

2104

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 12(22)

BLACK ISLE

Полумесячник ☺ «Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

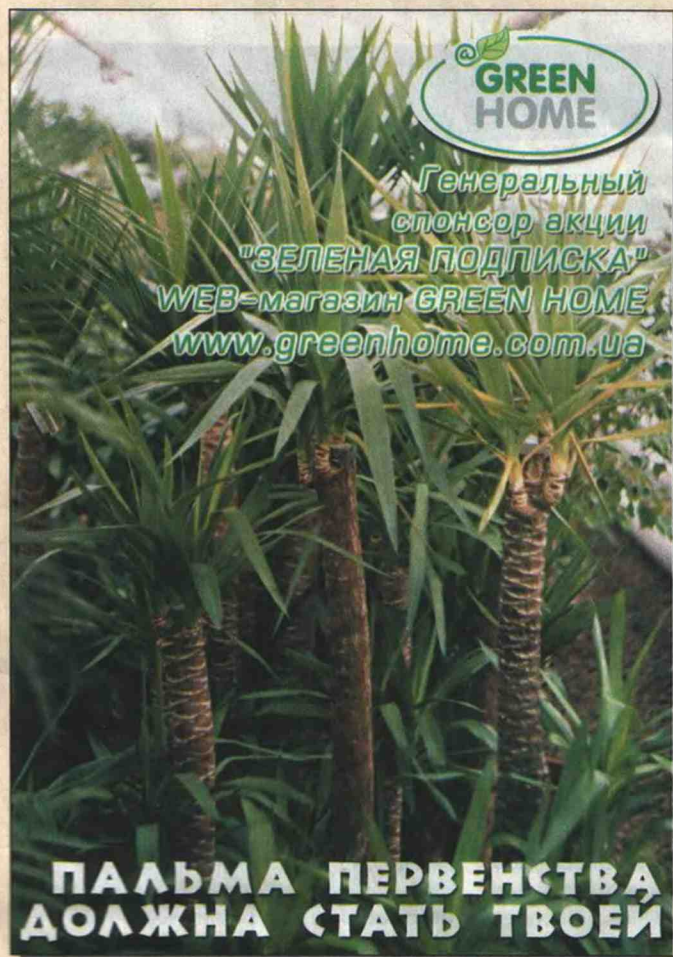
2.07.2001

TORN

DISKWARS

Некрономикон

ECONOMIC WAR



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

ПАЛЬМА ПЕРВЕНСТВА ДОЛЖНА СТАТЬ ТВОЕЙ

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!



ALSI
www.alsi.com.ua
ГЕНЕРАЛЬНЫЙ СПОНСОР КОНКУРСА
"АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ"
в июле

1-й приз: DVD drive int.
2-е призы: AC Primax 200W
3-и призы: mouse Mitsumi + pad

т. 446 1100, 446 0154

Список статей

- Том /Doc/ КЕРТИС.
Кубок Украины, стр. 7.
- Grao.
Torn, стр. 8-9.
- Василий ПОПОВ.
Zulu War, стр. 10.
- Grao.
Myth III, стр. 11.
- Владислав ТРОЕКУРОВ.
Independence War 2, стр. 12-13.
- Том /Doc/ КЕРТИС.
Некрономикон, стр. 14-15.
- Смирнофф.
Овцы, стр. 16-17.
- Александр ИВАЩЕНКО.
Economic War, стр. 18-19.
- Ефим БЕРКОВИЧ АКА Ранд.
Battle for Dune, стр. 20-21.
- Дмитрий АМПИЛОГОВ.
kpd.Part1zan... Стр. 22-23.
- Том /Doc/ КЕРТИС.
Config'a в кармане, стр. 24-25.
- Том /Doc/ КЕРТИС.
Diskwars, стр. 26-27.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

12 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе



В сегодняшнем номере «Игроградского вестника» вы найдете сенсационные материалы, собранные со всех концов игрового мира. Спешите видеть!

А ты записался в Демиурги?

На днях в редакцию «Игроградского вестника» пришло письмо из компании *Nival Interactive*, которая в данный момент занимается возведением гигантского здания в квартале turn-based strategy нашего города. Это здание носит название «Демиурги»,



а англоязычные наши жители предпочитают именовать его **Etherlords**. Строительство еще далеко не закончено, однако внимание всех стратегов-шахматистов уже сейчас плотно приковано к стройплощадке «Демиургов». И не зря. Ведь внутри нас ожидает полно-

стью трехмерный мир, населенный невиданными ранее существами. Боевая система *Etherlords* основана на принципах карточной игры *Magic The Gathering*, которая набирает все большую и большую популярность в нашей стране. И, наконец, один тот факт, что строительство ведет компания *Nival*, уже говорит очень о многом. Специалисты этой компании давно уже доказали, что они умеют делать игры мирового уровня. Вот из этой-то заслуженной конторы к нам и пришло письмо следующего содержания: «18 июня 2001г. Компания *Nival* предлагает пользователям создать своего персонажа для «Демиургов». Ноги, крылья или хвост? А точнее — руки, косички или рога. Бурное обсуждение персонажей «Демиургов» на форуме решено перевести от словесных прений в сторону графических образов. Теперь Вы можете взять карандаши, ручки, краски или более современные технические средства и создать эскиз персонажа, который, по вашему мнению, впишется в концепцию игры. Главное, чтобы Ваше творение было отправлено в электронном виде на wish@nival.com, комментарии к характеристикам персонажей приветствуются. Работы с оценкой профессионалов будут выставляться на www.etherlords.com в разделе «Графика».

[etherlords.com](http://www.etherlords.com) в разделе «Графика».

Самые удачные идеи будут взяты на вооружение, а авторы интересных находок получат игры в экономичной упаковке от компании *Nival*.



Вперед — увековечивать свое имя!»

По-моему, добавить нечего. Нужно садиться, рисовать и отсылать свои работы по указанному адресу. А что же делать тем, кто рисовать-то, собственно, не умеет, но тем не менее горит желанием принять участие в этом грандиозном проекте *Nival Interactive*? Естественно, срочно отправляться на www.etherlords.com, в раздел «Бета-тест», ибо 21 июня сего года началось бета-тестирование.

Условия конкурса

«ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

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

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, проставивших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с 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 увеличатся в 4 раза!
4. Вместе с подведением итогов конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ МЕСЯЦА» разыгрываются 1 первый, 2 вторых и 3 третьих приза среди читателей.

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03057

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

DEVICOM

СПОНСОР КОНКУРСА
«ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ ИЮЛЯ-2001»



ГЛАВНЫЙ ПРИЗ:

ПРИНТЕР EPSON STYLUS COLOR 680

КИЕВ, (М) 'ДВОРЕЦ УКРАИНА', ТВЕРСКОЙ ТУПИК, 5А
Т. 044.531.9.531

WWW.DEVICOM.KIEV.UA

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О.

Почтовый адрес

(телефон)

№12

ние «Демидургов» и каждый из вас может принять участие в этом полезном и увлекательном деле. Однако поспешите, потому что в число тестеров могут войти жители любой страны мира, и конкуренция, скажу я вам, скорее всего, будет неслабой. Но все равно — дерзайте. Вам обязательно повезет.

Баал стучится в двери к нам...

Дождались, наконец-то! На прошлой неделе представители компании *Blizzard* официально объявили, что долгожданная пристройка к супернебоскребу *Diablo II — Lord of Destruction* — практически готова. Осталось только покрыть золотом некоторые элементы интерьера и — вперед, к новым подвигам и приключениям в мире *Diablo II*. Тем, кто запомнил (хотя лично я очень сомне-



ваюсь, что такие есть), напомним, о чем собственно идет речь. Действие *Lord of Destruction* будет происходить в землях северных варваров, где свил гнездо старший брат «дьявольской» семьи — *Baal*. Он горит желанием прибрать к рукам Камень Мира (*Worldstone*), который защищает нашу многострадальную землю от вторжения адских полчищ. А это значит, что старые герои снова в деле. Причем не только старые. Ряды дьяво-борцов (или теперь уже баалоборцов) пополнились новыми персонажами — ассасином и друидом, — которые, судя по всему, ни в чем не уступают уже виденным нами персонажам. Так что ждем, когда «золотая» комиссия вынесет свое окончательное решение и двери *Diablo II: Lord of Destruction* откроются для всех желающих. По предварительным данным, это случится где-то в районе 29 июня этого года.

Нереальные сказки от Ion Storm

Полным ходом движется строительство двух необычных, но очень интересных зданий, которое ведет фирма *Ion Storm Austin* (не путать с *Ion Storm Dallas* имени Роме-ро). Как вы, наверно, уже догадались, речь идет о *Deus Ex 2* и *Thief 3*. Строительство началось далеко не вчера, но тем не менее каких-либо конкретных сведений из офиса *Ion Storm* до сих пор не поступало. И вот недавно стало известно, что правление этой компании заключило договор с другой известной корпорацией — *Epic Games* — на предмет закупки у них новейшей версии их популярной строительной технологии — *Unreal Engine*. Для чего? Я думаю,

это и так понятно. Но, узнав, что информация просочилась в прессу, глава команды разработчиков *Ion Storm* — *Warren Spector* — дал небольшое интервью, в котором развеял туман недомолвок и недоговорок. В



частности, он сказал, что остался жутко доволен возможностями *Unreal Engine* (на котором, как вы наверняка помните, был сделан первый *Deus Ex*), и выразил надежду, что новая версия этого «движка», которая носит название *Unreal Warfare*, будет полностью удовлетворять запросам разработчиков. В общем, из всего этого можно сделать вывод, что *Deus Ex 2* (а, возможно, и *Thief 3*) будут сделаны на этом самом «движке». Все мы знаем, на что способен *Unreal Engine*, поэтому я думаю, что от сотрудничества *Ion Storm* и *Epic Games* выиграют все: как разработчики, так и геймеры.

Might and Magic IX — новые сведения

Возрадуйтесь, поклонники мира Мощи и Магии! Компания *3DO* наконец-то нарушила обет молчания и выдала на-гора немного информации о своем новом проекте. Честно говоря, когда сотрудники нашей газеты ознакомились с этими фактами, сразу встал вопрос: можно ли считать ЭТО продолжением всеми любимого сериала? Но, впрочем, судите сами. Ну, во-первых, *Might and Magic IX* будет сделан с применением технологии *LihtTech 3D engine* версии 2.5, которая, на мой взгляд, весьма достойно зарекомендовала себя в тактическом 3D-шутере *No One Lives Forever*. Во-вторых, полное название игры теперь звучит так: *Might and Magic IX: Writ of Fate*. Ну, а что же мы увидим в самой игре? А в самой игре мы попадем в северные области разрушенной катаклизмом Эратии, населенные племенами... викингов. Или скорее, просто здоровых бородатых ребят, культура которых очень похожа на культуру древних скандинавских мореходов. Идея катаклизма будет красной нитью пронизывать всю игру. На это указывает летоисчисление мира *Might and Magic IX*, в котором будет четко различаться время «до катаклизма» (*Before Cataclysm*) и «после катаклизма» (*After Cataclysm*). Да что это за катаклизм такой — спросите вы? Что случилось с Эратией? Куда подевалась династия Айронфист (*Ironfirst*) и все знакомые персонажи? Трудно сказать. Но, скорее всего, это тот самый катаклизм, который имеет место быть в *Heroes of Might and Magic IV* (те, кто знает сюжетную завязку четвертой серии пошагового сериала, должны помнить, что и там нам придется вести

войну на руинах Эратии), а ведь исторически «ролевой» и «пошаговый» миры неразрывно связаны между собой. Так что скорее всего о Роланде, Катерине, Арчибальде и остальных можно забыть.

Но жизнь продолжается! Итак, мы приходим в себя после кораблекрушения на небольшом острове, населенном шестью кланами «эратийских викингов», которые отчаянно защищаются от напавших с Запада варварских орд. С этого острова вам не выбраться, пока вы не соберете свою команду: друзей, которые разделят с вами все перипетии опасного приключения. Но здесь есть одно маленькое «но». Разработчики и словом не обмолвились о том, будет ли эта команда «статичной», или мы снова сможем менять боевых товарищей по ходу дела, как это было в восьмой части. Во время сбора команды вам придется объединить все островные кланы в один мощный кулак, правда, не известно, как именно это благородное дело отразится на вашей дальнейшей судьбе. Команда будет состоять из четырех персонажей, к которым вы сможете добавить еще трех NPC. Расы, скорее всего, будут эратийские, то есть такие, каких мы видели в *Might and Magic VII* — то есть гоблины, дварфы, эльфы и люди, но не исключено, что добавятся «полукровки». Вот, по большому счету и все, что на сегодняшний день известно о *Might and Magic IX: Writ of Fate*. В довершение всего разработчики заявили, что любые из вышеперечисленных игровых «фич» могут быть изменены в процессе работы. А релиза следует ждать в начале 2002 года. Ждем с нетерпением.

Королевские друиды

Жители района реалтаймовых стратегий наверняка должны помнить замечательное здание *Tzar: Burden of the Crown*, возведенное чуть больше года назад болгарской компанией *Haemimont Games*. Многие из вас, возможно, видели русскоязычную версию походов Вечного Героя Горацио, носившую название «Огнем и мечом», которую подготовила для нас российская компания *Snowball*. И вот сегодня болгарские разработчики снова заняты любимым делом. Игра *Druid Kings* также будет отно-



ситься к жанру real-time strategy с сильной примесью RPG. Нам придется принять участие в конфликте двух абсолютно непохожих рас — колдунов хаоса *Gauls* и профессиональных воителей *Romans*. В отличие от псевдотрехмерного *Tzar*'я *Druid*

Kings покажет нам полное 3D. В игре будут одиночные сценарии, компания и мультиплеер. Во время сражений на экране одновременно смогут находиться до 5000 юнитов. А во всем остальном эта игра будет, судя по всему, очень сильно похожа на свою предшественницу. В компании нас ждут интересные диалоги, глубокая сюжетная линия, несколько уникальных героев, гибель которых будет равносильна поражению. Мелкие локальные конфликты со временем сменяются глобальными сражениями. Тактические изыски придется сочетать со сбором ресурсов, постройкой и апгрейдом зданий и юнитов. Когда-то игру Tzar: Burden of the Crown назвали «последним Warcraft-клоном». Посмотрим, чем станет Druid Kings. Если вас заинтересовал этот проект, обязательно загляните на официальный сайт этой игрушки (<http://www.haemimont.com/druidking>), там есть на что посмотреть. А сама игра должна появиться в начале 2002 года.

Война без багов

Как вы уже наверно знаете, в продаже появился первый в истории компьютерных игр реалистичный симулятор военных действий **Operation Flashpoint**. Вслед за игрой компания **Codemasters** выпустила патч, исправляющий несколько глобальных ошибок в работе игры под **Windows 2000**. Скачать эту заплатку весом в 3.14 Мб можно с http://www.codemasters.co.uk/_tech/fppatch.htm. Напомню: то, что имеется в продаже, — это европейская версия игры. Американский же релиз, который будет содержать в себе несколько прикольных муль-



типлеерных «фич», состоится в сентябре. Именно тогда с сайта разработчика (<http://www.codemasters.com>) можно будет скачать эти самые «американские примочки». Причем скачать абсолютно бесплатно. По крайней мере, пока Codemasters не опровергала этого утверждения. Так что гоняем сингл и ждем сентября.

На взлет!

Компания **Nova Logic** продолжает радовать поклонников «вертолетных симуляторов», а в частности, фанов самой популярной серии этого жанра — **Comanche**. Недавно сотрудники этой компании принялись за постройку нового аэродрома в соответствующем районе нашего города. **Comanche 4**, естественно, обещает быть намного круче и реалистичнее своих предшественников. Разработчики пред-

лагают обратить особое внимание на вооружение вертолета. В наличии будет 20-ти миллиметровая пушка, неуправляемые ракеты, системы лазерного наведения и прочие виды оружия, которые установлены на реальном «Команче». Причем, их ра-



бота будет максимально приближена к работе их реальных прототипов. Так что если кто-то летал на «Команче» — сможет сравнить ☺. Естественно будет улучшена графика, миссии станут более разнообразными. Мультиплеер будет поддерживать до 32 человек по локальной сети и через Интернет. Игра должна появиться в продаже в конце этого года.

Очередная колонизация Америки

Немецкая компания **CDV Software** продолжает рассказывать мировой общественности о своих планах на будущее. Вот и не-

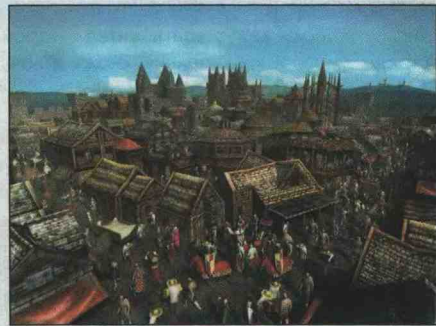


давно они анонсировали новый стратегический проект **No Man's Land**. Эта трехмерная реалтаймовая стратегия перенесет нас во времена колонизации Дикого Запада. Вы сможете выступить на стороне американцев, мексиканцев или индейцев. В игре будет несколько компаний, каждая из которых будет состоять из 30 миссий, основанных на реальных событиях. Вам придется сражаться среди заброшенных городов древних индейских цивилизаций, увидеть собственными глазами первую американскую железную дорогу, сражаться при свете дня и темной ночью. Игра должна появиться в продаже во втором квартале 2003 года.

Личный сайт Воинственных Королей

Компания **Microids** объявила об открытии официального сайта своей стратегии **Warrior Kings** (<http://www.microids.com/english/Gameswarrior.html>). В этой фэнтезийной реалтаймовой стратегии вам придется сразиться за право называться Королем-Воином и объединить виртуальные земли под своим чутким ру-

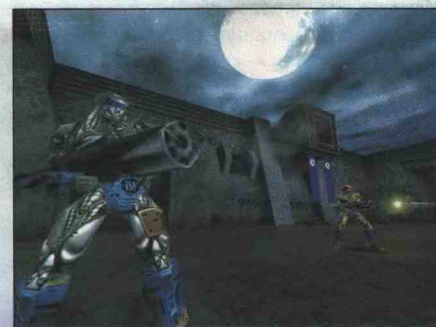
ководством. Собственно, это будет «классическая» real-time strategy со сбором ре-



сурсов, постройкой базы и т. д., и т. п., но есть в ней одно небольшое, но существенное отличие от остальных игр этого жанра. Сюжет **Warrior Kings** будет напрямую зависеть от ваших действий. В итоге разработчики подготовили для нас пять различных концовок игры, что наверняка сделает ее интересной для многократного прохождения. Ну, а на сайте вы сможете найти общую информацию об игре, описание некоторых юнитов и строений и галерею скриншотов. **Microids** обещает закончить работу уже в ноябре этого года.

«Альф» приглашает

Пока фанаты **Quake 3** и **Counter Strike** напряженно готовятся к Первому Чемпионату Мира, компьютерный клуб «Альф» (г. Киев ул. Бассейная 13) приглашает всех поклонников другого популярного мультиплеерного шутера — **Unreal Tournament** — принять участие в открытом чемпионате Киева. Помимо бойцов из нашего города на чемпионате ожидается присутствие лучших игроков из Одессы и Днепропетровска. В качестве приза будет предоставлен «папский» кубок и игровое время. Так что если



засилье Кваки и КонтрСтрайка уже довели вас до белого каления — приходите и поддержите любимую игру. Заявки на предварительную регистрацию вы можете посылать на e-mail sanito76@hotmail.com или на **ICQ: 20185677**. Если же вы по какой-либо причине не сможете попасть на это мероприятие, но тем не менее захотите узнать, как же прошел чемп, то почаще заходите на <http://www.unreal.com.ua> и на <http://games.k.od.ua/board/?board=10>. Именно здесь будет проходить освещение и предподготовочное обсуждение чемпионата. Сделай нереальность реальной!

Все ближе и ближе Первый Чемпионат Мира по компьютерным играм. Все ближе и ближе предшествующий ему Чемпионат Украины. Нужно начинать готовиться! Сегодня мы предлагаем вам ознакомиться с правилами чемпа.

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

КУБОК УКРАИНЫ SAMSUNG CYBER CUP



WORLD CYBER GAMES

Том/DOC/KEPTИС Kertis@torba.com

До старта **Первого Чемпионата Мира по Компьютерным Играм (WCG)** осталось еще немало времени. Напоминаем, что **Кубок Украины** стартует 22 сентября и, как только начнутся соревнования, мы приступим к их тщательному разбору в специально созданной рубрике. Вы будете знать, кто, где, когда и как играет. Более того, на нашем сайте (www.igrograd.com.ua) открылась страничка, посвященная Чемпионату, на ней будут очень оперативно выкладываться все новости, разнообразные материалы, посвященные чемпионату и играм, по которым он проводится, а также лучшие демки — страна должна знать своих героев.

А пока, для тех, у кого нет доступа к Интернету, приведу **Правила проведения Чемпионата** (в укороченной форме).

Порядок подачи заявок и регистрации участников

1. Предварительная регистрация клубов начинается с 15 июня, заканчивается 15 июля, клубы должны зарегистрироваться в режиме on-line (на сайте www.wcg.com.ua, раздел «Регистрация клубов»).

2. Регистрация участников турнира начнется 20 июля и закончится 10 сентября. Участники должны будут выбрать клуб, в котором они хотят играть отборочные игры.

