить у пустующих домов. Или же поднять татем на центральном здании — пусть накручивают счетчик энергии у храма.

Не увлекайтесь созданием так называемых *последователей* или же жителей, имеющих четкую специализацию работы (*Disciples*, точный перевод в контексте игры, увы, невозможен). Во-первых, они утратят интерес к работе, если сам предмет труда исчезнет (полностью вырублен лес), и во-вторых, они, как правило, не будут молиться за вас в храме. Особенно опасны *breeders*, т. е. «плодящиеся жители», которые запросто могут за пару минут доверху набить ясли малышей. Если деревня достигнет среднего уровня развития, можно вообще убрать специализацию — пусть сами о себе позаботятся.

Не следует загружать хранилище едой, чтобы оно трещало по всем швам. Если пищи будет в избытке, жители начнут активнее раз-

Владимир ШЕЙКО



множаться, а следовательно, возрастет необходимость расширения деревни, что опять-



таки повлечет за собой нехватку леса, увеличение населения и в конечном итоге опять приведет к проблеме пищи.

Всегда читайте столбики с опознавательным знаком, где бы они вам ни встретились.

Они предоставят полезную информацию о зданиях, способах развития деревни или других важных вещах.

Особое внимание уделяйте Мастерской, где производится «бланки» для постройки домов. Система строительства в *Black & White* довольно громоздка и неудобна, ведь сначала нужно огромное количество леса для производства бланков, а потом — собственно для сооружения здания.

Что касается соотношения между «требованиями» жителей, то можно привести такие простые формулы: *лестраширение = 100 %*, и *еда/тразношение = 100 %*. То есть, чем меньше леса, тем ниже находится флаг расширения, и, аналогично, — избыток пищи побуждает жителей плодиться.

Молельня возле храма является своего рода изолированной зоной, куда жители не будут носить еду. Придется делать это самим, либо приучить к этому свое создание.

Пшеничные поля — отличный источник пищи. Размещайте их поближе к хранилищу в количестве одного на 10-15 душ населения и не забывайте регулярно поливать.

На первом и втором островах желательно прочитать все серебряные свитки на карте, открывающие несложные квесты. Как правило, существует два пути их выполнения — добрый и злой, иногда в награду можно получить полезную вещь или заклинание.

При строительстве зданий не спешите строить их в четко обусловленном месте. Дело в том, что можно построить дом на 5 особей всего из двух бланков, найдя подходящее место. Аналогичная ситуация и с другими зданиями.

Размножение — вот за чем невозможно уследить. Как правило, нужно засадить за это дело двух-трех особей мужского пола, после чего почасе заглядывать в ясли. Если количество детей будет примерно равно количеству пустых мест в домах, значит, баланс временно достигнут — можно убирать специализацию.

Кем быть

Вопрос «Кем быть?», возникающий в начале большинства RPG, играет ключевую роль и в Black & White. Как я уже сказал, метания из стороны в сторону ничего вреда не принесут, да и излечиться от дурных привычек будет совсем нелегко...

Путь добра.

В этом случае Black & White превращается чуть ли не в экономический симулятор с хардкорными правилами и требует к себе пристального и предельного внимания со сто-



роны игрока. Традиционно отмечу, что это менее интересный путь, но я вам этого не говорил...

Хотя это и банально, но не допускайте, чтобы флаги на хранилище и алтаре были подняты. Единственными исключениями являются *размножение* (сбить его не удастся почти никогда) и *расширение* (должно находиться на уровне 35-50 %).

Пополняйте запасы дерева и пищи непрямыми способами во избежание разочарования со стороны жителей. К примеру, львиная доля лесозаготовок утекает в Мастерскую — почему бы не складывать лес прямо туда, ведь это не влияет на отношение к вам подопечных.

Тотем центрального здания оптимально, на мой взгляд, поднимать лишь тогда, когда население достигнет отметки 20-25 особей, да и то не выше 60 %. Но если прищипит — можно до 80 %, но никогда не приносите человеческие жертвы на алтарь! Это нехорошо ☹

Захватывать вражеские деревни сле-



дует только «мирными» способами. Особенно впечатляющими для жителей других деревень оказываются заклинания лечения, магический лес и всецелые защитные купола. Внести побольше разнообразия в свои действия, ведь от двух одинаковых заклинаний подряд пользы почти никакой. Переворбовать деревню помогут также миссионеры и тор-

говцы, а также ваше создание, особенно если оно поспешает по жилым массивам ☺.

Учите свое создание приносить пользу жителям: выращивать деревья, лечить, поливать пшеничные поля, носить еду молящихся на алтарь, забавлять детишек танцами. Это трудоемкий процесс, но игра стоит свеч.

Садите деревья возле алтаря, чтобы вдохновить молящихся, и возле домов — чтобы жители чувствовали себя комфортнее.

Не грех будет покидаться камнями, но не по домам, а через деревню или возле нее, для устрашения. Жители впечатлятся вашим могуществом.

Путь зла.

Не зря, ох не зря, слово «Black» стоит первым в названии... Вопрос на засыпку: что делал Молине три года? Симулятор Бога? На манер Dungeon Keeper? Со свободой выбора? Нет. Он сделал игру, в которой, совершив несколько «плохих» действий, станешь «плохим» окончательно. Black & White мастерски завлекает игрока в свои сети, не оставляя ему ничего другого, как пережить название и остановиться после первого слова... Честно скажу, меня мучила совесть, так как визуальный ряд пути зла — это вам не ироничный DK. Это холодная расчетливость, жестокость и прочие проявления злого гения.

