

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 11(21)

Полумесячник © «Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

18.06.2001

ARCANUM EMPEROR BATTLE FOR DUNE

HALF-LIFE
blue shift

Пророк
и Убийца

УРА! УРА!!! - ДЕНЬ "МОЕГО КОМПЬЮТЕРА"!

23 июня

в 15.00

врата компьютерной Шамбалы

открывает клуб

виртуальной эзотерики

"АЛЬФ"

Встреча с гуру "МК"

Очистка кармы CD-Rom'ов

Сетевые медитации

Раздача майских слонов

Пальма первенства от



Онлайновое просветление

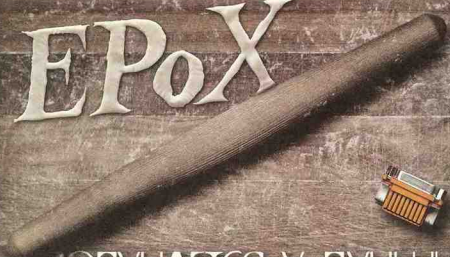
Кибертантра

ВЫИГРАЙ ДВАЖДЫ
с CD MMORE

ОТ КВАЗАР-МИКРОИ

ЛЕПЯТ МНОГИЕ

ЕРОХ

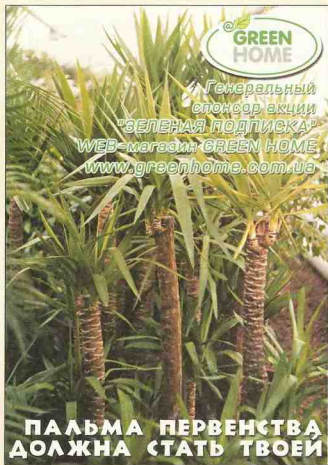


ПОЛУЧАЕТСЯ У ЛУЧШИХ

entry

МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ

http://www.entry.ru/erox



GREEN HOME

Генеральный спонсор акции
"ЗЕЛЕНАЯ ПОДПИСКА"
WEB-магазин GREEN HOME
www.greenhome.com.ua

ПАЛЬМА ПЕРВЕНСТВА ДОЛЖНА СТАТЬ ТВОЕЙ

**ГЕНЕРАЛЬНЫЙ СПОНСОР КОНКУРСА
"АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ"**
в июне

Киев, ул. Верхний Вал, 44
т./ф. 462 5268, 462 5446
www.epos.kiev.ua
epos@eposmail.kiev.ua



- 1-й приз -**
сканер **SCAN EXPRESS 1200 USB**
2-е призы -
эргономические
клавиатуры **SVEN 3000**
3-и призы -
мыши **MITSUMI Scroll Com**



условия конкурса на обороте



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!

Список статей

- Кирилл БЕЛЯКОВСКИЙ.
Камо грядеши, стр. 7.
- Александр ГЛЮК.
Arcanum, стр. 8-9.
- Том /DOC/ КЕРТИС.
Half-Life, стр. 10-12.
- Ефим БЕРКОВИЧ.
Emperor: Battle for Dune, стр. 13-15.
- Василий ПОПОВ.
Пророк и убийца, стр. 16-18.
- Ефим БЕРКОВИЧ AKA Seer Rand
Ultima Online, стр. 20-21.
- Кирилл БЕЛЯКОВСКИЙ.
Ода Героям власти и магии, стр. 22-23.
- Владимир ЛЫСЕНКОВ.
Counter Strike... Стр. 24.
- Том /DOC/ КЕРТИС.
Кибер Игры — в первый раз... Стр. 25.
- Том /DOC/ КЕРТИС.
DiskWars, стр. 26-27.
- Наталья ГРАДОВАЯ.
Хорошо быть рыжим... Стр. 28-29.

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе



И как обычно, при въезде в наш город мы настоятельно рекомендуем вам приобрести свежий номер «Игроградского вестника». Ведь новости, как известно, правят миром. А где еще вы найдете самые свежие известия?

Легенды Хеел'а

Прошла неделя была чрезвычайно богата на «золотые» новости. Множество зданий в различных районах нашего города уже практически готовы принять своих первых жильцов. Осталось совсем чуть-чуть: подмести, там, стекла помыть, ну, короче,



мелочи — и вперед, к новым приключениям. Вот, например, в квартале 3D-шутеров «озолотилось» одно из скандальнейших зданий последнего времени — **Legends of Might and Magic**. Об этой постройке, возводимой компанией **3DO**, не слышал только тот, кто не хотел слушать. Практически со дня начала строительства мнен-

ные жителей и гостей нашего города по отношению к данному проекту резко разделились. Одни всячески поносили 3DO за спекуляцию на модной теме, в основном в эту партию входят люди, проводящие много времени в павильонах **Might and Magic** и **Heroes Might and Magic**, другие же, напротив, приветствовали новое начинание. В этой партии замечено большое количество личностей, предпочитающих сражения на Почтовой площади всем остальным видам развлечений.

Итак, **Legends of Might and Magic** представляет собой 3D-шутер с видом от первого лица, ориентированный на командные сетевые баталии. Но в отличие от большинства игр подобного жанра, он создан не в технологическом, а в фэнтезийном антураже. То есть шотаны и ракет-лаунчеры придется сменить на **файерболы** и **метеоритные дожди**. Но, судя по всему, принципиальных различий в управлении и тактике игры в LoMM и другие игры похожего жанра не будет. В **Legends** участвуют две команды, одна из которых представляет силы света, а другая, соответственно, тьмы. На стороне светлых выступают **crusader, druid и sorceress**. Интересы темных защищают

warrior, cleric и archer. Каждый из персонажей обладает своим собственным набором оружия и боевых заклинаний. Планируется 25 различных уровней и множе-



ство мультиплеерных режимов, среди которых названы **deathmatch, capture the flag, sword in the stone, rescue the princess** и некоторые другие. Не забыты и поклонники одиночной игры.

В сингл-плейере вам опять придется перенестись на знакомую многим планету **Хеел**, чтобы помочь зрелищному принцу спасти свою невесту из рук злобных некромантов. Так что, ждем новых сказок от 3DO. Тем более, что ждать-то осталось совсем

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

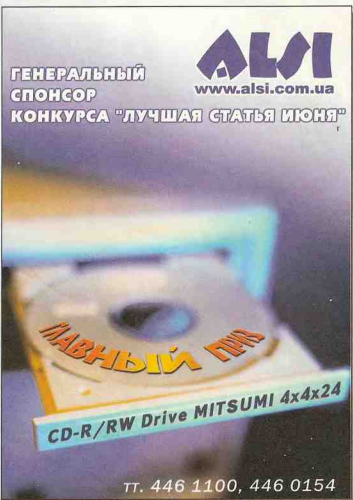
ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03057

г. Киев-57, а/я 892/1, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ
СПОНСОР

ALSI
www.alsi.com.ua

КОНКУРСА «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ ИЮНЯ»



т. 446 1100, 446 0154



чуть-чуть. Кстати, широко известная в узких кругах компания «Бука» является в рекордно короткие сроки сделать качественную локализацию игры и выпустить русскоязычную версию уже в июле этого года. В общем, можно и поверить, потому как сложностей с переводом 3D-шутера, по-моему, возникнуть не должно.

Где моя Атлантида?

Вторая «золотая» новость пришла к нам из квартала **real-time strategy**. Компания **Impressions Games** отработала до завершения работ над строительством пристройки к своему зданию **Zeus: Master of Olympus**. В этом здании, носящем название **Zeus Official Expansion: Poseidon**, все поклонники экономических стратегий смогут попробовать себя в роли демиургов и возродить былую славу легендарной Атлантиды. В связи с этим местом нашей первоначальной дислокации станет гигантский остров посреди Атлантического океана, что даст нам возможность плотно общаться с цивилизациями как Старого, так и Нового света. В «Посейдоне» вам придется вести торговлю (а, возможно, и войны) с государствами *Средиземноморья, Передней Азии, Северной Африки, Мексики, Перу*, а также с варварскими племена-

бедителя]. Однако и в этом случае не все потеряно. Если вам удастся взять штурмом город, где томится ваш неудачливый протест, то вам вполне под силу его освободить и снова поставить во главе армии.

Значительно изменится и тактика штурма и обороны городов. Отныне защищающиеся юниты смогут атаковать непопадающие, если те подойдут вплотную к стенам города. Причем это относится именно к тем вашим бойцам, которые «специализируются» на ближнем бое. Стреляющие юниты, как и раньше, смогут посылать стрелы да-



леко за пределы крепостных стен. Причем наличие **archer tower** будет давать стрелкам определенные бонусы.

И раз уж речь зашла о родовых войнах вашей армии, следует упомянуть, что теперь они уже не безликие воинские единицы. Каждый юнит будет обладать своим набором специальных способностей, а магические юниты даже обзаведутся собственными книжками заклинаний, что, безусловно, даст вам возможность для применения более изощренной тактики при формировании армии.

Не останется неизменной и стратегическая часть игры. В **Heroes IV** вы не найдете бесхозных шахт, которые только и ждут, чтобы вы взяли их под свое крыло. Будут только месторождения различных полезных ископаемых. Если вы хотите их разрабатывать, шахту придется строить самостоятельно. Или обить ее у противника. Кроме этого, вы теперь не сможете следить за передвижением вражеской армии, даже если она идет по открытому участку карты. Лишь зреть противника вам удастся лишь в том случае, если он пройдет в непосредственной близости от вашего отряда или города.

Как видите, **Heroes IV** окажется действительно новой игрой, а не очередным набором карт и кампаний. Будем надеяться, что четвертый корпус этого популярнейшего комплекса станет ничуть не хуже своих предшественников.

Хроники Черной Луны

Может, кто-то из вас помнит о таком довольно интересном, на мой взгляд, здании, как **Black Moon Chronicles**, возведенном два года назад на границе кварталов **real-time strategy** и **RPG** французской компании **Cryo Interactive**? В этом здании разразилась нешуточная война между войсками Империи [Empire], силами Света [light], паладинами Правосудия [Justice] и адскими ордами Ордена Черной Луны [Black Moon]. А нам с вами выпала роль

Избранника **Висмерхилла**, которому на роду было написано переломить ход войны и даровать победу тому войску, в кото-



рое он вступит. И вот совсем недавно компания Cryo объявила о начале постройки нового здания, под названием **Black Moon Chronicles: Winds of War**. Однако, в отличие от своего предшественника, **Winds of War** станет чистой **RPG**. Да еще и онлайновой. Судя по всему, со стратегией двухлетней давности ее будет объединять только общий игровой мир. До поры до времени нам дадут возможность свободно развиваться на территории раздираемой войной Империи, но вскоре придется сделать выбор и примкнуть к одной из противостоящих сторон. Вот тогда-то и начнется настоящее веселье: глобальные сражения, продвижение по службе, партизанские бои, вылозки в тыл врага и т. д., и т. п.

Приверженцы Кропоткина

И если уж забрались мы на Почтовую площадь и зашли разговор о виртуальных онлайновых зданиях, просто несприлично будет пройти мимо этого сообщения. Буквально на днях стало известно, что глобальный онлайновый проект **Anarchy On-Line** отправился в массовое тиражирование и в конце июня должен открыть свои двери всем желающим. В отличие от большинства известных **RPG**, действие **Anarchy On-Line** будет происходить не в фэнтезийном мире, а



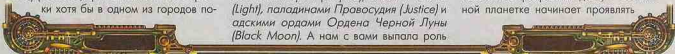
в далеком будущем, на небольшой планетке, на окраине Галактики. Планета эта населена всяческими космическим сбродом, который тихо живет себе в свое удовольствие по своим собственным законам... Ой, простите, совсем без законов (а то какая же это анархия получится!). И вот, в один, совсем не прекрасный день, к безымянной планетке начинает проявлять



ми Западной Европы. Ожидается появление нескольких новых видов ремесел и поппение бестиария. Теперь на помощь монстрам, знакомым нам по оригинальному **Zeus**у, придут гарпии, сфинксы и медузы. Двери Poseidon'a должны открыться для всех желающих не позже конца июня.

Heroes Forever

А все жители квартала *пошаговых стратегий* интересом следят за строительством здания **Heroes IV**. Вот и недавно со строительной площадки просочилось кое-какая информация. Тем, кто регулярно следит за новостями, уже должно быть известно, что Герой будет лично возглавлять свою армию на поле боя. Так вот, его гибель не будет фатальной для сражающихся бойцов. Даже после смерти предводителя ваши войска смогут продолжать битву, и если им удастся одержать победу, то они смогут доставить тело погибшего вождя в город и там его оживить. Но если вы проиграете сражение, то ваш герой попадет в руки противника, который также его оживит и посадит в темницу (конечно, при наличии этой пристройки хотя бы в одном из городов по-

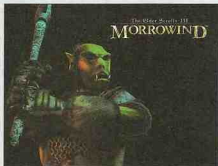




нездоровое внимание гигантская межпланетная корпорация. Вслед за вниманием, в гости к нашим поселенцам пожаловали войска этой самой корпорации. Однако и поселенцы не так просты. Анархия анархией, а для защиты от внешнего противника быстро был сформирован фронт *Национального Сопротивления*, который весьма успешно противостоит корпоративному спецназу. Ну, а вы как рядовой житель данной планеты можете проявить патриотизм и присоединиться к фронту. А можете, соблазнившись материальными благами, поддержать силы *Корпорации*. Или плюнуть на все (политика — это грязь!) и заниматься своими делами. В общем, делайте все, что угодно, — ведь в мире Анархия!

Новые жители Тамриэля

С совершенно неожиданным заявлением выступила недавно компания **Bethesda Softworks**, которая в данный момент занята разработкой игры **Morrowind**, продолжающей ролевую серию **The Elder Scrolls**.



По словам представителей Bethesda, мир Тамриэль пополнится новыми обитателями, которые отсутствовали в предыдущих частях сериала — **Arena** и **Daggerfall**. До сих пор вселенная *The Elder Scrolls* была населена множеством видов эльфов (*high elf*, *wood elf*, *dunmer*, *dunk elf*), полупочаевески племенами (*gnoll*, *bretol*, *imperial*), потомками пресмыкающихся (*argonian*) и таинственными *khajit*. Теперь к этой пестрой компании прибавятся орки (*orcs*). Судя по всему, тамриэльские орки мало чем будут отличаться от своих собратьев из других миров. Из них получатся великолепные воины, очень сильные и выносливые (судя по всему, в умении сражаться с ними сравнятся разве что *gord*!). Кроме этого, орки прекрасно владеют кузнечным искусством и их доспехи будут одними из лучших в *Morrowind*.

Орбитальный спецприемник

Очень необычное здание возводит в районе *real-time strategy* компания **Eidos Interactive**. Оно называется **Startopia** и является ни много ни мало «симулятором жизни орбитальной станции». Но, конечно же, не «Мир» или «Союз». Добро пожаловать в далекое будущее! Земля (да и не только Земля) перенаселена. На орбите появилось множество станций, которые стали приютом для сотен существ с различных планет. В один прекрасный день вы

тоже понимаете, что ваши дела на поверхности планеты идут намного хуже, чем вам



того бы хотелось, и принимаете решение приобрести заброшенную орбитальную станцию и превратить ее в процветающий космический город. Решение принято, пора браться за дело. Тем более, что недостатка в «квартирантах» не наблюдается. Вам придется расселять у себя на базе самых невероятных существ из разных концов Галактики. Причем каждому нужно создать приемлемые условия жизни. В связи с этим у хозяина орбитального города окажется немало проблем. Например, одни поселенцы потребуют чего-то одного, другие — другого, а третьи просто физически не смогут



существовать рядом с четвертыми. Вот где придется покрутиться. Добавьте ко всему этому обеспечение вашей станции всем необходимым, торговлю с различными корпорациями и ктробандистами-одиночками, схватки с космическими пиратами, утрясание внутренних конфликтов и, может даже (не дай бог, конечно!), подавление бунтов, переговоры с лидерами различных группировок (как внешних, так и внутренних). И еще, еще, еще... Короче, работы — непочатый край. Но ведь кто сказал, что жизнь «орбитального магната» должна быть легкой и приятной?

Ну очень темный патч

Все вы, наверняка, помните замечательную игру **Blade of Darkness**, которая появилась у нас на рынке около полугода назад. Несмотря на отменнейший геймплей, прекрасную графику, захватывающий сюжет, у многих игроков она вызвала справедливые нарекания, так как имела довольно большое количество ошибок. Вышедший вскоре после релиза патч, к сожалению, не смог исправить все проблемы. И вот, компания **Codemasters** выложила новую заплатку, на этот раз версии **1.001**. Разработчики клянутся, что она повысит общую

стабильность игры, решит массу проблем со столь часто используемой тут операцией **save/load**, улучшит поведение камеры, а также внесет более 25 мелких улучшений. Если вы до сих пор отточиваете комбо в *Blade of Darkness*, обязательно загляните на <http://www.codemasters.com/>



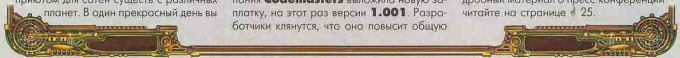
severance/eng/DOWNLOAD/sevpatch.exe и скачайте эту штуку. Может, полегчает ☺

Слухом земля полнитися

А что такое слухи, собственно? А слухи у нас называется неофициальная информация, то есть такая, о которой ничего не сказано в официальных источниках. Вот и сегодня поступили такие неофициальные сведения. А касаются они культового сериала **Jagged Alliance**. Сотрудники сайта **Computer Games Online** (<http://www.cgonline.com>) опубликовали интервью с сотрудником компании **SirTech** Яном Карри. Помимо всего прочего, был задан вопрос о том, собирается ли **SirTech** выпускать **Jagged Alliance 3**. Ответ оказался absolutely неожиданным. По словам Карри, они не только собираются сделать продолжение, но даже уже приступили к работе. Правда, от каких-либо комментариев Ян наотрез отказался, объяснив это тем, что работы только-только начались, и рассказывать о чем-либо еще рано. Вот такая неофициальная информация. Слухи. И тем не менее я думаю, что фанатам «диких гусей» они понравятся ☺.

Супермегачемп. Читать обязательно!!!

А почему обязательно? Да потому, что он действительно и супер, и мега, и такого у нас еще не было. Не далее, как **11 июня**, состоялся пресс-конференция, посвященная первому Чемпионату Украины, проводимому в рамках **Первых Всемирных Кибер Игр**. Да, как говорится, то, о чем так долго базарили, — свершилось. С сентября по декабрь этого года будет проходить Первый Чемпионат Мира по компьютерным играм. А это значит, что уже сегодня можно смело заявить о рождении (да, в общем-то, и о признании мировой общестественности) компьютерного спорта. Официальным спонсором этого, действительно исторического события, стала компания **Samsung Electronics**. Координатором Украинского чемпионата — рекламное агентство «Диалог». Хотите знать больше? Подробный материал о пресс-конференции читайте на странице # 25.



Пить, оно, конечно, вредно. Но если по чуть-чуть, то можно. Особенно, если вы собираетесь делать это в нашей таверне и в теплой компании. Заходите, вам понравится.

КАМО ГРЯДЕШИ

ИГРЫ ДЛЯ ИГРОКОВ, ИЛИ ИГРОКИ ДЛЯ ИГР?