Quake 3. Каждый желающий участвовать в турнире должен сначала зарегистрироваться on-line, заполнив регистрационную анкету, а перед началом отборочных игр подтвердить свое желание участвовать лично и предъявить документ, подтверждающий личность.

Counter Strike. Регистрируется команда. В анкете указываются все члены команды и капитан. Каждая команда должна сначала зарегистрироваться on-line, заполнив регистрационную анкету, а перед началом отборочных игр подтвердить свое желание участвовать лично и предъявить документ, подтверждающий личность. Замена игроков команды после окончания регистрации: в случае болезни возможна замена не более одного игрока. Капитан команды обязан за 5 дней до начала отборочных турниров отправить запрос о замене игрока (форма — на сай-

те www.wcg.com.ua, раздел «Регистрация игроков»).

3. В регистрационной форме участники должны будут указать данные своего паспорта, свидетельства о рождении или военного билета.

4. Несовершеннолетние участники (до 18 лет) допускаются к участию в играх Кубка только при наличии письменного согласия обоих родителей.

5. При регистрации участник заполняет *Заявку на участие* на сайте www.wcg.com.ua, раздел «Регистрация игроков».

6. Каждый игрок Quake 3 и команда Counter Strike получают свой уникальный регистрационный номер, который в дальнейшем будет участвовать в жеребьевке.

7. В случае несоблюдения правил регистрации, нарушения правил замены игроков, команда (игрок) к участию в играх не допускается.

Обязательства клубов

1. Компьютерный клуб, желающий принять участие в Чемпионате, должен географически находиться в одном из следующих городов Украины: Киев, Днепропетровск, Донецк, Харьков, Одесса, Запорожье, Симферополь, Львов.

2. Компьютерный клуб, подающий заявку на участие в Кубке Украины, должен иметь *собственное помещение*, оборудованное, по меньшей мере, 5 ПК, его владелец должен иметь *статус субъекта предпринимательской деятельности*, занимающегося предоставлением пользователям услуг по аренде ПК.

3. На этапе отборочных туров каждый клуб обязан допустить к соревнованиям *всех игроков*, которые при регистрации выбрали данный клуб для участия в чемпионате.

4. Клубы, где будут проводиться отборочные игры Чемпионата, должны сами *обеспечить непредвзятое судейство игр* в своем клубе.

5. Клубы, где будут проводиться игры Кубка Украины по компьютерным играм, должны неукоснительно *следовать Положению о проведении 1 Чемпионата Мира по Компьютерным Играм*.

6. Клубы, где будут проводиться игры Кубка Украины по Компьютерным Играм, могут

взимать с регистрирующихся игроков *единовременную плату*, но в размере не более 10 гривень.

7. В случае несоблюдения правил регистрации, предоставления недостоверной информации, несоблюдения правил, оговоренных в данном Положении, клуб к участию в играх не допускается либо дисквалифицируется.

Клуб, представивший Чемпионов Украины, будет награжден 3-мя мониторами Samsung 19".

Правила проведения Кубка Украины

Проведение Чемпионата регламентируется «Правилами проведения Всемирных Кибер Игр по компьютерным играм Quake 3 и Counter Strike».

2. Отборочные турниры Кубка Украины будут проводиться в восьми регионах Украины.

3. Предварительные игры региональных Чемпионатов проводятся в клубах.

4. Клуб выставляет на региональный Чемпионат по два победителя (Quake 3) и одной команде (Counter Strike).

5. Два победителя региональных Чемпионата по Quake 3 и две команды победителя по Counter Strike, примут участие в финале Кубка Украины, который пройдет в Киеве. Расходы по поездке на финал (поезд, проживание, питание) берет на себя организатор Кубка Украины, компания Samsung Electronics. Для оформления документов на поездку в Киев для лиц младше 18 лет необходимо будет нотариально заверенное согласие обоих родителей на эту поездку.

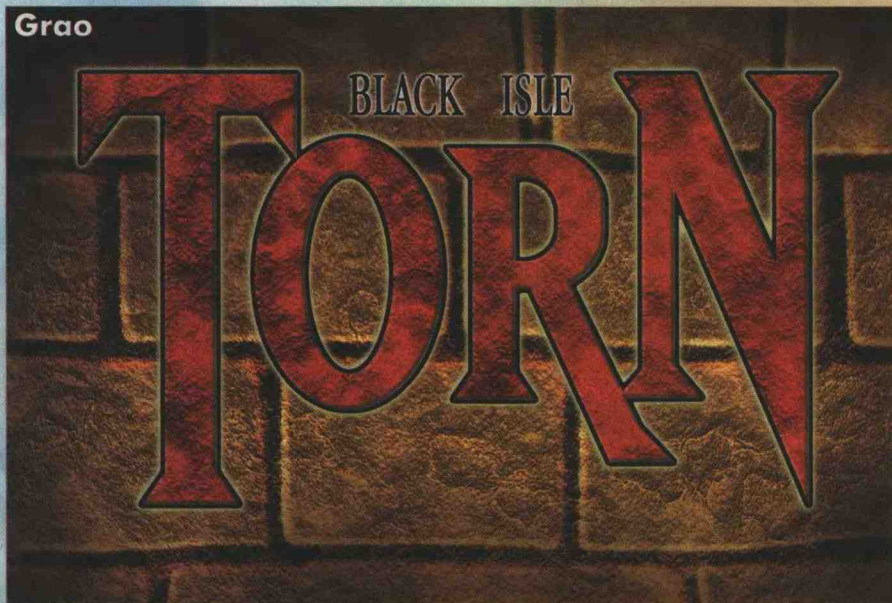
6. Обладатели Кубка Украины примут участие в финале Всемирных Кибер Игр, который пройдет в Сеуле. Расходы по поездке на финал Чемпионата Мира (поезд, проживание, питание) берет на себя организатор Чемпионата, компания Samsung Electronics. Для оформления документов на поездку в Сеул для лиц младше 18 лет необходимо будет нотариально заверенное согласие обоих родителей на эту поездку.

Это то, что касается регистрации, а о правилах Чемпионата мы поговорим в следующем номере.

Удачных респаунов!

Эта новостройка замечательна уже тем, что в ее основе лежит легендарная технология S.P.E.C.I.A.L., знакомая практически всем жителям нашего города по комплексу *Fallout*. Но это — не единственное ее достоинство. Если вы хотите узнать, что на сей раз готовят нам умельцы с Черного Острова — послушайте рассказ нашего экскурсовода.

Grao

**Разработчик:** Black Isle Studios**Издатель:** Interplay**Жанр:** РПГ**Дата выхода:** конец 2001 г.**Системные требования:** Pentium II 400 (600), 64 (128) Мб ОЗУ, 3D video card с 16 Мб (GeForce 2)

Несомненно, компания **Interplay**, ролевым (и некоторым другим) продуктам которой весь состав «МИКА» готов петь дифирамбы часами, вознамерилась лишить психического равновесия вашего покорного слугу вместе со всеми поклонниками РПГ своими нескончаемыми помпезными выходами. Как, скажите, можно удержаться от впадения в развеселое неконтролируемое буйство, когда по Сети безостановочно циркулируют слухи (постоянно кое-кем умело поддерживаемые) о *Fallout 3*, если на нынешнем E3 открыто размышляют о трехмерном *BG3* (!), когда после приятного во всех отношениях *Throne of Bhaal* нас ждет



новаторский *Neverwinter Nights*, а представители компании громкогласно раздражаются анонсом абсолютно нового ролевого проекта **Torn**.

И тут Interplay, точнее ее ролевому отделению **Black Isle Studios**, вновь удастся наповал сразить игровую общественность его деталями. Оказывается, насквозь фэнтезийный *Torn* не будет опираться на

правила и вселенную *AD&D*. Игра использует придуманный разработчиками мир и базируется на фирменной ролевой системе **S.P.E.C.I.A.L.** Более того, основными ориентирами для девелоперов является не близкий по духу и времени *Baldur's Gate*, а *Fallout* (где S.P.E.C.I.A.L. и применялся) и психоделичный *Planescape*. Кстати, последний является творением именно той команды, которая сейчас занимается *Torn*. Осмелюсь напомнить, что от ежеминутных сюжетных фортепей *Planescape* серое веще-



ство заклинивало в попытке осознать глубину и значение новой информации. Такого высочайшего уровня проработки *storyline* и диалогов не было нигде и ни у кого.

Имеющиеся на этот день зачатки сюжета *Torn* исполнены вполне в духе авторов. Главный герой, путешествующий по королевству **Agathe**, обладает чудесным даром приносить неудачу вместе с собой в



любое место, где он появляется. Плохая карма! Обреченный на вечные скитания, он пытается отыскать способ, который снимет наложенное на него проклятие. Кто он таков на самом деле — игрушка в руках иномировых сил, заправляющих миром *Torn*, избранник злого рока или... В конце концов, за что ему (и нам) такое наказание и кто виноват? Истина, как всегда, где-то там.

Во всех же остальных раскрытых аспектах игры буквально везде видны торчащие уши *Fallout*. Странствовать предполагается шумной компанией максимум из шести персонажей, причем компаньоны, как и в *Fallout*, генерации не подлежат (присоединяются по пути) и будут почти полностью автономны. Оттуда же, к примеру, и абсолютно свободное перемещение по миру. А он, этот мир, обещает быть огромным и кишмя кишеть локациями самого разнообразного толка. В вашем распоряжении, вероятно, окажется кусочек *Agathe*, все королевство **Orislane**, куда прибывает наш



герой, и кое-что сверху. Вполне понятно, что некоторые области заселены (встречаются весьма крупные города) множеством NPC, страждущих выдать вашему ВИА побочный квест, подтолкнуть ваше продвижение по сюжетной линии, или просто желающих поболтать. Говорить о целостности и продуманности мира, качестве диалогов и нелинейности сюжета в присутствии таких мэтров жанра, как Black Isle, право, несколько неуместно. Особый акцент ставится на том, что силовой подход для решения



взятого квеста зачастую является не самым лучшим. Допустим, вам необходимо проникнуть в охраняемое здание. Персонаж, облагороженный высоким параметром **Charisma (Обаяние)** запросто договорится со стражниками (и получит неплохие XP), в то время как обладатель развитого **Stealth** прокрадется за спинами зевак, не забыв обчистить их карманы. Никто, впрочем, не

мешает практически всадить в них из укрытия по стреле или, подняв страшный шум и размахивая над головой окровавленным клинком, ворваться внутрь по приставной лест-



нице из трупов. Все зависит только от того, в каком направлении вы будете развивать своего подопечного (опять-таки похоже на сами знаете что).

Ролевая механика Torn донельзя напоминает результаты экспериментов все-го доктора Франкенштейна. Тот тоже умудрялся соединить совершенно, казалось бы, нестыкуемые части. Как вам понравится идея использования фаллаутовской системы характеристик в фэнтезийном мире. Основные параметры, способные описать любого персонажа в любой игровой вселенной (**Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility, Luck**), как и главный принцип — возможность свободно развиваться без деления на абстрактные классы, просто начисляя очки на приоритетные для вас умения, — останутся нерушимы. А вот многочисленные **traits** и **perks** будут приведены к полному соответствию со средневековыми стан-



дартами, поощряющими использование мечей, луков и магии, но никак, простите, не импульсных винтовок. Заклинаю, оставьте Blood Mess!



Если вы помните, в Fallout трехступенчатая структура атрибутов (**skills, traits, perks**) позволяла создать действительно уникального, даже эксклюзивного персонажа, обеспечивая различные стили и вари-

ации прохождения игры. А теперь добавьте туда еще особенности, накладываемые принадлежностью к той или иной расе. Количество комбинаций увеличивается в шесть раз! Именно столько рас готово послужить прототипом главного персонажа в Torn. Помимо стандартных **людей, эльфов, гномов** (горных, не лесных) и **хоббитов**, в закромах обнаруживаются еще и **огры** вместе с некими **Sidhe**. Огры, по мнению разработчиков, скорее грубоватые простаки, нежели безмозглые горы мяса, а Sidhe — кошкообразные, весьма разумные персонажи, населяющие местные леса и ведущие скрытный образ жизни.

Мечтательно закрыв глаза и опустившись в сладкую пучину ролевых грез, можно и не заметить одного важного момента. Однако нужно, пересилив себя, дерзновенно пролить свет на эту, без сомнения весьма спорную деталь. Вдумчивые



походовые фаллаутовские бои сменяются лихорадочной фэнтезийной мясорубкой в реальнейшем времени. В том самом, что напрочь лишало в соответствующем режиме скандальные F. Tactics последнего слова (при почти полном отсутствии первого) и превращало игру в безбужную мерзостную аркаду. Все же опустите уже занесенную над головами разработчиков карающую десницу — любое действие будет использовать все те же **Action Points**, и, внимание, процесс нарезки негодяев застынет по одному лишь нажатию клавиши пробел. Лупить несчастную придется постоянно, так как, во-первых, кастовать магию в S.P.E.C.I.A.L. способен любой дурак, а не только маг; во-вторых, рукопашная схватка в Torn будет представлять собой череду разнообразных (причем наверняка точечных) ударов, блоков и спецприемов. Ролевые боги вняли моим мольбам: вместо однотипного обмена ударами клинков или другой крайности — бесшабашного, но поверхностного кромсания, как в Revenant, — в Torn, возможно, предстоит сначала тщательно взвесить ситуацию, а уж потом, задав очередность действий, разить подлеца режущим ударом снизу справа в незащищенный доспехами бок, после чего на остатки AP уйти в глухую защиту. Впервые на моей памяти у любителей жестокого спарринга появится простор для тактических изысков непосредственно в бою. Ролевое подразделение «МИКА» предупреждает: стоит вам только забыть о бла-

гословенной паузе, как интеллектуальное шинкование, вполне возможно, сменится стихийным перестукиванием клавиш с последующими ужимками и потоками файерболов в духе, простите, Mortal Combat.



Мир определенно стал с ног на голову. Извечные середняки и иногда даже аутсайдеры в технологическом плане, РПГ нынче, усевшись верхом на белый **3D-акселератор**, на скаку утирают нос лидерам жанра action в целом и изделиям фирмы **Rage** в частности. Torn скачет, если не впереди всех, то где-то возле распрекрасного *Morrowind* и держит в руках штандарт с изображением второго Джифорса в рекомендуемых требованиях. В игре используется **Lithtech 3.0** — один из самых мощных на этот день графических движков. К слову, в нашумевшей и, безусловно, очень красивой игре *No One Lives Forever* применялся **Lithtech 2.5** — видевшие ролики, исполненные при помощи третьей инкарнации движка, плачут от счастья по сей день.

В потоке громких РПГ-анонсов выделить кого-то фаворита уже совершенно невозможно. Голова идет кругом. Почти каждый проект чертовски привлекателен и подчас несет в себе какую-нибудь революционную особенность. Что же такое Torn — мрачный непонятный оригинал, новый культ (как *Fallout* и *Planescape*), просто отличная РПГ (как *Baldur's Gate*) или нечто иное... Истина, как всегда, где-то там.

incosoft
TELECOMMUNICATIONS

ВМЕСТЕ МЫ НА ПРЯМЫЙ ПУТЬ

КОМПЬЮТЕРЫ мультимедийные:
на базе AMD DURON & ATHLON от 250
INTEL CELERON & PIII от 260
Ф/М Motorola, Rockwell, Lucent 56K (внутренние) от 14
Ф/М ZyXEL, GVC, IDC, D-Link, Hayes 56K (внешние) от 36
CD & DVD 40x-52x TEAC, SAMSUNG, SONY, ACTIMA от 29
Сканеры Canon, Primax, Artec 600*1200 от 55
Принтеры CANON, HP, Lexmark, EPSON, OKI от 52
Выделенные линии Internet от 50
Dial-up unlimited от 35 грн.

Киев, ул. Б.Хмельницкого, 26-Б/35
тел./факс: (044) 228-47-63
246-43-89, 235-28-33
e-mail: info@incosoft.com.ua
http://www.incosoft.com.ua

А в этом здании, сильно напоминающем хижину африканских дикарей, зреет очередной локальный конфликт. Кто победит в будущей войне: каменные топоры зулусов или пушки англичан? Пока что шансы равны.



Весной 1854 года английская колониальная армия, продвигаясь вглубь африканского материка, вступила на территорию, занимаемую зулусскими племенами. За спиной англичан уже был покоренный Судан, в составе армии находились ветераны афганской и индийской кампаний, и, судя по всему,

ничего не предвещало трудностей. Однако, вместо разрозненных племен, с которыми привыкли иметь дело солдаты Ее Величества, англичан встретил мощный племенной союз, организованный незадолго до вторжения великим зулусским вождем, носившим смешное имя — **Чака**. Но, кроме имени, в этом человеке ничего смешного не было. Первые сражения заставили схватиться за голову даже бывалых генералов. Да, зулусы оказались вооружены каменными топорами, щитами и копьями с кремниевыми наконечниками. Даже искусство стрельбы из лука у них не поль-



зовалось большой популярностью. И тем не менее пушки и винтовки англичан не могли удержать их на расстоянии, а в рукопашном бою чернокожие воины казались непобедимыми. Причем каждая атака зулусов была спланирована до мельчайших подробностей. Чака, который лично составлял план каждого сражения, прекрасно знал все достоинства и недостатки как своих воинов, так и противников, и рассчитывал все так, чтобы бой проходил в максимально удобной для зулусов обстановке. Причем ему противостояли не зеленые новички, а боевые генералы — они-то, казалось, в мельчайших подробностях изучили тактику и теорию военного дела. И тем не менее все выходило именно так, как задумывал чернокожий стратег. Сражение при **Исандване (Isandwana)**, где погибла большая часть Африканского Пехотного Корпуса, стало одним из самых сокрушительных поражений, которые когда-либо терпела колониальная армия Ее Величества.

К чему я это все рассказываю? Да к тому, что южноафриканская кампания **Twilyt Productions** в ноябре этого года собирается вы-

пустить игру под названием **Zulu War**, которая позволит нам окунуться в события тех далеких дней. Теперь внимательно посмотрите на скриншоты. Посмотрели? А вот сейчас слушайте дальше. Разработчики позиционируют свое творение как **turn-based wargame**. Не верите? А тем не менее это истинная правда. Нас ждет трехмерная пошаговая тактика. Собственно, сама игра представляет собой историческое воссоздание двух самых крупных сражений англо-зулусской войны: уже упоминавшейся мною битвы при Исандване и битвы на реке **Рорк (Rorke)**, в кото-

ки, ружья и т. д., а зулусам придется во что бы то ни стало прорываться, чтобы начать ближний бой. Излишне говорить, что одежда и амуниция юнитов будет один в один повторять мундиры и набедренные повязки, в которых щеголяли участники реальных событий. Немаловажный фактор игры — погодные условия. То есть, если пойдет дождь, саванна мгновенно превратится в вязкое болото и скорость передвижения юнитов значительно замедлится. Особые проблемы в этом случае возникнут с выводом на позиции тяжелой артиллерии. В ночное время (а будут и такие миссии) точность стрельбы значительно снизится, и у ваших разведчиков (или диверсионного отряда) появится возможность незаметно подобраться к неприятельским позициям. Кроме этого, каждый ваш солдат будет обладать набором личных характеристик, таких как *мораль, здоровье, уста-*

лость, внимательность, круг обзора, напрямую влияющих на действия как отдельных юнитов, так и целых отрядов.

Естественно, нам дадут поиграть и за зулусов, и за англичан — и таким образом перепишем историю. Конечно, разработчики



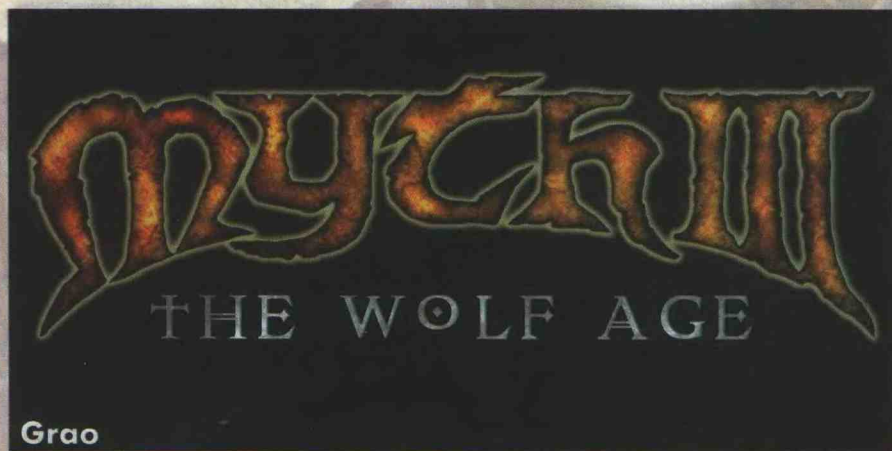
прекрасно понимают, что две кампании — это очень мало для полноценной игры, и поэтому обещают удобный редактор карт, возможность создать собственный сценарий и поддержку мультиплеера по локальной сети и через Интернет. Надо сказать, что парни из Twilyt Productions настроены более чем серьезно. Уже в следующем году они собираются выпустить *add-on* к Zulu War, в котором нам предложат принять участие в других, менее глобальных, но исторически не менее важных сражениях англо-зулусской войны. А если все пойдет хорошо, то, возможно, будет создана игра по мотивам англо-бурской войны. Похоже, южноафриканские разработчики всерьез вознамерились приковать интерес всего мира к истории родной страны.