Будьте изобретательны. Не спешите



крушить дома, бросать жителей с огромной высоты, морить их голодом и кидаться файерболлами. Делайте то, что первым взведет в голову, и результат превзойдет ожидания.

Собственно, в крушении домов отныне нет ничего постыдного. Наоборот — камнями очень эффективно растормошат ленивых жителей, заставляя их опять и опять ремонтировать и отстраивать жилища. Нету дров — пусть живут на улице.

Захват деревень — вот простор для фантазии. Можно срывать деревья и играть ими в кегли посреди детского сада, жечь леса, спускать пищу в море, кидаться жителями и т. д.

Отпадает необходимость в малявках. Пусть жители сидят по домам и падают в свое удовольствие, мы же прямоком отправимся в ясти, где раздобудем нескольких маляв для последующего жертвоприношения на алтарь. Цинично, жестоко, некультурно, зато действительно. Один ребеночек приносит уйму энергии, которую двадцать молящихся давали за 5 минут.

Водите существо на поводке с шипами. От этого оно приобретает много вредных привычек: любит питаться жителями, волять дома и автоматически приносить жерт-



вы, будучи привязанным к алтарю. Учите его использовать разрушающие заклинания, пытать жителей и опустошать хранилища.

Во время захвата деревни целесообразно поджечь тотем, чтобы вражеский бог не получал очков веры. Дожидаться деревню можно заклинанием молнии либо жертвоприношением ее жителей до тех пор, пока они не перейдут на вашу сторону.

Остальное придумаете сами. Гораздо интереснее находить свой способ измываться над невежественными жителями. Научите их находить счастье в страданиях. Тем более, что они вам никогда и плохого слова не скажут...

Существо

Возможно, возиться со своим созданием вам придется несравненно дольше, чем заниматься менеджментом деревни. Black & White обладает отлично прописанными и продуманными скриптами поведения, выдвигая вашу шипитину на привилегированную позицию в плане интеллекта, по сравнению с «деревенщиной». Собственно, программисты Al проделали просто колоссальную работу, предугадывая возможные действия игрока и «варианты ответа» вашего существа. Следует также отметить, что избранное существо за-

крепляется за вами навсегда, и ВСЕ изменения его характера запоминаются игрой тоже навсегда. Если воспитание пошло другим путем, чем вам бы этого хотелось, не загружайте старые савы — не поможет. Игра в режиме *skirmish* также внесет свои коррективы в модель поведения существа, поэтому будьте предельно осторожны и внимательны — сделанного не воротишь. Единственный выход из тупика — стереть свой профиль, но решиться на такой шаг может лишь обладатель безнадежно испорченного питомца.

Сначала разберемся со статистикой существа. Здоровые особые объяснений не требуют — оно ухудшается либо в драке, либо от воздействия магии враждебного бога и лечится соответствующим заклинанием.



Если от недосмотра полоска жизни подошла к нулю, существо «умрет» и через пару секунд «воскреснет» у Храма, немного потеряв в размерах. Усталость (Tiredness) неизменно наступит после слишком продолжительного гуляния по окрестностям, а также после танцев и боя. Эффективность зоклинаний уставшего существа снижается, поэтому дайте ему возможность поспать. Тут уж ничего не поделаешь.



Голод и жажда — тоже обиденные вещи, хотя последние не отображаются на панели статистик. Кормить существо можно пищей из хранилища или живностью, бродящей по карте. Бывали случаи, когда подопечный начинал есть деревья и даже камни, но это из ряда вон выходящий случай. Жажда нигде не задокументирована, тем более что тварь достаточно сообразительна, чтобы найти воду самостоятельно.

На собственные заклинания существо расходует не энергию алтара, а свою собственную, пополняемую кормлением или отдыхом. Здесь также все просто. В Храме есть такое красивейшее отделение, как Пещера Существа (Creature Cave), где можно подробно узнать, какие приемы изучило существо под вашим управлением, чего оно хочет и на что жаловалось в последнее время.

Помните!

По сути, тактика воспитания сводится к следующему: хвалите (ладьте) существо, когда оно делает что-то полезное для вас, и лупите, если оно сделало глупость. Чрезвычайно важно отреагировать на поступок немедленно, иначе тварь может не понять, за что вы ее отлупили, или связать это с другим своим действием, что явно не пойдет на пользу.

Существо будет внимательно следить за всеми вашими действиями, особенно если находится на обучающем поводке (Learning Rope), и охотно их запоминать. Причем делать оно это будет в контексте событий — обращать внимание на то, в каких условиях вы, к примеру, насыпали в хранилище еды или полчили жителя. Таким образом можно научить его таскать еду к алтарю по мере необходимости, лезть уставших жителей или поливать поля, если они стали приносить меньше пищи. Но за возможные последствия взаимодействия с объектами оно не отвечает: так, нака-

зывать существо за то, что оно угодило камнем в дом, было бы неразумно, так как оно воспримет это как требование больше никогда не поднимать камней, и т. д.

Пройдет немало времени, прежде чем существо научится точно копировать ваши действия. Чтобы этого достичь, нужно, как говорится, не спускать его с поводка и водить за собой повсюду. Нельзя, например, самостоятельно сжечь дом и тут же расквасить дитю морду для профилактики. Оно может обидеться и на некоторое время утратить интерес к вам. Наказывать или поощрять существо следует только после того, как оно самостоятельно совершит какое-либо действие.

Подопечный может напасть жителей своим угрожающим видом или, тем, справляя нужду прямо возле детского сидика. А может, наоборот, своими танцами снискать заслуженное обожание жителей.

Контролируйте пищевой процесс животного. Лучше всего кормить его зерном, а также рыбой, ведь ее запасы в игре, по сути, неисчерпаемы. Не перекормливайте его, ведь рано или поздно это выйдет ему боком.