Кирилл БЕЛЯКОВСКИЙ kiria@web-com-ua.com

Я думаю, что многие задумывались над тем, какой они хотят видеть игру своей мечты. При этом вы, конечно, опираетесь на уже существующие примеры и стандарты того или иного жанра. Прикидываете, каким должен быть ваш идеал — походовым или в реальном времени, спрайтовым или полигональным, а может, даже и воксельным, с жестокостью и обилием кровавых ошметков или без оных и т. д. А что если взглянуть на игру с другой стороны? С той, где скрывается сам ее смысл. Смысл игры. Вы никогда не задумывались, ради чего играете за компьютером и что же влечет вас к этому, казалось бы, довольно бездумному занятию? Может, желание насладиться красивой графикой, может, стремление расширить собственный кругозор за счет той информации, что преподносит нам игра, может, просто необходимость убить время, а может... Слишком много таких вот «может» и у каждого этот список свой. У меня, естественно, тоже свой, и на его основе складывается мое отношение к той или иной игре. Но у любого игрока в таком списке на первом месте наверняка стоит фундаментальное понятие «геймплей». Это заморское слово, частенько взвешиваемое маслитыми и не очень журналистами в свои несомненно высокохудожественные статьи, немного режет слух и пугает неосведоменность того, что за ним стоит. Это нельзя потрогать, понюхать, увидеть на экране монитора, да и просто попробовать обонять. Оно столь же эфемерно, как поток мыслей в вашей голове. Но тем не менее это понятие существует, им густо пересыпаны страницы любого игрового журнала.

Вот возьмем, к примеру, некую абстрактную компанию, занимающуюся производством компьютерных игр. У них есть деньги — много денег, а целью производства игры тоже является... правильно — заработать еще больше этих самых денег. Есть штат трудолюбивых программистов, художников, сценаристов и прочих творческих натур. Чем же такая контора намеревается привлечь к себе славу и всенародное признание? В первую очередь они пытаются сделать все, чтобы с головой окунуть закоренного разнообразными развлечениями игрока в реалии своей игры, своего маленького мира. Оторвать от повседневных забот, плохого настроения и, заводя, от продуктов конкурента. Для достижения необходимого эффекта в ход идут все

средства. Нашему взору представляют точные копии реальных предметов, ворох разнообразной информации, имена, даты и названия. Короче, все, чего требует жанровая принадлежность их игры. Казалось бы, вот он — чудо-ит всех времен и народов! Продуманы все мелочи и детали, но... Иг-



ра вышла, в нее поиграли пару часов после полуденного сна и чашки кофе, и, сладко позевывая, отправили на шкаф соседствовать с ворохом таких же псевдоитов. Разработчики в отчаянии уничтожают собственный волосной покров, читая в свежем выпуске игрового журнала заезженную фразу: «...Да, игра красива, местами мила, но... слаб в ней геймплей, а посему не судьба стать ей шедевром...» Финита. А в чем же дело? А дело в том, что мы не почувствуем себя настоящим полководцем перед битвой, потому что солдаты, перемещенные создателями со страниц истории на голубые экраны, — лишь цифры, а исход сражения не перевернет нашу жизнь. Мы никогда не почувствуем на собственной шкуре переживания гонимца перед финальным взездом, не говоря уже об эмоциях гладиатора перед сражением насмерть. Потому что даже гибель вселенной на экране монитора

не важнее для нас некормленных рыбок в аквариуме на кухне. И лишь неумолимое ГЕЙМПЛЕЙ удерживает нас у компьютера. «Большие дяди» протаргели, а пара студентов (образно выражаясь) села и на колени зобочала игру, вместо графики в которой — ASCII символы, а наш слух успокождает PC-скрипер. И играют ведь в такую игру! А посему есть, значит, некое определение этого слова — «геймплей». Есть какая-то его мера. В одной игре его «почти нет», а в другой он «потрашающий». Может, это любовь, с которой люди трудились над своим детищем, может, желание создать игру для себя, трудно сказать. Возможно, именно поэтому кому-то (мне, например) старые игры нравятся больше, чем новые. Тогда ведь игра и их любителей было мало, и делались они со всей душой...

В общем, все эти умозаключения приводят меня не к самому радужному выводу. На данный момент игровая индустрия выбрала не совсем верный путь по отношению к простому игроку. Производство игрушек сейчас — огромный бизнес, направленный в первую очередь на накопление денег, а потом уже на украшение нашего свободного времени (вот эта новость). Конечно, я не отрицаю существования компаний, делающих игры в первую очередь для игрока, но таких ребят становится все меньше и меньше. Как часто бывает так: выходит что-то действительно стоящее, выделяющееся, как тут же перед глазами разработчиков и издателей предстает видение портрета на хрустящей бумажке и безоблачного будущего. Ускоренными темпами штамуются «каторы» части и add-on'y, лишённые очарования «первоисточника». И даже в сериых играх, где все вроде движется нормально, прогрессивно, постепенно проступают неискренности и «продажность». Про такие продукты старые фанаты обычно с грустью говорят: «Да, опослела ты, дорогая...» Но это уже тема для совсем другого разговора...

ПРИХОДИ

предъявляя журнал
и получай бесплатно
1 час игры в клубе!

1 ЧАС ИГРЫ
БЕСПЛАТНО

КОМПЬЮТЕРНЫЙ КЛУБ

новая игровая арена в центре киева

30 компьютеров
Pentium III 800MHz
видео GeForce2 32mb
память 128Mb
локальная сеть 100Mbps
выделенная линия 128Kbps

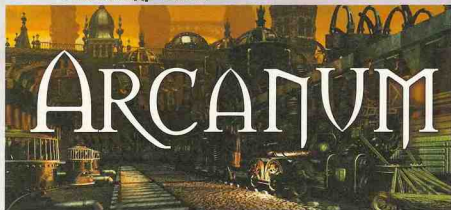


БАСЕЙНАЯ 13 Тел (044) 224 02 96

ALF

А теперь обратите внимание на это здание, крыши которого усеяны чадающими трубами. Перед вами одно из самых загадочных строений этого района. Зайдите вовнутрь, и вы услышите потрясающую историю о мире, в котором ужились магия и технология.

Александр ГЛЮК



Когда я впервые услышал о том, что команда отступников, именуемая **Troika Games**, начала работу над игрой **Arcanum** (а случится это чуть больше двух лет назад), в памяти еще слишком свежи были воспоминания о *Fallout*'е. На мой взгляд, это один из самых интересных ролевых миров. Это мир, в котором можно поселиться, а что еще требуется от RPG? Именно этот факт, факт абсолютной свободы, и обеспечил *Fallout*'у такую долгую жизнь. Собственно, таких игр больше и не было (если не считать незаслуженно забы-



тых *Arena* и *Daggerfall*). И, возможно, именно поэтому фанаты RPG, и я в их числе, так увлеклись за известие о начавшейся разработке *Arcanum*'а. Ведь у руля «Тройки» стоят не кто-нибудь, а именно те люди, которые создали саму концепцию *Fallout*'а. А это что-нибудь да значит. Если вы помните, в те времена ни *Interplay*, ни *Black Isle* даже и не заикались о третьем *Fallout*'е, да и другие компании не собирались делать что-нибудь подобное. И всем нам пришлось снова и снова бродить по выжженной атомными взрывами пустыне, время от времени бросая умоляющие взгляды в сторону *Troika Games*. Подсознательно мы ждали от них нового Фала. Пусть измененного, но похожего, но все-таки Фала. И вот, дождался. Если верить разработчикам, игра появится в продаже 21 августа. А демо-версия уже вторую неделю тусуется у меня на винте. Архивчик, надо сказать, совсем не маленький — больше 250 Мб. Вытащить такую громадину из Сети под силу далеко не каждому. А ведь об игре узнать хочется. Тем более о такой. То, что я опишу ниже, ни в коем случае не претендует на истину в последней инстанции. Это просто мои впечатления. Причем впечатления предвзятого человека, ибо мне нравилось то, что делали ребята из «Тройки» в те времена, когда они

состояли в штате *Black Isle Studios*, и мне понравилось то, что они сделали самостоятельно.

Собственно, сама концепция мира *Arcanum*'а была известна задолго до появления демки. Нам предлагают жить в мире, в котором парадоксально соседствуют магия и технология. Причем они развиваются параллельно, абсолютно не мешая друг другу. Население этого мира хорошо знакомо всем любителям классического фэнтези: это люди, гномы, эльфы, орки, огры, халфлинги и довольно большая компания полукровок. Одни более тяготеют к магии, другие — к технологии, однако это ничего не значит. Разработчики предполагают, а геймеры предполагают. То есть вы абсолютно волены создать такого персонажа, какой вам больше по душе. Все это было известно давно. Мы были к этому готовы. И вот, загружаем демку...

Этот мир безумен. Причем он мрачно безумен. Он страшен... Густой белый туман, кажется, готов вывалиться из-за экрана монитора и заполнить собой всю комнату. Тишина. Всем следует срочно отключить саунд! Дирижабль Междунородной Федерации выплывает из небытия абсолютно беззвучно. Звук здесь просто неуместен... Он



мешает. То, что мы видим на борту воздушного судна, просто поражает воображение. Гном, одетый в костюм викторианской эпохи, галантно подает руку даже в пыльном болотном платье. Они медленно проходят через огромный зал, залитый мертвым светом газовых светильников. В углу, за столом, эльф и человек, обоим во фраках, чинно переставляют фигуры на шахматной доске. Из темноты плавно выплывает чья-то

фигура, наклоняется к играющим и... А вот тут следует быстренько включить звук. Дикая вой моторов. Два истребителя, жалкие пародии на аэропланы Первой мировой войны, на огромной скорости пикируют на медленно летящий дирижабль. Крупным планом лицо пилота. Зеленокожий огр в кожаном летном шлеме... Защитные очки большие напоминают вытаренные в испуге глаза. Первая же бомба четко попадает на корпус gondoli дирижабля. Взрывы... Огонь... Смерть...

С некоторых пор подробное описание стартового мультимедиа начало считаться дурным тоном. Но я это сделал намеренно. Потому что именно после его просмотра оторваться от игры я уже не смог. Столь неожиданного хода разработчиков я не ожидал. Мы настолько привыкли видеть эльфов, гномов и орков в средневековом антураже, что костюмы более поздних эпох просто выбили меня из колеи. И каждая встреча с новым персонажем становится очередным ударом. Это все настолько неестественно, что попахивает настоящим безумием. И это идеальное несоответствие красной нитью пронизывает всю игру. Говорят,



что привыкнуть можно ко всему, но размеров демки мне не хватило, чтобы изловчиться от навязчивого ощущения кошмара.

Мы начинаем игру на месте крушения дирижабля. Умирающий гном заплетающимся языком пытается рассказать нам что-то важное... кокую-то тайну, имеющую к нам самое непосредственное отношение. Но смерть собирает его, не дав закончить фразу. Теперь мы предоставлены сами себе, и путь, по которому мы проведем нашего героя, будет зависеть только от нас самих. Здесь, пожалуй, следует вернуться немного назад. А именно в меню генерации персонажа (к счастью, демка позволяет это сделать). Интерфейс *Arcanum*'а довольно неудобен. Назвать его интуитивным абсолютно нельзя. Придется довольно сильно поломать голову, чтобы до конца разобраться, что к чему. Это, безусловно, довольно серьезный минус. Но вспомните, неужели интерфейс *Fallout*'а поначалу не показался вам несколько... странноватым? И тем не менее привыкли. И другого нам уже не надо. И к этому тоже можно привыкнуть, хотя, конечно, помучиться придется.

Естественно, генерация начинается с выбора расы, что имеет огромное значение.

Чуть позже вы поймете — все не так просто. В этом мире царит тихая, подспудная межплеменная вражда. Разработчики приложили все усилия, чтобы представить каждой расы вел себя в соответствии со своей природой. При первом прохождении



я сгенерирую себе **полуорка-воина**. Грубо говоря, стандартного манчкина. Приподдай силу и ловкость, навыки ближнего боя, на интеллект и харизму просто не обратил внимания. Крутой парень получился. И в первом же разговоре с NPC он проявил себя во всей своей красе: «Что твои хотеть от... я». Забегая чуть вперед, скажу, что в той же самой ситуации **дворф-технолог** разорился длинной телгой, а **эльф-маг** начал выражаться в таких витиеватых выражениях, что мой товарищ, заглянувший через плечо, в сердцах воскликнул: «Во, гонит!» В общем, если вы захотите сыграть за орка, вы получите именно ОРКА, а если за эльфа — то это будет близкий родственник Элдрода, но меньшее никак не рассчитываете.

Отношение остальных NPC к каждому персонажу будет соответственное. В разговоре с соплеменником вы сразу же можете рассчитать на некоторые дружелюбие. Представители же иных рас отнесутся к вам настороженно, а то и вовсе враждебно. Но, не следует забывать, что RPG есть RPG, и если вам сильно захочется, то вы сможете создать себе жутко обаятельного орка. Но я, честно говоря, не пробовал.

Следующий важный момент состоит в выборе пути. Причем выбирать можно не только между магией и технологией. Почему бы вам не сделать своего героя тупым круши-



лой, с полпинка выносящим топором практически любого монстра (тем более, что классный топор вы можете получить в самом начале игры). Или вам ближе огнестрельное оружие? Пожалуйтесь, сделайте вашего протеза снайпером. Хотя в демке это проблематично. Нормальных «стволов» очень мало. А постоянная напряженность с патро-

нами создаст немало проблем. А может, вы противник тупого истребления игрового населения и любите проходить игру «на одних разговорах»? В Arxalim'e есть все условия для создания **героя-дипломата**. Более того, у меня сложилось впечатление, что именно так проще следить за всеми перипетиями сюжета. Ну и, конечно, вы можете вырастить свое виртуальное «я» крутейшим магом или мастером на все руки.

До появления демки ходили разговоры о том, что можно развивать параллельно магию и технологию. Можно. Но после того, как вы увидите огромное количество магических школ и технических направлений, вам, скорее всего, захочется сосредоточиться на чем-то одном. Естественно, присутствуют и столь любимые многими навыки, как **воровство**, **взлом** и пр. Причем технолог со временем сможет собственноручно делать все более и более изощренные отмычки, а маг получит доступ к соответствующим заклинаниям. Как видите, вариантов выбора здесь даже больше, чем в Fallout'e. Причем все персонажи вполне жизнеспособны. А вот прохождение за каждого из них будет сильно отличаться, что позволяет даже к демке возвращаться много раз подряд.



А теперь настало время поговорить о NPC, которые по мере игры смогут к вам присоединиться. Честно говоря, Fallout 2 я предпочитал проходить в одиночку. При всем личном обаянии Вика, Кассиди, шерифа Моркуса и прочих, помощники из них вышли, мягко говоря, никакие. В Arxalim'e дело обстоит абсолютно иначе. Тут NPC выше всяких похвал. Первым человеком, который захочет к вам присоединиться, будет маг **Virgil**. Он появляется в самом начале игры и заявляет, что долго разыскивал вас для того, чтобы охранять от любых неприятностей. Дело в том, что наш герой на самом деле какая-то жутко важная шишка. Вот, правда, в чем эта важность заключается, при прохождении демки выяснит не удастся. Virgil в прямом смысле станет вам «родной матерью». Этот парень довольно сильный лекарь, причем он готов пожертвовать собственной жизнью лишь бы поддержать ваши HP на должном уровне. Сколько раз пришлось наблюдать подобную картину: мой герой вприпрыжку несется по подземелью, а зади бежит Virgil и на ходу кустает на него лепичку. Кстати, отказаться от его услуг довольно сложно. Он готов довольно долго терпеть даже откровенное хамство, лишь бы был принят в команду.

Другое дело полуорк **Zegg**. Для того чтобы этот громада присоединился к вам,

нужно обладать очень высокой харизмой. Судя по всему, разработчики ввели в игру этого обалда именно в качестве телоконника для героя-дипломата. При всем при этом, каждый из наших сподвижников обладает своим собственным характером. Virgil, несмотря на все свою преданность, будет сильно осуждать ваши действия, если вы вдруг решите устроить бессмысленную резню. А уж поговорить он любит!



Еще одной отличительной чертой Arxalim'a является пересекающаяся система квестов. Очень часто NPC дают вам взаимоисключающие задания. Поможете кому-нибудь одному — развитие сюжета пойдет в одном направлении, прислушаетесь к пожеланиям другого — и все обернется совсем иным образом. С самых первых минут игры NPC изо всех сил пытаются воспользоваться тем, что вы не слишком-то разбираетесь в сложившейся ситуации, и хотят использовать вас в своих целях. Поэтому один небудущий шаг может направить вас совсем не по той дорожке, по которой вы собирались идти. Причем почти всегда случается так, что исправить допущенную ошибку уже невозможно. И те, кого бы вы хотели видеть в числе своих друзей, перейдут во вражеский стан. А вам придется мило улыбаться наглым рокам, которым вы бы с удовольствием перерезали глотку. Хотя, как я уже говорил, можно исправить положение, истребив всех поголовно. Правда, неизвестно, как это отразится на дальнейшем прохождении. Дело в том, что демка очень короткая. Нам дают возможность посетить лишь место гибели дирижабля, заброшенную церковь и небольшой провинциальный городок. Но даже на этом мизерном этапе можно почувствовать, насколько тщательно продуман сюжет игры, и я более чем уверен, что любое действие аукнется вам в дальнейшем.



Какой вывод напрашивается после просмотра демо-версии Arxalim'a? По-моему, Troika Games полностью оправдала наши ожидания. Мы получили еще одну игру, которую можно проходить бесконечное количество раз и постоянно находить в ней что-то новое. Мы получили еще один мир, где можно жить годами.

Ну, а это-то задание, наверняка, хорошо вам знакомо. Я думаю — каждый из вас уже попробовал себя в борьбе со злобными инопланетными пришельцами. Но обратите внимание на маленькую пристройку к основному комплексу. Заходите. Вообще-то там все так же, как и раньше... Разве что чуть-чуть иначе.

HALF-LIFE blue shift

Том/Doc/КЕРТИС kertis@torba.com

Системные требования: Pentium II 233 (лучше 400), 32 Мб ОЗУ (лучше 64), SVGA, high color (16 бит)

Какой русский не любит быстрой езды...

...А какой Хайфлайфер не любит кататься на монорельсах? Я вот, например, не люблю... Но я не в счет — исключение, так сказать. Приходится терпеть: уже десять минут как длится мое томительно-медленное продвижение к цели, ко все большему раздражению моей нетерпеливой натуры. Раздразнило также то, что эта самая цель мне неизвестна. Просто с утра в мою комнату за-



шел мой шеф Ранд и поинтересовался, не хочу ли я после изнурительных спецзаданий отдохнуть на курорте. Я согласился, и вот результат...

Куда я еду? Зачем? Ранд его знает... В любом случае, место знакомое, комплекс *Black Mesa*, тут я уже бывал. Сначала скосился под Фримена, потом косил под спецзавоца, теперь, судя по голубой форме, я занял скромную должность охранника. Да уж. Голубой, голубой не хочу играть с тобой (это не я придумал, это песенка из советского мультфильма про Голубого Шенка). Интересно, а со мной теперь кто-то дружить будет? Ох уж этот мне Ранд, ох уж этот отпук... Ненавижу!