Что ж, патриотизм — это похвально. Особенно, если еще и игры будут интересными. А по крайней мере, пока все именно к этому и идет.



Особый упор Twilyt Productions делают на историческую реалистичность. Виртуальные поля сражений будут точными копиями полей реальных (разработчики специально совершали экспедиции на место событий), сильные и слабые стороны обеих армий также оставлены без изменений. То есть «коньком» англичан станет огнестрельное оружие — пуш-





Разработчик: Mumbo Jumbo Interactive
Издатель: Gathering of Developers (G.O.D.)
Жанр: RTS
Дата выхода: ноябрь 2001

То, что, казалось, навсегда обошло культовый *Myth*, оставив неопороченным светлое имя, а именно — бесконечное тиражирование ополшающих (в большинстве случаев) продолжений исключительно с целью скорейшего состригания «зелени», — почти достигло-таки легендарную стратегию. Не мне вам объяснять, что из этого в итоге может полу-



читься. Ярчайший тому пример — *X-COM: Enforcer* (прекратим, наконец, пинать полудохлый *Fallout Tactics*, совершенно справедливо сожженный на инквизиторском костре коллегой Кертисом несколько номеров назад). Или вот с головой погрязшая в клонимейкерстве *Westwood*, из года в год упорно доказывающая, что ни на что, кроме как на почкование приевшихся *C&C*, она не способна. Отчетливо понимая, что такой, пусть обильно одобренный тем, что не пахнет, но все же бесчестный путь не есть путь настоящего самурая, создатель *Myth*, компания *Bungie*, в свое время ограничилась выпуском второй части игры и, гордо вскинув голову, удалилась за кулисы заниматься новыми разработками. Вследствие последующих экономических пертурбаций *Bungie* оказалась куплена *Microsoft*, а имя *Myth* стало собственностью финансового колосса *G.O.D.*, который, будьте покойны, знает, как извлечь выгоду из подобных раскладов. Именитая лицензия моментально была отдана на растерзание специально сформированной команде, состоящей почти сплошь из сотрудников *Ritual Entertainment*. Последствия, надеюсь, понятны всем — *G.O.D.* вскорости учиняет анонс неизбежного *Myth III: The Wolf's Age*, разработкой которого заняты *Mumbo Jumbo Interactive*.

Удержусь от шуток и низкосортных каламбуров касательно названия команды разработчиков, традиционно наполняющих превью к *Myth III*, и притушу разгоревшийся огонь обличительных реплик в адрес недостойных клоноделов. По простой причине: дело у разработчиков вполне может выгореть, и *Myth III* окажется достоин своих предшественников от *Bungie*. Хотя бы и потому, что многие успели соскучиться по сочному кровавому ростбифу прежнего *Myth*'а, но еще не окончательно впали в маразм, чтобы забыть его вкус. О, взлетающие высоко под небеса запчастей, дюжины так неосторожно наступивших на гномью мину зомби! А какую бурю эмоций вызывал неаккуратный бросок бутылки с горючей смесью в переломный момент сражения! И вот уже конечности ваших подопечных достигают высоты птичьего полета. Чертовы гномы! Ностальгические воспоминания о степени изощренности тактических приемов, необходимой для прохождения очередной миссии (особенно в *Myth I*), складываются в черный пыльный комод и терпеливо ожидают будущего релиза. Потому как все остальное — и забавные оторванные конечности, и измазанные кровью мечи, и, естественно, мерзавцы-гномы — в игре, без сомнения, будет.

Члены *Mumbo Jumbo* подошли к созданию третьей части исключительно практично. Они не собираются спекулировать славным именем, создавая чумазую аркаду или *Warcraft*-клон в мире *Myth*. Честно говоря, в плане геймплея они вообще ничего не собираются менять. За подобные увещевания какая-



нибудь 3DO немедля получила бы скалкой по загребушим рукам, а вот *Mumbo Jumbo* получит сахарную косточку. Ибо ничего пока менять и не надо. *Myth III* останется исключительно тактической игрой, со всеми атрибутами, свойственными первым двум частям.

Кроме того, *Mumbo Jumbo* стремится рассеять всякие сомнения, поспешно вытягивая из рукава веские аргументы в свою пользу. Вот, скажем, главным дизайнером у разра-

ботчиков значится некто *Скотт Кэмпбелл*. Снимите шляпы, друзья, — это птица отвечала за сценарий к первому *Fallout*. Отныне важнейшей задачей Скотта является воссоздание той самой мрачной атмосферы первых двух частей игры. Пока у него это получается весьма неплохо.

Действие *Myth III* разворачивается за 1000 лет до событий, происходящих в *Fallen Lords*. Человечество представляет собой разрозненные дикие племена, забивающиеся по ночам в самые глубокие норы — подальше от совершающих ночные променады кровавых *Myrkridians*. Людское мясо также является необходимым ингредиентом в жертвенных ритуалах чудовищных *Thors*, которые без устали поклоняются своим жестоким божествам. Ну, и на сладкое — угроза быть уничтоженными армией мерзких воняющих мертвецов, которой управляет чернокнижник *Moagim*. Радужные перспективы! Единствен-



ственным спасением рода людского может стать разудалый воитель *Connacht the Wolf* (то есть вы), если в течение 25 миссий избавит своих сородичей (речь идет о выживании вида, а не о семье *Connacht*'а) от перечисленных напастей. Неожиданный сюжетный ход: в качестве помощника под вашим началом окажется такой известный в *myth* ологии персонаж, как *Soulblighter*, тогда еще просто лейтенант *Дамас*, смерти коего мы добивались на протяжении всего *Myth II*. Нечего было переходить на темную сторону Силы!

Кроме собственно громкой лицензии, нынешним разработчикам *Myth* достался от *Bungie* и движок предыдущих серий игры. Девелоперы не скрывают, что основным новшеством третьей части станет кардинально улучшенная графика. Итак, будущая игра безоговорочно работает только с *OpenGL*, так что забудьте о щадящих программных режимах — в ноябре 2001 это будет выглядеть, мягко говоря, нелепо. Основной графический недостаток предыдущих частей — спрайтовые персонажи полностью искоренены, и заменены снабженными скелетной анимацией полигональными аналогами. Поверхность земли, засаженная колышущейся травой, при приближении будет не размываться, а наоборот, становиться все более детализированной. Ну, и далее в том же духе...

Стоит поблагодарить разработчиков за предельную честность. Спасибо, родные! Теперь мне стоит лишь поставить рядом с *Myth III* фразы типа «фэйс лифтинг» или «евроремонт», упомянуть об обещанных 11 месяцах разработки, и дорогие читатели сразу все поймут — основной упор делается на качественную и красивую картинку, обо всем остальном в свое время позаботилась *Bungie*.

Всем, всем, всем. Все космосы или просто бродяги космических просторов, «возрадуйтесь», ибо этот год, 2001, — очень, ну просто очень радует глаза и душу новыми космосимами. А посему, если мне будет позволено, расскажу я о новинке, релиз которой уже не за горами, а прямо скажем, у порога наших застоявшихся истребителей.

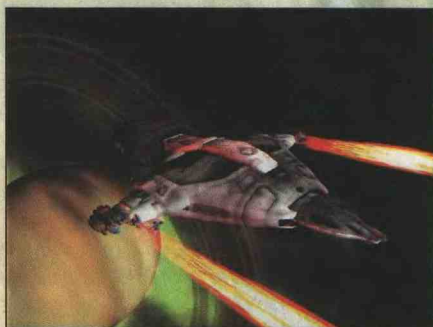
INDEPENDENCE WAR 2

THE EDGE OF CHAOS

Владислав ТРОЕКУРОВ

Ой, что было?!

В 1998 году компания **Particle Systems** выпустила игрушку под названием **Independence War**, завоевавшую немало поклонников. Честно говоря, сам я ее не видел и посему не могу судить, заслуживает она высокого звания космического симулятора, или, подобно многим другим играм, таким как *Wing Commander* или *FreeSpace*, является не более чем аркадной леталкой. Сами разработчики, впрочем, претендуют на первое звание и говорят о ре-



альной физике. Кто знает, может, так оно и есть, но речь сейчас не о прошлом, а о... будущем, неласковом и непримиримом — в общем, все как всегда.

Грядет гейма, неужто не видно?..

Поскольку Particle System вплотную приблизилась к отправке в большой свет второй части проекта, поименованного не иначе как **Independence War II: Edge of Chaos**, у нас она должна появиться не раньше 20-х чисел августа 2001. Игра, судя по всему, обещает стать квинтэссенцией жанра: разработчики стремились собрать в одно целое все лучшее, что было создано до сих пор, и щедро приправить все это собственными оригинальными идеями, которые должны обрести вторую жизнь в их новом исполнении. Кстати, о птичках на полках.

А что же там внутри? Откроем ларчик?

Сюжет игры, как это и повелось в последнее время, прописан с большим прилежанием. Будущее, как всегда, мрачно и безрадостно. Монополизация всего, что только можно, в окрестностях Земли мега-корпорациями, этими славными потомками Газпромов и Мацушит, вынудила людей отправляться на поиски лучшей доли в даль-

ние дали — осваивать новые планеты, колонизировать безатмосферные спутники, строить космические станции. Как водится, расширение границ *Земного Содружества* вызвало его распад: колонии быстренько организовали парад-карнавал суверенитетов. Содружество ответило на это старым, как мир, наведением конституционного порядка с целью жесткой зачистки, проверки паспортного режима и эффективного сбора налогов, применяя без ложного стыда тяжелое вооружение. Затем случилось объединение миров повстанцев в *Новый Альянс* с целью немножечко попортить существование надоевшему Содружеству...

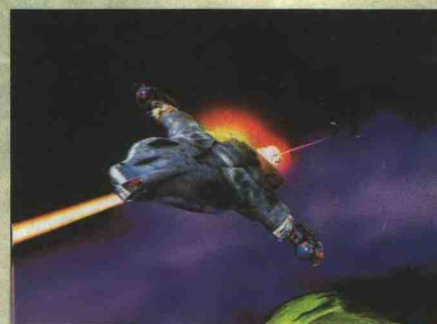
После упорной и продолжительной войны времен **Independence War I** случилась победа Нового Альянса и торжество демократии. Затем все вернулось на круги своя. Человечество начало осваивать новые миры, корпорации опять оказались не прочь заставить колонистов ишачить во благо свое, поселенцам вновь это не понравилось, и они очередной раз, как в старые времена, готовы прислонить к дровяному сарайчику мотыги и тяпки, для того чтобы взять в руки оружие. Главный герой, т. е. ваше закранное alter ego, под стать сю-



жету. Имя **Кол**. Фамилия — **Джонсон**. Батюшка, правда, заурядный пролетарий — шахтер одной из колоний, но вот зато дед с бабкой не подкачали — пилоты и пираты, — все как полагается. То, что главный герой — это обязательно пилот, по крайней мере, объяснимо жанром игры, но вот почему у него обязательно наличие предков с космическим и к тому же не вполне легальным прошлым? Почему, к примеру, нельзя быть потомственным дантистом? Или таких не берут в космонавты?

Так вот, жил себе поживал, вполне безмятежно, насколько позволял макроэкономический климат в целом и финансовая ситуация его отца **Феликса** (хреновая, за-

мечу, ситуация), отрок Кол Джонсон, и продолжалось это до тех пор, пока к батюшке его не появился наследник одной из корпораций с замашками дешевого гоп-стопника **Калек Маас** (хм... Маас... Уж не тот



ли самый Маас Неотек из «Мона-Лизы Овердрайв» Уильяма нашего Гибсона? Ох уж мне это скромное обаяние старых голландских фамилий...). Причем явился этот самый Калек не с целью всучить Феликсу новую модель пылесоса и с дежурной улыбкой а la «Здравствуйте, я из канадской, в смысле голландской оптовой компании, у нас сегодня рекламный де...», а с более корыстными целями — поиметь от папаша-Феликса оброк, ясак и ордынскую дань за сколько-то-там лет и плакатом «Пожалуйста, заплатите налоги!» под мышкой. Привыкший за годы, проведенные в шахтерском забое, формулировать свои мысли в крайне образные выражения, с применением ярких, выпуклых образов, в конце концов Феликс нарвался на бандитскую пулю. В наследство его малолетнему сыну достались кое-какие немудрящие пожитки и горячее желание отомстить. Дальнейшие зигзаги сюжета столь же увлекательны, сколь и, к сожалению, вторичны. У молодого Кола Феликсовича под рукой оказывается бабушкин корабль с окопавшимися в недрах его бортовой ЭВМ интеллектом героя сопротивления первого И-Вара **Джефферсона Клея** (не путать с однофамильцем Кассиусом!), который и взялся обучать юного пилота нехитрым премудростям мастерства. Опять Шекспир, вот только не помню, какой сонет.

Уроки, увы, не пошли впрок, поскольку при первом же удобном случае молодой Джонсон полез в драку с нехотяти подвевшимся Маасом и быстро схлопотал за бакланку полагающийся по тогдашнему УК тридцатник строгого режима. В этом месте сюжета разработчики недогнущей рукой предотвращают угрозу превращения игры

в симулятор эка, а все из-за того, что по прошествии пятнадцати проведенных в заключении лет Кол с группой сокамерников угоняют тюремный мусоровоз и обретают волежденную свободу. А мы, замечу, наконец, обретаем относительную свободу от сюжета, столь тонко ценимую нами в играх. Нет, разумеется, центральная сюжетная линия — линия мести за отца и борьбы с проводниками идей глобализации экономики — останется, но в промежутках между выполнением обязательных для сюжета квестов, которые, как уверяют разработчики, не будут нас никуда торопить, мы предоставлены сами себе. Ладно, с ним, с сюжетом, в конце концов, не такое видали, перейдем лучше к более предметному разговору о геймплее и его составляющих.

Вселенная, разумеется, будет динамической — это заявление разработчиков становится уже стандартным, как и обещания нечеловеческой графики, — и станет развиваться по своим законам, ничуть не подстраиваясь под действия игрока. Всего нашему вниманию представлены два звездных кластера, содержащих 16 звезд, вокруг каждой из которых вращается до дюжины планет. Развернуться, в принципе, есть где, заблудиться, правда, не получится. Населяющие всю эту жилплощадь NPC будут бо-



дро снова по ведомым только им, да AI игры, делом: одни примутся за перевозку и продажу 500 уникальных товаров, другие попытаются отнять их у перевозящих, а третьи всеми силами станут мешать отнимающим и защищать перевозящих. Потому как — полиция. На страже интересов буржуазии (мы-то с вами «Капитал» читали), чай, не валенки, но все же какой-никакой закон и порядок. Нам с вами, правда, вариант мирной торговли не очень-то и светит, поскольку своим побегом из мест отбытия наказания мы поставили себя вне закона, так что первая же пришедшая мне в голову выгодная стратегия — накопить денег, купить контрольный пакет Мааса и ввести в их совет директоров свою палочку Коха — завяла, так и не расцвела.

Таким образом торговые, вернее хозяйственные операции, вероятнее всего, сведутся к простому обеспечению себя всем необходимым для борьбы за светлые идеалы путем банального разбоя, мелкокустарного производства и натуробмена со столь же сомнительными и маргинальными личностями. Плюс квесты. Их опять же в графу «Источник дохода» налоговой декларации, если вам придет в голову ее заполнять, вписывать не стоит. Повяжут прямо на месте.

Кораблей достаточно много — от легких одноместных истребителей, на пушки которых можно взять разве что безобидного торговца, до тяжелых корветов, управляемых многочисленным экипажем. Нам обещают весьма обстоятельную детализацию работы всех систем большого корабля, широкие возможности по контролю за экипажем, судами поддержки, управление которыми можно будет доверить своим товарищам по мультиплееру.

Как вы, наверное, уже поняли, едва наткнувшись на столь заманчивые обещания, я немедленно воскликнул: «Дайте потрогать!». Оказалось, что дают легко. Уже довольно продолжительное время доступна (<http://www.gamesinferno.com/edgeofchaos>) мультиплеер-демо-версия игры, для получения которой потребуются всего-навсего зарегистрироваться бета-тестером, получить ключ авторизации и зайти на винчестер 72 Мб софта. Поскольку регистрация проходит в автоматическом режиме, ключ дают всем желающим, — было бы грешно не воспользоваться случаем.

Физику в который раз сделали ньютоновской. Быть может, я слабо разбираюсь в ньютоновской механике, но мне почему-то кажется, что модель перемещения в стиле «хоккей на льду» к доброму, старому любителю вздремнуть под яблоней не имеет никакого отношения. С одной стороны, корабль действительно обладает шестью степенями свободы, может передвигаться вверх, вниз, вперед, назад, вбок, вращаться вокруг своих осей, не меняя направления движения, а с другой — предельную скорость оставили, объяснив это, как я понял, запасом прочности корабля. Может, я опять что-то путаю, но мне казалось, что раз корабль не встречает сопротивления среды, он может наращивать быстроходность до сколь угодно величин. Нет, понятно, что на определенной скорости даже ничтожно малое сопротивление межзвездного газа будет оказывать физическое воздействие на корабль, но уж никак не на тех скоростях, которые нам предложили разработчики в качестве предельных.

Да и замедляется корабль при выборе ручки управления тягой на себя подозрительно легко, несмотря на внушительные кормовые дюзы и полное отсутствие таковых на носу судна, а ведь, как учили нас



товарищи Исаак Ньютон в «Основах механики» и Михаил Пухов в цикле космических симуляторов на программируемом микрокалькуляторе «Электроника» БЗ 34 «Мягкой

посадки!» в журнале «Техника Молодежи» за 1985-1986 годы (вот где, кстати, была Ньютонская механика!), для того, чтобы



затормозить, надо потратить столько же энергии, что и на разгон, вернее — чуть меньше, с учетом уменьшения массы корабля в результате расхода топлива, разумеется.

В любом случае, контролировать корабль достаточно легко, он скорее просто очень инертен, чем подчиняется реальным законам природы. Кроме того, для облегчения ориентации разработчики использовали очень красивый визуальный эффект. В момент выполнения маневра вокруг корабля появляются яркие искры, по направлению потока которых можно безошибочно определить линию движения корабля.

Интерфейс игры несколько необычен. Во-первых, он не переопределяется, во-вторых, компоновка дисплеев очень нестандартна, с большим трудом удалось отыскать радар и экран данных о цели. Список целей почему-то не закольцован, переключиться с последней цели на первую клавишей «Следующая цель» нельзя, приходится вновь пролистывать весь список.

Возможно, это связано с представленными в демо-версии кораблями или с самой сущностью понятия «демо», но какого-либо управления экипажем мною замечено не было. Единственная нестандартная для одиночных космосимов особенность — управляемое курсорными (переназначить нельзя) клавишами экранное меню, где можно, например, отключить автоприцеливание, что автоматически (или это делают люди) наводит на цель бортовое оружие, более не привязанное жестко к продольной оси корабля, или отдать команду на стыковку, которая, увы, выполняется в автоматическом режиме.

Ох и горе нашим карманам!..

В заключение хочется сказать несколько слов **о требованиях к игре** (не грохнитесь со стула только): Pentium II 300; видеокарта с 3D-ускорителем, совместимая с DirectX; 64 Мб ОЗУ; 4-x CD-ROM Drive (это минимум!).

А полюбуйтесь на эти: Pentium III 800 или выше; видеокарта с 3D-ускорителем и TnL, совместимая с расширенным DirectX; 128 Мб ОЗУ; 16-x CD-ROM Drive; 3-axis 4 button joystick with a 4-way hat switch; Microsoft DirectX 8.0 (supplied on CD1); для инсталляции необходимо 600 Мб пространства на жестком диске; после инсталляции — 128 Мб, Direct X Compliant Sound System; Modem — 28.8 Кбит/с для мультиплеера.

И снова потусторонние силы врываются в наш мир. На сей раз Земле угрожают сами Древние Боги, вызванные из небытия безумным чернокнижником. Кто остановит надвигающийся кошмар? Кто, если не ты!

Том/Док/КЕРТИС kertis@torba.com

Некрономикон

по мотивам произведений
Г.Ф. Лавкрафта

Люди, сами того не замечая, живут в плену собственных стереотипов: что-то нам нравится, что-то нет, а почему? Мы об этом не задумываемся — привычка, мол. Например, последние годы я считал, что не люблю квесты, но ни разу не задумался, а почему именно. С чего такая нелюбовь к целому жанру, между прочим, довольно интересному, — а ведь раньше я в квесты играл, и они мне даже нравились. Что же произошло? Видимо, каким-то образом выработался стереотип: «квест — это отстой». Не знаю как вы, но я считаю, что стереотипы вредны. Это как шторка на глазах, позволяющая нам видеть одно, при этом не замечая другое; как кривое зеркало, искажающее мир. От стереотипов нужно избавляться. Точнее, попробовать разобраться в их происхождении: что это, результат моих личных наблюдений или нечто навязанное другими — ведь и я тоже, как и все, поддаюсь влиянию.

Результатом подобных рассуждений явился желание поиграть в квест, а затем написать об этом статью. В качестве эксперимента я выбрал «Некрономикон», игру компании **Wanadoo**, изданную на территории СНГ компанией **1C** и переведенной **Nival Interactive**.

Почему именно эту игру? На то есть ряд весьма веских, как мне казалось, причин.