Существо как-никак обладает своим,



хоть и поначалу ограниченным умом, тем не менее оно может выполнять некоторые простые действия самостоятельно, шатаясь по деревне, или же следовать инстинктом, находя воду. По моим наблюдениям, напоить скотнику можно, покрывив ее дождиком.

По мере взросления существо сможет запоминать целые серии взаимосвязанных действий с вашей стороны. Например, если уровень энергии сильно понизится, оно попробует поднять тотем, а также таскать лес в Мастерскую из альтернативных источников, если хранилище вдруг опустеет. Аналогично, можно приучить его периодически жечь дома или приносить в жертву детей, если вдруг очутится возле алтаря...

Ненатасканное существо вполне может питаться жителями, и если его не проучить, оно войдет во вкус. Вполне вероятно, что после эзекюции оно отправится в соседнюю деревню заниматься тем же самым. Вне зависимости от того, какую тактику вы выбрали, наказывайте его за такие побуждения. В крайнем случае, можно самостоятельно но скармливать существо жителей, а не боль-

шим риском пустить все обучение коту под хвост.

Если вы чувствуете, что подопечный слишком слаб на текущем этапе компании, можете запустить skirmish или мультиплеер и немного его подкачать.

Может, воспитание потамака и есть приоритетной задачей Black & White, а вся мишура с экономикой и строительством — от лукавого, извините, от Dungeon Keeper. Все-таки, как ни крути, хорошо натасканное создание вполне может стать вашей правой рукой под конец компании, которая, к сожа-



нию, вопиюще коротка — 5 глобальных заданий. Минимум три add-on'a и десяток патчей, открывающих новые создания, гарантируются. Вспомните имя издателя...

Заклинания

Заклинаний не так много, как хотелось бы, но неэффективных среди них нет, что отрадно. Условно их можно разделить на несколько групп:

Полезные для обустройства деревни и поднятия морального духа населения. К ним можно отнести: пополнение запасов пищи и леса, магический лес, паливалка, штурм (то же самое, только распространяется на большую территорию), телепорт (я так и не нашел ему применения, как ни старался), а также что-то вроде лебединого клина, пригодного для перевербовки чужих деревень.

Деструктивные — огненные шары, молнии, ураганы и прочая дребедень.

Защитные — всяческого рода «протекционные» купола, лечение.

И еще немного о захвате деревень. Оптимальными комбинациями получения веры



у населения являются сочетания фэйрбол+паливалка, защитные купола и магический лес+паливалка. При выборе пути зла все же старайтесь не сжигать деревню с лица земли сразу, а мучить жителей хитро и подло.

Здания

Black & White, грубо говоря, балансирует на границе двух... не жанров, а, скажем так, направлений — тамагочи и обыкновенной RTS, прикрывающейся маской симулятора бога. С тамагочи вроде все уже понятно, а вот второе заявление смахивает на провокацию междунородного масштаба. Но... Почему огромное количество времени отнимает постройка здо-

лствиям. Неправда. Там просто появляются могилы. На от постройки его куда-то не денешься.

☞ **Ясли.** Место обитания и игр новорожденных детей. Полезны для злых богов, поскольку собирают всех детишек в кучу, не давая особо разбегаться. Уместно возле входа в ясли положить камень — через некоторое время дети начнут танцевать возле него, что значительно упростит процесс их отлова. К тому же, как мне показалось, танцующие таким образом жители все же накапливают энергию для заклинаний.

☞ **Стоунхендж.** Сплошная загадка. Строится за пределами деревни (реже — внутри) из 7 болванок и, кроме расширения границ влияния, похоже, увеличивает количество леса и пищи.

☞ **Miracle Dispenser.** Если вы скастуете на него заклинание, оно превратится в шарик и может быть законсервировано до лучших времен.



ний и обустройство деревни? Да и сделать это все непостижительно неудобно для игры такого масштаба, и не говорите мне, что это не так.

☞ После того как вы определитесь с местом постройки, не спешите доставлять необходимый лес туда сами. С этим отлично справятся ваши жители, и это отличное лекарство против лени.

☞ **Дом.** Бывают маленькие, средние и большие. Максимальная вместительность — 5 человек. Количество свободных мест в домах будет вдохновлять жителей на производство потомков, но чрезмерное количество пустых домов может привести к их разрушению от запустения и времени.

☞ **Хранилище.** Чуть ли не ключевое здание Black & White. Здесь, как ни странно, находятся все запасы ресурсов деревни. Всячески защищайте хранилище от пожара, а при нападении на врага оно должно стоять первым в списке кандидатов на поджог.

☞ **Мастерская** — место, где делаются болванки. Флаг возле нее показывает количество леса, необходимого для создания одной партии болванок (3 штуки). Добыть себя от лишнего хлопот, назначить порочку **Мастеров (Craftsmen)**, чтобы они таскали из хранилища лес.

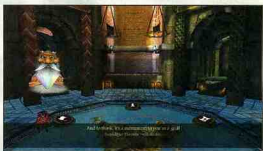


☞ **Кладбище aka Graveyard.** Довольно непонятное здание. Надпись на табличке гласит, что кладбище не дост. жителям, скорбеть по умершим, а наоборот, упокоить вододушевляют живых своим незримым при-

сутствием. Неправда. Там просто появляются могилы. На уж никак не для апотера.