А монорельс все тянется, монорельсу конца и краю не видать. Но, слова Ранда, чтобы добраться до цели, мне потребовалось меньше времени, чем Гордону Фримену — наверное, моя цель находилась ближе. Да, приятно хоть отдаленно представлять бли-

жайшее будущее. Надев каску и бронежилет, я направился в комнату слежения, потыкался по мониторам (здравствуй, Док Ньюкем!) и увидел в одном из них... Фримена, толкающего перед собой тележку. Вот вам и временная петля! Я выбежал из комнаты в тиснетной надежде найти самого себя и убедить себя же, что не стоит засасывать тележку, никуда не стоит засовывать. Вообще ее лучше бросить. Конечно, никакого Гордона я не нашел и изменить будущее не смог, зато нашел тир, где мне выдали пистолет с несколькими обоймами внутри. По мишеням стрелять не стал — ищите дурака. Во-первых, я и так знаю, что стреляю хорошо, а во-вторых, лишних патронов не бывает. Пусть пистолет и не самое убийственное оружие, но покруче лопатки, как ни крути.

Эх, жизнь моя жестянка, как надоели эти пришельцы! Ладно, прорвемся, где наша не пропадала? Много где пропадала.

Голая правда жизни

Да уж, голая, как есть. Но сначала (а вдруг вы бросите читать мою статью именно на этом месте) хочу предупредить: да, я буду ругать *Blue Shift*, ибо есть за что его ругать, еще как есть. Но! Несмотря ни на что и, можно сказать, даже вопреки всему, игра мне понравилась. Хорошая такая игра, поиграть в нее очень даже стоит — сделано, во всяком случае, качественно. Если бы только...



Именно: «если бы». Да, я все понимаю, в том числе и то, что ребята из **Gearbox Software** изначально делали ее для приставок. Но почему игра вышла такой короткой? Объясните мне, дураку. Помните, когда я писал

о *Serious*ом. Сами, я жаловался только на одно: на то, что игра быстро заканчивается и проходит буквально за день. Соплатится, обидно. Так вот, *Blue Shift* проходит даже не за день, а за пять-шесть часов, если вы



играете на *Medium* или даже на *Difficult* (кстати, именно на этом уровне сложности я и рекомендую играть). Это-то меня и возмутило в первую очередь — амигосы, нас держат за придурков и беззастенчиво грабят! Вы заплатите 30 баксов за четыре часа геймплея? Думаю, что нет. И что же делают разработчики? О, они решают нас обхитрить. Да, игра короткая, так давайте загоним на компакт еще и *Opposing Force*, а в придачу еще и *High Definition Pack*. Что это такое, спросите вы? А это очень клевая штука, меняющая старые, точнее, уже устаревшие модели на новые. Теперь у нас будет нормальные прорисовки персонажей и монстров. Я из любопытства сначала поигрался без установок пака, а потом установил его и сравнил. Впечатление потрясло! Это все равно что сравнить *Quake 1* и *Quake 2*. Прорисовки стали гораздо более реалистичными, красивыми и, как бы это сказать... живыми, что ли. Монстры в *Халфе* меня пугали и раньше, но теперь, теперь они действительно похожи на монстров, а не на набор полигонов. Причем, что клевое, этот самый пак апгрейживает не только *Blue Shift*, но и оригинальную *Халфу* вкупе с *Opposing Forces*. В результате — верите ли? — я даже засел проходить их заново, исключительно затем, чтобы полюбоваться новой графикой. Так что, если вы по какой-то причине не играли в *Opposing*, вывод однозначен — немедленно

мчатся на рынок и покупать компакт. А если играли... Да один Ронд — идти, покупать и играть. Рекомендация Доктора, так сказать, а Доктор плохого не присововетует — если не убьет, то вылечит ☹.

К вопросу о сусликах

«Ты видишь суслика? А он ведь где-то есть...» Да, суслик есть, но он ведь где-то, зато вы, вы всегда здесь, всегда в наличии. Как говорилось в одном очень популярном фильме: «My name is Bond. James Bond». Так вот, вас зовут Калхун. Барни Калхун.



Вы — простой охранник комплекса Black Mesa. Обычный такой охранник. Не женат, характер нордический, в парочках связях заменен не был. Но, как обычно, судьба мира зависит именно от вас. Пусть том Фримен пытается выбраться с базы, пусть парни из спецназа по заданию правительства «зачищают» следы, уничтожая и чужих и своих, — это их проблемы, они вас не интересуют. Вы — охранник, а значит, должны, вынуждены охранять и спасать. Что, некоего Найдем. А по ходу уничтожим все, что движется и шевелится. Где-то так, именно так-то идея игры. В то время как господин Фримен (кשובный человек) заталкивает свою злополучную тележку в реактор или куда там, вы едете с двумя учеными в лифте. А дальше, как в хорошем голливудском кино, — бах, гаснет свет, кого-то убивает током, лифт обрывается и... И начинается игра. Закономили в тире патроны? Не стали стрелять по мишеням? И правильно, теперь патроны ох как пригодятся. Кстати, что это валется под ногами? Ал Монировал Спасибо, мы знаем, как ее использовать — дрожите враги, бойцам стройбата оружие не выдают — мы и лопатой модем.

Вот так и начинается игра. Если вы жалди чего-то оригинального, забудьте об этом. Оригинальности не будет. Те же знакомые до боли в печенье коридоры, те же привычные монстры, то же оружие. То есть не совсем то же, его стало меньше — забудьте о всяких инопланетных девойках, теперь мы обладаем мониторовкой, двумя пистолетами (точнее, пистолетом и револьвером), автоматом с подствольным гранатометом, помповым ружьем, ракетницей, гранатами и, естественно, взрывпакетками. В общем, негусто, но в руках профессионала и этого хватит. Жаль, конечно, что нет сушилки или снайпера — но ничего, мы и так выживем. Ведь если не мы, то кто?

А кто наши враги? Да все те же, тут тоже нет никаких изысков, воевать будем с уже привычными монстрами и десантника-

ми (интересно, думал я, отправляя на тот свет очередного спецназовца, не свою ли жизнь я обрываю точным выстрелом?)

Если сровнять Blue Shift все с тем же Opposing, то сравнение оказывается явно не в пользу «голубых» — ни тебе новых монстров, ни тебе нового оружия, ничего. На самом деле в этом add-on е вы не встретите ничего такого, с чем раньше не сталкивались. С одной стороны, грустно, а с другой... А действительно, так ли уж нам надо что-то новое? Ведь и так довольно неплохо — графику вон улучшили, и на том спасибо. Конечно, до Q3 или Ариэля Синему Измерению далеко, но что вы хотите от игры, сделанной на движке первой Кваки? Итак, по-моему, выжали все, на что способен движок, и даже чуть-чуть больше. В конце концов, Халфа косит под «реалистичность», тем она и сильно, а всякие там спецэффекты... Оставим их любителям японского анимэ.

Камо грядеши...

В смысле, куда прешься. Я вот не знал куда и потому хмурился по базе, заходя в руках мониторовку, — хоть бы монстра какого встретил! Так нет же, все монстры мертвы, а я, как дурак, бреду куда-то, а куда — не знаю. Ну кто так строит? Где выход? Жрать то как хочется... Ох уж мне эти сказочки, ох уж мне эти сказочки... Найду эти архитекторы — ей-Ранду, убью! Я ведь киллер, а не радикололог!

Знаете, что меня лично раздражает во многих шутерах — попытка сделать игру для



умных и закинуть туда как можно больше квестов, чтобы свое основное время ты тратил не на уничтожение противников, а на блуждание по коридорам. Рекорд в этом отношении, с моей точки зрения, принадлежит Хексену — вот уж где я нагулялся! Чуть не спятил, честное слово. Есть такой жанр — квест, есть, на худой конец, RPG, давайте оставим всякие головоломные задочки для них. Так нет же, и в шутер нужно загадки напихать... Конечно, не все загадки скучны, тут главное — соблюдать приличия и не делать их слишком зумными. В этом отношении Халфа мне нравился всегда — пропорция между чистым экшеном и решением задач четко соблюдалась, причем ведь до чего четко — только успевать притомиться от истребления врагов, но тебе квестик, едва надостает искать выход — на тебе монстры. Клево. В Blue Shift'е эта тенденция сохранилась — есть и в ох пострелять, и над чем подумать, причем без особых наворотов — человек со средним уровнем интеллекта (например, я), впол-

не способен разобраться со всеми загадками, не прибегая к помощи кадов. На загадках я, пожалуй, остановлюсь подробнее, так что, если не любите подкасок — следующий обзор пропустите. Честно говоря, я вообще проходил бы написать хотел, но решил обойтись описанием парочки наиболее понравившихся мне приколов.



Итак, мой любимый момент (предупреждаю, порядок не соблюден — приколы я сартировал не по порядку следования, а собственноручно, по их прикольности). Идем, значит, к двери — дверь заминирована, перед нами взрыватель — такая штука с ручкой! Мы на нее жмем, выскакивает электроимпульс, и... ничего не происходит. Провод оказывается разорван. Что делать? Элементарно: бочку найти надо и поставить на провода — бочка-то железная, прекрасно проводит ток. Вот так, без особых проблем, так весело. Еще квест: выходим на улицу, там стоят вагоны; уничтожаем злых спецназовцев, а дальше, а дальше тулик — выхода нет. И только колотится кто-то об железо и кричит: «Help me!» Помоги просит, значит. А где просит? Ясно, в вагоне. Вот только войти в вагон сложно, точнее, невозможно — двери нет. Что делать? О, а что это за катюши из-под колес стоят перед торцом вагона? Так, выбиваем чопики, смотрим — чтоб не задавило, вот оно, двери! Привет, очкастый ученый! Жить тебе, правда осталось недолго — как только мы с ним пообщаемся, откроются ворота (напротив них в одном из ящиков пулемет) и вернется очередная порция десантников. Не знаю, но лично у меня мужика этого, который так помощи хотел, убил... Зато проход появился.

Следующая тяга — вышли на улицу, перестреляли врагов. Как обычно, вокруг ашши, вагоны какие-то, и снова кто-то колотится. Ну, мы умные, находим дверь в вагон... А запрыгнуть не получаемся. Что делать? Заходим в комнату, переводим стрелки, а потом под-



катываем вагон так, чтобы к двери можно было по парпету добраться. Легко. Захо-

дим к ученому... а нас там запирают. Но искусственный интеллект не даст нам погибнуть — ученый присядет и поможет добраться до люка в потолке вагона. Перестреляем затем спецназовцев и...

Отплывшая налипший на губах песок, я вошел в открывшуюся дверь — ясно, опять коридоры, опять враги за дверями. Они меня что, за ребенка держат? Подумовши, спецназ-спецназ... Реально, Голубые круче. Нравится, не нравится — сли моя красавица. На тебе из подствольника. Прорвался. Потной рукой я утер не менее потный лоб. Перекру. Три затачки — сигарета летит в лестничный проем. Нам как раз с ней по дороге. Спус-



каемся. Дверь. Закрыта. Еще дверь — тоже закрыта. Спускаемся вниз, ага, открыто — входим, не стучась. Получай, деревня, трактор! Получили... Все мертвы — а выход не так. Так, а что это тут со стеной, что за доски? На тебе очередь. Отлично, лифт — нам явно сюда. Спускаемся, убиваем, ага, дверь, блин, за ней ученые — парни, откройте, я свой! Свой я! Кладен руку на детектор — дверь не открывается. Эх, Ранд твою дивизию! Как это нет допуску? А что делат? Гранатомет! Нате! Вот это дверь... Не вышибается. Похоже, прилили талочку к обрыву...

По этому уровню я скитался долго, потом понял. Обратно наверх, в поезд. Где там наш профессор? Вот он. А ну-ка, пожалуйста вперед. Как так «боюся»? А я на что? Время от времени подбавивая яйцеголового ударом приклада, я загнал его в лифт и подвел к двери — ну, положи ручку, она! Дверь открылась! Прорвались!

Интеллект не бывает искусственным...

Именно, не бывает, он либо есть, либо, либо... его нет. Разработчики Blue Shift а божились, что по сравнению с оригинальной Халфой интеллект противников улучшен. С одной стороны, правдо, монстры поумнели и не лезут на рожон, прачутся от выстрелов, десантники ведут себя почти как люди и рассредоточиваются, стараются вести огонь из разных точек, причем, не стоя в полный рост, а с колена. Но при этом, стоит им упустить из виду, сразу проявляется вся «искусственность» их интеллекта — они прекращают прятаться и тупо бродят по уровню, подставляясь под пули. Что тут скажешь — склероз болезнь века. А когда они посреди боя прямо перед тобой присаживаются перезарядить автомат... Это что-то. Но мой любимый прикол другой: помните, чуть выше я рассказывал, как освободил очередного уче-

ного и пер его к двери, чтобы он мне ее открыл? А дальше — вообще песня! Если вы замешкаетесь, дверь закроется прямо перед вашим носом, и вы так и останетесь в коридоре. Ученый и не подумает открыть вам дверь изнутри, а будет сползаться по помещению и читать лекцию, потом запустит телепортатор, дабы отправить вас в другое место. Но поскольку вы за дверью, телепортатор никого никуда не отправит, зато вы узнаете, что вы «The fool» и что придется входить с сейва. Интересно, как этот профессор за десять минут своей лекции не понял, что вас нет рядом? Слепой, наверное. Или совсем с головой ушел в свою дурацкую науку...

Но несмотря на подобные навороты, интеллект, несомненно, улучшен по сравнению с оригинальной версией игры, и это родует. Во всяком случае, играть интересно, хотя некоторые вещи удивляют... Например, такая: КАК Я ВЗРЫВАЛ ТАНК.

Отплывшая и утирая пот, я бежал по туннелю. Что это? Ворота. Значит, за ними враги. Ну, взяли автомат, вперед. Я не ошибся — враги были, все те же придурки-десантники. Что, станцую ламбаду? А это еще что? От грохота мне заложило уши. Что тут происходит? Чем это я меня так? Танк? Какой? к Ранду, танк! Вы что, одурели? Пришлось напрячься — бегая кругами, я отстреливал врагов, стараясь не подставиться под прицел танка — такая штука если попадет, то место мокрого не оставит, блин. Ну вот, вроде все умерли, только танк цел. Эх, гра-



натомет бы... Гранатомет нашлся, в машину. Я радостно схватил его, прицелился и... передумал. Нечестно это. Танк-то стоит на платформе, не двигается, а я его из гранатомета... Неспортивно. Так, берем автомат — где там у танков интимные места? Корпус так просто не пробьешь, броня сильная, зато под башней послабее — на, получай, зарза! Получили... Взорвался. Эх, так бы в реале так автоматом... А интересно, ломком его заволил можно? Попробовал — не вышло, до башни не могу добраться, зато из пистолета уничтожается на ура. Слабые у них танки какие-то... Вероятно, разработчики не подозревали, что кто-то с голой ногой на шапку ломается. Но мы ведь экстремалы, мы вон ведь каккие.

Естественно, осталось еще куда прицельных моментов, упущенных в обзор, — не проходилку все же пишу, игру описываю. Так что, если вдруг возникнут вопросы — задавайте, благо мое «мыло» имеется.

А мы с тобой, брат, из пехоты...

Ага, а летом, понятно, лучше чем зимой. В данном случае это значит, что Халфа и Опазишн все-таки, как ни крути, гораздо сильнее чем Blue Shift. Самый большой минус игры, кроме того, что она очень короткая — это отсутствие боссов. Да, их нет. Зря я копил оружие, готовясь к разборке с



самым крутым плохишем — оружие мне не понадобилось. В наличии имеется набор стандартных миссий со стандартными монстрами и оружием, несколько весьма неплохих квестов и... и все. Игра обрывается просто на самом интересном месте — только во вкус вошли, и на тебе... Хэлли-энд. Обидно. Очень. Хорошая ведь игра, прикольная, веселая, но... Недоделанная как-то. Явно ребята решили на шару срубить денег, выпуская сырой продукт под раскрученной маркой. Уж лучше бы Team Fortress 2 или Half-Life 2 сделали. Интересней было бы. Но нет ведь, какое то новаторство — денег дайте, да побольше. Ну и ладно. Все равно, неплохо получилось.

Я тут несколько обошел стороной геймплей, графику и музыку — и на то есть причины. Если в нескольких словах, геймплей — халфоский, привычный. Графика улучшилась. Музыка — тоже, с моей точки зрения. Но все без особых изысков и новшеств. А что вы хотели — add-one, on add-one и есть. Так что вывод, с моей точки зрения, однозначен — играть. Если вам нравится Халфа, то играть. Если играли в HL с Опазишном, ставить пак с новой графикой и играть. Однозначно. Это не Сэм, здесь вы не увидите толп монстров и ураганного «серьезного» геймплея, но зато это игра, за которой можно расслабиться и весьма неплохо провести время — в ожидании чего-то нового, оригинального и крутого.

Док брел по коридорам и ругался. Честно говоря, он не переставал ругаться с того самого момента, как Ранд отправил его в «отпуск». «Так, — бормотал Док. — За Фримена работай, под спецназовца косил. Теперь вот охранил. А дальше что? Будем ученой тележкой, будем гонять от Фримена по всей базе, чтобы не втолкнул в реактор? Или за монстров выступим? Или...» От этих мыслей Док отвлёк появившийся из-за угла спецназовец. Но, урод, монтировкой по голове. И еще раз. И еще. А то патроны на тебя тряхнули... Спецназовец закричал и упал на пол. Вот так... Берем автомат, идем дальше. Ну, Ранд, погоди!

Я уверен, что в нашем городе нет человека, который бы ни разу не побывал в здании Dune 2. Этот старенький призмистый корпус уже давно стал легендой. А вот этот новый небоскреб, совсем недавно выросший рядом, — его современная инкарнация. Неужели вам не хочется еще раз увидеть старых знакомых?

ЕМПЕРАТОР

BATTLE FOR DUNE

Ефим БЕРКОВИЧ rand@mycomp.com.ua

В мире игр есть три жанра, пользующихся наибольшей популярностью. Это 1) шутеры, где царствуют всевозможные квейки и контрстрейки, 2) пошаговые стратегии, лидерство среди которых захватила серия «Героев», и 3) реалтайм-стратегии, бесспорным лидером среди которых являлся до сих пор Blizzard'овский шедевр StarCraft. Именно так: являлся, ибо сейчас появилась игра, которая может претендовать на престол в этом непростом жанре. Для начала немного истории.

Разработчик: Westwood

Издатель: EA Games

Системные требования: Pentium II 400, 560 Мб на винчестере, 64 Мб ОЗУ, 16-Мб видеокарта с 3D-ускорителем. Это на минимум. Рекомендуемые требования в статье.

А начиналось все с игры под названием Дюна 2. Вышедшая в 1992 году, она сразу завоевала сердца многих сотен тысяч геймеров. Впервые за время существования стратегий вам предстояла возможность делать все не в пошаговом режиме — мол, нажал на кнопку и ждешь, пока оппонент сделает ответный ход, — а именно в реальном времени. Казалось бы, мелочь, пока не вспомнишь, насколько существенно эта мелочь отразилась на геймплее. Именно это новое для стратегов ощущение постоянного жесткого цейтнота, когда иногда приходится просто разрываться между десятком разных дел, сделало игрушку суперхитом. Кое-какие попытки сделать что-либо похожее, конечно, были и раньше (вспомнить ту же мегало-манию), но... Скажем так, они были скучны и неинтересны. Буквально через полгода фирма Blizzard выпустила игру, весьма схожую с Дюной общим настроением и

и Орки. Затем был C&C от Westwood'a, на который представители выгои ответили вторым Warcraft'ом. Затем затишье, и... Близардовцы разродились игрой, которая стала в жанре RTS эталоном качества. Это был Старкрафт. Казалось бы, дальше идти уже некуда. В ответ на эту замечательную игру Westwood выпустил крайне невнятную Дюну 2000. Выгоовцы решили, что пришло время почивать на лаврах. Мол, жанр RTS себя изжил, и третий ВарКрафт будет совершенно непохожим на предыдущие игры серии. И тут появился C&C 2 — Солнце Тибериума. Скажем так, Старкрафт он с трона не скинул, но все-таки основательно побеспокоил. Я специально не упомянул в этом прологе другие игры

круг пустынной планеты под названием Аракис. Казалось бы, во Вселенной тысяча планет — почему же именно этот мир, покрытый на 99 % пустыней, стал основной ораной событий? Все очень просто: имен-



но здесь добывают спайс. Вещество, без которого прекратятся космические полеты, и грозная империя людей распадется на мельчайшие осколки. Император позволяет трем Великим Домам заняться разработкой этого минерала на Аракисе, а сам отошел от дел. Только один из домов сумеет победить, а его лидер — стать новым Императором.