Во-первых, игра сделана по мотивам произведений, без сомнения, одного из величайших мастеров мистики и ужасов **Говарда Ф. Лавкрафта**. Я вообще любитель мистики и ужасиков — чтоб волосы вставали дыбом и зубы стучали. Прекрасное ощущение переполняющего тебя страха... Между прочим, лавкрафтовские мотивы проскакивают во многих играх, в том числе и в квестах — помните *Alone In The Dark*, так нравившийся многим своим сюжетом и непередаваемой, давящей атмосферой? Классная игра была.

Во-вторых, «Некрономикон» делала компания **Wanadoo Edition**, та самая, что в свое время сделала очень неплохой квест *Dracula*, так что повод для самых радужных надежд был налицо.

В-третьих, игру перевела компания **Nival Interactive**, а значит, можно было смело надеяться на качественный перевод, что в квестах очень важно.

Вполне возможно, были и еще какие-то причины, подтолкнувшие меня к погружению в атмосферу «Некрономикона», но я их уже не помню. Да и неважно, копаться в своих переживаниях некогда — игра, игра зовет! Итак, запускаем инсталляцию.

С чего все началось

Сюжет, так сказать. А сюжет следующий: действие игры происходит в 1927 году в го-



роде *Провиндес* (кстати, именно в этом городе жил Лавкрафт и именно в нем разворачивается действие большинства его про-

изведений). Некий молодой человек по имени **Уильям Стэнтон** неожиданно узнает, что его друг **Эдгар** скрывает от него некую тайну. Более того, этот самый друг неожиданно ударился в оккультизм и мистику и, похоже, начал терять рассудок. В чем тут дело, причем здесь умерший полтора столетия назад оккультист **Грегор Хершелл**, какая связь между давно умершим человеком и нынешними событиями, что такое загадочный **Некрономикон**? Вот таким образом против своей воли **Уильям Стэнтон** оказывается втянутым в загадочные и страшные события, разворачивающиеся в *Провиндесе*.

Начало игрушки вполне в духе незабвенного Лавкрафта, и к нему у меня нет ни малейшей претензии. Действительно, начало интересное, загадочное, интригующее. Так и представляется вечер, костер в поле, кто-то начинает свой рассказ словами: «Все началось со стука в дверь...» Ну ладно, завязка завязкой, но мы-то с вами знаем, что это не самое главное в игре. Давайте пойдем дальше и посмотрим, есть ли еще что-нибудь заслуживающее внимания.

Головой об стену

Да-да, именно. Первая часть, описывающая события, происходящие в *Провиндесе* — это сплошное битье головой об стену. Время от времени я вскакивал, начинал



метаться по редакции, рычать и стучаться головой во что попало. Я понимаю — квест. Я понимаю — загадки. Но почему так туго? Почему во время игры меня не покидает ощущение — нет, не страха, а того, что надо мной издеваются?

Но давайте по порядку.

Если вы привыкли к нелинейному развитию сюжета — забудьте об этом. **Некрономикон** — игра абсолютно линейная. Поневоле чувствуешь себя собакой, на которую напялили ошейник и поводок и тащат к какой-то неизвестной вам цели. Вы сопротивляетесь, упираетесь лапами, пытаетесь броситься в сторону, но все бесполезно. Курс задан, и с него не свернуть. Первая часть игры заключается в том, что вы, выпучив глаза и выкатив язык, мечетесь по мерзкому городку *Провиндес*. Городок действительно мерзкий — грязный, и, главное, разговаривать с вами никто не хочет. Вы должны найти кого-то, кто вас направит к кому-то там еще, и тот вам наконец что-то скажет. Лю-

ди в этом городе ведут себя странно и мало чем отличаются от вещей — стоит им поговорить с вами, они замирают и сидят, не двигаясь и никак не реагируя на вас. Возможно, через некоторое время к ним придется вернуться... непонятно только, когда. Дверь, в которую вас сейчас не пускают, через некоторое время, после того как вы



выполните некое действие, станет доступна. Только вот как понять, когда именно? Помню, пообщался я с отцом Эдгара (сцена общения — это мультик, так что выбирать варианты ответов или вопросов не приходится), попрощался — он и замер в своем кресле. Я еще минут десять лазил по дому, изучал содержимое столов — нуль внимания. Потом я еще несколько раз заходил к нему в гости — сначала он просто сидел, тупо глядя сквозь меня куда-то вдаль, а потом просто не открывалась дверь. Вот таким образом игра для ума превращается в игру для терпения — мы не пытаемся ничего понять, мы тупо перебираем варианты, бездумно наматывая круги — домой к себе, домой к отцу Эдгара, домой к Эдгару, в Провиндес. На определенном этапе что-то происходит, и мы либо получаем конкретное задание (сходить снова к отцу Эдгара, к примеру, или в редакцию газеты), либо продолжаем петлять. Очень захватывающе... Учтите, если вы плохо обыскали квартиру и не нашли, положим, одного письма, то дальнейшего развития сюжета не будет — так и будете ходить кругами по городу, населенному манекенами и зомби. А учитывая, что первая локация довольно обширна, сами понимаете, как это увлекательно.

Впечатление от игры усиливается графикой — ну, скажем так, в целом довольно посредственной, хотя местами и красивой, — и музыкальным сопровождением. Тоже весьма посредственным. Нет, музыка еще более-менее, а вот звуковые эффекты... Их просто нет. Все мы играем в игры и смотрим фильмы — что заставляет человека напрячься и покрыться испариной? Правильно, удачный саунд и верно подобранный звуковой ряд — вой ветра, скрип половиц, стоны... Тут ни с чем подобным вы не встретитесь. Увы. Серый город, серая музыка, серая игра. Какой там Лавкрафт? Какой Некрономикон? Как говорил Станиславский, не верю! не верю — и все тут...

На прохождение первого диска (всего в игре их два) я затратил около четырех часов и несколько миллионов нервных клеток, которые, как известно, не восстанавливаются. Но я человек упрямый, поэтому, стис-

нув зубы, засунул в сидишник второй диск и приготовился к еще четырем-пяти часам мучения. А вот второй диск меня действительно удивил: если в первой части игры нам практически не приходилось решать никаких загадок — в основном свое время мы тратили на блуждание по локациям (слава Богу, бакалейщик продал нам карту!), то во второй части лед наконец тронулся. Зашевелились извилины, обещая отдых усталым ногам. И потерянный еще несколько часов назад интерес к игре бочком-бочком давая протискиваться в дверь.

Действительно, складывается впечатление, что мы имеем дело с двумя разными играми — а может, разные куски игры делали разные разработчики. Вторая часть на голову превосходит первую. Да, и тут хватает натяжек, но все-таки она заслуживает внимания. Если бы вся игра была выдержана в стиле второй части, чтобы не тупо бродить по окрестностям и перебирать варианты — дескать, положим совок на чайник, а вдруг что получится, — тогда игру несомненно можно было бы считать весьма удачной. За одним исключением — нет неожиданных сюжетных поворотов, все просматривается на пять ходов вперед. Чувствуется, что автор его никакой не Лавкрафт, а просто создавался он по «мотивам» и яв-



но не мастерами.

Ну, и что мы имеем? Практически неиграбельную первую часть (уточнение: интересные моменты начали попадаться в самом конце первого компакт), и весьма неплохую вторую. Скажем так, за начало я влепил бы разработчикам 2 балла, а за продолжение — 8, а то и девять. Что там у нас со средним арифметическим? Где-то пять-шесть... Печально.

Эх, если бы разработчики не поленились и не сделали сюжет таким линейным, тогда исследование окрестностей Провиндеса могло бы оказаться довольно интересным занятием. Но, увы...

Несколько слов об интерфейсе

Интерфейс, как по мне, особых нареканий не вызывает, он прост и удобен в обращении. Расскажу о нем немного подробней, на всякий случай.

1) *Курсор*. Он бывает нескольких видов.

«Стрелка» — это когда можно двигаться в указанном направлении; если стрелка не появляется, когда вы наводите курсор, например, на второй этаж своего дома, значит, попасть туда вы не можете. Возможно, пока — пока что-то не сделаете.

«Рука» — ею вы можете взять или передвинуть предмет. «Рука с шестеренкой» — на предмет нужно воздействовать. Например, рука с шестеренкой на ящике — значит, его следует открыть.

«Две шестеренки» — на предмет нужно чем-то воздействовать, например, две шестеренки на факеле — поищите в инвентаре спички и подожгите факел.

«Луна» — предмет стоит рассмотреть поближе.

2) Инвентарь (вызывается правой кнопкой мышки).

«Предметы» — распределяются по кругу вокруг гексаграммы. Сюда попадет большинство взятых вещей — ключи, деньги и т. д.

«Карта» — после того, как вы ее раздобудете, позволит быстро перемещаться из одной локации в другую.

«Архив» — здесь хранятся найденные вами документы.

«Саквояж» — его нужно найти. Из него извлекается практически все необходимое для составления заклинаний и магических ритуалов (кроме того, что вам придется отыскать), плюс там находится *Ключ древних*.

Вот так, просто и со вкусом. Думаю, вам приходилось уже сталкиваться с подобным интерфейсом. Нового в нем ничего нет, но довольно удобно.

Вывод

Я хмуро рассматривал в зеркало появившуюся на голове шишку и размышлял о не легкой судьбе геймера. Ишь, задумал правильность своих стереотипов проверить. Ну и что, проверил? Только крепость головы и проверил. Клавиатура слабее оказалась, клавиши до сих пор по всей редакции валяются. И мышке не повезло — хвостик потеряла, бедняга.

А дальше? А дальше — сплошная загадка. С одной стороны, поиграв в Некрономикон, я не почувствовал никакой неожиданной тяги к квестам. С другой стороны, в мою голову начали закрадываться подозрения, что выбранная мной игрушка просто оказалась не самой удачной. Стрельей, с третьей... Все-



таки вторая часть игры мне понравилась, во всяком случае я не жалею о потерянном на игру времени. Да, не шедевр, но если делать нечего, то вполне сносно. Ничего, подождем до лучших квестов, таких, чтобы с гарантией. Вот тогда и поиграем. Вот тогда и разберемся в своих пристрастиях и соображениях.

А перевод в игре хороший. Качественный. Хотя есть несколько довольно странных ляпов, но их очень немного. За перевод спасибо.

Мы с вами уже давно привыкли к всевозможным видам инопланетян. Но такого, уверяю вас, вы еще не видели. Загляните вот в это здание... Что?! Кто сказал «овечий загон»? Это — вместилище галактического разума!

СМИРНОFF



Системные требования: Windows 95/98/ME, DirectX 7, процессор Pentium 200 МГц, 32 Мб ОЗУ, видеокарта 4 Мб, звуковая карта, 25 Мб на жестком диске, CD-ROM 8-х, клавиатура.

Часть первая. Мы бедные овечки, никто нас не пасет

Бе-е-е!.. Ме-е-е!.. Че я сказал? А че хотел? Ага, перевожу на нормальный язык: мое бление означало всего лишь «привет»! И бление это — самое чистое, на натуральном, прекрасном инопланетном языке,



который древнее любого людского, который музыкальнее украинского и четче немецкого. А каково построение гласных в нем: «Е-е-е! Твою ме-е-е!»

Мои дорогие бе-е-е, вы ведь даже и не подозреваете, что инопланетный разум уже давно проник на Землю! Мало того, мои милые ме-е-е, он давно прижился на нашей планете. И показал на собственном примере, как тонка и хрупка такая нежная материя, как разум. По-

тому что этот разум... деградировал!!! И вы прекрасно знаете об этом, только не видите в реальной жизни (закрывая глаза на нарко- и алкодеградацию отдельных личностей). И все потому, что носителями этого инопланетного разума являются... овцы!!!

Не верите? Не верите мне-е-е, вашу бе-е-е! Так почитайте отчеты исследователей из таких уважаемых организаций, как «ТС» и NIVAL. Именно они доказали, что овцы — это не только ценный мех (шерсть), но и три-четыре грамма деградировавшего мозга. Который равномерно распределен по всему объему натуральной баранины. А овечий бурдюк (он же хвост) — это вообще комок извилин!

Вот вам еще доказательства: у овец — все, как у людей. Именно они подарили человечеству восточные религии. Чего только стоит их способ медитации! Когда стоишь, смотришь на новые ворота... Рядом жужжит муха, а ты — смотришь... Рядом жужжит жук, а ты — смотришь... Рядом жужжит вертолет, а ты все равно смотришь... И только когда рядом начинает жужжать розовый слон, обвитый удавами и плющом, покрытый татуированной шкурой, с торчащими вперед бивнями (которые традиционно делают из слоновой кости), ты понимаешь, что достиг нирваны... Харе Кришне-е-е...

Опять же, у овец сейчас бушует свой СПИД — ЯЩУР! Как расшифровываются эти четыре таинственные буквы — «я», «щ», «у» и «р» — я не знаю. Но твердо уверен, что ЯЩУР не спит. И что он — чумка XX века!

Эх, как говаривал Лао Баранцзы, блеющий — не знает, зноющий — не блеет! Потому отправлюсь-ка я лучше посозерцать в вечерней тиши ворота... Тут как раз новые поставили...

Часть вторая. Скотоводство — двигатель прогресса

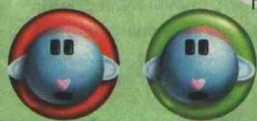
Оставим пока нашего неведомого героя (человека, так глубоко проникшегося проблематикой овцеводства) удобно устроившимся возле абсолютно новых ворот и обратим свой



взгляд дальше. Туда, где в вечерней дымке виднеется Киев. Поднапрягши зрение, мы даже сможем различить его поэтические холмы, на которых так хорошо грезились молодому Булгакову и глючилоось молодым Мурику и Дизелю... Но стоит еще немного напрячься, и мы различим в одной из киевских контор другого человека, склонившегося над компьютером. Чем занят он?

А занят он тем, что пишет отчет по проделанной работе. Почитаем, что он уже наваял?

«Недавно засел играть в новую игру «Овцы». После пары минут игры расквасил об клавишу свои мозги (за ненадобностью). Понял, что к системным требованиям надо обязательно добавить еще один пункт: «Иметь при игре под рукой какой-нибудь словарь нецензурных слов и выражений». И даже еще один пункт: «При игре взрослого человека в «Ов-



цы» детей держать на расстоянии полной неслышимости от игрока». Для таких рекомендаций имею все основания. Во-первых, более idiotских созданий, чем придуманные NIVAL овцы, я не видел в жизни. Буквально, это ту-



пость, доведенная до абсурда. Во-вторых, понятие «мрут, как мухи» теперь можно смело переименовывать на «мрут, как овцы». Потому что, когда на одну из бегущих овец попала зеленая жидкость из опрокидывающегося котла (очевидно, какая-то кислота), остальное стадо даже не изменило своего направления и также решительно пронеслось сквозь кислотную струю. Результат ошеломляющий: моего стада (всего!) — как и не бывало! Испарились, падали! (И так практически везде: то под молоты всей толпой завалят, то плотоядный овощ их всех уничтожит!) И ведь самое обидное то, что это действительно было МОЕ стадо. И я в нем играл самую важную роль (нет, не главного барана) — роль пастуха...

Вообще, пастухи в «Овцах» бывают четырех типов: лихая (но добрая) девчонка **Бо Пип**, типа частный детектив **Адам Полпинты-Поллитры** (оторванный чувак, подгоняющий овец пинками) и две собаки — **Мотли** и **Шеп**. Разобраться толком в тонкостях различий характеристик этих персонажей мне не удалось (Бо Пип вроде как пошутнее остальных): мои мозги, которые должны были бы этим заняться, постигла уже известная вам (см. выше) участь (хм, вот почему на диске в «Системных требованиях» написано в конце «клавиатура»!).

В арсенале пастуха имеются фантастические приемы дрессировки овец, как-то: нормальный бег, ускоренный бег, подкрадывание, поднимание овец на плечи и бросание ее куда подальше (таким образом, кстати,



можно поставить овцу на ноги после того, как ее опрокинул какой-нибудь idiotский механизм, которых в игре хватает), приманивание конфетами, музыкой из радиоприемника... Иногда вы, подхватив большое сердце, даже будете источать сердечки маленькие, за которые овечки вас полюбят и пойдут за вами на край света... тьфу!.. поля! Но все рав-

но, главным вашим оружием остается зигзагообразное передвижение за кое-как сбитым в кучу стадом — лучше этого дедовского способа ничего не придумашь. И еще один реальный инструмент воздействия на окружающее безумство — сама овца. Ее можно посадить на красную кнопку и откроются ворота, ее можно загнать в колесо (как белку) и опять же — путь открыт. По ходу дела прогоняя отару через какие-то конвейерообразные фиговины, можно ее временно апгрейдить: превратить овец в рыцарей, или в танкистов (ломают стену), или в золоторогих дебилов, которые развалят клетки с томящимися в них соотарниками, или же — снабдить подопечную даунскую овечью массу какими-то прыгалками, в результате использования которых отару можно переправить через расстрескавшийся пол в замке. Но только помните одно, мои юные пастухи: все апгрейды — временные, и я каждый раз счастливо бился головой об стол, если успевал воспользоваться их плодами. Чтобы тут же вступить в новую «коровью лепешку»...

Овцы (хотелось бы сказать — «сукины дети», но они, как ни крути, дети овечьи, падали этаким!) бывают четырех пород: **ламе-ры, геймеры, рокеры и хакеры**. Одни других краше и тупей. Различаются только



внешним видом (у хакеров имеются темные очки, у рокеров — патлы). И тянуть их на своем горбе вам придется через кучу (в этот раз — овечью) сценариев: «Ферма-полигон», «Праздник в селе», «Фабрика сладостей», «Юрские песочницы», «Клуб овец», «Затерянные в космосе» и, о бараны боги, «Гора Муфлон». Только там, на горе, вы сможете сплавить свою отару братьям по ее овечьему разуму — она отправится к родному созвездию Овна. Только тогда ваша великая баранолобивая миссия будет считаться завершенной. И только после этого вы наконец-то сможете пойти и пощипать молоденькую травку. Ибо ничего более вас в этом мире не заинтересует! А в памяти всплывут яркие картины вашей промелькнувшей вихляющим галопом бешеной овцы жизни... И до самого последнего вздоха вы будете просто обожать того моднявого барана, возле которого можно было оставить без опаски свою отару, пока понукаемое вами же ваше комповое пастушеское воплощение помчится доставать из колеса какую-то заблудшую овцу...

Часть третья. Благая весть от Пастуха

Человек из киевской конторы заснул. Не будем тревожить его сон, сопровождаемый легкой нецензурщиной сквозь храп и судо-

рожными движениями правой руки по поверхности стола. Не стоит делать это сейчас, ведь в его мозгу зреет... Благая весть! Рискнем же заглянуть в его угасающий разум, чтобы выловить обрывки его «благого» сна...

«О, земные пастухи и пастушки. Не топчитесь прогонять свою отару по всему уровню! Не бойтесь потерять всех овец, бойтесь потерять время! Его уже никогда не вернешь! И пока не истекнут положенные вам



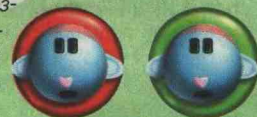
минуты, пробегите своим пастухом по уровню, ознакомьтесь со всеми теми опасностями, сквозь которые вам вновь придется вести свою паству. Ибо все в мире проходящее (даже овцы), и лишь пастух — вечен. Его не под силу уничтожить ни машинам, ни полевым акулам, ни овощам, ни электроток — они смогут лишь ненадолго вывести его из строя! И даже Большая миска только на пару мгновений затянёт его в свое нутро, а потом выплюнет на поверхность со словами: «Возвращайся к своим баранам!» И он (вместе с вами) вернется, чтобы еще раз повести свою отару вверх по лестнице, ведущей вниз. Я все сказал!»

Часть четвертая. Рыцарь в овечьей шкуре

Что же, читатель? Пора аккуратно подводить тебя к завершению этой печальной и поучительной истории... А ведь мы совсем забыли про нашего первого героя. Неужели он до сих пор медитирует перед новыми воротами? Да нет, встал уже. Читает. А что читает? Конечно же — «Благую весть от Пастуха». Читает и идет в город. И останавливает в этом городе всех проходящих одним вопросом: «Верите ли вы в Пастуха?» И приглашает он их на встречи на тучных пастбищах, дабы всем вместе прочесть «Благую весть от Пастуха» и блаженно поблещать на холодные звезды. Среди которых сияет и созвездие Овна — праматери всех разумных овец во Вселенной. Овец, так удачно проведенных безустальной рукой великого Пастуха из безумства нашего мира к звездам.

Может быть, и вы, дорогой читатель, захотите ощутить себя небольшим, комнатным богом, способным дать надежду и свободу братьям нашим по разуму. Или — слишком трудно быть богом? Хотя... Как говаривал великий Пастух, это — не трудно, это тупо. И даже — еще тупее!

В заключение смиренный автор сего трактата благодарит компанию «1С» за предоставленную возможность погрузиться в лицензионный мир виртуального скотоводства.



Господа политики, вам направо. Нет-нет, никто не пытается всунуть вам освободившееся кресло диктатора на очередном «банановом острове». Берите выше. Сегодня вам придется занять президентское кресло в одной из ведущих европейских держав. Причем сесть в него мы вам поможем, а вот попытаться удержаться на этом посту подольше вам придется самостоятельно.