В игре существует масса горячих клавиш, дублирующих основные функции храма: **F4** — вход в храм, **F5** — пещера созда-

ния, **F7** — зал сохранения, **пробел** — фокусировка камеры; если держать его зажатым, камера передвигается на храм, **Alt+S**,



Alt+L — быстрое сохранение и загрузка соответственно, **Alt+1, Alt+2** — замедление и ускорение игрового времени, **M** — мгновенный вызов «спиралевидного» заклинания, **R** — повтор последнего заклинания.

И напоследок — несколько вопросов по прохождению первых двух миссий. Почему двух? Да ведь по сути только на первом и втором острове попадаются золотые и серебряные свитки, открывающие квесты. Повторюсь: их выполнение необязательно и никак не сказывается на вашей репутации, но это неплохой способ прокатить создание.

☞ **На первом (обучающем) острове** желательно поводить питомца на обучающем поводе и показать, как обращаться со зданиями и растениями, а также добиться, чтобы оно выучило хотя пару элементарных заклинаний.

☞ **На втором острове** вместо того, чтобы принести в жертву ребенка, во избежание недоразумений идите на алтарь деревьев, пока квест не будет выполнен.

☞ Порядок выбора поющих камней — 1, 1, 8, 8, 9, 9, 8, 6, 6, 5, 5, 3, 3, 1.

☞ Идола можно уничтожить только огнем, никакие средства его не берут. Выполнение квеста с весьма большой вероятностью повлечет за собой переход деревни на вашу сторону.

☞ **Третья миссия** весьма нестандартна, и нужно очень стараться, чтобы расширить зону влияния конкретной деревни до границ следующей. В этом деле отличным подспорьем станет **Стоунхендж**. Третье дерево от волков можно защитить, кинув **файербол** на лес, что на пути у волков. Вряд ли кто-то из них выживет.

☞ **Четвертая и пятая миссии** не представляют собой ничего особенного и хитрого, они просто чуть сложнее.

Несмотря на некоторую массивность и временами зашкаливающую сложность прохождения, Black & White тем не менее обязательно для почитателей творчества Молины и любителей нестандартных и захватывающих игр. Главное — экспериментировать!

Секреты и вопросы прохождения

У меня уже давно язык чешется рассказать вам, как нечестным способом добыть еду и лес. Справедливости ради предостерегу вас от практики подобного способа игры до выхода первого же патча, где этот баг (а иначе объяснить происхождение такой «клофы» трудно), несомненно, будет исправлен. Итак, кастуем заклинание еды, но не спешим сыпать ее в хранилище. Вместо этого простираем руку над входом в закрома и держим ее прямо над дверями. Короткими щелчками мыши потихоньку выпускаем содержимое рога изобилия в хранилище, попутно удивляясь быстроте, с которой растет куча еды. Таким образом можно за один раз пополнить до 7-8 тысяч единиц пищи или леса. Причем способ действен и для Мастерской, но уж никак не для апотера.

В игре существует масса горячих клавиш, дублирующих основные функции храма: **F4** — вход в храм, **F5** — пещера созда-



Сегодня нашим детсадовцам предстоит интереснейшая экскурсия. Они посетят недавно построенную в нашем городе киностудию и даже поучаствуют в создании мультипликационного фильма.

НЕВЕРОЯТНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ГОЛЛИВУДЕ

Наталья ГРАДОВАЯ

Системные требования: min 486, гораздо лучше Pentium 133, 8-или 16-MB ОЗУ, 4-скоростной CD-ROM, но чем быстрее, тем лучше.

Одно время мне казалось, что по части создания развлекательной продукции для детей никто не сравнится с диснеевскими профи. У них, мол, все давным-давно продумано и просчитано. Делай по шаблону — получишь результат. Вот только последние времена скучно мне стало играть в подобные игры. И то, что все чаще на наш рынок, до недавнего времени просто-напросто заваленный продукцией а la Disney, все чаще проявляются оригинальные детские программы от других, пускай и совершенно ранее неизвестных нам разработчиков, не может не радовать. Таким открытием — приятным и неожиданным — стала для меня игрушка от фирмы **Compedia**, изданная недавно CD-ROM-издательством «Новый диск»: «Невероятные приключения в Голливуде», по заверению издательства, имели сногшибательный успех в пятнадцати странах мира, чему я, пройдя игрушку практически полностью, охотно верю.

Детская любознательность поистине безгранична. Тем более, когда речь заходит о мультяшках. В воображении ребенка созда-



ние мультфильма всегда похоже на чудо — ведь нарисованные герои живут, разговаривают, переживают волшебные приключения — не может быть, чтобы все это стало возможным без волшебства.

Сформулировать рецепт успеха «Невероятных приключений в Гол-

ливуде» можно таким образом: используя детский неутоленный интерес к созданию мультфильмов, запустите детвору на студию, где они собственно и производят, и обеспечьте полную свободу действий (гарантированную усилиями разработчиков) и сколько угодно времени, заставьте работать их фантазию и воображение — и олял! Восторги публики вам обеспечены.

...Все началось поздним вечером, когда на одной из голливудских студий уже практически никого не осталось. Все разошлось по домам. Лишь одинокий художник-мультипликатор по имени **Билли** работал в своем кабинете, изо всех сил стараясь не



уснуть. Послышался шум подъезжающего автомобиля, и нашего усталого героя почил своим присутствием сам директор студии — личность крайне неприятная, судя по всему, — типичнейший эксплуататор. Не слушая никаких разумных доводов художника, он потребовал, чтобы работа над мультфильмом была закончена к утру, — ведь уже назавтра назначена премьера. «А если фильм не будет закончен, ты будешь уволен!» — пригрозил он мультипликатору и ухватил на своем шикарном автомобиле. Донельзя устоявший Билли попытлся продолжить работу, но три бессонные ночи совершенно обессилили беднягу, и он уснул крепким сном.