Собственно говоря за представителя одного из этих домов — благородных Атридесов, воинственных Хорканенов или хитрых Ордосов, вам и предстоит играть. Еще в конфликте участвуют коренные жители планеты — фримены (свободные), представители имперской гвардии — нововодящие ужас на всю империю сардукары, а также гильдия космических пилотов, Иксплани, давно уже подбирающаяся к власти над Империей и Глобалком — планетой, на которой сосредоточены лучшие научные умы Галактики. Каждая из этих сторон может в зависимости от ваших действий помочь или мешать вам в вашей борьбе.

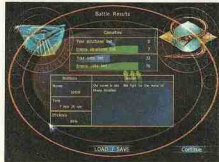
С самого начала игра показала мне दो боли знакомой. Опять карта Аракиса, опять я



этого жанра — на мой взгляд, они все ориентированы на несколько иного потребителя. И только Близард с Вествудом продолжают борьбу за умы и сердца своих поклонников. И вот, наконец, Старая Игра, с Которой Все Началось, снова на экранах наших мониторов.

Итак, что же ждет нас в этом новом — точней, хорошо забытом старом мире?

Для начала немного истории. Действие этой игры (как, собственно, и «Дюны 2», и ее весьма и весьма неудачного отрожения — «Дюны 2000») происходит в одноименном мире, придуманном писателем Френком Хербертом. Сюжет этого довольно пространного сериала в основном крутится во-



геймплеем. Игра, получившая название Warcraft, переносила нас на пустынную планету в покрытые лесами просторы. На них за власть над миром сражались Люди



могу выбрать направление удара. Но есть и отличия: раньше какое направление ни выбери — разницы, по сути, никакой. Если выиграл сражение, тебе показывают от-



воеванный участок планеты. Если нет, то загрузку гейм-овер. Теперь же от того, какое здание выполнишь, зависит, к примеру, кто из младших дромов станет твоим союзником, а кто — заклятым врагом, только и мечтающим передать все свои ресурсы, возможности и открытия в руки твоих противников. Всего таких союзников у каждого из домов может быть по двое. Скажут честно, не знаю, доступны ли они для всех домов или у кого-то из них есть свои предпочтения. Проверить все варианты просто не успел. Но, к примеру, получить одновременно и сардкуреров, и фирменов мне не удалось. По всей видимости, как и в книге, они терпеть не могут друг друга (уж слишком похожи их привычки) и воевать в одной армии для них попросту невыносимо. Впрочем, и те, и другие предоставят в ваше распоряжение пехотинцев — крутых, конечно, ничего не скажешь, но... только пехотинцев. Как по мне, то фирмены полнее будут. Они могут становиться невидимыми и внезапно нападать, подобравшись к противнику вплотную. Хотя и абсолютно бессмысленны в обороне, поскольку стреляют по врагу, лишь получив соответствующий приказ. Сардкуреры обороняются сами, но... Впрочем, кого из них выбрать — дело ваше. О тактике игры я еще расскажу.

А так внешне игра весьма похожа на вестдунские же C&C-2. Практически тот же интерфейс, да и графика ненамного ушла вперед. Хотя и здесь, и там она поражает своими красками, проработанностью моделей и тому подобными вкусами, да которых стали охочие современные геймеры. Впрочем, за все удовольствие приходится платить. На заявленной минимальной конфигурации машины она безбожно тормозит, если количество войск превосходит 20-30 единиц. А это, поверьте мне, не так уж много. Впрочем, графические навороты можно и отключить. Тогда, конечно, все становится не так красиво, зато игра перестает превращаться время от времени из реалтаймовой стратегии в пошаговую. Впрочем, не помешают и процессор с видеоконтроль последнего поколения [что-то вроде Duron 800 с GeForce-2], и памяти желательно иметь не меньше 128 Мб. Тогда вам уже никто, кроме противников, не помешает наслаждаться батальными сценами ☺.



Справа на экране находятся иконки строительства и заказа войск. На мой взгляд, это гораздо удобнее, чем крафтовая система, где для того или иного действия приходилось выискивать конкретное юнита или здание. С другой стороны, если там можно было, к примеру, заказать на одной из фабрик танки, а на другой — что-то другое, тут такой номер не пройдет. Наличие нескольких фабрик просто убыстрит постройку. То же история со сборочными домами и бараками для производства пехоты. Впрочем, это придает игре определенный шарм. Особенно если учесть, что почти все войско строится достаточно быстро.

В игре предусмотрено и древо технологий. К примеру, не построив ангар, нельзя построить космопорт и т. д. Это, конечно, логично — подобную схему мы можем наблюдать практически во всех современных стратегиях, включая известных всем Heroes. Самое интересное, что, как и в третьей части нашей суперигры, в Императоре Дюны практически все строения можно апгрейдить. Правда, Перерабатывающую фабрику — только дважды. После такого апгрейда появляются новые, недоступные ранее юниты. А упоминавшаяся чуть выше фабрика, благодаря подобной доработке, получает вначале один,



а потом еще один приемный пункт спайса. Причем дополнительный харвестер к этому пункту тоже доставляют, скажем так, в комплекте. Это экономит и деньги, и время, а самое главное — место на скальном основании, на пексе ведь, как известно, базу не построишь. Иногда этого самого места катастрофически не хватает, и только апгрейды помогают кое-как выкручиваться.

Как полагаются, в игре три компании — по одной за каждый из Великих Домов. Однако помощь малых домов не только влияет на состав ваших войск, но и изменяет некоторые здания. Поэтому, возможно, речь должна идти не о трех компаниях, а как минимум о 21 [правда, многие миссии в них будут пресекаться]. Особый интерес вызывает такая новинка, как необходимость защищать ранее завоеванную территорию. Представьте себе, к примеру, такой вариант. Захватили вы очередной участок планеты, только собрались немного отдохнуть, а тут враги рвутся в контратаку. У вас на выбор два варианта: либо отдать новый, только что завоеванный, богатый спайсом квадрат вашим оппонентам, или... употребить все свои стратегические таланты, чтобы защи-

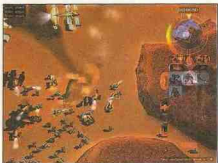
тить его. От того, как именно вы поступите, зависит и отношение к вам лично Главного дома, и настроения ваших союзников. А от последнего, в свою очередь, зависит, получите ли вы во время очередной миссии подкрепление, или вам расскажут, что оно было уничтожено теми самыми войсками, которые вы отказались уничтожить пару миссий назад.

Рассказ этот, кстати, будет подан в виде оцифрованного видео. Вообще, заставки в вестдунских игрушках — это что-то



особенное. Иногда кажется что не в игру играешь, а смотришь какой-нибудь красивый фантастический фильм. В чем-чем, а в этом они обставили Blizzard. Именно заставки живут на трех из четырех дисков игры. То есть в сумме получается [за вычетом музыки] целый полнометражный фильм. Миссии проходишь часто ради того, чтобы узнать, как именно твои действия повлияли на развитие мира и насколько ближе стала корона Империи к моей виртуальной голове.

Впрочем, хватит о заставках — посмотри внимательно на саму игру. Итак, всех юнитов, имеющих у нас, можно условно разделить на несколько групп. Во-первых, харвестеры. Вооружения у них ноль, зато они обладают на редкость прочной броней. Задача у такого юнита только одна — собирать спайс. Впрочем, при необходимости харвестер может подавить вражескую пехоту своими огромными гусеницами, но для этого вам придется управиться с ним лично. Против боевой же техники ваш сборщик абсолютно беззащитен. Впрочем, очень часто его спасают две вещи: во-первых, сбор спайса происходит достаточно быстро, а во-вторых, теперь на своих четверых ☺ он передвигается в



основном лишь во время сбора ресурсов. К обогащению фабрики и обратно практически всегда харвестера доставляют специальные Карьеры. Этот гибридный самолет (ибо с крыльями) и вертолет (ибо может змировать в воздухе на месте) первый

А в этом доме живет сумасшедший убийца... Нет, не бойтесь. Он, похоже, уже уничтожил всех, кого хотел, и теперь вроде как не опасен. Если не боитесь — заходите и послушайте его рассказ. Но предупреждаю, Экскурсбюро не несет ответственности за вашу жизнь и здоровье.

Пророк и Убийца

Василий ПОПОВ

Жанр: adventure
Разработчик: Arxel Tribe
Издатель: Nival Interactive/1C
Системные требования: Pentium 200 MMX, 32 Мб ОЗУ, 2 Мб видео, 8-скоростной CD-ROM

Потом рассказывали, что он был невероятно здоровым парнем и настоящим героем. Но, по-моему, это преувеличение. Людям вообще свойственно преувеличивать,

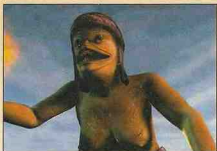


особенно когда речь идет о живой легенде. То есть это он тогда был живым, а сейчас... Черт его знает. Восток — дело тонкое. Здесь все всегда сложнее, чем кажется на первый взгляд. Так вот, по-моему, никаким героем он не был, а был просто сумасшедшим убийцей. Их много таких в то время носилось по пустыне. Он оказался просто более удачливым, а скорее всего, даже не удачливым, а более сумасшедшим, чем все остальные. Ну и везло ему, конечно, по черному. Без этого, без везения, в смысле, в нашем деле никак. Что, я сказал «в нашем»? А хоть бы и так. Вме-

ни-то сколько прошло! И кто сегодня сможет докопаться до правды? Копать-то придется долго, очень долго. Тем более, что и ориентиров-то как таковых уже, пожалуй, не осталось. А если охота наугад, то копать. Пустыня большая, песка на всех хватит. А если не желаете копать, то тогда послушайте, а вдруг что-нибудь умное услышите. Хотя вот это как раз вряд ли. Что умного может сказать сумасшедший убийца? Правильно — ничего. Но если все-таки интересно, то слушайте. Даже если скажу что-нибудь лишнее — не страшно. Время все слышит. Вернее, уже списало.

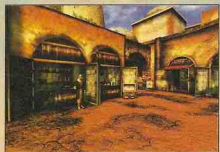
Пара слов о сумасшедших убийцах

Вся эта волянка началась в начале XIII века, когда святая церковь взяла, да и отпустила всем грехи наперед. Представляешь, ты еще не согрешил, а грехи уже отпущены. Заранее. Честно говоря, я не знаю, кто именно это придумал, но придумано было ловко. Голпи новоявленных святош просто не знали, как



бы так половчее эту субсидию отработать. Бремя грехов давит. Но их отсутствие давит намного сильнее. Да и, правду сказать, к тому времени в старушке-Европе уже теснова-

то стало. Нет, гревели еще Север, конечно, шотландская корона чуть ли не каждый день находила себе новую голову... Но сколько там той Шотландии? А всем остальным что де-



лать прикажете? Без грехов и без конкретного занятия? Но святоши и тут не оставили свою пастуху. Гроб Господень, мол, в руках неверных. И не первый год уже. Как же так? Да неужто мы потерлим? Да никогда! Да мы им... Да мы их... Да мы... В общем, крику было до небес. Каждый захудалый барончик, естественно, возмнил себя вершителем судеб и покорителем мира (как же, Восток! Сколько свободных земель!) и давай дружинку к походу готовить.

Кстати, не следует забывать, что поход в их понимании абсолютно ничем не отличался от набегов на соседнее село. Знал я одного нормандца, так он из своего поместья в Италию собрался, чтобы там, значит, на корабли грузиться и в Святую Землю плыть. Собрал всех своих холопов: кресты им на груди, вилы в руки — и вперед. Крестноссец, блин, любо-дорого поглядеть. Вот только провинцию с собой взял столько, что только на неделю и хватило. Голод не тетка. Заши гореволители в первое поповошее село и давай отпущенные грехи отработать. Излишне го-



ворить, что далеко они не ушли. На всех окрестных дубах рубки, крестами расшитые, висели. И такие случаи — сплошь и рядом. Нет, были, конечно, и серьезные люди. Но



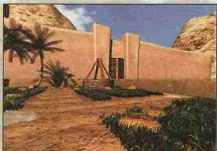
как-то поначалу они в общей толпе терялись. Но, собственно, это не самое страшное. Те, кто погиб по глупости, так и не добравшись до Святой Земли, правду сказать, лучшей доли и не заслуживали. А вот те, кто так добрался... Да что говорить! Ведь что мы тогда знали о сарацинах? То, что все они сплошь дикари, не ведающие света истинной церкви. И еще то, что толпой не известно, люди ли они вообще? Пожалуй, что так. Вернее, не так. Совсем не так. Те, кто пережил атаку конницы неверных, быстро все поняли. Вот только мало их было. Тех, кто пережил, в смысле. Потом, конечно, все наладилось. И воевать научились. И противника уважать. И Иерусалим, в конце концов, взяли. И Гроб Господень освободили. И, что самое странное, были среди «освободителей» те, кто шел в первом строю. Их сразу узнавали. Узнавали и отворачивались. А если не удавалось отвернуться, то слушали, пряча глаза, соглашась, кивали и старались побыстрее распрощаться. И правильно делали. О чем говорить с убийцами. С сумасшедшими убийцами, которым на все наплевать. И на Гроб. И на матерю святую церковь. Как прикажете разговаривать с теми, кто неожиданно вскопал среди коней, страшным голосом проклиная и Господа, и Матерю Божию, и Папу вместе со всем его Собором, а потом падая на остивший за ночь песок и начинал грызть землю. Святую землю. Они нигде долго не задерживались. Переходили из одного отряда в другой. Некотор-



ые сбивались в стаи, которые никому не подчинялись и, как полосуны, носились по пустыне, убивая всех, кто попадется под руку. Но с каждым годом таких становилось все меньше и меньше. Бесследно исчезали они среди бескрайних песков Палестины. А о тех, кто оставался, сложили легенды. Все больше страшные и кровавые, но при этом правдивые. Конечно, правдивые. Ведь какие легенды можно слепить об убийцах? О сумасшедших убийцах? Только такие. Одним из таких легендарных убийц и был Танкред де Неарк.

Пара слов о виртуальном приключении

До нас эта история дошла под названием «Пророк и убийца». Название придумали сотрудники российской компании Nival Interactive, которая, собственно, и адаптировала игру **The Legend of Arxel Tribe** для нужд русскоязычных геймеров. Что же она собой представляет? Стоит ли ее покупать? Стоит ли в нее играть? Что на этот раз скрывается за довольно пространством словом **adventure**? Ни на один из этих вопросов нельзя ответить однозначно. Безусловно, сильной стороной игры является сюжет. А захватывающий сюжет для виртуального приключения — это, согласитесь, немало. Другое дело, что сам игровой процесс в основном сводится к собиранию предметов, разговорам с NPC и «применению горящего факела на мешок с нозовом». То есть в основе «Пророка» лежит то, что у нас принято называть словом «квест». И этот самый квест разработчики попытались развить крайне кровавыми элементами «лошагово-прыжкового» экшена и довольно красивыми видеороликами, сделанными на движке игры. Все вместе оставляет довольно гнетущее впечатление. И хотя я всегда хорошо относился к «смешению жанров», после прохождения «Пророка и убийцы», у



меня в голове вертелся всего один вопрос. Да и не вопрос даже, а крик души — зачем? Зачем было делать ТАКОЕ? Можно любить или не любить квесты. Можно любить или не любить экшен. Но нельзя не признавать, что каждый из этих жанров имеет своих поклонников и почитателей. А мистический восточный антураж, я думаю, пришел бы по душе как любителям помпезно себе голову над пазлами, так и тем, кто склонен проводить время, размахивая мечом. Ан нет, смешали, объединили и в итоге — получили. Они — деньги. Мы — очередную порцию разочарования. Хотя, может, и нет? Может, я все утрирую? А что если не все так грустно в песках Палестины? За немением скальпеля, который, как всегда, куда-то уволок Кертис, раздвигать пациента будем втаганом. Благо, уж он-то всегда под рукой.

И снова об убийцах

Да, его звали **Танкред де Неарк**. Но он предпочитал называть себя **Ас-Саифом**. Они все, в общем-то, любя брать себе сарацинские имена. Может, для того, что бы не ассоциироваться больше со своей бывшей родиной, а скорее всего, просто так. Привычка, значит, к языку, проникшей культурой, традициями Востока. Соб-

ственно говоря, глядя на любого из них, уже трудно было сказать, что именно стоит перед тобой — христианин или неверный. Да и христианин они по большому счету уже не были. Они были убийцами — и этим все сказано. А этот Ас-Саиф, пожалуй, оказался действительно крепким парнем. Потому что за все те годы, что он провел, скитаясь по пустыне, его имя обросло таким количеством легенд (кровавых и правдивых), что даже самые отчаянные сорвиголовы страшились встречи с ним.

Как и большинство из них, Танкред уби-



вал уже просто по привычке. Как и большинство из них, он не мог спать по ночам, потому что сильно досаждали ему неупокоенные души его жертв, которых он в свое время бросил на растерзание стервятникам. И как у большинства из них, у него была мечта. Вернее, город мечты. **Джебус** — легендарный город, единственное место на Земле, в котором заплата кровью души убийцы смогла бы найти покой. Рыцари, надо сказать, вообще всегда любили искать что-нибудь эдакое. Как начали с Наши Грааля, так и не смогли остановиться. Но Ас-Саиф искал лишь покоя. Искал и не знал, что нет такого понятия в природе. Три долгих года скитания по пустыне привели его, наконец, к стенам призрачного города. Я так подозреваю, что это был не первый мертвый город на его пути, но этот существенно отличался от всех остальных. В нем да сих пор жили души его обитателей. Вернее, как вскоре понял Танкред, души его строителей. Этот город так и не узнал настоящей жизни, ибо его просто не успели построить.

Ас-Саиф бродил по заваленным различным строительным хламом улицам и слушал. И то, что он слышал, медленно изгоняло остатки разума из его воспаленного мозга. Лишь на третий день Танкред признался себе в том, что он нашел Джебус. Город мечты встретил усталого странника запахом тления и гнили, ветром безысходности и тихой печали. «Это место не достойно даже называться адом!» — воскликнул тогда Ас-Саиф. Но его никто не услышал.

Чуть позже он узнал жалкую, некрасивую историю «города мечты». Здесь действительно строили Джебус — город, в котором каждый смог бы найти покой. Город, в котором не было бы войн, крови, страданий. Но, наоборот, людям не дано отгородиться от мира внешней реальностью. Вдохновителем идеи постройки «земного рая» стал некий **Симон де Лекруа**. Он сумел собрать вокруг себя довольно много народу, го-



того иди хоть на край света, лишь бы спрятаться от того безумия, которым являлся в те времена цивилизованный мир». Симон де Лекруа был пророком, и, как и положено всякому пророку, он пророчил. Пророчил великую славу Джебусу и великий по-



чет его строителям. Пророчил долгую и счастливую жизнь «оазиса мира в пустыне войны». Пророчил... Да, много чего пророчил.