ECONOMIC WAR

Александр ИВАЩЕНКО

Лето выдалось жарким. Тысячи разленившихся геймеров, одурев от жары, бесцельно шатались по улицам Города, не обращая ни на что внимания, кроме разве что Half-Life: Blue Shift. И немудрено, что в памяти людской стирались воспоминания о неброской и немногим запомнившейся игрушке **Economic War**. Да что говорить, просто порадовала нас, избалованных и привередливых, компания **Monte Cristo**. В принципе, **Economic War** — это продолжение славной серии всякого рода «Магнатов». Был «Магнат железнодорожный», «Магнат авиалиний» (*Airlines tycoon*), «Биржевый магнат» (*Well Street tycoon*), «Нефтяной магнат» (*Oil tycoon*). И вот теперь появился «**Магнат политики**».

Вся серия просто захватывающая. Растить и выживать за счет пожирания более слабых — чтобы там, наверху, стоять и,



удовлетворенно сыто взрыкивая, поглядывать на копошащихся внизу неудачников-конкурентов, деморализованных и безнадежно отставших. Но это я увлекся! Вернемся к нашим баранам, э-э, простите, политикам.

Итак, что же такое **Economic War**? Это *реалтайм-стратегия*, суть которой состоит в том, чтобы продержаться на посту президента одной из европейских стран как можно дольше. Да, это, конечно же, будет непросто, в каждом из сценариев от вас требуют ряда определенных государственных свершений. И если вы не выполняете нужной задачи, игра (и ваша карьера соответственно) заканчивается. Из всех реалтаймовых стратегий эта выделяется жесткими временными лимитами. Срок прав-

ления ограничен, и поэтому с выполнением поставленных в сценарии заданий нужно поторопиться. Поручения даются разные: от переизбрания на следующий срок до свержения правительства какой-либо страны. В общем и целом, игра показывает, как нелегко быть главой государства и как много может потребоваться сделать, чтобы правление стало спокойным и безоблачным.

Что здорово в игрушке, так это то, что не нужно долго разбираться с управлением. В этом отношении «Биржевый магнат» для меня, сирого, остался недостижимым: масса менюшек, иконок, папочек — казалось, все создавалось маньяком-садистом, который ставил перед собой цель максимально помучить игроков. **Economic War** в этом отношении выше всяких похвал: минимум кнопок действия — максимум возможностей. Предлагается буквально несколько рабочих клавиш, что позволяет сосредоточиться на сюжете игры, а не на мучительном вопросе: «А чего я еще пропустил?»

Пойдем, пожалуй, дальше. Если вы думаете, что политика — это встречи, объятия и поцелуи а-ля Леонид Ильич, то вы глубоко ошибаетесь. Политика — это гонка вооружений, борьба за рынок нефти, конкуренция на рынке продуктов питания, высоких технологий и, самое интересное, на рынке внутренних органов человека. После выбора сценария определяется государство — и вы попадаете в свою столицу. Здания в каждой столице выдержаны в национальном стиле. В Москве — это симпатичный стилизованный Кремль, в Берлине — Рейхстаг и Бранденбургские ворота, в Париже — Елсейские поля и Эйфелева башня. Сразу хочу разочаровать ярых националистов: Украина в большой политике не присутствует, да и Россия участвует только в половине сценариев. Возле правительственного здания обязательно размещается офис оппозиции. Общество у нас демократическое — диктатура отсутствует, на фонарях вешать никого нельзя. Поэто-

му оппозиция безбоязненно сеет смуту в сердцах граждан, которые при плохом обеспечении товарами, низком рейтинге президента и отсутствии пропаганды выходят на улицу с флагами и транспарантами. Если это случилось — значит, грядет революция. Вероятность бунта в принципе легко определяется по положению флага. Если он гордо реет над вашим правительственным зданием, значит, все в порядке, а если висит, как тряпка, на карикатурно искривившемся флаштоке, значит, что-то «неладно в Датском королевстве». А ежели он расправился и заколыхался над офисом оппозиции, значит, у вас проблемы, а у них все в порядке.

В правительственном здании обозначены иконками сам **Президент, два министра и три дипломата** (этикие симпатичные парни в серых костюмах с непримечательными кейсами). Дипломаты — ваша основная ударная сила в борьбе с другими правительствами. Они могут совершать диверсии на предприятиях противника, под-



купать должностных лиц, собирать материалы для раздувания скандалов против ваших конкурентов. Также любого дипломата можно направить заниматься контрразведкой, и тогда он будет выявлять шпионов на ваших предприятиях или оберегать честь и достоинство Президента, не давая разгласиться скандалам. Не лишние в правительственном здании и brave министры, которых приходится (а что делать?) время от времени подкармливать взятками. Они ино-

гда дают очень полезные советы, и вообще — лояльный министр способствует рейтингу Президента. Кроме того, ваше правительственное здание посещают с визитами дипломаты других государств.

Ваше могущество основано не только на этом, рабочая сила государства для Вас тоже очень важна. В зависимости от числен-



ности рабочих строится соответствующее количество зданий (*технологические центры, шахты, заводы*). В меню рабочей силы устанавливаются *налоги и фонд для подкупа*. О последнем поговорим отдельно, лично я считаю это удачной находкой разработчика. В других играх я не сталкивался со специальным личным фондом, этакой «черной кассой». Средства для фондов берутся из налогов, а потом расходуются на шпионов, сотрудников посольств и взятки. Если ваша «черная касса» пуста — то как политик вы никакого веса не имеете. Мало того, при отсутствии денег в фонде всех ваших дипломатов могут депортировать из других стран. Оставшиеся налоговые средства — это ваш доход, из него изымаются все государственные затраты, а остаток прибавляется к вашему балансу наличности.

Теперь о производстве. Оговорюсь сразу: производить можно не все, что хочется, кое-какие ресурсы просто отсутствуют в отдельных сценариях и их приходится покупать за рубежом, а некоторые нуждаются в дополнительных научных исследованиях и разработках. Поэтому не следует строить в начале игры много шахт и заводов, советую развивать побольше научных центров. Чем исследовательских институтов больше, тем быстрее ведутся исследования, ну, а чем быстрее развивается наука, тем более продуктивно производство. Направлений науки до смешного немного: *вооружение, сельское хозяйство, механизация, компьютерные технологии, медицина* — в принципе, что еще нужно для существования нормального общества.

Ну вот! Мы совсем забыли о дипломатии. Международные голоса — ключевая часть дипломатии, чтобы ваш голос имел больший вес на международной арене, вам потребуется как можно больше посольств. Дипломаты, работающие в посольствах, зарабатывают вам дополнительные очки. Имея много очков, можно влиять на другие страны. Например, выпросить себе финансовую помощь или развязать войну против другого государства, или, наоборот, можно не позволить кому-то получить международную помощь или же предотвратить войну.

Также благодаря дипломатии вы создаете общенаучные разработки, военные и

торговые союзы. После заключения союзов в области науки ваши исследования пойдут гораздо быстрее, благодаря военным союзам вы сможете размещать свои ракеты на территории союзника, торговый союз обеспечит вам увеличение торгового оборота.

Любим мы торговать! А здесь простор для торговли неограниченный. Всегда можно разработать продукт, которого у кого-то не хватает, будь-то говядина, соя или ракеты. Излишние продукты не проблема обменять на необходимые для вашего народа товары, оружие или просто продать, что обеспечит вам дополнительные фонды. Некоторые сценарии игры построены только на торговых операциях. Если у вас конфликт с какой-либо страной, то о торговле с ней можете и не мечтать, поэтому лучше не воевать, а торговать. Имея хороший доход, можно накопить большое количество ресурсов, после чего путем голосования накладывать торговое эмбарго на особо строптивых конкурентов. Интереснее всего заключать союзы с воюющими сторонами и выгодно наживаться на них.

Вообще, война в игре — дело последнее. Но если вы решили поконфликтовать, то и здесь в *Economic War* перед вами открывается широкая дорога. Кликнув курсором мышки на глобусе, можно вызвать карту мира, после чего выбрать себе противника и нанести по нему ядерный удар. Армии в игре не предусмотрены, все ваше вооружение состоит из *двух видов ракет*: стратегических, для нанесения точеч-



ных ударов по предприятиям противника, и ракет ПВО. Их можно производить самому или покупать в других странах. К сожалению, захват вражеских территорий с их ресурсами и городами разработки не предусмотрели, ну, что ж, пусть это останется на их совести. Хотя, как чертовски хочется, чтобы весь мир лежал у наших ног. Ну, да ладно, все это компенсируется благодарным народом и вашей процветающей страной. Обязательно отмечу, что самые большие цены в игре именно на ракетное вооружение.

Кроме всего прочего, имеется в нашей столице *тюрьма*. Ну как же без нее, любимой! В ней содержатся захваченные вражеские шпионы, которых супостат заслал сеять смуту.

В игре предусмотрены две карты действия: это *общие карты столиц* стран игроков, где происходят основные политические события, и *карта мира*, на которой показаны ресурсы, население, а также ведутся военные действия. Чтобы перемес-

титься к карте мира, достаточно кликнуть на изображении *глобуса*, расположенного в правом нижнем углу экрана, а для посещения столиц государств соседей просто наведите курсор на картинку флага нужной вам страны.

Немного о движке: игра ярко анимирована, высокая детализация зданий и двигающихся объектов (автомобилей, людей и т. д.) — все это очень неплохо смотрится в разрешении даже 800x600. Так что владельцы слабых машин могут вздох-



нуть спокойно. *Economic War* хорошо озвучена, правда, музыкально оформлена бедновато.

Ну вот, в принципе, и все об особенностях игры. Для меня каждая минута, проведенная в большой политике, была прожита не зря. Тем более что у каждого Президента существует определенный срок правления и переизбираться на следующий период довольно сложно, поэтому хочется, чтобы любое твоё действие на посту главы государства оказалось плодотворным. Налоги, дипломатия, торговля — все это возможно создать свой имидж. Ошибок и недоработок *Economic War* не прощает.

И пока на улице лето — самое время навести порядок в политике, пусть даже ваше государство экранного масштаба. Кто знает, может, это и станет первым шагом будущего Президента не банановой республики, а настоящего государства.

Ой, совсем забыл добавить несколько умных слов: игрушке этой понадобится до смешного мало, и она прекрасно работает даже на процессоре *200 МГц, 32 МБ ОЗУ*, не требуя *3D* и прочих буржуазных наворотов.

Итак, быть Президентом — не просто, но не быть Президентом — скучно! *Economic War*, в принципе, служит доказательством, что кухарка все-таки не может управлять государством, но ведь мы-то с вами справимся! Отложите в сторону АК 47 и на время смените карьеру террориста на карьеру политика — ходят слухи, что это, в принципе, одно и то же. На данной торжественной ноте оставляю Вас один на один с этой очаровательной игрушкой.



ул. Коминтерна 30,
5й этаж,
тел. 044 239-3805
Пн-Пт 10.00-19.00
Сб 11.00-15.00
"Вокзальная"

Компьютерное ателье

Бесплатные консультации
Индивидуальная сборка
Разумная цена
Сервисное обслуживание
Ремонт и диагностика
Тюнинг и оверклокинг



Кто владеет спайсом — тот владеет Вселенной! Сегодня военные советники трех Великих Домов расскажут вам о стратегии победы в мире DUNE.

EMPEROR

BATTLE FOR DUNE

Ефим БЕРКОВИЧ АКА Ранд rand@mycomp.com.ua

Закончивший свои тренировки в кузне Ранд отдыхал в своем офисе. Ему было откровенно скучно. «Ну, стал я ГМ по кузнечному делу, ну и что? В шахтеры, что ли податься? Так ведь СКУЧНО! Сидишь в шахте целый день и копаешь руду... Света белого не видишь. Не, лучше теперь буду владение мечом раскачивать. Или молотком. В общем, пойду в воины, а параллельно попробую еще и инструментальщиком стать. В общем, сам себе и швец, и жнец, и на дуде игрец». И как всегда его мысли прервал звонок приемного окошка пневмопочты. Письмо, пришедшее от Мэра, гласило:

«Ранд, многие жители города заблуди-



лись на Аракисе. В общем, слетай быстро туда, выведи их обратно. И помни: как всегда — результат экспедиции завтра ко мне на стол».

Так, Аракис... «пустынная планета. Единственное полезное ископаемое — минерал животного происхождения под названием Спайс. Представляет собой наркотик с особыми свойствами. Цена спайса на рынках империи достигает космических размеров. Ведь без него становятся невозможными космические полеты. Три Великих дома империи сражаются между собой за обладание контролем над планетой...» Понятненько... Так, тушкан закрыт в клетке. Аська пошла гулять на улицу, вроде можно отправиться.

Ну, пока Ранд добирался до здания Дюны, попробую дать несколько разъяснений. Ну, во-пер-

вых, не ждите от него планов прохождения каждой кампании за каждый дом. Ни объем нашего издания, ни моральные принципы самого Ранда не позволят нам опубликовать подобный материал. Ранд любит только намечать общий путь, но вот идти по нему вам придется самостоятельно. Единственное, на что мэру его удалось уговорить, так это описать особенности каждого дома. И дать общие советы, как строить оборону и атаку.

Итак, вначале **общие советы**. В отличие от прошлых игр серии, сейчас спайс на планете практически не заканчивается. Если раньше многое зависело от количества **спайсовых полей**, удерживаемых игроком и его оппонентами, то сейчас 2-3 поля могут вполне нормально подпитывать деньгами даже самую развитую промышленность. Дефицитом зато становятся **скальные основания**. Хотя обычно двух площадок среднего размера хватает, чтобы разместить все нужные строения в достаточном количестве. Для начала развернем **сборочный цех**. Причем желательно сделать это вплотную к краю карты. Потом строим электростанцию. Затем, если денег много, строим **барак** и выпускаем 5-6 пехотинцев. Ими разведываем скалу и перекрываем съезды с нее. Если денег мало, то перед барак строим все-таки **спайсовую фабрику**, а потом казарму. Затем начинаем их **апгрейдить**, параллельно строя завод тяжелой техники. Длительнее всего апгрейдится именно **спайсовая фабрика**, поэтому прежде, чем начинать этот процесс, постарайтесь закончить все остальные. После завода техники наступает эпоха **радаров** и еще 3-4 электростанций. Обычно где-то в этот момент на вас насккивают первые вражеские войска. Для защиты от них крайне желательно или иметь по всем опасным направлениям по 4-5 **защитных башен** или достаточно крутых заслонов. Обычно именно как раз в момент усиленного строительства база максимально беззащитна. Компьютер строит медленнее, но зато держит в это время достаточно много боевых юнитов, чтобы отразить любую рауш-атаку. Единственное исключение — это если у вас

есть доступ к **фрименам**. Они достаточно дешевые и строятся более-менее быстро. Этот вид войск идеально подходит для рауша. А так приходится зарываться в оборону. И копить войска.

Ну а теперь пойдём по Великим домам.



Благо у них у всех есть некоторые особенности. Будем считать по дефолту, что разрешены все здания и юниты, кроме дворца и супероружия, соответственно.

Атридесы vs Атридесы

На мой взгляд, зеркальные битвы вообще одни из самых сложных. Но есть способы добиться победы и в таком варианте. Итак, разворачиваем сборочный двор. Строим электростанцию, а за ней спайсовую фабрику. Барак... Апгрейдим их. Начинаем строить **окапывающихся пехотинцев**. Ну и прикрываем ими все опасные направления. Между ними ставим **снайперов** для защиты от вражеских снайперов. После постройки ангара и космопорта начинаем выпускать попеременно то **минотавров**, то **соник-танки**. Минотаврами прикрываем направления вражеской атаки, соник-танки колим в тылу. Заодно ремонтируем подбитых минотавров при помощи **ремонтной машинки** (фирменная фишка атридесов). Не забываем и про **противовоздушные турели**. В общем, накапливаем ударный кулак из соников и прорываем вражескую оборону. Все...

Атридесы vs Харконены

У представителей этого дома практически нет мощных пехотинцев. Поэтому вме-



сто снайперов ставим *гранатометчиков*. Их вполне хватит. После постройки завода начинаем выпускать, *соник-танки*. И выдвигаем их в один ряд с пехотой. Желательно ставить их в первый ряд обороны. Это связано с их крайне неприятной особенностью поражать все цели впереди себя. Созда-



ди соников ставим ремонтные машинки из расчета — один ремонтник на 3-4 соника. Обычно этого хватает на уничтожение даже харконенских Девостаторов. Мобильную бригаду соник-танков держим в тылу на случай прорыва обороны. Ну и постепенно ее укрепляем и увеличиваем. Когда их станет достаточно много, выведем танки на оперативный простор и... в общем, все, как и в предыдущий раз.

Атридесы vs Ордосы

Козырем ордосов являются диверсии и прочие хитрости. В общем, в обороне *мортирщики* и *снайперы*, прикрытые сзади *минотаврами*. Никакой техники в первых рядах обороны. Ордосы могут ее переманить на свою сторону. А один такой переманенный соник может переколошматить кучу своих бывших союзников. Так что *девиаторов* Ордосов уничтожать в первую очередь. Во вторую уничтожаются *лазерные танки*. Благо по пехоте они стреляют достаточно слабо. Ну, а в третью очередь уничтожайте все, что осталось. Особое внимание уделить *противовоздушной обороне*. Иначе улучшенные ордосовские леталки могут вообще унести к себе на базу половину вашей техники и там ее перекрасить. Ну, а если все атаки отбиты, то... ударная группа соник-танков как всегда выполнит свое назначение.

Теперь перейдем к **харконенам**. Их козырь — тяжелая техника. Медленная, конечно, но с очень мощной броней. И с сокрушающей огневой мощью. Именно *девостаторы* и станут вашими основными ударными силами. Поэтому общий план развития — *сборочный двор, электростанция, спайсовая фабрика, апгрейд, апгрейд*. Параллельно *барак* и *завод тяжелой техники*. Ну а теперь — по противнику.

Харконен vs Атридес

Начало, как всегда, стандартное. *Двор, электростанция, фабрика, завод, барак*. Но... техника харконенов очень дорогая. Вам понадобится две, а желательно три *обогатительные фабрики*, и причем апгрейжденные до максимального уровня. Желательно иметь и 5-6 запасных *харвестеров*. После построения обороны, со-

стоящей из *тяжелой пехоты* и *защитных турелей*, начинаем делать *девостаторы*. Если на нас едет большая группа соник-танков, то заводим один девостатор в центр вражеской группы и взрываем его. Выгода тут двойная. Во-первых, соники будут уничтожать друг друга, а во-вторых, взрыв уничтожит оставшихся противников. Немного тяжелее бороться с *минотаврами*... Но ударный кулак бьет всех. Ну, а наделав достаточное количество девостаторов, смело отправляйтесь громить вражескую базу.

Харконен vs Харконен

Тут все будет решать грубая сила и немного хитрости. То есть вам нужно побольше денег и техники. Штурмовать своего оппонента в лоб можно, только имея двукратный перевес в ударных войсках. В действиях против компьютера старайтесь нападать на его базу с разных сторон. К примеру, один девостатор ломится в лоб на вражескую базу. Покуда глупый компьютер бросает все силы на его уничто-



жение и теряет кучу сил после финального взрыва, мы прорываем оборону с другой стороны. В первую очередь уничтожаем вражеский *сборочный двор* и заводы по выпуску техники... защитные турели все равно не смогут нанести сколь значительный ущерб. В общем, ваша формула при таком раскладе — деньги, деньги, деньги, техника...

Харконен vs Ордос

Самый удачный расклад в игре. У ордосов слишком мало тяжелых защитных войск. А те, что есть, способны проявить себя только в осадном положении. Поэтому, укрепив первый ряд своей обороны и поставив во вторую танки, а затем девостаторы, обязательно оставляем проходы вперед. Иначе *кобры* расстреляют нас с большого расстояния. Не лишним будет поставить в оборону ракетные установки. Главное, все время контролируйте обстановку. Не давайте действовать вражеским *девиаторам* и *кариерам*. И те и другие должны уничтожаться в первую очередь. *Саботеры*, на мой взгляд, при правильной обороне особого

вреда нанести не смогут. Разве что выскочат из бронетранспортеров. Ну, а после постройки техники — вперед, на уничтожение врага.

Ну, а теперь **Ордосы**. Самый сложный в управлении великий Дом мира Дюны. Тяжелой техники у них практически нет. Хорошей пехоты тоже. Исключение составляют *кобры* и *мортирщики*, но и те и другие хороши только в обороне, когда их можно поставить в осадный режим. Это компьютер может переводить целую группу таких юнитов из одного режима в другой одновременно. Человеку это недоступно. Поэтому ваша сила не просто в больших группах войск, а в очень больших.

Ордосы vs Атридесы

Один из самых тяжелых раскладов в игре. Атридесы имеют и очень хорошие противопехотные войска, и ударную мощь соник-танков. А если учитывать, что войска Ордосов не могут похвастаться столь же толстой броней, как Харконены, то дело, на первый взгляд, весьма тяжелое, но только на первый. Итак, после постройки базы устанавливаем оборону из *мортирщиков* и *кобр*. Стареемся перекрыть ими подъемы на скалу и узкие проходы. Одновременно *нервируем* противника *саботерами* и время от времени крадем их технику при помощи *девиаторов*. Когда измученный компьютер уже не знает, с какой стороны будет нанесен ваш следующий удар, кидаем в бой ОЧЕНЬ большую группу *лазерных танков*, которые мы строили все это время. На потери не смотрим. Если их было достаточное количество, победа у нас в руках.