Наступила полночь. Как известно, полночь — самое волшебное время суток. Именно тогда оживают куклы еще со времен Гофмана и Ганса Христиана Андерсена. Мультипликационные герои — тоже своего рода игрушки, чудесные законы полночи, как выяснилось, распространяются и на них. Первым проснулся любимый персонаж Бил-

ли по имени **Горди**. Он немедленно разбудил свою подружку, волшебную **Перчатку**, — ведь ситуация была крайне серьезной. «Если Билли уйдет, мы с тобой исчезнем навсегда, ведь Билли не сможет нас нарисовать в своем фильме! — увещевал Горди зевающую Перчатку. — Мы просто обязаны ему помочь, ведь от этого зависит и наша жизнь тоже!» «Но что мы можем сделать?» — ужаснулась Перчатка. «Мы закончим мультфильм, и Билли сохранит работу!» — уверенно заявил Горди, и они принялись за дело...



Тут надобно особо отметить качество графического исполнения игры. Не побоюсь сказать, что оно изумительно. Мне, честно говоря, даже не с чем сравнить «Приключения в Голливуде», потому что до сих пор как-то не попадалась детская игра с подобным качеством графики. Жанр ее также невозможно определить одним словом. До, в основном это квест. Геймерским языком выражаясь, одним из условий игры является сбор инвентаря, применение которого, вы прогнозируете на следующий уровень. На деле же вы обшариваете студию раз за разом в поисках предметов из сказочной реальности, которые, естественно, в виртуальной реальности, вполне современной, выглядят совершенно иначе.

Итак, на этом этапе ваша главная задача — увидеть волшебную суть обычных вещей. Включите воображение! Где еще, как не у компьютера, стоит искать мышку в современном здании? Разве электронщики не

лучшее средство для получения облаков? Неужели сегодня шкатулка с драгоценностями не эквивалентна королевским сокровищам? Помните, что прообразом хаджиков на стене были когда-то огромные башенные куранты. Основную часть инвентаря вы найдете в помещениях студии, но ради некоторых придется решить определенные задачи, кои я, торопясь составить мнение об игре, на самом легком уровне насчитала 14. Возможно, на третьем уровне сложности их больше. Таким образом, квест — еще и канва для сборки различ-



ных игр на внимание, реакцию, сообразительность и память. Большая часть их — наши старые знакомые, чудесным образом преобразованные разработчиками, словно



Запуска феи накануне бала. Крестики-нолики превратились в кости-черепа, где наградой служит прекрасно сохранившийся череп. Пинг-понг откроет изображение замка на холме, игра «Посмотри и запомни» вознаградит вас столь необходимым колодой карт. Новая разновидность этой игры: необходимо правильно соотнести изображение животного с записью звуков, им издаваемых.

Вспомним, что все-таки мы на фабрике мультфильмов. Игр с художественным уклоном нам не избежать. Вы попробуете свои силы в качестве гримера и костюмера, декоратора, соберете разбитый витраж, раскрасите портрет босса и даже пореботаете за монтажным столиком, где по кадром монтируете крохотный мультфильм из четырех частей. Путешествия по помещениям студии, внимательно рассматривайте картины на стенах — это поможет вам найти еще несколько пазлов.

Теперь о том главном, ради чего, собственно, вы и предпринимаете все эти титанические усилия. Вы помните, Горди и Перчатка решили помочь Билли закончить мультфильм. Так вот, это перед вами они поставили эту архиважную задачу. Уровни игры — это сцены мультфильма. Заполняя пробелы в рисунках (чем сложнее уровень, тем их больше), вы получаете очередную часть мультфильма.



лика, нарисованного Билли. Вы без труда узнаете несколько модифицированную версию «Кота в сапогах», где роль мориза Карбасса исполняет сам художник Билли, грустная и печальная принцесса Адельaida, чей

смех папа-король не слышал уже три года, напоминает русскую царевну Несмеяну; ну, а каким представляет себе художник великана-любодея, вы и сами догадаетесь.

Можно, конечно, просто посмотреть очередную часть мультфильма и двинуться дальше, но я советую вам задержаться, потому что и тут разработчики припасли для вас несколько сюрпризов. Щелкнув мышкой по портрету персонажа, вы выберете тот вариант его реплик, который вам больше понравится. Точно также подбирается музыка и звуковые спецэффекты. Кроме того, вы имеете уникальную возможность озвучить этот мультфильм самостоятельно! Подключив к компьютеру микрофон, можно наговорить собственный текст, записать его и в конце просмотреть весь мультфильм с эксклюзивным аудиотреком — вашим собственным. При его создании советуем написать текст заранее и подключить к работе других членов семьи. Включив только микрофон, вы получаете вариант «мульткараоке». Мультфильм идет с музыкой и



прочими шумами, а реплики вы будете вставлять живую, так сказать, в прямом эфире, главное, делать это вовремя. Предварительно пригласите зрителей, сиречь слушателей, потому как разыгрывать роли одному с самим собой скучновато. Впрочем, дети занимаются этим постоянно.

Игры с использованием микрофона неоднократно встречались мне в обучающих программах по английскому и другим иностранным языкам, разработанных как для детей, так и для взрослых. Микрофон в них служит для проверки произношения, но в игре такой прием я встречаю впервые.