И говорил, наверно, убедительно, потому что Джебус таки начал строить. И даже преуспели в этом. Поднялись из песка высокие стены, появились улицы, дома, колоды. До окончания работ было еще далеко, но тем не менее город уже жил. Хотя нет, он только собирался жить, как вдруг разом все закончилось. Симон, который, видимо, не сильно утруждал свои руки общением с молотком и пилой, и вообще, в Джебусе бывал лишь наездом, вдруг прислал письмо, что он, мол, разочаровался в себе самом, и на самом деле никакой он не пророк и преклоняется, конечно, перед подвигами стоителей «города мира», но сам, к сожалению, должен уйти, ибо так ему велит... Ну, не знаю что. Совесть... Или вышние силы. Или... Впрочем, то место, куда он на самом деле направился [а это выяснилось намного позже], заставляет просто теряться в догадках, что (или кто) мог повелевать действиями «пророка». Понятное дело, что Танкреду было глубоко наплевать на несчастных строителей, которые так и умерли среди пустыни, в своем недостроенном раю. Но ему было не наплевать на себя. На свои обманутые мечты, на свои попорченные надежды. Наверно, в такой ситуации каждый человек поступил бы по-своему. Но Ас-Саиф был убийцей. И поэтому нет ничего удивительного в том, что он решил убить... Убить Симона де Лекруа. А кого же еще? Все остальные уже и так умерли, а размениваться на единственного живого гражданина Джебуса — безумного задчего Теодора — наверно, остатки рыцарской чести не позволили. С этого и началась история миста сумасшедшего убийцы.

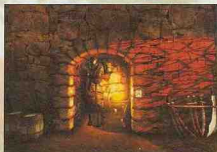
А вот теперь о квестах

До-да, именно о них, потому что, так бы ни писали на сайте разработчика о «хрепком коктейле из приключений, сражений и загадок», «Пророк и убийца» — это в первую очередь

квест. Правда, квест не совсем обычный. За время прохождения игры ваш персонаж может раз...надавать будет убит, продан в рабство, посажен в тюрьму. Излишне говорить, что каждый подобный

«поворот сюжета» приведет к непривычной для большинства квестов операции **«save + load»**. Так что, держите ухо остро и почаще сохраняйтесь. Еще одна несколько необычная фишка — это разделение инвентаря героя на две части: **«сумка»** [собственно место, куда складываются все найденные предметы] и **«действие»** [в этом «котле» находятся книги и атомы, которые довольно часто приходится использовать]. Таким образом решение загадок простым перебором вещей, которые можно «применить» на тот или иной предмет, становится довольно трудоемким путем для достижения цели. Дело усугубляется еще и тем, что по мере прохождения игры вы наверняка набьете свой инвентарь кучей ненужных предметов. То есть такими вещами, которые нигде и никогда не используются [после выхода из определенной локации, они сами собой исчезнут]. В общем, можно сказать, что разработчики приложили все усилия для того, чтобы отбить у нас охоту проходить игру простым перебором предметов инвентаря. Это, безусловно, здорово.

Но если бы еще и сами квесты были бы логичными. Нет, может, я чего-нибудь не понимаю, но, согласитесь, тяжело додуматься, что для расшифровки закодированного псы-

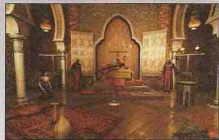


ма нужно... «совместить» его с лекарственным растением. Это как, натереть его соком? Или просто завернуть лепестки в бумагу? Или принять растение вовнутрь и в тебе сразу проснется великий шифровальщик? По-моему, последнее объяснение самое логичное ☺. А как вам понравится холодная иерусалимская ночь, сосульки на крышах домов и полуножные стражники, которые, как сумасшедшие, хлещут дождевую воду из бочков? Греться они таким образом, наверно. Но, может, так и нужно греться холодной палестинской летней ночью? Подобные ляпы в игре встречаются не то, чтобы слишком часто, но все-таки чаще, чем хотелось бы, и очень сильно портят впечатление. Ведь, как я уже говорил выше, именно квестовая часть игры довольно хороша и необычна, но... Опять не дотянули. Совсем чуть-чуть не дотянули, а вот как раз этого-то делать было нельзя.

На поведение NPC действительно радуется. С ними нужно быть постоянным наечку. Если в процессе разговора выпадает возможность ответить «да» или «нет», прежде десять раз подумайте и обязательно засейтесь. Потому что «неправильный ответ» будет иметь, скорее всего, летальный исход.

Мощнейшие «элементы action» порадууют нас своим присутствием ближе к концу игры. Танку вприпрыжку, с саблей наперевес, за очумевшими пустынными пейзажами иначе как маршом можно назвать вылазку. Да и финальная схватка с Самми Гляхим Парнем,

который на самом деле является темной стороной души Танкреда, тоже вряд ли у кого-нибудь вызовет бурю восторга. Абсолютно непонятно, зачем было вообще вводить эти,



с позволения сказать, сражения, а не вставить на их место очередной ролик, как это делалось на протяжении всей игры. Причем делалось-то хорошо. Схватку Ас-Саифа с ханом можно смотреть действительно интересно, несмотря на то, что прекрасно знаешь, чем она закончится.

Вообще, следует сказать, что и графика игры, а особенно видеоролики (которые занимают 35 минут чистого времени), выглядят замечательно. Нет, это, конечно, не Myst, который можно полюбить за одно только графическое исполнение, но красиво. Мне, по крайней мере, понравилось.

Озвучка тоже не подкачала. Все герои озвучены на совесть (хотя чего еще можно было ожидать от «Мивалас»), голоса естественны, а тихая музыка, в нужных местах прерываемая воєм монстров, прекрасно помогает вжиться в атмосферу «таинственного Востока».

Итак, итоги подведем...

Перед нами еще один неудачный эксперимент разработчиков. Несмотря на то, что в «Пророке» много положительных сторон, играть в него неинтересно. Замечательный сюжет, колоритная фигура главного героя (сразу видно работа мастера, ведь автор сюжет — известный писатель **Пауло Козлоу**), удачные находки разработчиков — все это практически сведено на нет многочисленными ляпами, которые просто-таки режут глаза.

Хотя, возможно, не все разделяет мое мнение. И если кто-нибудь из вас все же купит эту игру, и она ему понравится, то знайте, что



приключения Танкреда де Неарка и его друзей еще далеко не закончены. Об этом косвенно свидетельствует финальная заставка, украшенная надписью «Продолжение следует», а на сайте **Arxel Tribe** (<http://www.arxel.com>) уже выложен анонс **Legend II: Secrets of Alamut**. Так что, не исключено, что тех из вас, кому придется по душе роль сумасшедшего убийцы, ждет большое будущее и новые приключения в мире таинственного Востока.



SERIOUS SAM

Чтобы вызвать консоль, используйте ~ (тильда). После чего вам становятся доступными следующие коды:

god — думаю, всем понятно, это бессмертие;
giveall — как обычно, получить все;
killall — уничтожить всех врагов;
please open — открыть все двери;
please fly — полет;
please ghost — проход сквозь стены;
please invisible — невидимость;
please tellall — показывает все сообщения от Netricsa.



hdview — показывает карту
hdikash — дает 50 000 florins
hdippy — видеть все действия противника
hdikarnage — активизирует бездействующие наемные группы.



Начните игру с параметром C:\GameFolder\bsfiff.exe — console. Например, если игра находится на диске C, в папке Games, то выглядеть это будет так: C:\GAMES\Blue-Shift\bsfiff.exe — console.

Теперь вы можете использовать ~ (тильда) и опускать консоль. Введите **sv_cheats 1**, теперь вам доступны следующие коды:

god — бессмертие;
noclip — проход сквозь стены;
impulse 101 — дает все оружие;
sv_gravity x — управление гравитацией. Когда **X = 800**, гравитация нормальная, а если **X = 0**, гравитации нет;
sv_accelerate x — регулирует сопротивление воздуха, так что вы прыгаете дальше;
map x — позволяет перейти на выбранную карту, где **X** — любая карта из списка: **ba_canal1 ba_canal1b ba_canal2 ba_canal3 ba_elevator ba_hazard1 ba_hazard2 ba_hazard3 ba_hazard4 ba_hazard5 ba_hazard6 ba_maint ba_outro ba_power1 ba_power2 ba_security1 ba_security2 ba_teleport1 ba_teleport2 ba_fram1 ba_fram2 ba_fram3 ba_xen1 ba_xen2 ba_xen3 ba_xen4 ba_xen5 ba_xen6 ba_yard1 ba_yard2 ba_yard3 ba_yard3a ba_yard3b ba_yard4 ba_yard4a ba_yard5 ba_yard5a**.

Half-Life: Counter Strike

В консоли сервера наберите **sv_cheats 1** (без кавычек), чтобы сделать доступными следующие коды:
changelevel (уровень) — поменять уровень;
impulse101 — \$16 000;

givespaceweapon_arp — получите суперскую винтовку;
sv_gravity # — изменить уровень гравитации (от 999 до 999999).

Tribes 2 — Cheats

Чтобы получить все оружие и максимальную амуницию, предпримите следующие действия. Во время игры нажмите клавишу ~, появится меню отладки. Затем наберите **\$testcheats=1**. Откройте вновь меню отладки и введите **giveall()**; в итоге получите все виды оружия и 999 патронов к каждому.

Oni — Cheats

Во время игры используйте следующие коды:
shapeshifter — изменить персонаж;
liveforever — необходимость;
touchdeath — всемогущество;
cantouchthis — неоснащенный;
fatfoot — получить здоровье и боекомплект;

glassworld — сделать мебель стеклянной;

winlevel — мгновенно выиграть уровень;

loselevel — проиграть уровень;
bighead — режим больших голов;
minime — сделать всех игроков маленькими;

superammo — режим Super Ammo;
reservoirdogs — режим боев AI друг с другом;

roughjustice — получить все оружие;
chenille — режим Daodon Power;
behemoth — режим Godzilla;
eldernore — регенерация;
moonshadow — стать невидимым;
fistsoflegend — режим Fists of Legend

Mode;
killmequick — режим быстрого движения;

carousel — режим медленного движения;

BANG! Gunship Elite

В меню **NEW GAME** вбейте соответствующий код — получите соответствующий уровень — от 2 до 19.

Перечислим коды к уровням.

mayday
victory
challenger
azimuth
revealed
stoneage
warfare
oxygen
skyhigh
sunshine
blowup
neutrois
baracuda
giveaway
waterfall
seventeen
neartheend
y2k

И еще некоторые:
dogmode — активизирует опцию режима Бога в меню читов **In-Game**;
stoneskin — постоянный щит;

pianist — контроль выстрелов врага;
kinput — вход в чит-меню;
reflux — бесконечные патроны для Flux Beam;

greens — бесконечные патроны для Phase Shift Cannon;

firecrackers — бесконечные патроны для Hellfire;

nails — бесконечные патроны для Titans Hammer;

volcano — бесконечные патроны для Magma Cannon;

lightning — бесконечные патроны для Electronic Laser;

staystill — бесконечные патроны для Stasis Cannon;

listener — бесконечные патроны для Sonic Cannon;

bloody — бесконечные патроны для Plasma Cannon;

stormfire — бесконечные патроны для всех видов оружия;

getridof — бесконечный беззапас для остального оружия.

Project IGI — Cheats

В главном меню наберите **Nada**, затем во время игры введите следующие коды:

allgod — дает вам и вашей команде режим Бога;

allammo — неограниченные патроны;

easy — сделать уровень легким для прохождения;

ewww — убить всех врагов.

CIA Operatives: Solo Missions

Начните игру с параметром **Solo-missions.exe — console**. В игре нажимаем (~) и вводим следующие коды:

god — режим Бога;
fly — полет;
noclip — проход сквозь стены;
map X# — переход на карту;
endgame — выиграть игру.



Нажмите **LEFT SHIFT + F11** и введите коды:

timeless — остановить время;
fidel — castro — показать диалоги;
powerman — новое оружие;
schneider — закончить текущий уровень;
clint — закончить текущий уровень победой;
jackal — боеприпасы;
hollow man — невидимость.

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

**КОМПЬЮТЕРЫ
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
СЕРВИС**

Сегодня на Почтовой Площади происходит очередная встреча жителей шорда Ultima Online. Если вы подойдете поближе, то услышите рассказ GM'a — сира Ранда. А кто лучше его может знать самые тонкие нюансы жизни шорда? Не проходите мимо!

ЕФИМ БЕРКОВИЧ АКА Seer Rand rand@mycomp.com.ua

Ultima Online

После наших репортажей из Мира **Ultima Online** в редакцию пришло множество писем от людей, желающих играть на шорде **Age Of Power** (www.ultima.kiev.ua). Чтобы им помочь, мы решили ответить на наиболее часто задаваемые вопросы.

1. Я подключился к игре. Какого персонажа мне лучше выбрать — готового или все-таки лучше его сделать самому?

Конечно, лучше сделать героя самому. Некоторые готовые персонажи на нашем шорде абсолютно бессмысленны. Вот, к примеру, бард. У него один из начальных скиллов — провокация. А у нас он полностью отключен.

2. Ну хорошо, я начал делать персонажа сам, но как мне распределить статсы и скиллы?

Начнем со статсов. Правильное распределение статсов: по минимуму интеллект и дexterити; по максимуму — сила. Это связано с тем, что расколоть первые две характеристики гораздо легче, чем силу. Надо только помнить, что их общая сумма у нас не может превышать 360. Впрочем, начинающему игроку до этой цифры еще очень далеко. Теперь насчет скиллов. Их общая сумма у нас, в отличие от многих других шордов, пока не ограничивается. Но от правильного подбора начальных скиллов в игре зависит слишком многое. Итак, для начала надо решить, кем вы со-

умением, имеют статус для начинающих (ньюби). При вашей гибели они не достаются врагу. А вот какие именно скиллы брать, сказать сложно, можно лишь порекомендовать выбирать именно те, что качаются медленнее других. Таковы кузнечное дело, тинкеринг, изготовление луков и алхимия. Из боевых это тактика и паринг. Ну, естественно, и там и там всегда могут пригодиться магия и резист к магии.



Вообще, простор для комбинаций огромный. Не стоит брать изначально те скиллы, которые можно развить, стоя на одном месте и не тратя на это никаких усилий, разве что время. К подобным скиллам относятся всяческие тестовые скиллы типа *ItemID*, а также скилл *музыки* и связанные с ним... Как ни странно, у нас на шорде легко можно натренировать умения *прятаться* и *красться*. Их тоже можно посоветовать не брать вначале.

3. Мой персонаж создан, что дальше?

Дальше? Первое, что стоит сделать, это заработать хоть немного денег. Способов для этого много, но надо помнить одно — в начале игры вы практически беззащитны. Способов подзаработать много. Но достаточно быстрых и безопасных два. Из 500 монет покупается за деньги один из двух скиллов: либо *ламберджекинг*, и тогда начинаем рубить дрова, либо *мининг* — тогда добываем руду. Первый вариант более безопасен, ибо дрова есть и на территории городов, однако денег он приносит, на мой взгляд, помельче. Второй вариант более выгоден. Правда, шахты находятся за пределами городов, и туда любят наведываться ПК (*Плейер Киллеры* — убийцы других игроков). Ни в коем случае не стоит покупать боевые скиллы, такие как владение мечом и тому подобные. Для их развития есть специальные монекены, тренироваться на которых можно только до 30 %. Но тренируясь на них, вы не только подымаете тренируемый скилл, но и усовершенствуете силу и ловкость.

4. Я совершенно запутался — монекены, покупка скиллов, что за чем следует?

Общего рецепта нет. Можно посоветовать следующий вариант. Из начальных денег покупаем любой музыкальный инструмент. Начинаем его усиленно качать. Где-то за ночь можно таким образом поднять ловкость до 70, а интеллект — до 50. Затем идем на монекены и тренируемся со всеми доступными видами оружия. Подымаем на этом силу и ловкость. Попутно рубим дрова или добываем руду. Зарабатываем на этом денег... Если хотим в дальнейшем быть крофтером, то развиваем свои скиллы, если выбираем путь воина, на эти деньги покупаем экипировку — и вперед.

5. А как вообще рубить лес или добывать руду? У меня есть топор (кирка), но что-то ничего не получается.

В принципе, любой предмет активизируется путем двойки на нем левой клавишей мышки. В случае с киркой или топором появившийся после этого прицел надо навести на тот объект, из которого вы хотите получить нужные ресурсы, но полшага или крону дерева соответствовать.

6. А кому это все продавать?

Продать в УО можно за небольшим исключением практически все. К примеру, слитки железа охотно покупают оружейники и кузнецы, дерево — столяры и лучники. Можно продать не только компьютерным персонажам, но и живым игрокам. Как правило, они дают большую цену, но... Во-первых, такого покупателя еще надо отыскать, а во-вторых, покупают ресурсы обычно



только достаточно богатые игроки, а таких мало, искать же вас по всему шорду из-за 30 слитков им просто не с руки. В отличие от реальной жизни, в УО ценообразование достаточно странное. Чем больше партия ресурсов, тем больше и цена за одну его единицу. В общем, читайте форум «Горголь»...

7. Меня убили — что делать?

Самое интересное, что посоветую сра-



бираетесь быть в игре хотя бы изначально. Более легкий путь — это, естественно, на первых порах взять скиллы *ремесленника* (крофтер). На мой взгляд, правильное распределение скиллов — это 50 % на один и 50 % на другой. В некоторых случаях имеет смысл взять за основу схему 50+49+1. Это связано с тем, что предметы, выходящие изначально и связанные с тем или иным



администратора Шордо. Ну
вами не согласится, тогда
все — Вы не правы. ГМ
ультимы. Но и они мо-
Но... как и в мифах
обязат признавать
Принимайте это
вообще опыт
о 95 % про-
дут ре-

Ода ГЕРОЯМ

Власти и Магии

Кирилл БЕЛЯКОВСКИЙ

Человек не может заставить себя свернуть с пути, на котором он до сих пор неизменно преуспевал.

Никколо Макиавелли

Здравствуй, дорогой читатель. Думаю, что ты наверняка знаком с такой игрушкой, как Heroes of Might and Magic. А если даже и не играл в нее, то обязательно слышал от своих друзей. Эта игра, вернее, серия игр под одним названием, уже давно перешла в разряд культовых. У нее имеется огромная, вдобавок растущая с каждым днем, армия поклонников.

Первые шаги

Впрочем, как и все в нашей жизни, большое начинается с малого. Предлагаю немного окунуться в прошлое и докопаться до того места, откуда у сегодняшнего мегатита растут ноги. Итак, в далеком 1995 году на свет появилась первая часть HoMM. Совсем юная, во многом революционная, немного простоватая на взгляд «из сегодня», и, конечно же, невероятно красивая. Безусловно, глав-



ную роль в ее будущем успехе сыграла оригинальная структура самого игрового процесса. Да, была Цивилизация, был Master of Magic, но такого... такого еще не было нигде! В качестве места для наших нереализованных захватнических амбиций нам предлагали небольшую лоскутку дикийной местности, наполненной сказочными персонажами, какими-то непонятными сооружениями, загадками и красивыми предметами, раскиданными по разным закуткам. Еще был замок — залог нашего успеха в этом фантазийном царстве. С его помощью мы набирали непобедимые армии, изучали разнообразные заклинания и пополняли нашу казну. Был так любимый мною походный режим. Были герои, набирающие в битвах и походных тяготах бесценный опыт. Были бессонные ночи...