Ордос Vs Харконен

Все весьма похоже на первый вариант. Разница только в том, что теперь *перекрашенный девостатор* практически сразу заводим в группу его бывших союзников и взрываем. Стареемся всегда атаковать этих мастодонтов сзади. Благо туда не могут стрелять его *ионные пушки*. Ну, а ракеты не настолько сильны, чтобы уничтожить нас с первого раза. Особенно хорошо перекрасить сразу двух девостаторов и забросить их при помощи *кариеров* на вражескую базу. После этого маневра противник может вообще не оправиться. Ну, а если кто-то остался там в живых... то смотри абзац выше.

Ордос vs Ордос

Опять все как всегда. *Девиаторов* и *саботеров* расстреливаем на расстоянии. А своих пытаемся как раз подвести поближе. А пока оборона держится, куем ударный кулак. Ну, а далее... ну, вы меня поняли.

«М-да, — сказал Ранд, оглядывая почти пустынное здание Дюны. — Ну и где все застрявшие граждане? Где они? Эх, опять по ультиме погулять не дали, а отчет пиши. Ну, так и напишу — все спасены, все нормально... Пусть в следующий раз не отравят работника моего класса от дела, а разбираются, нужна помощь или нет. Скучно...»

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

**КОМПЬЮТЕРЫ
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
СЕРВИС**



Страна должна знать своих героев. Таковые имеются и у нас, в Игрограде. Послушайте рассказ об одном из самых крупных авторитетов Quake-гетто.

Дмитрий «х.kilya» АМПИЛОГОВ killer@zhadum.alfacom.net

KPD.PART 1 ZAN. БОЖЕСТВЕННАЯ КОСИЧКА

Имя Nickname Фамилия: Алексей «kpd.Part1zan» Дядюн

Ампула: Doom II, Quake II, III

Возраст: 19

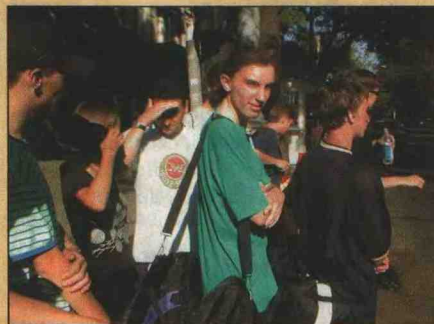
Геймеры, они и есть геймеры. Кто-то играет лучше, кто-то хуже, кто-то более опы-



тен, кто-то менее. Но среди этой массы существует отдельный класс игроков. Не класс даже — каста. Лучшие! Умудренные опытом барбосы своего дела. Их даже так и называют — отцы. Именно на них равняются все остальные — они ведь на то и папы, чтобы маленькие ламеры, глядя на них, брали пример и стремились к таким же результатам. Отцов знают в лицо, о них слагаются легенды и басни, их конфиги перелопачиваются и до мелочей перерабатываются начинающими, каждое папское слово впитывается в неокрепшие умы не-отцов, да и просто ламеров. Стоит кому-либо выиграть крупные соревнования, как тут же начинается передирание «папских» конфигов, уловок, трюков и всего прочего. Именно поэтому каждый город имеет свои игровые особенности. К примеру, в квейкерском Питере делают больший уклон на стрельбу и постоянный обзор вокруг (повороты на 360 градусов), а москвичи тяготеют к «страстной» игре и контролю над уровнем. Для Черкасс характерен маленький fov и очень светлые уровни, в то время как киевляне ставят fov побольше. А почему это все происходит? Правильно, ориентация на отцов, на чемпионов, задающих моду. Ведь если они с такими настройками выигрывают, то почему бы этого не сделать и мне? Но речь, в принципе, не об этом.

Итак, отцы. Честно говоря, до момента начала работы над статьей я даже и не думал о точной формулировке. В геймерских кругах это слово уже стало аксиомой, не требующей расшифровки. Отец, он и в Африке отец, и в Киеве, и даже в Люксембурге. Папка и папка, чего с него взять, кро-

ме конфига? Это раньше было просто, еще несколько лет назад. Как было ведь: на всех чемпионатах раз за разом выигрывали все одни и те же люди, а остальные — те, которые ввиду определенных причин не могли тренироваться (не было ведь раньше таких возможностей), — смотрели на чемпионов как на богов, даже хоть сколько-нибудь приблизиться к которым невозможно. Сейчас с тренировками попроще — плати деньги и играй, соответственно, и уровень игры выравнивается. Теперь на общем фоне как-то по-особому выделяются разве что профессиональные барбосы, имеющие мощных спонсоров и играющие на международных соревнованиях. В связи с этим в нынешних условиях очень трудно говорить о принадлежности к отцам — уж слишком мало их будет, от силы полтора-два десятка на весь цивилизованный мир. Скажем так:



отец — это человек, совмещающий БЕЗУПРЕЧНУЮ тактико-техническую подготовку с общественной работой и высокими моральными устоями. И не смейтесь! Если человек хам, то как бы божественно он не стрелял, более чем дроздом его никогда считать не будут. Прецеденты уже были.

Вообще, обдумывая первую подходящую кандидатуру, я сомневался очень недолго — не так уж много и осталось у нас пап первой генерации, еще думовских времен. Итак, встречайте, **kpd.Part1zan**, непотопляемая легенда украинского квейка. Я еще только-только делал свои первые шаги, когда он уже был отцом. По сути дела-то, гейм-движение в Киеве началось если не с его прямой подачи, то уж при непосредственном участии так точно. А началось все с ФИДО. Группой единомышленников была создана FTN-сеть, «левонетка», выражаясь на фидошном сленге, —

тогда они были безумно популярны. Называлась эта сеть **DOOMNet**. Тему сечете? Сеть развивалась, люди общались, сеть расширялась, люди встречались порубить-



ся в теплой компании. Через некоторое время, правда, сеть, как и большинство левонеток, приказала долго жить, но две главные свои задачи она выполнила. Во-первых, были созданы **DOOM**-листы, эдакие списки игроков, ищущих противников для игры по модему (компьютерных клубов тогда еще не было). А во-вторых, из старожил и по совместительству лучших игроков сети был создан клан, не менее легендарный, чем наш герой, **Clan [KPD]**. Можно просто сказать, что этот клан за всю свою Quakell-историю проиграл аж две клановые войны... из добрых двух десятков (да и то следует заметить, что одна из них была достигнута абсолютно нечестным путем — демка игры подтвердила коварность московских NiP'ов). А чего еще ожидать от клана с такими отцами-основателями? Клан намного пережил своего прародителя —



DOOMNet, переродился из веселой ватаги друзей, пуляющих друг в друга чем попало удовольствия ради, в теперь уже настоящих профессиональных демонов (Kyiv

Professional Demons). Очень показательным был чемпионат *Kiev Quake II Open*, когда в финале соревнований, проводившихся среди полуторы тысяч человек, из



четверых трое были kpd'шниками. Нашему герою тогда не повезло, он занял лишь второе место, уступив своему товарищу. Хотя и призы, и места были, и в больших количествах — и до, и после того. Начни перечислять его боевые отличия — места не хватит. Что интересно, при этом он никогда не болел звездной болезнью, звездой его выставляли только почитатели ☺. С ним всегда запросто можно пообщать-

Прикол №1. Всякому компьютерному девайсу свойственно «разбалтываться» и стареть. Так вот, «ветеранская» боевая мышь Part1zan'a была приобретена неизвестным меценатом по цене, превышающей стоимость нового грызуна. Немаловажную роль сыграл папский автограф ☺.

ся, спросить совета или предложить дуэльку. Вероятность, что он не откажется, очень велика ☺. Кстати сказать, в Киеве очень много игроков, которых Алексей тренировал, которые «поднялись» именно после игр с ним: *Flash, Lemming, Evil, Kosha, Gebbels, Hryusha*. Это навскидку. А там еще с десяток игроков привести можно, да незачем. А учиться у него не помешало бы никому. Папский рэйлган, адреналиновый драйв, гонящий в шею и прижимающий уши. Убьет раз, а там только держись за чешки да не нарывайся — этот товарищ знает, где ты родишься в следующий раз. Именно за этот дар он очень часто и слышит от многих недальновидных малышей что-нибудь вроде: «Партизан, как обычно, нахалывил». Вот только не «божественная косичка» это, а четкий анализ и скорость передвижения. Ну, и не без удачи, конечно, куда ж без нее ☺.

Леша не собирается почивать на лаврах. Он поддерживает официальный сайт клана [KPD] www.kpd.fm. А совсем недавно «демоны» объединились с известным питерским кланом **c4**. Также был открыт и собственный проект — www.part1zan.com, на котором освещаются все квак-события

Прикол №2. Однажды на сайте киевского клана *EXE* была завистниками повешена голосовалка «кто главный халаящик в Киеве?». Алексей выиграл с просто-таки подавляющим преимуществом: у папы — и «халаява» папская ☺.

Киева. Нельзя не отметить и об организаторских способностях Парта — он один из лучших организаторов соревнований и чем-



пионатов в Киеве, сказывается многолетний опыт, известность и уважение.

Меняются игры, меняются чемпионы, но отцы не меняются никогда — характер не позволяет. Они просто уходят. Но это аж никак не относится к нашему герою — Алексей до сих пор очень неплохо играет, тренирует новое поколение. А мне лишь осталось выразить пожелание, чтобы таких людей — именно людей, а не просто игроков — было побольше, уж слишком мало их осталось, отцов «первой генерации».

Прикол №3. После поступления в институт возле деканата были вывешены списки зачисленных. Неизвестный фанат зачеркнул «Алексей Дядюн» и сделал маркером заметку «kpd.Part1zan». Вот такие есть фанаты, куда там футбольным ☺.

ЧЕРНЫЙ РЫНОК



I_want_be_god — ваши бойцы неуязвимы;

I_want_big_guns — вы получаете все виды тяжелого оружия.

Abomination

Бесконечные боеприпасы

Начните новую сетевую игру. В ее установках, в одном из меню, установите бесконечные боеприпасы. Начните игру, потом выйдите из нее. Загрузите старую игру или приступите к новой — у вас появятся бесконечные боеприпасы. Вы можете делать это каждый раз, когда приступаете к новой игре.

Lords of Magic

Нажмите **CNTL+** — появится окно запроса кода. Введите:

Jackpot — 200 единиц золота, кристаллов и эля;

Marathon — 1000 единиц хода

выбранному подразделению;

Hocuspocus — все заклинания и 1000 единиц маны.

Quake 3: Arena

Для открытия доступа ко всем уровням со **Skill 1** напечатайте в консоли **/iamacheater**.

Для открытия доступа ко всем уровням со **Skill 100** напечатайте в консоли **/iamamonkey**.

Во время игры вызовите консоль и введите коды, перед этим напишите в консоли **/devmap** — имя карты (например, **devmap q3tournament4**), после этого можете вводить:

/god — режим бога;

/give all — дает все оружие и крик;

/give health — дает здоровье;

/give armor — дает броню;

/give quad damage — дает Quad Damage;

/give personal teleporter — дает Personal Teleporter;

/give gauntlet — дает Gauntlet;

/give machinegun — дает Machinegun;

/give shotgun — дает Shotgun;

/give granade launcher — дает Granade Launcher;

/give rocket launcher — дает Rocket Launcher;

/give lightning gun — дает Lightning Gun;

/give railgun — дает Railgun;

/give plasma gun — дает Plasma Gun;

/give bfg10k — дает BFG10K;

/give grappling hook — дает Grappling Hook;

/give ammo — дает все боеприпасы.

ПРИХОДИ

представляй хулиган
и получишь бесплатно
1/2 часа игры в клубе!

1/2 ЧАСА ИГРЫ
БЕСПЛАТНО

КОМПЬЮТЕРНЫЙ КЛУБ

новая игровая арена в центре киева

30 компьютеров
Pentium III 800MHz
видео GeForce2 32Mb
память 128Mb
локальная сеть 100Mбит
выделенная линия 128кбит/с



БАСЕЙНАЯ 13 Тел (044) 224 02 96

alf



COUNTER-STRIKE

Config'a

В кармане

Tom/Doc/KEPTIC kertis@torba.com

Все понятно? Первый алиас (*sl "wait; wait; slot10"*) — это команда, закрывающая окно покупки. Остальные отвечают за по-

купку оружия, брони, гранат, патронов и т. д. Запомните, первый **menuselect** показывает, какой слот с оружием мы покупаем, второй **menuselect** указывает, какое именно оружие по счету мы берем. Например: «**menuselect 4; menuselect 1**» — вы попадете в четвертый раздел **Rifles** и купите калаш. Как видите, все очень просто. Естественно, у меня здесь прописано не все оружие, а только основное, которым лично я наиболее часто пользуюсь — если вам нравится что-то другое, нет проблем, пропишите сами. Кстати, заметили, что некоторые команды имеют «двойное дно», т. е., если я играю за террористов, то в моих руках окажется одно, а если за контров, то эта же клавиша послужит мне для покупки совсем другого оружия. Но это еще не все. Несколько команд я продублировал на другие клавиши:

```
bind INS "SOLT; Armor; wait; Flash;
HE; Smoke; Flash; Smoke; ready;"
bind HOME "STEYR; Armor; wait;
Flash; HE; Smoke; Flash; Smoke; ready;"
bind PGUP "AWP; Armor; wait;
Flash; HE; Smoke; Flash; Smoke; ready;"
bind PGDN "mp5; Armor; wait; Flash;
HE; Smoke; Flash; Smoke; ready;"
bind END "XM; Armor; wait; Flash;
HE; Smoke; Flash; Smoke; ready;"
```

Теперь, если у меня мало денег, я нажму **F4** и просто куплю себе **AWP**, а если денег достаточно, то, нажав на **PGUP**, куплю **AWP**, **армор** и **гранаты**. Удобно?

Далее, что еще можно изменить? А вот что:

```
alias one "slot1; +attack; wait; wait;
-attack"
bind "w" "one"
alias two "slot2; +attack; wait; wait;
-attack"
bind "r" "two"
alias three "slot3; +attack; wait; wait;
-attack"
bind "t" "three"
alias +flash "say_team Flash!!!; use
weapon_flashbang"
alias +he "say_team HE!!!; use
weapon_hgrenade"
alias +smoke "say_team SMOKE!!!;
use_weapon_smokegrenade"
bind g "+flash"
bind h "+he"
bind v "+smoke"
```

Что это нам дает? А дает очень приятную возможность менять оружие нажатием одной кнопки: нужен пистолет — получили, нужна граната — пожалуйста, причем не какая попало граната, а нужная. Если конфиг оставить в таком виде, то, меняя оружие, вы сразу же будете стрелять, а если предпочитаете бесшумную смену, то алиас должен выглядеть так: **alias one «slot1»** без всяких **wait**ов и **атак**. Еще проще.

Удобно? Очень. Экономит в игре драгоценные секунды, которые могут очень многое решить. А вот еще один очень полезный алиас:

```
alias +plant_c4 "weapon_c4; wait;
wait; +attack; +duck; say_team Cover
Me, I'm Planting The C4!"
alias -plant_c4 "-attack; -duck;
lastinv"
bind "5" "+plant_c4"
```

Поняли, что он делает? Нет? Это команда нужна для карт, где ваша задача — поставить мину, типа **de_dust**. Нажимаем на кнопку **5** и выполняем сразу несколько действий — во-первых, присаживаемся и ставим мину, во-вторых, сообщаем команде, чтобы прикрыли (если есть кто живой, конечно...)

Вот еще ряд полезных алиасов с пояснениями:

```
// LongJump — подпрыгнул-присел
alias +longjump "+jump; wait;
+duck"
```

```
alias -longjump "-duck; wait; -jump"
bind SPACE "+longjump"
```

С этим, думаю, все ясно. Подпрыгнули и, если не отпустили клавишу, — сразу присели.

```
// изменение цвета прицела
alias adjc "clear; adjust_crosshair;
devon; echo ==color==; devoff"
bind "KEY" "adjc"
```

Думаю, вы прекрасно знаете, что на некоторых картах прицел, скажем так, очень плохо виден — вот вам и выход. Хотя некоторые считают это читерством, но я так не думаю.

```
// запись демки
alias RecDemo "RecOn"
```



```
alias RecOn "devon; echo ==Record==;
devoff; record (yourname); alias
RecDemo RecOff"
```

```
alias RecOff "devon; echo ==StopDemo==;
devoff; stop; alias RecDemo RecOn"
```

```
bind "KEY" "RecDemo"
```

Это для любителей записывать демки и любоваться собой.

```
// показывать/отключать FPS (частота
кадров в секунду)
```

```
alias fps "fpson"
alias fpson "cl_showfps 1; alias fps
fpsoff"
```

```
alias fpsoff "cl_showfps 0; alias fps
fpson"
```

```
bind "KEY" "fps"
```

// автоогонь: короткая, средняя, длинная и супердлинная (вся обойма) очередь

```
alias gun1 "+attack ; wait ; wait ;
-attack ; wait"
```

```
alias gun2 "+attack ; wait ; wait ;
-attack ; wait"
```

```
alias gun3 "+attack ; wait ; wait ;
-attack ; wait"
```

```
alias gun4 "+attack ; wait ; wait ;
-attack ; wait"
```

```
alias gun5 "+attack ; wait ; wait ;
-attack ; wait"
```

```
alias gun05 "gun1 ; gun2 ; gun3 ;
gun4 ; gun5"
```

```
alias gun10 "gun05 ; gun05"
alias gun20 "gun10 ; gun10"
```

```
alias gun30 "gun20 ; gun20"
alias normal "bind mouse1 +attack
; bind mouse2 +attack2"
```

```
alias onz "bind mouse1
gun05; wait; wait; wait; clear; echo ==[AU-
TOMATIC FIRE ON — SHORT BURST]==;
;bind i onz2"
```

```
alias onz2 "bind mouse1
gun10; wait; wait; wait; clear; echo ==[AU-
TOMATIC FIRE ON — MEDIUM BURST]==;
;bind i onz3"
```

```
alias onz3 "bind mouse1
gun20; wait; wait; wait; clear; echo ==[AU-
TOMATIC FIRE ON — LONG BURST]==;
;bind i onz4"
```

```
alias onz4 "bind mouse1
gun30; wait; wait; wait; clear; echo ==[AU-
TOMATIC FIRE ON — SUPER LONG
BURST]==; bind i onz"
```

```
alias offz
"normal; wait; wait; wait; clear; echo -
=[AUTOMATIC FIRE OFF]==; bind i onz"
bind i "onz"
bind o "offz"
```

Весьма полезная команда, когда вы стреляете из своего оружия, хотя лично я ею не пользуюсь (по-моему, нужно уметь самому выпускать столько патронов, сколько требуется, а не полагаться на конфиги), хотя новичкам помогает.

Вот, в принципе, и все. Естественно, это еще не все команды, которые можно записать в конфиг — я записал только основные, которыми пользуюсь сам и которые, с моей точки зрения, не являются читерскими. Я не написал о том, как сделать пробиваемые преграды (типа забора) прозрачными, или как настроить автоприцел и всегда попадать в голову противнику — думаю, подобные вещи только портят игру.

Так, теперь главное. Создали вы свой конфиг — а дальше что? А дальше сохраняете его как, допустим, **new.cfg** и заходите в игру. Там открываете консоль и пишете волшебную фразу: **exec new.cfg**. Все, сейчас ваш конфиг загружается, можно начинать играть. Да, чуть не забыл, если по какой-то причине консоль опускаться не хочет, заходите в игру через меню **Пуск>Выполнить** и пишете **C:\GAMES\HL\hl.exe -console** (это, если Халфа на диске **C:**, в соответствующей папочке, если нет — указываете свой путь).

Заключение

Что ж, я надеюсь, эта статья поможет вам разобраться с вопросом, что такое конфиг и как его писать. В конце концов, я разбирался именно так — кое-что мне показывали, кое-что объяснили, что-то я посмотрел у других, а что-то сделал сам. Ничего сложного в этом нет.

На Кубке Украины **Samsung Cyber Cup**, кстати, конфигами, судя по всему, пользоваться не разрешат во избежание читерства, но разрешат прописать некоторые команды (например, быструю покупку оружия) в консоли. Думаю, если вы разберетесь в этом вопросе, прописывание особых проблем не составит. Ну что ж, до встречи на Чемпионате!



А в здании нашей Гостиницы продолжается военный совет ветеранов Дискowych войн. Если вы зайдете и послушаете, то узнаете о том, как победить там, где остальные терпят поражение.

Том/Doc/КЕРТИС Kertis@torba.com

DISKWARS

Итак, продолжаем разбираться в том, что же такое эти Дискowe войны. Кто помнит, на чем мы там в прошлый раз остановились? Ах, на начальной подготовке! Спасибо что напомнили, а то уже из головы вылетело.

Начальная подготовка

Это очень важная фаза игры. Что интересно, она варьируется в зависимости от того, по какому сценарию вы играете. Помните, я рассказывал, что в DW играют по определенным сценариям? Так вот, давайте рассмотрим эту фазу на конкретном примере. В принципе, большинство из сценариев предлагают каждому из игроков либо воспользоваться «Областью Организации Войск» — это некоторое расстояние вокруг вашей Базы, на котором вы можете выкладывать свои войска, либо же выкладывать войска непосредственно на Базу (Диск Земли). Но обратимся к стандартному сценарию — называется он «Холм Гибели» и входит в набор правил, прилагающийся к данной игрушке. Сценарий рассчитан на трех игроков.

Прежде чем начнется фактическая игра, игроки могут поместить некоторое количество «Стартовых Дисков» на поле. Берут несколько Дисков с вершин их столбцов Подкрепления и размещают их так, чтобы они касались их базы.