Впрочем, «Невероятные приключения в Голливуде» все же нельзя считать чисто развлекательной игрой. Она еще и познавательная. Я думаю, что благодаря ей ваш ребенок узнает о производстве мультфильмов больше, чем где бы то ни было. Я уже упоминала, что вашему ребенку придется попробовать себя в различных профессиях, связанных с кинобизнесом. Кроме этого, исследуя мультстудию в поисках нужных предметов, ваш ребенок познакомится с весьма специфическими помещениями этой «фабрики грёз». Побывать в студии звукозаписи, конечно, интересно, но вот павильон для съемок наверняка произведет на него неизгладимое впечатление. Возможно, имен-

но такими они и бывают — таинственными и загадочными, с хаотичным, на первый взгляд, нагромождением декораций и оборудования, со смешением эпох и стилей.

Повторяясь, все-таки еще раз отмечу высокое качество графики. Мультфильм — вы-



ше всяких похвал. Кастовая часть игры — трехмерная, положение камеры — «вид из глаз», причем управление практически идеальное. Никаких головокружений (я вам это гарантирую), в эту игру вместе с внуком сможет играть даже бабушка — и без неприятных ощущений. Повороты камеры происходят очень плавно и в то же время достаточно быстро. К большинству предметов можно приблизиться вплотную. С управлением ребенок освоится практически мгновенно. Да и Голди в любую минуту готов прийти на помощь.

Игра наполнена красками, музыкой и юмором. В каждом помещении студии вас встречает характерная мелодия: легкая, непринужденная тема мастерской художника в смежном павильоне чередуется со странными, таинственными звуками, подчеркивающими загадочность и необычность этого места, кабинет директора «звучит» напыщенно и официально, а в костюмерной можно пританцовывать.

Голди участвует в поисках вместе с вами, зачастую попадая в ситуации, которые не могут не вызвать улыбку у взрослого, а уж дети будут веселиться восторг.

Да уж, «Невероятные приключения в Голливуде» произвели на меня невероятное впечатление. Графикой, красками, многогранностью задач и возможностей. Частенько, анализируя детскую игру, мне приходится подчеркивать достоинства, опровергать недостатки, снисходительно относиться к недоработкам авторов. Мол, дети не так уж и требовательны, их критерии оценки игры существенно отличаются от запросов взрослого игрока.

Разработчики Compedia установили совершенно новый стандарт детских игровых программ, и теперь, благодаря их усилиям, мирится с очередной поделкой девелоперов мне лично будет труднее во много-много раз.



ВНИМАНИЕ!!!

Недостающие номера «МиК» вы всегда можете приобрести в магазине «Сучасник» пр. Победы, 29 (м-ро «КПИ») т.: 274-3229

Еще недавно в нашей гостинице проживали драконы, но им пришлось съехать. Но здание не пустует — сегодня в нем поселились гигантские Боевые Роботы. Вам надоело кататься на драконах, что ж, прокатитесь на Роботах — это круто!

Tom/Doc/KEPTIS Kertis@torba.com

BATTLETECH

Как мне надоела эта магия... Не поверите, но я устал, все эти заклинания и заговоры, магические дуэли и битвы с монстрами. Поиски Кольца Всевластия... Утомляет, надо сказать. Так иногда хочется забросить к чертям всю эту магическую вселенную и отправиться... Да хоть бы и в космос! В будущее. Да, будущее — что там нас ждет, выйдем ли мы из кризиса, или, напротив, впадём в новый; будут ли войны, а если будут, то какие; в конце концов, не уничтожим ли мы себя собственными руками? Не знаю и, думаю, никогда не узнаю. Может, оно и лучше. Надежда-то остается. Но почему бы не попробовать совершить путешествие в будущее? Не вожно, что машина времени еще не изобретена — есть ведь и другие способы. Правда, не обещаю, что это будущее будет счастливым и безмятежным, но то, что оно будет интересным и полным приключений, это уж я вам гарантирую. Так куда отправляемся? Я долго думал над этим вопросом и вот что надумал — давайте взглянем на мир, изобретенный корпорацией FASA, — на мир BattleTech'ов, боевых роботов. Думаю, это путешествие вам придется по вкусу. Ведь если полет на драконах уже не доставляет вам прежнего удовольствия, нужно найти ему замену. А что лучше заменит дракона, чем гигантский Боевой Робот? Не будем терять времени — в путь, судьба мира снова в наших руках...

Из закрытого доклада профессора А. В. Кертиса, 5461 год, центральный Университет Эридана

Несомненно, переломным моментом в истории Земли и человечества в целом можно считать момент, когда люди выросли в космос и начали колонизацию других планет. Казалось бы, вот когда должен наступить рай. Кому теперь нужны войны и, главное, зачем? Миров, пригодных для жизни, хватит на всех. Но так уж человек устроен, что каковы бы ни были его успехи, он обязательно косяится на соседа — а вдруг у того дела обстоят лучше. Зависть. Известные спутники человечества — зависть и жадность, — сколько горя они ему принесли на Земле, но только теперь, в открытом космосе, будто вырвавшись на свободу, они стали для него настоящим проклятием. Вместо процветания и радости Эпоха Колонизации принесла войны и смерть, планеты воевали друг с другом, заключая временные альянсы лишь затем, чтобы, одержав победу, ударить в спину

своему. Почему там, где проигрывают скватчи дипломаты и политики, выигрывают пушечники? Вероятно, культ силы лежит в самой природе человека. Впрочем, падающие спекуляции выходят за рамки моего предмета.