Но, при всей своей новизне и оригинальности, игра никак не могла претендовать на роль совершенно самостоятельного, появившегося на равном месте, продукта. Предыдущий к ее появлению, конечно же, был. В первую очередь это немалый успех ролевого сериала *Might and Magic*. Оттуда же и была почерпнута всевозможная информация, а новую игру с приставкой «Heroes...» соби-

рались продавать, так сказать, пользуясь славою ролевого проекта. Кто же мог представить тогда, что новая игрушка вполне могла и в одиночку добиться звания лучшей стратегии года, по мнению большинства западных игровых изданий? Еще был *King's Bounty* от все той же New World Computing. Вот откуда была взята основа концепции! Многие даже ошибочно называли первых Героев вторым KB, но нельзя не признать, что это довольно-таки разные игры. В результате рискованный симбиоз ролевушки и походной стратегии получился более чем удачным. Герои торжествовали! Все в игре было выше среднего класса. Нереальная для того времени SVGA графика была задействована в полной мере: практически полностью анимированная карта, яркие краски, абсолютно не режущий глаз, замечательный прорисованный биестиор и умело переданный дух фантазии. А музыка! Бесподобные мелодии изменялись каждый раз, как наш герой попадал в новые передвилки...

Все было, конечно, здорово, но сейчас, когда я играю в первую часть, многое кажется мне довольно забавным. Волки носили умилительную розовую ленточку на лапе, мультяшные ярко-желтые грифоны, ныне состоящие на службе у благородных рыцарей, в те далекие времена украшали своим гнездом замок Колдуна (Warlock), орки одевались в забавные спортивные штанишки с зеленой продольной полоской, а драконы были такого смешного фиолетового цвета, что вызывали скорее улыбку, чем гримасу страха. Кстати, о **героях**. Тогда их было только четыре вида: *Warlock* — маг, ориентированный на повышение мощи заклинаний и взращивание в таинственной башне драконов; *Sorceress* — очаровательное создание, проводящее время за изучением всевозможной магии и обогащающее гармонию природы вокруг себя; *Barbarian* — дикий человек, с детства не знакомый даже с самыми общими правилами личной гигиены, зато великолепно управляющийся с мечом; и *Knight* — рыцарь, в пер-



вую очередь обученный сначала парировать удар соперника, а потом уже давать ему сдачи. И никаких тебе скиллов, различных систем построения фигурок твоего персонажа для наведения всевозможных артефактов.

Существовало что-то наподобие походного рюкзака, куда складывались все походы. Так что укрепить любимца сразу несколькими разными доспехами было вполне реально. Кстати, даже система запоминания заклинаний тогда была несколько иной. Так, характеристика *knowledge* отвечала непосредственно за количество заклинаний, которые мог вы-



учить персонаж. То есть, при значении этой характеристики, равной «4», герой имел возможность использовать любое заклинание только четыре раза. А *magic points* появились гораздо позже...

В первой части игра устраивала практически все. Единственным весомым недостатком можно считать лишь присутствие только одной кампании. Вернее, начинать игру можно было за разных персонажей, но карты в любом случае оставались неизменными. Менялось лишь место старта. Как бы там ни было, игроки в восторге и требуют продолжения праздника. NWC решила не разочаровывать своих фанов и объявила о скором появлении *Heroes of Might and Magic 2: Наряд стал жадой*. И как оказалось, совсем не зря!

Уже серьезно

Где-то в середине ноября 1996 года на свет появилась продолжение замечательной игрушки. Теперь она обзавелась приставкой «The Succession Wars», что вполне можно перевести как «Сражения за успех». Сюжет состоит в том, что Лорд Айркрафт (простите за вольную транскрипцию) проиграл своими землями в мире и спокойствии почти четверть века. Затем скончался и тем самым поставил двух своих сыновей (Арчибалда и Роланда) перед выбором — кто же будет главным? Естественно, началось гражданская война. Тут в игру включается мы и, в зависимости от выбранной стороны, двигаемся по сюжетной линии. Заметили, что был уцен недостаток прошлой части? Теперь для каждого из братьев была СВОЯ кампания, со своими картами, сценариями и сюжетом. Но не сюжетом единым... Герои в очередной раз перевернули мир сложными стратегиями. Полностью был обновлен внешний вид игры, добавлена уйма новых возможностей, монстров, новые заклинания и герои. Список можно продолжать. А теперь обо всех этих прелестях подробнее.

Как я уже говорил, графика порядком улучшилась. В принципе, улучшилась — это не то слово. Она стала просто потрясающей! Не верите? Взгляните на скрин с изображением полностью отстроенного замка Sargerees. Маленький мирок заворачивает и поглощает своей красотой, места-



ми просто диву даешься, настолько тщательно и скрупулезно отрисованы все детали окружения. И так везде. Абсолютно все замки и монастыри были полностью нарисованы заново. Стиль как бы стал немного серьезнее, чем в предыдущей части. Черный дракон, испепеляющий противника струей яркого пламени, теперь действительно внушал уважение, а могучие гидры утратили синюшную окраску, обзаведясь «болотным» камуфляжем. Более того, число кадров анимации заметно увеличилось. Если раньше движениями по полю боя (которое, кстати, заметно расширилось) ваши подчиненные напоминали деревянных солдат Урфина Джюса, то сейчас они приобрели замечательную пластику и стали выглядеть органичнее. Как они гибли! На мой взгляд, одной из самых симпатичных «смертей» была гибель Phoenix'a. Какая игра враж! И вообще, везде, куда ни подал ваш взор, чувствовалось искренняя любовь разработчиков к своему детищу. Описывать красоту этой игры можно сколь угодно долго, но лучше один раз взглянуть самому. Так что лучше я расскажу о том, что еще подверглось изменению, безусловно в лучшую сторону.

Конечно же, во вторую часть были включены некоторые изменения по обустройству



города и добавлены новые герои. Появилось такое сооружение, как *Statue*, увеличивающее наш доход на четверть тысячи, введена уникальная для каждого замка система опгредделенных сооружений, разрешено постройка специальных зданий (*Rainbow*, *Storm* и др.). Магическая бошня получила такой недостающий в первых Героях тип уровней (правда, не во всех замках). Да и сама магия претерпела серьезные из-

менения. Теперь каждый волшебник обладал определенным количеством *magic points*, за счет которых и ставовал заклинания, которых заметно прибавилось. Применение магии стало делом не только полезным, но и очень красивым. Когда вы накладывали на своего войка защитные заклинания, то перед ним вырастала символическая кирпичная/стальная стена, а если проходили противника, то на несчастного обрушивался поток «перца» из своеобразного посоха. Ну а самым мощным заклинанием был *Atmageddon*, который и сейчас прекрасно смотрится на 21' дюймовом мониторе. Включите колонки погромче, погасите свет и... и любуйтесь прекрасно оформленной магией!

Отдельно стоит поговорить об изменениях, коснувшихся непосредственно героев. Рюкзачок для складирования артефактов остался на месте, но последнее было сильно переделано. Наконец-то мы увидели рождение прекрасной системы скилов. Теперь ВАШ герой приобретает некоторую индивидуальность. Два Knight'a могли в большой степени отличаться друг от дру-



га. Один специализируется на наращивании защитных и атакующих скилов, жертвуя магией и скоростью передвижения, а другой, наоборот, предпочитает скорость и дерзкие налеты на шахты противника с последующим отступлением. Также была реализована возможность определения стартового расположения ваших солдат перед началом боя. Вы могли приказывать им стать ближе друг к другу, в случае если необходимо защищать стрелковые отряды, или рассредоточиться по всей ширине поля боя, в надежде самому нанести первый удар. Вот где настоящий простор для тактики и стратегии! Еще появились два новых типа героев — *Necromancer* (мой любимый) и *Wizard*. Оба обладали своим набором войск. Первый, как ясно из названия, повелевал армией тьмы, направляя на приступ вражеских бастионов полчища всевозможных мертвецов — скелетов и зомби, вампиров, муний и т.д. А умение по окончании сражения поднимать поверженных врагов в виде скелетов, дарованное ему по умолчанию, только добавляло интереса. Второй же, напротив, обосновался в сказочном замке, населенном хоббитами, kobанчиками и титанами. Его главным оружием была магия, а способностью увеличить количество заклинаний, исследуемых в гильдии, за счет постройки *библиотек*, только наращивало его мощь. Оба персонажа очень гармонично вписались в игру, не нарушая баланса уже созданных сил.

Время аддона

Претерпев второе рождение, Герои по-прежнему, повзрослели и... вошли в нашу жизнь очень надолго. У меня совершенно не возникало никаких сомнений в том, что третья часть уже готовится. Готовится, чтобы еще раз перевернуть мир



игр! А пока, чтобы мы не сильно скучали, NWC выложили на прилавки аддон под названием *HoMM2: The Price of Loyalty*. Замечу, аддон качественный, сделанный не на скорую руку, а с присущей разработчикам Героев любовью к своей игре. Здесь нам предлагали на выбор целых четыре кампании, с многочисленными видеовставками между сценариями. Не стану сильно заострять внимание на этом аддоне, останавливаясь лишь на самых основных моментах. Теперь в *Alchemist's Tower* можно было избавиться от проклятых (оказывающих на героя негативный эффект) предметов, заберется, за некоторую плату. Появились *Barriers* и *Tents*. В палатках мы брали парочку и только после этого могли пройти сквозь магическое ограждение. Количество монстров, возможных для найма непосредственно вне замка, увеличилось за счет возведения *Elemental Summoning Altars* (там мы нанимали элементарной четырех стихий) и *Barrow Mounds*, где можно стало покупать Ghost's'ov — самых ненавистных NPC. Покупка последних и разрушения хрупкий баланс в игре, так как игрок, разжившийся десятком проклятых тварей, через месяц имел их уже сотню, а то и тысячи (смотря сколько крестьян, хоббитов и прочей мелюзги удалось поймать — гибнущий от «рук» призрака становится призраком). К счастью, *Barrow Mounds* встречались вовсе не в каждом сценарии. Что же касается артефактов, то они стали еще более разноплановыми. Если в первых Героях эти предметы могли повлиять лишь на основные характеристики героя и мораль его войск, то появление таких артефактов как *Sphere of Negation*, запрещающих обьем сторонам использовать магию, коренным образом изменило ситуацию. Качественно, добротно и интересно, что еще добавить?

Банкет продолжается...

Но вот наступил момент, когда все тайные и потаенные уголки вселенной HoMM2 были изучены и обноружены. По несколько раз проигранные все кампании, к синглу много раз дожигались карты. В Зале Славы давно уже один черные драконы. Игра Герод покоилась на самом видном месте в вашей коллекции компактос, лишь изредка оттуда извлекалась, чтобы скоротать с друзьями вечерок. Все внимание было приковано только к одному — ожидаемому выходу HoMM 3...

Продолжение следует...

Да сих пор мы как-то обходили это здание стороной. Ну, зачем показывать туристам, что и у нас, в Игрограде, не все благополучно. Но, как говорится, «из песни слова не выкинешь». Да, есть у нас террористические группировки, причем некоторые даже активно действующие. Вон, посмотрите на того парня. Он — настоящий террорист...

COUNTER-STRIKE

ВЗГЛЯДЫ ПРОТИВНИКОВ



Владимир ЛЫСЕНКОВ aka Armageddon

Самый популярный современный шутер **Counter-strike** отличается от большинства других 3D-экшенов своей ролевой спецификой: он предусматривает разделение игроков на «полюки» — террористов, и «хороших» — тех, кто этих террористов, так сказать, пацифизмует. Естественно, почти каждый контрстрейкер предпочитает играть за какую-то одну из команд. Чтобы выяснить, чем привлекает геймера та или иная сторона, я взял интервью у известного террориста **Armageddon** а, а также бывавал на пресс-конференции «контртеррористов»...

...Чувак, я тебе вот что скажу: Counter-strike на сегодня — самая игральная сетевая фишка во всем мире. В какой клуб ни зайдешь — везде играют только в него. Но я тебе, чувак, скажу, что прийти в интернет-кафе на часик, расслабиться, пострелять в свое удовольствие — это, конечно, ярко, но если ты действительно хочешь научиться из своей волыны сносить башки мусором и защищать реальную кассету на зломощниках, послушай мои расклады. Самое главное в нашем террористическом деле (помимо исповедания идеалов коммунизма, почитания Че Гевары и устранения классового неравенства) — это, конечно, защита бабла — денег, по-вашему. Вот, например, когда ты играл, видел чуваков таких белых — заложников? А ведь не задумывался, что это чистый доход. Бомбу взорвал — тоже деньги, шипку какую-нибудь, ну то есть VIP а, убил — получи награду. Весело и ярко, да мешают нам капиталисты и буржуи — присылают мусор, и эти алчные рабы системы всякую фигню в колесо нашего бронепоезда тычут. Но мы тоже не лыком шиты. Видишь зарубки на прикладе моего калаша? Это столько дохлых контров на моем счету, а крестик — прямые попадания в башку, headshot'ы то есть. Головы простреливать — милое дело. Автомат **Калашникова** (4.1) ям ям для тебя и создан. Только буди осторожен, у него отдача — ого-то, так что длинные очереди не катят. Дома у меня лежит **Commando** (4.2), его на серьезные дела беру. Пушка просто отпадна, да еще и с прицелом — для более

удобного сокращения популяции контртеррористов, только дуло зина не забывай высовывать. Поплис еще класно со снайперской оптикой снимать. Я вообще не спец в еслонобоях и еслобоях, зато вон, видишь, кент опухший под столом спит, ему из **AWM** (4.7) менту в пупок —

как два пальца об асфальт. Да-а-а, если подкосил тебя из **AWM** — торба, в лучшем случае 4 % жутки останется. Имеется снайперка и полечне — **Steir Scout** (4.6), валит слабее, зато возни меньше и перезарядка быстрее. Такие вот деруны. Есть у меня кореш, так он только 4.8 уважает. Говорит, элитарная ружбайка — очередью валит, да еще и с прицелом — куда твоему **AWM**. Но для меня универсальной вольной была и остается **MP5 Navy** (3.1) — вот это поистине яркая шняга. Дешевая — 1200 баков, отдача минимальная и кучность потрясающая. Провода, валит слабовато. На него смехивает французская **FN P90** — очереди у нее побыстрее, что дает тебе некоторое преимущество. Но я тебе, чувак, скажу, что если тебя мусора своими примочками заманяли, бери **5.1 — FN M249 PARA** — не прогадаешь. В обьеме у детки 100 бронебойных патронов и еще 200 можешь с собой таскать. Скорострельный — куда твоему пупмету Макуму, стены прошивает не хуже рентгена, а фараонов обрабатывает, что мясорубка. Только одна проблема — трясет **FN M249** нечеловечески, так что кучность страдает. Хуже него по кучности разве что **Mos 10**. Эту малышку ярок использую для заградительного огня и прикрытия, а если мусором в приток попал — примет его как тепленького. Еще **UMP** (3.5) — яркая замануха: дешивый автоматик с яркой точностью. Так что контера потерпят. Они думают, что они ярые штрихи, а на самом деле они нойные кенты. Видел бы ты, каких фуфачи эти терпы хватили вчера на **cs assault**! Да я их с одним только 3.1... Слушай чувачек, что-то мне морда твоя не нравится. Есть у меня подозрение, что ты, мил человек, — стукачок. Видишь ножичек? Это тебе не кухонная заточка класно-нибудя, а настоящий саперный нож. Несколько падач по печени и прочим внутренним органам — и ты в спектраторах, а в голову и пары ударов хватит. Так что валя

по добру по здорову, пока я на тебе не поупражнялся...

...Некоторые считают террористов солдатами удачи, рыцарями случая, всячески сочувствуют им, поддерживают их, но я вам скажу, что терроры — это отбросы общества, паразиты нашей социальной системы, враждебные здоровому обществу элементы. Они не имеют права на существование. Вот почему было создано наше подразделение. Мы занимаемся освобождением заложников, обезвреживанием взрывчатых веществ, сопровождаем важных персон, на которых возможны покушения, и при этом отстреливаем асек, кто стремится нам помешать в нашем правом деле. Конечно, нам иногда приходится туго — проклятые террористы доставляют нам немало хлопот, особенно если они вооружены только им доступными **AK47** (4.1) и **Commando** (4.2), однако и мы не бьем лицом в грязь: наши противники уже прощупывали на себе мощь **Colt M4A1 Carbine** (4.3) и силу **Steir AUG** (4.4). Если желаете, расскажу об этих проектах подробнее: **Colt** оснащен удобным глушителем, который кроме своего прямого эффекта — подавления звука — уменьшает убойную силу и повышает показатели кучности. Естественно, карабин можно использовать и без глушителя. Второй наш проект — детские австралийские конструкторы. **Steir AUG** оснащен оптикой того же класса, что и **Commando**, хотя отличается от последнего меньшей убойной силой и большей кучностью. А как вам понравилась наша версия **УЗИ** — **Steir TMP**, оснащенная глушителем и боем тоняя; правда, параметры убойности отстают, однако, уверю вас, господа, — это недопол. Также наши механики разработали уникальный набор для разминирования. При своей относитель-

но невысокой стоимости (\$200) он заметно ускоряет процесс нейтрализации взрывчатого устройства. Поверьте, в плане профессионализма мы ничуть не хуже террористов, с которыми боремся. Мы также эффективно используем дымовые шашки (8.5), гранаты — как разрывные (8.4), так и спелляющие (8.3). Конечно, часты случаи, когда **counter** ослепляет гранатой и себя, однако, поверьте, у террористов подобных конфузов не меньше. В плане выбора защитных жилетов мы предоставляем своим сотрудникам право выбора: идеальный вариант экзипировки предусматривает **Kelvar Vest** и шлем (8.2), однако, что вам мешало сэкономить на шлеме \$250 и купить простое бронешлемет (8.1)? Весма жаль, однако время поджимает. За дополнительную информацию обращайтесь по адресу <http://www.counter-strike.net>. Никаких вопросов. Все. Пресс-конференция окончена...



А что это за новенькое здание в городе, и что это за парни в черных масках берут его приступом? Что, война? Не беспокойтесь, в этом здании проводится подготовка к Первому Чемпионату Мира по компьютерным играм. Заходите, почувствуйте себя как дома.

Том/DOC/КЕРТИС

КИБЕР ИГРЫ — В ПЕРВЫЙ РАЗ И НАВСЕГДА!

Кубок Украины «Samsung Cyber Cup» — репортаж с пресс-конференции и не только

Итак, я поздравляю всех Квейкеров и всех Коутерстрайкеров. Наконец-то и на вашей улице праздник, да какой! Впрочем, обо всем по порядку.

11 июня 2001 года в Киеве, в кафе «Планета-Спорт», состоялась пресс-конференция, посвященная организации и проведению Первого Чемпионата Украины по компьютерным играм «Samsung Cyber Cup». Кстати, данный чемпионат проводится в рамках Первых Всемирных Кибер Игр. Так что его победители в Украине автоматически отправятся на финал, который состоится в декабре этого года в Сеуле.