Ход Игры

Как только все игроки разместили свои начальные единицы, можно начинать игру.

Diskwars разыгрывается сериями раундов до тех пор, пока какой-нибудь игрок не выполнит условия победы в сценарии и не выиграет таким образом игру. Раунд делится на следующие пять фаз:

- 1) фаза подкрепления (только не в первый раунд);
- 2) фаза активации;

- 3) фаза стрельбы;
- 4) фаза сражения;
- 5) фаза снятия марок.

Давайте рассмотрим эти фазы чуть подробнее.

Фаза подкрепления

В начале каждого раунда игроки могут брать Диски с вершины их Столбца Подкрепления и размещать их на стол так, чтобы они касались их базы. Число подкрепления, которое игроки могут вводить в игру, определяется сценарием. Обратите внимание, что подкрепление никогда не может соприкасаться с вражеским Диском. Подкрепление никогда не берется в течение первого раунда.



Фаза активации

В течение Фазы активации игроки действуют в походном режиме — каждый активирует по три своих Диска Существ до тех пор, пока у игроков не останется больше дисков, которые они смогут или захотят активировать.

Активация

Все отряды могут активироваться один раз за ход. Когда Диск активирован, он выполняет одно из трех действий:

- a) движение;
- b) использование Особой Способности;
- c) заклинание.

Учтите, что Игрок должен активировать именно три Диска в течение его раунда активации. Если игрок активирует меньше трех Дисков за свой ход, то он не сможет больше активировать Диски в течение этой фазы Активации. Сама активация про-

исходит следующим образом: перед началом игры игроки случайным образом определяют, кто будет действовать первым и начнет активировать. Первый игрок активирует три своих отряда, затем игрок по его левую руку активирует свои три — и так далее по часовой стрелке, пока у игроков не закончатся диски, которые они могут или хотят активировать.

В следующем игровом раунде позиция первого игрока передается человеку слева от зачинщика предыдущего раунда.

Движение. Об этом я уже писал в прошлый раз, сейчас лишь упомяну несколько важных правил.

Диск должен немедленно остановить свое движение, если он накладывается на другой Диск, даже если Диски находятся в одной и той же Армии. Если вы активируете Диск и перемещаете его так, чтобы он лег на вражеский Диск, то это считается нападением.

Диск не может перемещаться (или производить любую другую форму активации), если на нем находится другой Диск.

Вместо движения или кастования заклинания Диск можно активировать, чтобы использовать **Особую Способность**.

Использование заклинаний.

Некоторые диски могут использовать заклинания. Учитывайте, что каж-

дое из заклинаний имеет свою **Армейскую Ценность**, так что чем больше мощных заклинаний вы подберете в свою «колоду», тем меньше Дисков Существ сможете использовать. Кроме того, заклинания, как и маги, делятся на уровни — маг первого уровня не сможет использовать заклинание второго уровня, не забываяте об этом. Подробнее о заклинаниях можно узнать в *Великой Книге Магии*.



Фаза стрельбы

Когда Фаза активации завершена, игроки могут начинать стрельбу теми своими Дисками, что имеют соответствующий **навык**. Стрельба не рассматривается как Особая Способность — любой Диск, имеющий навык стрельбы, считается **Диском Стрелка**.

Диск не может стрелять, если на нем лежит **маркер активации**. Таким образом, только что активировавшийся Диск не может стрелять.

А как происходит стрельба? Между прочим, очень лихо и оригинально.

«Стреляющий» игрок берет неиспользованный Диск и размещает на него **маркеры снарядов**, которые будут использованы для стрельбы. После этого поднимает Диск в горизонтальном положении на высоту 30 см (или выше) над целью.

Затем игрок подкидывает Диск. Маркеры снарядов теперь падают на игровое поле. Любые Диски, на которых маркеры в конце концов останавливаются, считаются поврежденными. Оригинально? Именно. Во всяком случае, весело...

Фаза сражения

О ней я тоже писал в прошлом номере, но, пожалуй, повторюсь.

Основное правило боя — Диск, лежащий сверху, является **Нападающим**, а Диск, оказывающийся снизу — **Защитником**. При нападении Диск использует свою **Ценность Нападения**, а при защите Диск использует свою **Ценность Защиты**.

Сражение по сути заключается в сравнении Ценности Нападения или Защиты Дисков обеих сторон. Если Нападение или Защита больше/равны Ценности Прочности твоего противника, противник получает **Рану**. Как уже отмечалось, в большинстве случаев одной Раны бывает достаточно, чтобы уничтожить Диск. Например, Нападавший имеет Ценность Нападения «4», а Защитник имеет Ценность Прочности «4». Таким образом, Защитник получает одну Рану и уничтожается. Если же Защитник имеет Ценность Защиты «3», которая меньше Ценности Крепости нападавшего «4», Нападавший Раны не получает и выходит, как говорится, сухим из воды, с чем его и поздравляем.

Нужно учитывать, что сражения бывают не только «дуэльными», в них может участвовать и группа. Но об этом я рассказывать не стану — времени просто не хватит.

Ну, и наконец, последняя фаза.



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 "Легенда", т. 461-31-61
г. Киев, ул. Васильковская, 10
клуб "MagicLand", т. 490-26-50
г. Киев, ул. Соломенская, 33,
клуб "Kavli", т. 568-02-15
г. Киев, ул. Дмитриевская, 2,
магазин "ComputerLand", т. 490-67-92
г. Киев, ул. Красноармейская, 134,
книжный магазин "Гранд-Экспо", т. 261-19-20
г. Киев, Торговый центр "Квадрат" "Світ книги"
на ст.м. Арсенальна
г. Киев, кинотеатр "КИЕВ",
комп. Клуб "Убежище-13", тел. 239-14-97
г. Днепрпетровск, ул. Артема, 14, кв.8
клуб "Саросса", т. (0562) 45-29-94
г. Львов, ул. С. Крушельницкой, 2,
клуб "Nemesis", т. (0322) 72-88-50
г. Севастополь, ул. Гоголя, 35-6,
комп. клуб "Дракон", т. (0692) 57-95-25
г. Ивано-Франковск, ул. Чорновола, 128,
комп. клуб "Киберия", т. (03422) 3-22-19
г. Одесса, ул. Тираспольская, 11,
интернет-клуб "SunNet"
г. Одесса, пер. Чайковского, 16,
интернет-клуб "Mouse"
г. Харьков, ул. Плехановская, 92-А,
гостиница "Металлист", корп. Б, ком. 303,
клуб "Гильдия Магов", тел. (0572) 280519
г. Николаев, ул. Первомайская, 3,
компьютерный клуб "Хакер", тел. 3-15-98

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ДИЛЕРОВ — НА ВЫГОДНЫХ УСЛОВИЯХ!!!

Фаза удаления марок

После Фазы Сражения все Снаряды, Заклинания и Марки Активации удаляются с Дисков на поле битвы. Единственное исключение — **Марки Ранений**, которые остаются в игре после этой Фазы. После этой фазы начинается новый раунд.

А теперь пример стандартного сценария — «Холм Гибели»

Сценарий 2: «Холм Гибели»

Число Игроков: Любое

Подкрепление: 6 Дисков

(Не в первый раунд)

Стартовые Диски: 6

Расстановка: поместите Центральную

Землю в середине

стола, а Диски Земли

для каждого

Игрока — на

расстоянии

30 см от Центральной

Земли. Области

должны быть на равном

расстоянии друг от друга.

Условия Победы: игрок побеждает немедленно после Фазы удаления Марок, если он контролирует Центральную Землю и убил вражеских Дисков по крайней мере на 25 Армейских Очков. (Число Армейских

Очков может быть изменено для меньших или больших сражений!)

Это, как вы понимаете, лишь один из стандартных сценариев — есть и поинтереснее. Но для иллюстрации игры и этого довольно.

Как вы понимаете, в данной статье я коснулся только основных правил, многое при этом опустив — в конце концов, не книгу правил ведь пишу... Между прочим, о **Своде Правил**: если вы заинтересовались игрой, можете его скачать с официального сайта компании **Sargona**, вот ссылка — <http://www.sargona.ru>, раздел **Игры** > **Настольные**. Кстати, с таким же успехом вы можете сходить и в саму «Саргону», посмотреть, как играют люди, поразунуть насчет правил и всякое такое.

Одним словом, если уже настал или близок час, когда вас начнет воротить от компьютера и захочется чего-то близкого, теплого, родного — например, простого человеческого общения, но не в праздных разговорах за бутылкой, а в полноценной и напряженной гейме, рекомендую сменить род деятельности — как говорил Сеченов, сие есть лучший отдых. Когда у меня к горлу начал подступать комок тошноты и я уж думал было завязывать с компьютерными играми, вдруг на горизонте обозначились настольные интеллектуальные игры. Теперь, когда я начинаю уставать от компьютера, я просто иду в «Саргону» и играю — то в Мэджик, то еще во что, или собираю друзей и мы устраиваем небольшую AD&D'шную сессию.

Одним словом — удачи на полях сражений, и — **принесите мне голову орка!**



ВНИМАНИЕ!!!

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

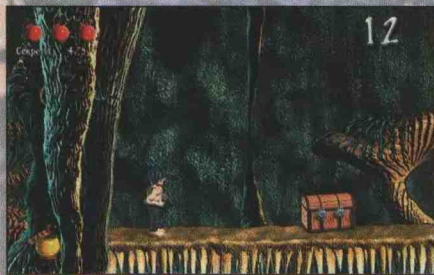
Отправляясь в путешествие по нашему городу, вам вовсе не обязательно брать с собой детей. Оставьте их в нашем детском саду. Не бойтесь, с ними ничего не случится. Ведь сегодня за ними присмотрит сам Акимбо — знаменитый герой семи морей и непревзойденный мастер кунг-фу.

Системные требования: Pentium 200 MMX CPU; Windows 95/98/2000/Me; 64 МБ ОЗУ; 4-скоростной CD-ROM; видео- и звуковая карты, совместимые с DirectX 7.0; 25 МБ свободного места на жестком диске.

Закрыв глаза и предавшись медитации, сидел **Акимбо**, знаменитый герой семи морей и непревзойденный мастер кунг-фу, на берегу моря, и волны тихо шелестели у его ног. Наверное, он мечтал о новых приключениях, потому как, когда глаза его открылись, первое, что он увидел, была небольшая бутылка, выброшенная волнами на песок. Внутри оказалась записка. С замираньем сердца открыл Акимбо таинственный сосуд, и вот что он увидел.

«Тому, кто это прочтет», — именно так начиналось письмо, и Акимбо понял, что послание адресовано ему ☺. «Мы, колдуньи Острова черепах, переживаем величайший кризис в своей истории. Огромный дракон по имени Фенг захватил наш остров. Он заколдовал всех его жителей, вплоть до москитов и растений, и лишь мы, двадцать колдунов, пока еще можем сопротивляться его злым чарам. Но силы наши на исходе. Мы надеемся на твою помощь, незнакомец, иначе дракон уничтожит нас».

Акимбо читал и перечитывал записку, хотя ему уже все было ясно. Его отзывчивое и благородное сердце, воспитанное на возвышенных идеалах кунг-фу, обливалось кровью от сочувствия к жителям несчастного Острова черепах, а тренированное тело, давно подверженное адреналиновой зависимости, требовало действий и опасности. Наконец, наш герой



обуздал свои чувства и поднялся на ноги. Обратив свой взор в сторону заходящего солнца, он решительно отправился на запад, ибо разве не оттуда приходят в этот мир все его беды?..

Akimbo: Kung Fu Hero — так называется новая аркада шведской компании **Iridon Interactive**. В мае локализованную фирмой **Snowball Interactive** лицензионную версию этой игры под назва-

нием «**Акимбо: маленький воин**» в Украине выпустила **Национальная Мультимедийная Компания**, недавно обратившая свой благосклонный взор на игровые компьютерные программы. НМК сотрудничает с российской компанией «**Новый диск**» и также, как партнер, надеется на успех «**Маленького воина**» среди привередливых геймеров. А о том, что надежды нешуточные, свидетельствует хотя бы следующий факт: уже через месяц после выхода русской версии «**Акимбо**», в начале июня, появился официальный сайт игры. Оправдаются ли эти надежды — вот в чем вопрос...

Остров черепах — удивительное и страшноватое место. Шесть совершенно непохожих друг на друга миров-уровней придется пройти Акимбо в поисках логова



дракона по имени **Клык**. Каждый уровень состоит из шести этапов. Окружающая среда крайне агрессивна. Практически все население острова под влиянием черной магии дракона превратилось в монстров и злобствует. Змеи и крабы, мухи и москиты, чайки и пауки, ежи и устрицы, даже некоторые растения — в общем, все без исключения так и норовят укусить, загрызть, столкнуть, заколоть, съесть, убить Акимбо любым доступным образом, и частенько, особенно поначалу, монстрам это удается.

Но вскоре мы обнаруживаем, что наш герой недаром считается мастером кунг-фу. Он, в отличие от других, менее тренированных героев скроллерных аркад — *Rayman'a*, например, или *Jazz'a Jackrabbit'a*, отлично владеет не только ударом рукой, но и несколькими ударами ногой: вниз, вбок, с разворотом и с разворотом в прыжке. Он отлично прыгает и умеет делать сальто назад и переворот в прыжке — в этом случае он летит выше и дальше. Кроме того, всегда можно бросить в противника бомбу ☺. Но на все эти активные действия требуется огромное количество энергии. Акимбо приходится активно и тщательно собирать всю встречающуюся на пути еду, иначе он погибнет от голода — с ускоренным обменом веществ шутить не стоит. Этим Акимбо напоминает мне *Брюса Ли*, самого со-

вершенного мастера кунг-фу. Брюс Ли всю жизнь боролся с потерей веса: ему приходилось употреблять некоторые напитки с белковыми примесями и питаться по усиленному белковому рациону. Он сам готовил для себя специальные порошки с белковой смесью, сухим молоком, яйцами со скорлупой, орехами и растительным маслом. Пил также смесь апельсинового сока и китайских горных трав. Так что наш Акимбо, очевидно, имеет реальных прототипов. Был, например, еще один, очень знаменитый мастер кэмпо *Ояма Масутацу*. Рекламируя свою школу, он разработал новый способ убоя быков голыми руками, научившись отрубать животным рога под корень ударом «рука-меч», и в качестве безоружного тореадора уничтожил более 50 быков. Я вспомнил о нем, когда Акимбо сражался с **Бешеным носорогом**, одним из боссов уровня. По ассоциации, так сказать, поскольку герой семи морей обрушил град своих убийственных ударов на обемистую филейную часть бедного зверя. Бедного, потому как побоев носорог не вынес. Акимбо предстоит еще встретиться с **Каменным Калибаном**, правой рукой дракона, и **Костяным рыцарем**, которого черная магия дракона подняла со дня моря. Сражаться с ними не труднее, чем с носорогом, а вот добраться до них, преодолев все этапы «трудного пути», честно говоря, сложновато.

Игрушка только графикой напоминает детскую. На самом деле, для того, чтобы пройти все уровни и подуровни, вам пона-



добится масса усилий и терпения. При таком количестве врагов всего с тремя жизнями и постоянной угрозой смерти от голода Акимбо приходится ох как нелегко. К тому же игрок иногда вынужден принимать решения мгновенно, время на обдумывание ограничено **запасом продуктов**, а неточный прыжок или удар приводят к летальному исходу. Поэтому старайтесь подбирать все серебристые **артефакты** на своем пути: они дают защиту и повышают иммунитет Акимбо. Как и в других платформенных аркадах, внутри уровней существуют **автосейвы**, и в случае преждевременной смерти вашего героя он оживет в месте последнего сохранения. Но так повторится лишь три раза. Поэтому ищите на уровнях дополнительные жизни — правда, встречаются они

редко. В случае выхода из игры ваша позиция внутри подуровня будет потеряна, начинать весь этап придется сначала.

Единственным другом и помощником Акимбо станет огромная черепаха **Бобби Бамп**. Обычно она дремлет в прибрежных водах, возможно, поэтому колдовство Фэнга его не



затронуло. Спящего Бобби наш герой может даже переносить с места на место, но если уж черепаха проснулась, постарайтесь успеть вскочить на ее широкую спину и направить ее в нужную сторону — промчитесь с ветерком через любое гиблое место.

Вообще, нашему герою частенько приходится что-нибудь брать с собой — бомбы, например, или запасные части подъемников, с помощью которых Акимбо станет подниматься на стены крепостей. Нести найденные предметы далеко не придется, но вот прыгать с ними тяжело. Советую по возможности кидать их вперед, преодолев препятствие, предмет можно будет подобрать — иногда. Брошенная бомба взрывается немедленно, а если на пути пропасть — за вещью придется возвращаться.

Акимбо не просто идет в логово Дракона Клыка. Он ищет **заклинание**, которое поможет одолеть дракона-некроманта. Уцелевшие **колдуны** острова также заняты его поисками, но сил у них явно недостаточно, поэтому в конце каждого подуровня они передают найденные части заклинания своему защитнику.

Что касается обещанных **головоломок**, то с ними проблем не будет. Да и головоломки — это слишком сильно сказано. Вот, скажем, такая «тупиковая ситуация»: Акимбо не может запрыгнуть в очень высоко расположенный вход в крепость, а другого пути нет. Зато поблизости стоит пушка. Наш доблестный воин еще и человек



ядро. Пододвиньте пушку поближе, разверните и — «Огонь!». Мимо? Ну, что ж, придется пристреляться. Акимбо артиллерист-самоучка, уж не взыщите.

Зато он в совершенстве владеет **тамэ-сивари** — искусством разбивания твердых предметов. Стоящие у него на пути штабеля ящиков и бочек разлетаются от его ударов в щепки. Когда-то, чтобы привлечь любителей кэмпо к своей школе, Брюсу Ли

приходилось демонстрировать свое умение и мастерство. Он показывал публике силу удара, нанесенного двумя пальцами или костяшками кулака (*кентус*), а также удары пальцами, произведенные с огромной быстротой, словно мелькающая молния. Но впоследствии великий мастер не очень любил показательные выступления, отрицательно относился к тамэсивари, хотя ударом обладал мощнейшим: он считал, что крушить доски и кирпичи бессмысленно, так как они не могут ответить. Но Акимбо, видимо, еще не достиг должной мудрости ☺.

Помогая Акимбо сражаться с врагами, помните главный принцип Брюса Ли — полная свобода и эффективность. Эффективность была для него единственным критерием. Поэтому тщательно отработайте удары и прыжки на мелких монстрах, чтобы быть готовым к решающим боям. Брюса Ли за его молниеносные удары китайцы прозвали «человеком с тремя руками», но американцы считали, что его удары ногами не менее молниеносны, и в свою очередь называли его «человеком с тремя ногами». У Акимбо есть



неплохой шанс повторить достижения своего прототипа, скорость передвижения и ударов в боях с боссами уровней очень важны.

Похождения Акимбо сопровождаются музыкой, весьма симпатичной, причем разной для каждого мира. Звуковые эффекты, как то: звуки ударов, укусов, жужжание, прощальные крики и т. п. также на должном уровне. Правда, разговоры отсутствуют. Даже с дружественными колдунами Акимбо не общается — просто получает новую часть заклинания и отправляется дальше. Перед битвой с драконом все части магического заговора должны сложиться в стихотворение, но читать его вслух наш герой не станет. Так что с локализацией у Snowball Interactive особых трудностей, видимо, не возникло. Пришлось перевести лишь поэтические названия уровней, подуровней и интерфейс.

Издана игра, как говорится, с учетом современных требований. На обложке диска вы найдете предысторию приключений Акимбо, а также подробное описание клавиш управления. Помимо самой игры на диске находятся обои для рабочего стола с портретом нашего героя, «шкурка» для Winamp'a и несколько треков в MP3 с потоком 192 Кбит/с.

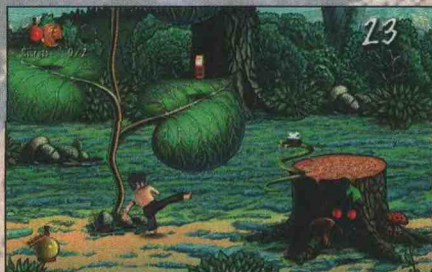
Тщательно прорисованные пейзажи и отлично анимированные персонажи несомненно относятся к достоинствам аркады. Правда, в целом, графика выглядит, на мой взгляд, несколько устаревшей. Но общий стиль игры выдержан великолепно. Приемы из кунфу, которыми владеет маленький воин, даже его походка, манера бегать, поднимать, переносить и бросать предметы — все не-

сет характерные черты китайского кэмпо (кунг-фу, или гунг-фу, принятое на Западе и в Гонконге название китайского кэмпо — системы боевых единоборств и ушу). Чувствуется искренняя любовь разработчиков к этому виду боевого искусства. Возможно, для какого-нибудь мальчишки приключения Акимбо станут ключом в мир восточных единоборств.



«...Моя первая любовь, — писал Брюс Ли, — боевые искусства. Под боевыми искусствами я понимаю не имеющее ограничений атлетическое выражение движения души человека... Жить — это значит свободно выражать себя в своем творении. Творение, я должен сказать, есть не что-то раз и навсегда зафиксированное или неизменное. И я надеюсь, что мои друзья — мастера воинских искусств — смогут раскрыться навстречу реальной жизни. Я желаю вам успеха в сложном процессе постоянного поиска своего единственного пути...»