Итак, долгожданный мир наступил. Пять Великих Домов заключили договор и создали Звездную Лигу, альянс человеческих поселений, власть в котором безраздельно принадлежала Первому Лорду. Власть и, естественно, армия. На целых два столетия в Галактике воцарился долгожданный мир. Казалось, все довольно и ничто не предвещает беды. Но восталолюбие невозможно выжить из душ людей, и вот, в 2766 году Ричард Камерон, молодой Лорд Звездной Лиги, был предательски убит человеком, считавшим себя более подходящим для несения тяжелого бремени власти. Стефан Аморис — запомните это проклятое в веках имя, имя человечка, свергнувшего человеческую цивилизацию в пучину новой, еще более страшной войны. В пучину, которая могла бы поглотить нас всех. Его заговор почти удался, но командующий Вооруженными Силами Звездной Лиги генерал Александер Керенский выступил со своими войсками против узурпатора. И снова война. Генералу удалось победить в ней, но цена победы была поистине чудовищной — практически все его войско было уничтожено, а

рию Лиги, уйдя на Периферию.

И война грянула, человечество вновь вошло в самоуничтожительный цикл. Триста лет непрерывающихся войн, триста лет горя и разрушений. Триста лет крушения цивилизации, крушения в прямом смысле. Лига, а точнее, ее остатки — Внутренняя Сфера — за это время не только не создала новых технологий, но утратила многое из того, что имела раньше. Уже мало что помнил, как создавать Боевых Роботов или строить космические корабли. Человечество катилось к варварству, еще немного — и разрозненные остатки некогда великой цивилизации оказались бы запертыми на многочисленных планетах Внутренней Сферы. Лишенные технологий, ученых, истории и культуры, умеющие только сражаться, — что их ждало в будущем, кроме полной дегенерации?

Как появилась вселенная Боевых Роботов

По пальцам можно перечесть людей, способных создать свой мир, — Толкиен, Джордан, Азимов... Нет, я говорю не о мире, в котором происходит действие той или иной книги, мире, служащем только фоном для романа. Я говорю о настоящем мире, Вселенной, в которую верить, в которую хотелось бы (или наоборот, не хотелось) жить. BattleTech — это не просто картонная игра, это целая вселенная, по своему совершенству и популярности вполне способная поспорить со вселенной того же Маджика. Недаром в ее рамках было создано несколько популярных компьютерных игр, таких как **MechWarrior**, **Commander**, **Crescent Hawks' Revenge** и многих других. А сколько книг написано на этой вселенной? Больше сотни! Так откуда же это вселенная взялась на нашу голову?



Были изобретены Боевые Роботы. Эти машины смерти в одиночку могли расправиться с легионом тяжелых пехотинцев. А на что был способен десяток Мехов, страшно и подумать. Вот так напался сила, способная снова объединить челове-

Великие Дома, видя его слабость, вновь начали поднимать головы. Керенский отлично понимал, что Лига находится на грани гражданской войны, предотвратить которую он уже не в состоянии, и тогда, собрав остатки войск, он покинул террито-

Многим известно, что право на вселенную Боевых Роботов принадлежит компании **FASA**. Так вот, основали эту компанию **Джордан Вейсман** и **Росс Бэбкок**, соучредники по военной академии, большие любители настольных варгеймов. Собственно, для этой компании и создавалось, чтобы разрабатывать и выпускать *add-on's* к различным настолькам. Но в 1984 году они создали и издали настольную игру **Battlelroids**, которую спустя год переименовали... в правильную **BattleTech**. Напоминание, что на тот момент это была настольная игра, а карточным, равно как и к компьютерным играм, отношения не имевшая. Данная игра сочетала в себе качества классических варгеймов и захватывающей фантастики. Основным боевым средством в игре были, естественно, гигантские боевые роботы — Мехи. Вот так, новов с одной игры, **FASA** со временем превратилась в настоящего монстра игровой индустрии. Людям игра нравилась, она была достаточно простой, динамичной и захватывающей. Но, как всегда, хотелось чего-то нового. И **FASA** решила не ограничиваться варгеймами — по вселенной Боевых Роботов было создано настольная **RPG**, начали выпускать книги, ну и, как обычно, компания начала продавать свои права на созданный ими вселенную различным фирмам. Естественно, отцы Мэджика — **Wizards of the Coast** — не могли пройти мимо такой популярной темы. Результатом — карточный вариант **BattleTech** — это но и не то и пойдет речь. Может быть, со временем я расскажу и о настольном варианте этой игрушки — он, безусловно, того стоит, — но не сейчас. Тем более, что карточный вариант этой замечательной вселенной гораздо доступнее для наших читателей.

Из закрытого доклада профессора А.В. Кертиса, 5461 год, центральный Университет Эридана

Цивилизация в который раз находилась на грани гибели. Все изменилось в 3050 году, когда в просторы Внутренней Сферы вторглись захватчики. Это были не инопланетные агрессоры, нет, это через триста лет вернулись потомки ушедших на Периферию войск генерала Керенского. Вернулись, чтобы установить свою власть над Внутренней Сферой. Триста лет изоляции изменили их — теперь они не делили себя на батальоны, теперь они назывались Кланами. Триста лет они беспрерывно готовились к этому походу, отточив технику ведения боев, но не в самобытных войнах, как это делали жители Внутренней Сферы, а в ритуальных поединках и битвах. Триста лет главной доблестью считалась смелость, а единственной достойной профессией — солдат. Триста лет отчуждения превратили их из людей в чужаков, живущих по своим непонятным законам, следующих своим не-



Официальный дистрибутор
Wizards of the Coast

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. Богатырская, 2-Б, клуб "Легенда", т. 461-31-61
г. Киев, ул. Васильковская, 10, клуб "MagicLand", т. 490-26-50
г. Киев, ул. Соломенская, 33, клуб "Kaviv", т. 568-02-15
г. Киев, ул. Дмитриевская, 2, магазин "ComputerLand", т. 490-67-92
г. Киев, ул. Красноармейская, 132, комп. клуб "Живчик", т. 269-32-27
г. Киев, бул. Л. Украинки, 24, интернет-кафе "InternetStyle", т. 294-42-82
г. Киев, ул. Красноармейская, 134, книжный магазин "Гранд-Экспо", т. 261-19-20
г. Днепрпетровск, ул. Артема, 14, кв. 8, клуб "Сароса", т. (0562) 45-29-94
г. Львов, ул. С. Крушельницкой, 2, клуб "Nemesia", т. (0322) 72-88-50
г. Севастополь, ул. Гоголя, 35-6, комп. клуб "Дракон", т. (0692) 57-95-25
г. Ивано-Франковск, ул. Чорновола, 128, комп. клуб "Киберия", т. (03422) 3-22-19
г. Одесса, ул. Тираспольская, 11, интернет-клуб "SunNet"

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ДИЛЕРОВ — НА ВЫГОДНЫХ УСЛОВИЯХ!!!