Естественно, мы не могли пропустить подобное событие, и вот двое специалистов нашего департамента, замаскированные под обычных журналистов, получили задание — проникнуть и разведать, что же на этой кон-

фы зарегистрироваться, вам не придется никуда ехать — просто в любой день, начиная с **20 июня по 10 сентября**, зайдите по адресу <http://www.wcg.com.ua>. На этом сайте вы можете заполнить регистрационную форму, выяснить, в каких клубах будут проводиться турниры, а также узнать последние новости с соревнований. Кстати, Издательский Дом «Мой компьютер» является информационным спонсором Чемпионата и уже со следующего номера мы начнем публикацию подборки статей, посвященных Q3 и CS. Поэтому приглашаем, заходите на наш сайт (<http://www.igrograd.com.ua>), на нем

будет сделано старинка, посвященная Чемпионату, на которой будут появляться все интересные новости, демки с турниров, а возможно, я даже возьмусь за воплощение в жизнь своей старой идеи и напишу цикл статей «Курс Молодого Бойца — пособие начинающему геймеру».

Итак, теперь о конференции. На ней собралось много журналистов, представляющих известные и популярные издания. На их вопросы отве-

❖ **Джей Чан Йон** — Глава Представительства Samsung Electronics в Украине;
❖ **Ольга Ступина** — маркетинг-менеджер IT&Telecom Представительства Samsung Electronics в Украине;
❖ **Иван Любарский** — маркетинг-менеджер рекламного агентства «Диалог»;
❖ **Сергей Волобаев** — судья Чемпионата.

Так что мы имели возможность получить ответы на все интересующие нас и, думаю, вас вопросы. Например, мы выяснили, что в Первых Всемирных Кибер Играх примет участие более

30 стран, представляющих пять континентов нашей планеты:
❖ **Европа** — Бельгия, Болгария, Великобритания, Германия, Дания, Испания, Италия, Нидерланды, Норвегия, Польша, Россия, Украина, Финляндия, Франция, Швеция;

❖ **Азия** — Гонконг, Индия, Китай, Малайзия, Сингапур, Тайвань, Таиланд, Япония;
❖ **Африка** — ЮАР;
❖ **Америка** — Бразилия, Канада, Мексика, США, Чили;
❖ а также — Австралия, Новая Зеландия.

Представительно? Я думаю, да. Между прочим, нужно отдельно отметить, что компания Samsung выступала спонсором этих игр практически во всех вышеперечисленных странах. А призовой фонд Чемпионата Мира, предоставленный Samsung Electronics, составит \$300 000 США. Эх, повезет же кому-то. А может, даже вам. В конце концов, если четыре русских Квейкера вошли в шестерку на Европейском Первенстве, причем один из них занял первое место, то, вполне возможно, что и украинские геймеры смогут проявить себя на Чемпионате Мира. Не исключено, что среди тех, кто сейчас читает эту статью, есть и будущий чемпион мира — так что, не упустите свой шанс и зарегистрируйтесь. Кстати, если по какой-то причине играть вы не хотите, но являетесь опытным геймером, у вас есть шанс стать судьей соревнований — судейский корпус еще только формируется.

Кубок Украины будет проводиться по системе **Double Elimination**. Думаю, если вы принимали участие в крупных турнирах, то знакомы с этой системой. Она представляет собой олимпийскую систему с утешительными группами (лугзерами), и каждый игрок продолжает борьбу до двух поражений — только после этого он вылетает из соревнований. Если вам интересны правила

соревнований в полном объеме, то опять-таки, милости просим на официальный сайт турнира (его адрес я давал выше).

Честно говоря, я очень рад, что событие такого масштаба докатилось до Украины, поскольку, как ни крути, компьютерные игры занимают в нашей жизни большое место и игнорировать их довольно глупо. Действительно, для многих игра стала

образом жизни, сравнимым со спортом. А разве кто-то утверждал, что компьютерные игры — это не новая разновидность спорта, кибер-спорта, спорта будущего. Во всяком случае, по моим сведениям уже существует идея ввести компьютерные игры в Олимпийские виды спорта. В конце концов, если туда вводят шахматы, то чем хуже тот же Квейк?

Так что ждем 2004 года — примерно к этому времени должен решиться данный вопрос, а так, глядясь, и кто-нибудь из вас, омимого, поедет на Олимпиаду. Клево, правда? Что ж, на этом мы завершаем свой репортаж, ждем соревнований, и пусть победит достойнейший.



ференции происходит. В Украине чемпионат состоится под эгидой известнейшей фирмы **Samsung Electronics**. Непосредственной координацией соревнований займется партнер Samsung Electronics — рекламное агентство «Диалог».

В нашей стране поединки развернутся по двум играм — **Quake 3** и **Counter Strike**. Вот примерный график соревнований:

22-28 сентября 2001 года — отборочные игры в восьми городах Украины (Киев, Днепрпетровск, Донецк, Симферополь, Харьков, Одесса, Запорожье и Львов);

5-14 октября 2001 года — региональные турниры;

26-28 октября 2001 года — финал Кубка Украины в Киеве.

Наложу же может принять участие в соревнованиях? Любый желающий в возрасте от 12 лет, заполнивший заявку участника и прошедший регистрацию. Кстати, для того что-

SAMSUNG DIGITAL
everyone's invited.



Доблестные космодезисты, косморозведчики и просто космолюбители, обратите внимание на это строящееся здание. Именно отсюда в самое ближайшее время вам предстоит отправиться в дальний космос, добыть... А впрочем, зачем вам отправляться, увидите, посетив строку.

Том/Doc/KEPTIC Kertis@torba.com

DISKWARS

Нет в мире совершенства. Казалось бы, что нужно человеку для полного счастья? Научился играть в Мэджик — играй на здоровье, научился в AD&D — просто прекрасно. И чего тебе неимется? Чего не хватает в этой жизни? Так нет же, если постоянно играть в одно и то же, рано или поздно надоест. Нужно сделать перерыв и поиграть во что-нибудь новенькое, желательно непохожее на то, что было раньше. Во всяком случае мне. И вот, устав наконец воевать с магами в Мэджике и издеваться над приключенцами в AD&D, я отправился на поиски чего-то оригинального, чего-то такого, чего еще не видел. Хотя, честно говоря, я очень сомневался, что найду игру, сильно отличающуюся от тех, в которые уже приходилось играть, и о которых, соответственно, приходилось писать. Представь себе мое удивление, когда, в очередной раз зарулив в «Sargoon», я обнаружил людей, занятых чем-то непонятным: они перекладывали какие-то диски, больше всего похожие на кассы, и произносили при этом такие привычные и милые слуху слова как «дедэа», «фаза атаки» и т. д. Тут-то я и понял, что, похоже, поиски мои увенчались успехом. Подобной игры я еще не встречал, а значит, нужно было срочно ознакомиться с правилами и научиться играть. А вдруг это интересно?

Добро пожаловать на континент Мен-нара. Здесь уже долгое время мирно сосуществует множество рас — люди и эльфы, гномы и драконы. Каждая раса занята своими делами и не лезет в дела других, даже не берет орков и варваров не несут особой опасности — рцеры, охраняющие границы государства, отражают их без труда. Почти иделия. Но мир не может длиться вечно, так не бывает даже в лучшем из известных миров; Меннар — не исключение.

В один совсем не прекрасный день Темный властелин Лловар воздвиг стены своей твердыни и объединил под своим началом все темные силы. Война пришла в каждый дом — легионы орков, варваров и нежити двинулись на Меннар, двинулись, чтобы сокрушить его и стереть в порошок своих исконных врагов — эльфов, гномов и людей. Уничтожить старый мир и на его обломках воздвигнуть свое царство — Царство Зла и вечноного Мрока.

Война еще не закончена, она продолжается. Но кто победит в ней — Свет или Тьма, Люди или Нежить? Это зависит от многого, но прежде всего от того, в чьих руках игровые диски, то есть лично от тебя. Пусть силам врага нет счета, пусть некроман-

ты плетут свои страшные заклятия, пусть все новые союзники присоединяются к войску Лловара. Какая разница? Для хорошего неонаучальника, а ты ведь лучший из существующих, неразрешимых проблем нет. Выбери, только от тебя зависит, какую из сторон поддержать в этой Великой войне, за кого сражаться и победить или с честью сложить голову. Выбери, и Бог тебе судья.

Что мы имеем

Как я уже говорил, DiskWars — игра необычная и непохожая на другие игры, о которых я рассказывал. В первую очередь учтите, что это ни в коем случае не карточная игра, а настольная. Как я уже говорил, игровые фишки похожи на кассы, недаром у игры такое название — «Дисковые войны». Причем диски эти мастерски разрисованы — картинка очень приятна и радует глаз. Естественно, игра эта гораздо проще того же Мэджика, но это вовсе не значит, что она менее интересна. Просто она другая.

Итак, что нужно для игры. Прежде всего игроки, а их может быть два и бо-

лее, выбирают сценарий, по которому они будут играть. Да-да, вы не ослышались, именно сценарий. Базовые сценарии входят в набор, а множество новых можно выкачать из Интернета, или, что еще интереснее, разработать самостоятельно. Кстати, от того, по какому сценарию вы будете играть, зависит ваша тактика и стратегия. Может, вам нужно уничтожить побольше вражеских солдат, а может, захватить какую-то базу... Впрочем, об этом мы поговорим позже, а пока вернемся к тому, что еще необходимо для игры.

Правильно! Базовый набор DiskWars, в который входят пять листов с отрядами выбранной стороны (по имени, ты можешь играть за свет или тьму), нужные фишки (снаряды, маркеры и т. д.), три листа со случайными отрядами и эстелиниями. Естественно, это базовый набор, но, как и в Мэджике и многих других настольных играх, его можно улучшить за счет введения дисков из других наборов.

В идеале каждый из желающих играть должен иметь свой Базовый набор, но на в первое время можно advantage играть одним набором, разделив его на две части. Главное, учтите, что персонажи в игре бывают трех типов — добрые, нейтральные и злые. К какой категории принадлежит тот или иной персонаж, можно определить по цвету границы каждого Диска.

Зеленый цвет — добрые



Синий — нейтральные
Черный либо красный — злые.

Помните, что «добрые» Диски ни в коем случае не могут быть в одной армии со «злыми», и наоборот. Значит, вы можете формировать свою армию только из «злых», или только «добрых» дисков, добавляя к ним любое количество «нейтральных» — тем все равно, за какую сторону воевать в этой войне.

Далее нужно определить **Размер Армии** — для этого вы вместе с противником определяете **Ценность Армии**. Что это такое? Дело в том, что каждый Диск Существа и Диск Заклинания имеет определенную ценность. Например, *Death Hounds* (собаки смерти) имеют Армейскую Ценность 6, следовательно, если вы наберете в армию десять Собак, то Ценность вашей армии будет 60.

Итак, вы решаете, какова будет ценность Армии, после чего начинаете подбирать себе Существа и Заклинания на необходимую сумму. Помните, ваша Армия может иметь стоимость ниже оговоренной, но ни в коем случае не больше.

Теперь давайте рассмотрим диск Существа, чтобы разобраться, что у них где.

Ценность Движения — любой Диск с ценностью движения один или больше может передвигаться по игровой территории. Как я уже говорил, *DiskWars* — игра настольная и, следовательно, Существа противника находятся друг от друга на определенном расстоянии. Чтобы вступить в бой, существа должны соприкоснуться, а для этого, естественно, нужно двигаться. Ценность Движения как раз и показывает, на сколько шагов (шаг равен величине диаметра Диска) ваше существо может передвинуться за один ход.

Ценность Нападения — думаете, эта цифра указывает, сколько вы повредите противнику? А вот и нет — она определяет, сможете ли вы вообще нанести ему повреждение. В большинстве случаев и одной Раны вполне достаточно, чтобы уничтожить Диск.

Ценность Защиты — тут тоже все не так просто, но чтобы вас не путать, объясню это понятие позже, на отдельном примере.

Ценность Прочности — у каждого Диска есть своя **Прочность**. Именно ее в большинстве игр именуют **Защитой**, и именно от нее зависит, выживет ли ваш Диск после столкновения с противником.

Армейская стоимость Диска —



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, ЦУМ, 2-й этаж, отделы игрушек и игр
г. Киев, Книжный рынок «Петровка»
г. Киев, ул. Богатырская, 2-Б,
клуб «Пегаса», т. 461-31-61
г. Киев, ул. Васильковская, 10
клуб «MagicLand», т. 450-26-50
г. Киев, ул. Соломенская, 33,
клуб «Качч», т. 568-02-15
г. Киев, ул. Дмитриевская, 2,
магазин «ComputerLand», т. 490-67-92
г. Киев, ул. Красноармейская, 134,
книжный магазин «Гранд-Экспресс», т. 261-19-20
г. Киев, Торговый центр «Кивдрат» «Світ книги»
на ст.м. Арсенальна
г. Киев, ул. Красноармейская, 19,
кинотеатр «Киев», комп. клуб «Убежище 13»
г. Днепропетровск, ул. Артема, 14, кв. 8
клуб «Сароса», т. (0562) 32-17-64
г. Львов, ул. С. Крушельницкой, 2,
клуб «Натива», т. (0322) 72-88-50
г. Севастополь, ул. Гоголя, 35-6,
компл. клуб «Дракон», т. (0692) 57-95-25
г. Ивано-Франковск, ул. Чорновола, 128,
компл. клуб «Киберия», т. (03422) 3-22-19
г. Одесса, ул. Тираспольская, 11,
интернет-клуб «SunNet»
г. Одесса, Пер-Найковского, 16,
интернет-клуб «Моше»
г. Харьков, ул. Плехановская, 92-А,
гостиница «Металлист», корп. Б, ком. 303,
клуб «Гильдия Магов», тел. (0572) 280519
г. Николаев, ул. Персмайска, 8,
компьютерный клуб «Жакар», тел. 3-15-98

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ДИЛЕРОВ — НА ВЫГОДНЫХ УСЛОВИЯХ!!!

об этом мы уже говорили, так что повторяться не стану.

Описание Диска — оно включает **Расу**, **Название Существа**, а также различные **Навыки**, **Атрибуты** и **Особые Способности**.

А теперь, чтобы снять путаницу с Нападением, Защитой и Прочностью, приведу пример битвы из *Книги Правил*.

Каждое сражение заканчивается сравнением **Ценности Нападения** или **Защиты** противостоящего Диска с твоей **Ценностью Прочности**. Если Нападение или Защита равняются или превышают Ценность Прочности твоего противника, противник получает Рану. Как

уже писалось, в большинстве случаев одной Раны бывает достаточно, чтобы уничтожить Диск (лишь несколько существ могут выдержать более одной Раны).

В нашем примере Нападающий имеет Ценность Нападения 3, а Защитник имеет Ценность Прочности 3. Таким образом, Защитник получает одну Рану и уничтожается. Защитник имеет Ценность Защиты 2, которая не равна и не

превышает Ценность Прочности нападавшего 4. Таким образом, результат описанной битвы будет таким: нападавший убивает защищающийся Диск. Как видите, ничего особо сложного в битве нет.

Теперь о том, как начинается игра. Вы уже решили, чему равно Ценность Армии и выбрали себе соответствующее количество Существ и Заклинаний. Теперь вы должны поместить ваши Диски Существ и Диски Заклинаний в два отдельных столбца — **Столбец Подкрепления** и **Книгу Заклинаний**.

Столбец Подкрепления — Диски Существ всех игроков должны быть помещены в отдельный столбец. Учтите, порядок этого столбца очень важен! В течение игры, когда игрок получает подкрепление, оно всегда прибывает с вершины его Столбца Подкрепления. С момента начала игры порядок Столбца Подкрепления игрока не может быть изменен, поэтому нужно тщательно продумать его заранее. Построить, так сказать, стратегию битвы.

Книга Заклинаний — Диски Заклинаний тоже помещаются в отдельный столбец. Этот столбец является твоей «Книгой Заклинаний». Порядок данного столбца не имеет значения, поскольку Заклинания могут быть использованы в игре в любой последовательности.

Столбец Подкрепления и Книга Заклинаний должны быть помещены на игровой стол так, чтобы не мешать игре.

После этого начинается Начальная Подготовка к игре, но об этой фазе мы расскажем уже в следующем номере.

Продолжение следует.



ВНИМАНИЕ!!!

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

Сегодня детский сад празднует День рождения своего рыжего любимца — огромного добродушного пса Клиффорда. Он немножко неуклюж и доставляет множество хлопот, но, несомненно, очень добр и всегда рад помочь вам научиться чему-нибудь новенькому.

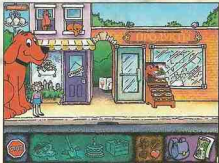
Хорошо быть рыжим и большим!

Наталья ГРАДОВАЯ

Системные требования для обеих игр: процессор Pentium 90 МГц или более мощный; Microsoft Windows 95, 98 и т.д.; ОЗУ 16 Мб; минимум 35 Мб свободного места на жестком диске; 4-скоростной CD-ROM; принтер.

В солнечных городках на побережье теплого моря хорошо живут маленьким детям и большим собакам. А Клиффорд — очень большой пес, можно сказать, огромный! О таком мечтает множество детей, но не у всех мечты сбываются. А вот девочке по имени Эмили Элизабет повезло. Такого гиганта, как Клиффорд, еще поискать надо. К тому же он рыжий, лахматый, унылый и добрый. Его любят все жители городка. Поэтому день рождения Клиффорда превратился в праздник для всего Птичьего острова, и об этом знаменательном событии рассказывает новая игра от фирмы **Scholastic**, которая так и называется — «День рождения Клиффорда».

Этот радостный день полон хлопот. Ведь нужно украсить будку Клиффорда, привести

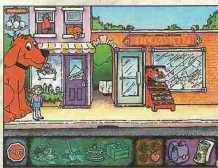


в порядок лужайку, на которой записный именинник зарыл свои сокровища, испечь и подстричь самого виновника торжества, испечь праздничный торт и еще успеть сходить на почту, чтобы получить посылку от бабушки. А первым делом Эмили сама поздравляет своего любимца.

Новый ошейник с украшениями был просто королевским подарком! Но, к сожалению, Клиффорд не успел его примерить. Он чихнул. Вы не представляете, сколько бед может наделать один-единственный незачинный чих песика величииной

с дом! Украшения, с любовью выбранные, сорвало с ошейника ураганом вихрем и разбросало по городу. Так что, хлопот вам и Эмили Элизабет добавилось — ведь не оставите же вы недоделку Клиффорда без подарка, правда ведь?

Мы уже не раз рассказывали об обучающих и развивающих играх для дошкольников. Последние несколько лет при приеме в первый класс школы организуют тестирование



для детей, выясняя уровень их готовности к учебе. Проверяется знание букв, цифр, простейших арифметических действий, развитие логического мышления. Не будем вдаваться в дискуссию на тему «А чему же детей будут учить в первом классе?», применим необходимость дошкольной подготовки как факт. Большую часть ее осуществляют детские сады, и в этом случае интерес вашего ребенка к учебе зависит от добросовестности и профессионализма воспитательницы. Нам с дочкой повезло, а вам? Иногда дело можно поправить своими силами, если эти силы остаются после рабочего дня и «второй смены» на кухне. Есть еще один путь, как принять теперь говорить, высокотехнологический. Вы усаживаете ребенка за компьютер, запускаете одну из развивающих программ про Клиффорда и идете мыть посуду. А ваш ребенок с увлечением решает ситуационные и логические задачки, которые придумывали разработчики из Нью-Йорка и Софии.