P.S. Обычно мы этого не делаем, но! Учитывая сложность игрушки и то, что в первую очередь она вызовет интерес все-таки у детей, мы публикуем чит-коды специально для тех маленьких игроков, кто отчаялся пройти игру самостоятельно и расстроился до слез. Итак: **режим Бога — влево-вправо-влево-вправо-пробел**. Включается непосредственно перед боем с боссом уровня.



ня. **Перейти на следующий уровень** можно так: **вправо-влево-вправо-влево-пробел**. Но учтите, для последнего, решающего боя с драконом вам все-таки придется пройти все уровни и подуровни без исключения, иначе у вас не получится собрать заклинание полностью. Перескок с уровня на уровень поможет вам лишь психологически, ведь топтание на одном месте убивает интерес к игре.

Редакция благодарит «Национальную Мультимедийную Компанию» (support@nmc-cd.com) за предоставленные диски.

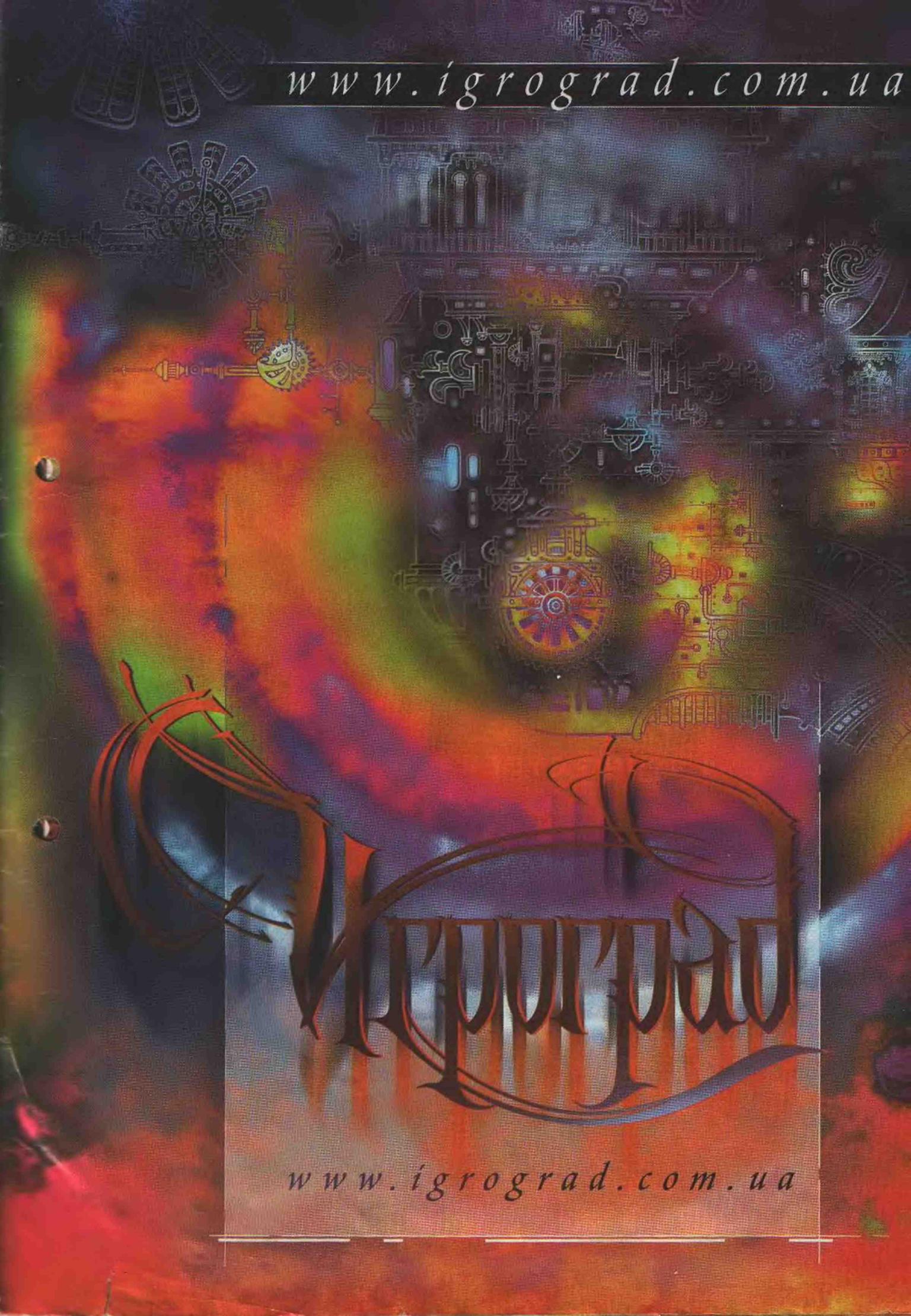


Наименование	грн.	у.е.	код
КОМПЬЮТЕРЫ			
Компьютеры на базе Intel Pentium, AMD, IBM, Cyrix			
IBM 333/64/7.4/4mb/SB/fdd	1328	229	8
AMD-400/64/10/4mb/fdd/fm	1440	240	3
AMD-500/64/10/4mb/fdd/fm	1518	253	3
Компьютеры на базе Intel Celeron			
266/32/3.2GB/4MB/40X/1.44/5B/60W/AT	1400	250	11
Cel 633/64/10/2/4mb/SB/fdd	1467	253	8
Cel 500/64/10/8mb/AGP/sound/FDD/fm	1746	291	3
Celeron 600/810/3B/64MB/10/4GB/FDD	1814	315	10
Celeron 500/intel2x+58creative/64M	1843	320	10
Celeron 600/64/20/8MB/AGP/sound/CD40x/fdd	2478	413	3
Компьютеры на базе Intel Pentium II			
P-II 550/64/10/8MB/AGP/fdd/fm	1922	327	3
Компьютеры на базе Intel Pentium III			
P-III 800/815EP/32 SVGA/4GB IBM	3830	665	10
P-III 733/128/30/32Geforce/SB16+tuner	4272	712	3
Компьютеры на базе AMD Athlon			
Duron 750/64/10/2/8mb/SB/fdd	1560	269	8
Duron 700/K1133+SB/128/16 SVGA/10/4G	2321	403	10
Athlon650/K1133+SB/128/32 SVGA/20/4G	2534	440	10
Duron 750/64/15/16MB/CD40/FDD/sound	2970	495	3
Мобильные компьютеры			
Sony FW9801 slim-Cyrix233/32/2.1/7.8.2	7380	1230	3
Senator-1500 XNCA667/64MB/5.9GB/SB	7488	1300	10
КОМПЬЮТЕРЫ Б/У			
K6-166/32/1GB/2MB/8X/1.44/5B/60W/AT	896	160	11
Мобильные компьютеры			
DX2-50/20/256/MONO 11/FDD/	896	160	11
DX4-100/24/810/MONO 11/FDD/	1400	250	11
PY5/16/810/TF11/5700/SB/IBM/BAI	2240	400	11
P120/40/1GB/TF11/5700/SB/CD/BAI	3080	550	11
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ Б/У			
Материнские платы			
ACORP SLOT1 I440LX ATX	168	30	11
Модемы			
USR SPORTSTER 56k Voice Int.	168	30	11
3COM 56k+10MB/s TPO PCMCIA	560	100	11
Прочее			
STARLIS 9PIN A3	196	35	11
MO 230mm int. SCSI 50PIN	232	45	11
EPSON LX1050 9PIN A3	308	55	11
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК			
Процессоры			
AMD K6-2 300-500/Cyrix 300-333	145	25	8
333A Mhz Slot 1 tray	202	35	10
366 Mhz PPGA tray	219	38	10
DIURON 750-900/ATHLON 750-1200	233	40	8
433 Mhz PPGA tray	243	44	10
Celeron 633 Box	270	49	6
500 Mhz PPGA tray	271	47	10
Celeron 633-550	278	48	8
633 Mhz (Coppermine 0.18) FCPGA tray	294	51	10
Celeron 667 Box	308	56	6
700 Mhz (Coppermine 0.18) FCPGA tray	340	59	10
Celeron 700 Box	341	62	6
Celeron 733 Box	391	71	6
Celeron 766 Box	424	77	6
Celeron 800 Box	462	84	6
P-III 450-650-733-750-1000/512/256/	493	85	8
Celeron 850 Box	528	96	6
P-III-733/133/FCPGA/Slot1 Box	660	120	6
P-III-750/100/FCPGA/Slot1 Box	671	127	6
P-III-800/100/FCPGA/Slot1 Box	676	127	6
P-III-800/133/FCPGA/Slot1 Box	676	127	6
P-III-866/133/FCPGA/Slot1 Box	935	170	6
P-III-933/133/FCPGA/Slot1 Box	1056	192	6
P-III-1000/133/FCPGA/Slot1 Box	1122	204	6
Модули памяти			
SDRAM 64MB PC-133	81	14	10
SDRAM 128MB PC-133	132	23	10
Материнские платы			
Intel I440FX+SB vltra 1.6 PPGA	253	44	10
Optec MPV33XV1.6 socket 370	319	55	8
PC PARTNER A40 BX 100MHz FPG A1A	334	58	10
Manli Intel 810 PPGA 100MHz Video +	334	58	10
MSI Abit ASUS INTELA100 soc 370	389	67	8
MSI Abit SOLTEC/Octec/ATA100 socket	406	70	8
EPGX 3VBM-L, VIA Apollo Pro, sound,	408	68	3
VIA KT133/Socket A/SB AGP ATX	438	76	10
Acop 1815EP AGP UDMA/100 ATX	490	85	10
EPGX 3VBA+, VIA Apollo Pro, DMA/66,	510	85	3
EPGX 3VBA, I440 BX	552	92	3
Sony 7VCA-E, VIA694	570	95	3
EPGX 7VKA, VIA KX-133, SlotA, sound	600	100	3
Sony 7152, 1815EP	678	113	3
EPGX 3SIA, 1815, S370, VGA, sound,	690	115	3
TYAN Trinity371 BX, S370+Slot1, ATX	690	115	3
EPGX BKTA3+, RAID	840	140	3
Накопители			
Жесткие диски IDE			
8.4-40GB Fujitsu 5400rpm, ATA100	348	60	8
HDD Fujitsu 10G, 5400rpm, ATA100	369	67	6
10-60 WD/SAMSUNG (5400-7200) 2MB	394	68	8
10.2GB Samsung 5400rpm UDMA66	397	69	10
Fujitsu 10.2GB MPE3102AT 5400rpm S12	426	74	10
HDD Fujitsu 20G, 5400rpm, ATA100	429	78	6
10 GB WD, ATA-100	467	81	10
Fujitsu 20.4GB MPE3205AT 5400rpm S12	484	84	10
20.4GB 5400rpm 2MB cache buffer UDMA	495	85	10
HDD Fujitsu 30G, 5400rpm, ATA100	539	98	6
HDD Fujitsu 40G, 5400rpm, ATA100	550	100	6
20 GB WD, ATA-100, 20 GB p/p	564	94	3
10 GB WD, 7200, ATA-100	570	95	3
30GB Caviar, ATA-100	630	105	3
20 GB WD, 7200, ATA-100	660	110	3
40GB WD Caviar, ATA-100	708	118	3
HDD для ноутбука Fujitsu 15G 4200rpm	715	130	6
30G-60GB IBM IC (7200) 2MB cache	742	128	8
60GB WD Caviar, ATA-100	1050	175	3
Жесткие диски SCSI			
18GB WD, 2MB cache, Ultra2 SCSI	2100	350	3

Наименование	грн.	у.е.	код
Сменные диски			
48-x Samsung	167	29	10
CD-DRIVE 48x-32 TEAC/SAMSUNG/SONY	168	29	8
32-x TEAC PLO MODE 4, UDMA33 OEM	248	43	10
CD-ROM TEAC, 40-x, внутр	330	55	3
DVD COMIT/ASUS/MSI/Samsung 12/40	365	63	8
CD-RW TEAC/MSI/SAMSUNG/SONY 8/8/32	354	99	8
CD-RW TEAC, 8/8/32, внутр	840	140	3
MultiMedia			
PCI Crystal 3D 32-bit	51	9	10
PCI Aureal Advantage 8810 Vortex-1	86	15	10
PCI Creative PCI 128	104	18	10
SOUND card+FM, PCI	210	35	3
Каналы GUILLEMET Maxi Hat	240	40	3
Интернет Камера, 128/350/1600x120	240	40	3
PCI Creative Live! 1024	271	47	10
Двойные THRUSTRMASTER Top Gun After	360	60	3
SOUND card Creative Live 5.1	480	80	3
Ручные/накладные THRUSTRMASTER 360 Modena	498	83	3
TV TUNER Gulemet	588	98	3
Двойные THRUSTRMASTER Flight System	732	122	3
Ручные/накладные THRUSTRMASTER FFB лиценз	816	136	3
Звук. система Game Healer XP, DDST	1080	180	3
Видеокарты			
Видеокарты PCI от 1M-32M SIS-Voodoo	70	12	8
8MB AGP RIVA II II VANTIA	138	24	10
Elsa TNT 2 PRO/AG4/Vanta 8-16-32MB	186	32	8
8MB ATI 3D Charger, AGP	210	35	3
32MB AGP RIVA-TNT II M4 With Fan&H	213	37	10
32MB AGP RIVA-TNT II Full Pro	236	41	10
8MB ATI Xpert98, AGP	240	40	3
16MB ATI Xpert2000PRO, AGP	300	50	3
ATI IV TUNER ISA	300	50	3
32MB AGP RIVA-TNT II ULTRA	311	54	10
16MB ASUS V3800 Combat	390	65	3
32MB ATI Xpert2000PRO, AGP	390	65	3
16MB ASUS V3800 Magic	420	70	3
32MB Hercules3D Prophet4000XT, Kyro	420	70	3
GF FORSA/ATX 32MB/5V/Moni/ELSA AGP	435	75	8
ATI RADEON 32-4MB+DVI/VIVO/MAXX64	539	93	8
16MB Matrox G450, SD	570	95	3
16MB TUNER AverMedia, PCI	570	95	3
IV TUNER Gulemet	588	98	3
32MB ATI VIVO, IV, in/out, AGP	600	100	3
16MB Matrox G450, DH	750	125	3
64MB Hercules 3D Prophet 4500, Kyro	840	140	3
32MB Matrox G450, DH	1050	175	3
64MB Hercules Geforce IIGTS, IV-out	1560	260	3
Мониторы			
15"-17"-19" Samsung LC099	580	100	8
Samsung 550S	699	127	6
15" 0.28 LR NI Samsung 550S	755	131	10
Samsung 550B	803	146	6
15" 0.28 LR NI Samsung 550B	864	150	10
15" ViewSonic E50, 1280x1024	936	156	3
17" GVC-SCOT/DIK/TCO99 1600*1200	985	170	8
Samsung 750S	1040	189	6
15" ViewSonic G55, 0.27 SuperClear	1080	180	3
15"-17"-19" SONY E100P/A220E/E220E	1131	195	8
Samsung 753DF	1166	212	6
Samsung 755DF	1205	219	6
17" 0.28 LR NI Samsung 753DF	1215	211	10
17" 0.28 LR NI Samsung 755DF	1296	225	10
17" ViewSonic E70, TCO92	1380	230	3
17" ViewSonic E70, Flat	1620	270	3
17" VS P77.5, 0.25, Flat, 1600x1200	2130	355	3
15" TFT SONY M51/SAMSUNG SM570	3132	540	8
Модемы			
US Robotics Winmodem, 14400, внутр.	60	10	3
ESS softmodem 56k int.	83	15	6
D-Link HADLint-ent/Motorola/Rockw	87	15	8
Motorola 56k PC, Voice, внутр	120	20	3
Acop/Motorola/Linearc Acer 56kExt	209	36	8
Fox/Modem ACORP 56k ext./ukr.	282	49	10
GVC R21/RP1 56K Ext Ukr/Bektor	354	61	6
GVC 56k ext SP1156V/R21 LL	369	67	6
TPC ONAMI 56k ext Ukr/Bektor	435	75	8
IOX 2814	435	79	6
GVC 56K Voice, Full Duplex, внеш	450	75	3
IOX 5614	457	81	8
ZyXEL 56k Omni Plus	578	105	6
ZyXEL U-336E	946	172	6
ZyXEL U-336S	2041	371	6
Сетевое оборудование			
Comrex RE 1001X, 10/100 Mbit, PCI	90	15	3
Focus, PCI, Combo (BNC+UTP)	114	19	3
HUB Comrex TP1008 8xUTP, 1xBNC	270	45	3
HUB Comrex TP1018 16xUTP, 1xBNC/AUI	480	80	3
Корпуса			
MT-D 200W	78	13.5	10
Korpusc JNC-26 SA	109	19	10
Voliancer+3.5 FDD, m-ATX	270	45	3
Daewoo+3.5 FDD, ATX	300	50	3
КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ			
Струйные принтеры			
EPSON Color 480	281	51	6
Epson Stylus Color 480/680	290	50	8
LEXMARK 212/222/232/242/252 и карт	325	56	8
Canon BJC 1000/2100/6.5/400	331	57	8
HP D1640C	396	72	6
Xerox C6, 600dpi, color	450	75	3
EPSON Color 680	495	90	6
HP D1840C	519	91	6
Лазерные принтеры			
CANON LPB800/810/HP1100/1200/2100	1363	235	8
Xerox P8ex, 1200 dpi	1860	310	3
HP LJ 1200	2057	374	6
HP LJ 1220	2580	469	6
Сканеры			
PRIMAX-CANON1200P/2400 600x1200 USB	302	52	8
HP S3400	462	84	6
HP S3400	671	122	6
Barcode scanner, 80mm	870	145	3
EPSON 12840U (USB)	1320	220	6
Источники бесперебойного питания (ИБП)			
APC/King PRO 325/500/650/1000	342	59	8
APC Back-UPS 300MI	480	80	3

Наименование	грн.	у.е.	код
APC Back-UPS 500MI	600	100	3
APC Back UPS Pro 280 SI, 175w, PnP	810	135	3
APC Back-UPS 650MI	900	150	3
APC Back UPS Pro 420 SI, 260w, PnP,	960	160	3
APC Smart UPS 420 VA	1020	170	3
APC Back UPS Pro 650 SI, 410w, PnP,	1290	215	3
APC Smart UPS 620 VA	1320	220	3
Стабилизаторы напряжения и сетевые фильтры			
фильтр APC SurgeArrest E-10, 5 устр	132	22	3
РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ			
для копиров и принтеров Xerox	6	1	3
ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ			
ABBY Lingvo 6.0(переводчик)	60	10	3
PROMI WebTrans8 для Win9x/NT4.0	182	27	3
PROMI MAGIC GOODYDY	210	35	3
Microsoft Windows 2000 Professional	930	155	3
Microsoft Office 2000 Small Business	930	155	3
Microsoft Windows 98, russian, BOX	936	156	3
ABBY Fine Reader 5.0 standart	1080	180	3
Microsoft Office 2000 Professional,	1194	199	3
ABBY Fine Reader 5.0 proles.	1800	300	3
PROMI PROMI 98 v.4.0 (Англ-Рус-Англ)	1800	300	3
ОРГТЕХНИКА			
Копировальные аппараты			
Xerox XC 355	1800	300	3
Xerox XE 62	3480	580	3
Xerox XE 84, +лазер принтер	4020	670	3
Xerox XC 5915, A3	7200	1200	3
Телефоны			
Motorola m3888 900/1800	390	65	3
Philips Savvy DB, вибро, будильн	450	75	3
Motorola v2288,WAP+FM-радио	510	85	3
Ericsson T105+клавиат, dual,вибро,	660	110	3
Siemens C35, 900/1800	720	120	3
Nokia 3210, dual/графика	720	120	3
УСЛУГИ			
Изготовление ПК на заказ			11
Модернизация любых ПК			11
Консультации по покупке ПК			11
Ремонт и настройка ПК			11
Скупка комплектующих Б/У			11
Скупка компьютеров Б/У			11
Скупка периферийных устройств Б/У			11
Заправка картриджей			
Xerox, HP, от	6	1	3
Ремонт			
мониторов, принтеров, оргтехники,от	6	1	3
Модернизация ПК			
Модернизация с покупкой бу комплект	29	5	8
Доступ в Интернет по выделенной линии			
за 1Gb	290	50	8
64Kb	2067	380	2
512Kb	16320	3000	2
Повременный доступ к сети			
Номе (пн-пт 22:00-08:00, сб-вс)	1	0,25	2
Бизнес время(пн-пт 08:00-22:00)	3	0,48	2
Доступ в интернет по фиксированной абонплате, в месяц			
Ночной Unlimited (02:00-06:00)	16	3	2
Unlimited(00:00-09:00)	35	6	8
Домашний Unlimited (20:00-08:00)	60	11	2
Internet Unlimited	120	22	2
Код	Название фирмы	Стр	
1	Epos (044-4625268)	3	
2	GreenHome	3	
3	IT Park (044-4647178)	31	
4	OST (044-2209541, 2204029, 2444297)	2	
5	Sargona (044-4613161)	27	
6	Алси (044-4461100, 4460154)	4	
7	Инкософт (044-2464389)	21	
8	Компьютерный клуб A.L.F. (044-2240296)	7	
9	КомТехСервис (044-2165567)	19	
10	Навигатор (044-2419494)	31	
11	Творчество (044-2341204)	10	

www.igrograd.com.ua



G

www.igrograd.com.ua