ясным принципам и кодексам. Клань Волка, Нефритового Сокола, Кошки и другие, общим числом 17, вторглись в мир Внутренней Сферы — казалась, никакая сила не сможет противостоять им. Еще бы, у них было то, чего так не хватало людям — передовые технологии, подготовка и общность намерений. Сложно сказать, как развивалась бы дальнейшая история нашей цивилизации, если бы не самопожертвование Тире Мираборг, молодого пилота аэрокосмического истребителя "Шилон". Когда же ко-

робль оказался подбит он, подобно героям древности, пошел на таран и уничтожил Командный мостик флагмана Кланов вместе с находившимся на нем Лидером. Тогда-то и выяснилось, что внутри Кланов тоже существуют разногласия и борьба за власть. Более того, после нескольких битв стало понятным, что Клань идеализирует войну и совершенно не подготовлена к партизанским рейдам, ударом в спину, покушениям, нарушению договоров — ко всему тому, чем так хорошо владели солдаты и правительство Внутренней Сферы. Итак, тактика предательства и партизанской войны против великолепно обученного противника. Как победить? История показывает, что редко удается достичь победы чистыми руками, и подчас один удар ножом решает дело лучше тысячи солдат. Но кроме видимой войны между Кланами и Внутренней Сферой шла еще вторая, необъявленная война — война за власть внутри Сферы. Еще не победив, Великие Дома уже пытались спрятаться за господство.

Игровая механика. Начало

BattleTech — стратегическая настольная карточная игра, и несмотря на то, что это карточные игры имеют много общего, она, естественно, во многом отличается от Мэджика и прочих рассмотренных нами игр. Стоит помнить, что Мэджик — игра в первую очередь стратегическая, где основное оружие победы — это умение правильно конструировать колоду. Будь ты тренер Гудини, но если колода у тебя отстойная, ты не выиграешь. BattleTech, напротив, яркий пример игры тактической: для победы в ней не столь важно, что и в каком количестве ты положишь в свою колоду, как то, как ты будешь распоряжаться своими ресурсами. Так что если вам не достаточно удовольствия процессом собирания и тестирования деки, BattleTech вам подойдет лучше, чем Мэджик. С моей точки зрения, такое основное отличие между этими играми, отличие, так сказать, глобальное, все же остальные относятся к игровой механике. К слову, она тоже очень отличается от мэджиковской, но это уже следствие.

Причина, как я уже сказал, в идеологии — перед нами тактика, и тактика, сиемо я вам заметит, очень неплохая. В этой игре вы — командир подразделения Боевых Роботов, ведущий войну против такого же подразделения. На чей стороне вы выступите, то ли на стороне Внутренней Сферы, то ли на стороне Кланов, решать вам. В конце концов, не так уж важно, кто прав в этой войне; у вас одна задача — пережить эту битву, а значит, победить. Как это сделать? Только одним способом. Это не Мэджик, в котором вам достаточно нанести противнику 20 единиц поражения. Здесь вы должны постараться лишить противника ресурсов — его колоды. Как? Об этом мы поговорим в следующем номере. Удачи вам в вашей войне!



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... понято 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

atlasua

SOLTEK

MB SL-65KV2 – 78 y.e.

FC PGA, VIA 694X+686A, ATA/100,
AGP 4x, 3 DIMM, 5 PCI, 1 ISA, AC'97, ATX

MB SL-65EP – 96 y.e.

FC PGA, i815EP, ATA/100,
AGP Pro, 3 DIMM, 5 PCI, AC'97, ATX

MB SL-65ME – 98 y.e.

FC PGA, i815, ATA/100,
i752 AGP SVGA + AGP Pro slot,
3 DIMM, 5 PCI, 1 CNR, AC'97, ATX

MB SL-75KAV – 99 y.e.

Socket A, VIA KT133A+686B 266MHz,
RED STORM, ATA/100, AGP PRO,
3 DIMM, 5 PCI, 1 ISA, AC'97 sound, ATX

MB SL-75MIV – 105 y.e.

AMD DURON & T-BIRD, VIA KM133 266MHz,
SAVAGE4 Graphics, ATA/100, 3 DIMM,
AGP Pro, 5 PCI, 1 ISA, 2+2 USB, AC'97, ATX

MB SL-65DRV – 116 y.e.

FC PGA, Apollo Pro 266, ATA/100, AGP 4x,
3 DDR, 6 PCI, CNR, AC'97, ATX

МАМЫ разные нужны



K-TRADE
ВОСТАНОВИТЕ СТАБИЛЬНОСТЬ

Киев, пер. Новопечерский, 5
тел. 252-9222

Одесса, ул. Нежинская, 44
тел. 777-1552, факс 777-1553
<http://www.k-trade.com.ua>



www.igrograd.com.ua

Ігромайд

www.igrograd.com.ua