Клиффорду и Эмили придется обойти почти весь городок, чтобы найти потерянные украшения. И всюду для них найдется дело. Хозяину продуктового магазина **мистеру Гамбургеру** Клиффорд очень нравится. Он даже угостил песика бутербродом. Правда, Клиффорд так пылко выражал свою признательность, что разбросал все продукты с витрины. Придется вам расставлять все по полкам, да еще собирать разбившуюся вывеску (задачи арифметические, логические, на пространственное мышление). Но м-р Гамбургер не рассердился. Он даже предложил

испечь в подарок Клиффорду именинный пирог — под стать самому имениннику. А как интересно его украсить и придумать поздравительную надпись! Попутно позанимаетесь чтением-письмом и рисованием. Сделайте вместе с Эмили несколько эскизов, выберите лучший, можете его даже расписать и попросить у мамы такой же торт на день рождения.

Клиффорд — природный спасатель. Смотрите, как отважно бросился он на помощь маленькому **Рокки**, который почти не умеет плавать (игра-оркда на развитие реакции, логики и внимания). Да и **мистер Киббла** он обязательно выручит, поможет ему спуститься с небес на землю (выбраться из зависшего воздушного шара), если вы вместе придумаете, как это сделать (ситуационная задача).

Давно известно, что ребенок большую часть знаний получает все-таки не на уроках, а из жизни. Еще Лев Толстой (Л) в романе «Анна Каренина» писал о том, что Сережа, сын Анны, по отзывам учителей, учился плохо, да и многочисленные нотации отца пропускал мимо ушей. Но ум у мальчишки был вовсе не ленивый, а очень живой, и проходил он курс наук не по книжкам закона Божия, а у няни, у кучера, у всех и всего, что его окружало. И современные развивающие программы в полной мере используют обучающие аспекты нашей повседневной жизни. А разработчики **Scholastic** отнеслись к своей задаче творчески, не повторяя раз за разом давно известные паззлы, а усовершенствовав их. Вот, например, приводим в порядок лужайку. Записный Клиффорд умирался спрятать «на черный день» множество необходимых вещей, и вам надо не просто их «откопаты», но и рассортировать, определить их логическую связь: нитка — иглолка, цветочный горшок — семяна, ведро с краской — кисть. Легко узнается игра на за-



поминание пар одинаковых предметов, но в новом ключе, и ребенку сразу же становится гораздо интереснее.

Очень сложное и ответственное дело — купание и стрижка нашего озорного героя. Такого песика в ванную не посадишь, к кому же местный парикмахер стричь его боится. Наверное, помнит песенку про бородобрея и льва. Ту самую, где льву не понравился его новая стрижка... Вот м-р Киббла и не хочет разделить судьбу знаменитого героя. Поэтому он предпочитает на время одолжить Эми-



ли Элизабет свои инструменты. Но вы ведь не боитесь Клиффорда, не так ли? Помогите девочке выбрать для ее любимца прыскалку, только не слишком увлекайтесь краской для волос. Сначала все же придется решить еще



парочку ситуационных задач, пока вы найдете подходящую ванну для рыжего гиганта.

Вечеринка не кончается, пока вы не справитесь со всеми заданиями. Их можно выполнять в любой последовательности, путешествуя по городу не только от локации к локации, но и с помощью карты. Но когда вы все подготовите, то увидите, как много у Клиффорда друзей. Присоединяйтесь — ведь в футбольной команде пса не хватает игрока! Собачий футбол — еще одна игра-органда на развитие реакции и глазомера.

Жаль расставаться с добродушным гигантом? Не расстраивайтесь, открою вам один секрет. Дело в том, что **Национальная Мультимедийная Компания**, выпустившая лицензионную копию игры «День рождения Клиффорда», собирается издать в Украине лицензионные копии всей серии игр про рыжего великана, состоящей из девяти частей. Выпущена также и лицензионная копия следующей части — «Клиффорд учит английский язык», которая адресована детям младшего школьного возраста — от 6 до 9 лет — и является прекрасным дополнением к школьным занятиям. Именно дополнением. Это становится ясно с первых минут игры, когда мы вновь оказываемся в знакомой нам по предыдущей игрушке комнате Эмили Элизабет.

Перед началом игры установите *уровень сложности*. Это, кстати говоря, можно было сделать и в «Дне Рождения». Но в уроках английского, согласитесь, четче определить доступный уровень занятий гораздо важнее. Итак, во-первых, Эмили Элизабет рассказывает об английских буквах, звуках и слогах. Это, на мой взгляд, самый неинтересный и недоработанный момент в игрушке, потому что девочка, по воле разработчиков, стремится рассказать о шести буквах алфавита, и еще о некоторых слогах. Трудно найти ребенка, который внимательно и терпеливо станет выслушивать такой длинный текст. Положение спасает лишь то, что эти буквы будут знакомы ребенку по школьным урокам. Маленьким игрокам можно попросту пропустить эти лекции и сразу приступить непосредственно к игре.

Эмили и Клиффорд отправляются в путешествие по **Птичьему острову**, переходить от локации к локации им поможет карта. На каждой локации вам придется выполнить задания, и в случае успеха вы получите золотой билетик. За 6 билетиков в игровом ав-

томате можно будет выбрать приз — головоломку или листок-схему, который при желании не проблема распечатать на принтере, раскрасить и сложить по схеме бумажную игрушку-оригами. Постепенно из отдельных листочков можно будет собрать целую книгу-оригами. Все призы хранятся в сундуке и на книжной полке в комнате Эмили Элизабет.

Сравнительно недавно психологами было установлено, что люди различают по типу восприятия информации. Кто-то знакомится с миром в основном через зрение — их называют визуалистами. Они понимают, запоминают, воображают и даже мыслят с помощью зрительных образов. Их, по-видимому, большинство. Некоторые живут в мире звуков и слов — им гораздо легче учиться, слушая лекции. Есть еще кинестетики, быстрее всех понимающие и легче всего воспроизводящие движения. Возможно, для кого-то основным информационным каналом является обоняние или осязание. Все это я рассказываю без причины. Во-первых, родителям очень важно знать, какой из информационных каналов является основным для их ребенка. А во-вторых,



дело в том, что разработчики «Клиффорд учит английский язык» постарались придумать игровые упражнения и для визуалистов, и для аудиалистов, и даже, с большими, правда, оговорками, для кинестетиков. Но для них задания на компьютере вообще довольно трудно выдумать. Да и при обычном обучении кинестикам приходится тяжелее всего. Зато они отличные спортсмены и танцоры.

Итак, Клиффорд и Эмили гуляют по набережной. Здесь они встречают художницу **Монику**. Составьте слово из трех или четырех букв, и Моника тут же нарисует целую картину с изображением названного предмета или действия. Надо сказать, что запас картин у нее довольно обширный, а специально проверяла, поставить ее в тупик довольно сложно, особенно для ребенка. Тем интереснее для него будет придумывать все новые слова для Моники. Это, несомненно, упражнение для визуалистов: рисунки помогут запомнить значение слова. Стрельба по разноцветным шарикам с написанными на них словами в аттракционе «**Собачья купальня**» также облегчит запоминание слова целиком. Помогая папе Эмили в магазине «**Ракушка**» придумывать темы рисунков для футболок, дети должны на слух выбрать нужную букву и правильно диктовать слова, запоминая их написание, а картинка поможет запомнить их значение.

Обучение чтению методом целых слов — мера, вынужденная для английского языка, и создатели программы успешно используют его. Англичане славятся своими консерватиз-

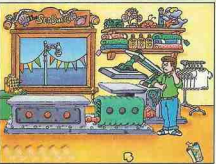
мом: написание слов в английском языке не менялось около 500 лет и несоответствие между написанием и произношением приняло, как шутят сами англичане, характер национального бедствия. Дети-визуалисты же слова на родном языке могут запоминать целиком.

Ребенок, лучше воспринимающий звуки, с большим удовольствием и с пользой поиграет с говорящими погулками **Лоретты**. Вредная кошка Лоретта обожает их гонять, и они разлетаются. В зависимости от уровня игры каждая пара птиц произносит одинаковые звуки, затем слоги, затем слова. Соберите одинаково говорящих погулок.

Мистер и миссис Бликман, живущие по соседству с Эмили и Клиффордом, вечно чем-нибудь недовольны. А чуткому неуловимому Клиффорду постоянно вызывает их раздражение. Правда, он всегда готов заглянуть свою вину. Поэтому, если вы поможете ему навести порядок во дворе ворчливых соседей, он будет очень рад. Бликманы согласны даже подсказывать вам, какие именно предметы нужно подобрать. Например, м-р Бликман говорит начало слова, а м-с Бликман — его окончание. Отработать таким образом произношение вряд ли возможно, но зато дети смогут запоминать звучание слова.

Клиффорд верен себе и у театра спасает мальчика **Ники**, упавшего с лестницы. Лестница сломалась, но буквы с вывески нужно все-таки снять. Пес-великан будет носом сбивать буквы, а вы только успевайте подставлять нужную азбуку. Такая игра с буквами, объединяющая изучение грамматики с активным движением, немного ориентирована на кинестетиков, как, впрочем, и стрельба по воздушным шарам.

Обе игрушки прекрасно озвучены и музыка, и спецэффектами, замечательного хоросаваны: яркие, светлые, чистые тона и краски. В обеих простой и доступный интерфейс. Российская компания «**Новый диск**» безупречно выполнена локализация.



Не знаю, насколько издание детских развивающих программ является коммерчески оправданным. Но очень приятно, что украинская «Национальная Мультимедийная Компания» решила порадовать наших детей такими красочными, умными и замечательными играми.

Благодарим «Национальную Мультимедийную Компанию» (e-mail: support@nmc-cd.com) за предоставленные диски.



Наименование грн. у.е. код

КОМПЬЮТЕРЫ

Компьютеры на базе Intel Pentium, AMD, IBM, Cyrix

AMD-600/450/1544mm/7000	1494	249	4
AMD-600/450/1544mm/7000	1508	300	4

Компьютеры на базе Intel Celeron

Celeron 600/475/18-28/4440/70/45/100	1814	215	9
Celeron 600/475/18-28/4440/70/45/100	1830	300	4
Celeron 600/475/18-28/4440/70/45/100	1843	320	9
Celeron 600/475/18-28/4440/70/45/100	1859	460	4

Компьютеры на базе Intel Pentium II

P-II 333/475/18-28/4440/70/45/100	1902	327	4
-----------------------------------	------	-----	---

Компьютеры на базе Intel Pentium III

P-III 300/500/15/37/25/4440/70/45/100	2491	465	9
P-III 333/500/15/37/25/4440/70/45/100	2522	712	4

Компьютеры на базе Intel Celeron

Celeron 600/475/18-28/4440/70/45/100	2591	409	9
Celeron 600/475/18-28/4440/70/45/100	2604	440	9
Celeron 600/475/18-28/4440/70/45/100	2617	440	9
Celeron 600/475/18-28/4440/70/45/100	2630	440	9

Мобильные компьютеры

Compaq W6000 18" Celeron 333/27/17	7380	730	4
Compaq W6000 18" Celeron 333/27/17	7400	88	9
Compaq W6000 18" Celeron 333/27/17	7410	1300	4

КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК

Процессоры

AMD-600/300/500/1544mm/7000	145	25	7
AMD-600/300/500/1544mm/7000	269	35	9
AMD-600/300/500/1544mm/7000	279	38	9
AMD-600/300/500/1544mm/7000	289	43	7
AMD-600/300/500/1544mm/7000	294	44	9
AMD-600/300/500/1544mm/7000	299	47	9
AMD-600/300/500/1544mm/7000	304	51	10
AMD-600/300/500/1544mm/7000	314	58	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	319	60	10
AMD-600/300/500/1544mm/7000	324	65	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	329	67	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	334	71	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	339	77	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	344	80	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	349	85	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	354	88	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	359	91	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	364	94	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	369	97	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	374	100	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	379	103	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	384	106	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	389	109	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	394	112	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	399	115	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	404	118	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	409	121	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	414	124	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	419	127	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	424	130	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	429	133	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	434	136	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	439	139	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	444	142	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	449	145	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	454	148	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	459	151	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	464	154	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	469	157	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	474	160	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	479	163	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	484	166	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	489	169	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	494	172	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	499	175	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	504	178	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	509	181	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	514	184	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	519	187	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	524	190	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	529	193	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	534	196	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	539	199	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	544	202	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	549	205	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	554	208	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	559	211	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	564	214	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	569	217	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	574	220	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	579	223	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	584	226	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	589	229	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	594	232	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	599	235	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	604	238	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	609	241	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	614	244	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	619	247	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	624	250	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	629	253	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	634	256	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	639	259	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	644	262	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	649	265	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	654	268	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	659	271	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	664	274	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	669	277	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	674	280	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	679	283	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	684	286	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	689	289	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	694	292	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	699	295	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	704	298	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	709	301	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	714	304	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	719	307	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	724	310	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	729	313	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	734	316	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	739	319	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	744	322	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	749	325	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	754	328	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	759	331	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	764	334	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	769	337	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	774	340	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	779	343	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	784	346	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	789	349	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	794	352	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	799	355	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	804	358	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	809	361	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	814	364	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	819	367	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	824	370	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	829	373	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	834	376	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	839	379	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	844	382	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	849	385	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	854	388	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	859	391	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	864	394	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	869	397	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	874	400	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	879	403	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	884	406	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	889	409	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	894	412	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	899	415	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	904	418	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	909	421	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	914	424	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	919	427	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	924	430	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	929	433	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	934	436	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	939	439	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	944	442	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	949	445	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	954	448	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	959	451	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	964	454	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	969	457	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	974	460	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	979	463	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	984	466	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	989	469	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	994	472	6
AMD-600/300/500/1544mm/7000	999	475	6

Материнские платы

ASUS A7500/450/1544mm/7000	338	60	7
ASUS A7500/450/1544mm/7000	343	63	7
ASUS A7500/450/1544mm/7000	348	66	7
ASUS A7500/450/1544mm/7000	353	69	7
ASUS A7500/450/1544mm/7000	358	72	7
ASUS A7500/450/1544mm/7000	363	75	7
ASUS A7500/450/1544mm/7000	368	78	7
ASUS A7500/450/1544mm/7000	373	81	7
ASUS A7500/450/1544mm/7000	378	84	7
ASUS A7500/450/1544mm/7000	383	87	7
ASUS A7500/450/1544mm/7000	388	90	7
ASUS A7500/450/1544mm/7000	393	93	7
ASUS A7500/450/1544mm/7000	398	96	7
ASUS A7500/450/1544mm/7000	403	99	7
ASUS A7500/450/1544mm/7000	408	102	7
ASUS A7500/450/1544mm/7000	413	105	7
ASUS A7500/450/1544mm/7000	418	108	7
ASUS A7500/450/1544mm/7000	423	111	7
ASUS A7500/450/1544mm/7000	428	114	7
ASUS A7500/450/1544mm/7000	433	117	7
ASUS A7500/450/1544mm/7000	438	120	7
ASUS A7500/450/1544mm/7000	443	123	7
ASUS A7500/450/1544mm/7000	448	126	7
ASUS A7500/450/1544mm/7000	453	129	7
ASUS A7500/450/1544mm/7000	458	132	7
ASUS A7500/450/1544mm/7000	463	135	7
ASUS A7500/450/1544mm/7000	468	138	7
ASUS A7500/450/1544mm/7000	473	141	7
ASUS A7500/450/1544mm/7000	478	144	7
ASUS A7500/450/1544mm/7000	483	147	7
ASUS A7500/450/1544mm/7000	488	150	7
ASUS A7500/450/1544mm/7000	493	153	7
ASUS A7500/450/1544mm/7000	498	156	7
ASUS A7500/450/1544mm/7000	503	159	7
ASUS A7500/450/1544mm/7000	508	162	7
ASUS A7500/450/1544mm/7000	513	165	7
ASUS A7500/450/1544mm/7000	518	168	7
ASUS A7500/450/1544mm/7000	523	171	7
ASUS A7500/450/1544mm/7000	528	174	7
ASUS A7500/450/1544mm/7000	533	177	7
ASUS A7500/450/1544mm/7000	538	180	7
ASUS A7500/450/1544mm/7000	543	183	7
ASUS A7500/450/1544mm/7000	548	186	7
ASUS A7500/450/1544mm/7000	553	189	7
ASUS A7500/4			



intel, pentium intel inside, Pentium - зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation

исследуй мир



ImpressionTM COMPUTERS

компьютеры на базе Intel® Pentium® III процессор 800MHz от 799 у.е.



...а также любые модификации от 399 у.е.

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



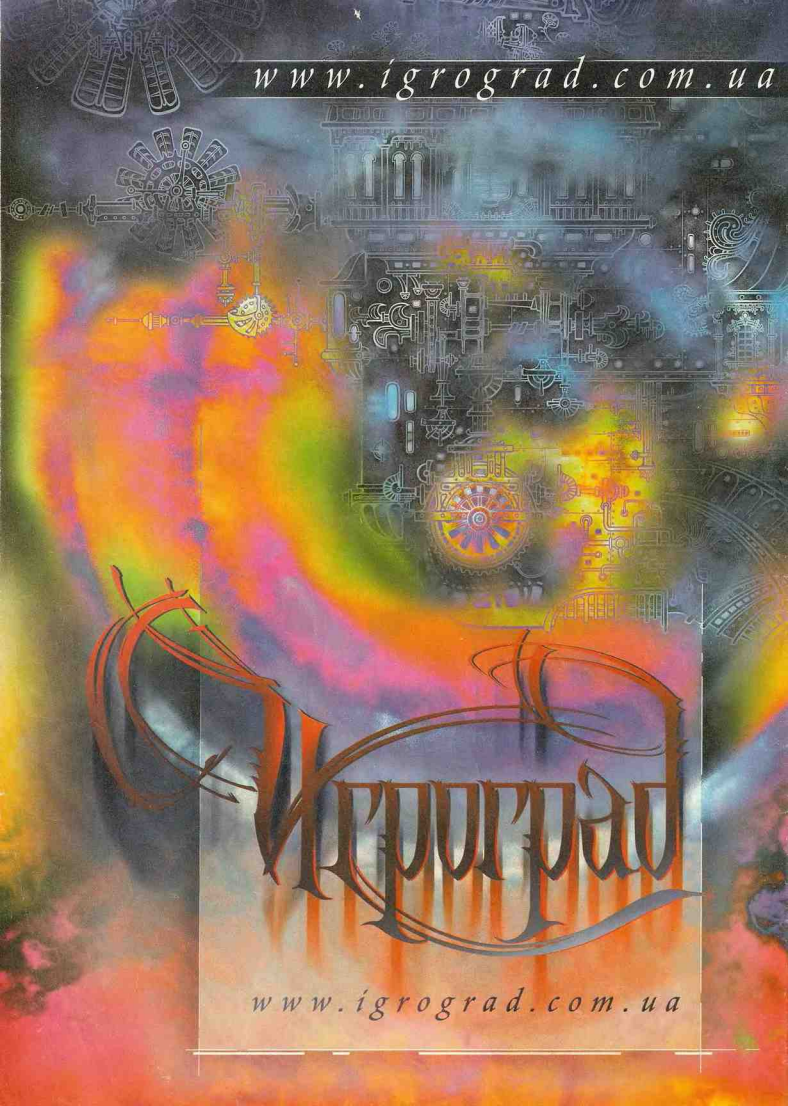
оплачиваетесь
пиратских копий

ТОЛСТЫЕ И БЫСТРЫЕ ВЫДЕЛЕНКИ



Специальные условия для
Подолы, Оболони, Куреневки, Академгородка

т. 464-8262
464-7185



www.igrograd.com.ua

Ігромайд

www.igrograd.com.ua