

МОИ
КОМПЬЮТЕР

ИГРОВОЙ

№ 13(23)

Полумесячник ☺ «Мои компьютер игровый»

Подписной индекс 22307

16.07.2001

ALONE
IN THE
DARK

DIABLO

EXPANSION SET
LORD OF DESTRUCTION

Baldur's Gate II
Throne of Bhaal

OPERATION
FLASHPOINT
COLD WAR CRISIS

ОЩУТИ СВЕЖЕСТЬ ЗЕЛЕНИ :)



Генеральный
спонсор акции
"ЗЕЛЕНАЯ ПОДПИСКА"
WEB-магазин GREEN HOME
www.greenhome.com.ua
(044) 433.1591



Внимание!

Условия акции

«Зеленая подписка 2001»

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

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

Получи свой зеленый приз!



ГЕНЕРАЛЬНЫЙ
СПОНСОР
КОНКУРСА

"АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ"
в 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.
- Василий ПОПОВ.
The Druid King, стр. 8.
- Александр ГЛЮК.
Max Payne, стр. 9.
- Том /Doc/ КЕРТИС.
Alone in the Dark, стр. 10-12.
- Виктор (Jacall) ТРЕГУБОВ.
Baldur's Gatell: Throne of Baal, стр. 13-15.
- Том /Doc/ КЕРТИС.
Operation Flashpoint, стр. 16-18.
- Василий ПОПОВ.
Legends of Might and Magic, стр. 19-21.
- Crio.
Diablo II: Lord of Destruction, стр. 22-23.
- Дмитрий x.kilya АМПИЛОГОВ.
Идем на чemp, стр. 24-25.
- Том /Doc/ КЕРТИС.
Pokemon, стр. 26-27.
- Сергей Н. МИШКО.
Гармонический компьютер, стр. 28-29.

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

Оцените статью по десятибалльной системе и участвуйте в конкурсе



В свежем номере «Игроградского вестника» вы, как всегда, найдете самые свежие новости виртуальной реальности, описания самых интересных событий и самые скандальные разоблачения.

Встречайте Макса

Известный игровой публишер, компания GodGames, объявила, что third-person shooter **Max Payne**, над созданием которого



трудятся компании 3D Realms и Remedy Entertainment появится на прилавках магазинов не позднее 3 августа этого года. В этом необычайно красивом и захватывающем боевике вам придется сыграть роль бывшего полицейского Макса, объявившего войну преступности и коррумпированной полиции Нью-Йорка. Подробный отчет агентов ДЗВР о первом посещении этого, пока еще недостроенного, здания читайте на странице 8.

Стратеги, готовьтесь к бою!

Компания Shrapnel Games объявила об уходе на «золото» двух своих стратегических проектов — **Combat Command 2: Desert Rats** и **Remote Assault**. Desert Rats относится к весьма своеобразному жанру варгеймов, в ней вам придется проявить свои способности полководца, передавая квадраттики (обознач



чающие ваши войска) по расчерченному многоугольниками полю. Применяв чуть-

чуть фантазии, вы можете представить себя главой войск Союзников, ведущим боевые действия против фашистских войск в ливийской пустыне. В игре будет 17 сценариев, в основу которых положены реальные события. Подобные варгеймы — очень специфический жанр, однако и у него наверняка есть поклонники. Будем надеяться, что Combat Command 2: Desert Rats целиком и полностью оправдает их надежды. Игра должна появиться в продаже не позднее 25 июля этого года.

Remote Assault также предназначена для поклонников реалтаймowych тактических игр. Однако, в отличие от Desert Rats, обладает современной трехмерной графикой. Особый упор разработчики делают на реалистичность происходящего на экране. При планировании сражений вам придется учитывать буквально все: особенности ландшафта, «усталость» юнитов после длительного перехода, возможности поломки техники, перегрев оружия и т. д. В игре реализована возможность управления как отдельным юнитом, так и целыми подразделениями. Remote Assault доберется до прилавков приблизительно к 27 июля этого года.

Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

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

Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

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

DEVICOM

СПОНСОР КОНКУРСА
"ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ ИЮЛЯ-2001"
ГЛАВНЫЙ ПРИЗ:



ПРИНТЕР EPSON STYLUS COLOR 660

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)

N13

Теннис от «Нивала»

Компания *Nival Interactive*, завоевавшая любовь русскоязычных геймеров своими замечательными играми и качественными переводами, недавно сообщила о локализации очередной игры. На сей раз это теннисный симулятор «**Ролан Гаррос**» (оригинальное название **Roland Garros 2000**), созданный компаниями *Garage и Syro*.

Спортивная гордость Парижа — впечатляющих размеров стадион «Ролан Гаррос». В центре внимания 20 000 болельщиков и 770 миллионов телезрителей на одном из



самых значительных международных теннисных турниров. На Центральный корт направлены сотни телекамер. Все величайшие игроки испытали здесь славу победы или разочарование поражения. Чтобы достичь вершины, вы должны вести борьбу до конца: грамотно подавать, бегать, бить резаным ударом, атаковать, подкручивать мяч... Окажется ли у вас достаточно сил для «Ролан Гарросса»?

В игре 64 игрока, каждый со своим уникальным набором игровых характеристик, таких, как сложность и сила подачи, удары



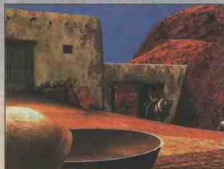
открытой и закрытой ракеткой, выносливость и другие. Полностью трехмерный движок позволяет воспроизвести движения игроков с максимальной точностью с помощью современной технологии Motion Capture. Вас ждут турниры и дружеские матчи, где можно играть как против компьютерного игрока, так и против реальных игроков (от 1 до 3) на одном компьютере. Положения камеры смоделированы в полном соответствии со всеми требованиями телевизионного просмотра только что сыгранного матча, крупные планы игроков, 8 положений фиксированной или подвижной камеры.

Игра «Ролан Гаррос» вышла в серии «Игровых». Вы можете приобрести как подарочный бокс, так и jewel-версию. Бо-

лее полную информацию об этой игре ищите на ее официальном сайте http://www.nival.ru/rus/rg_info.html.

Пророк и убийца 2

В одном из прошлых номеров «Моего компьютера игрового» вы могли читать материал об игре «Пророк и убийца», созданной компанией *Arxel Tribe* по мотивам произве-



дений известного бразильского писателя Пауло Коэльо и локализованной компанией «Нивала». Те, кто прошел игру до конца, должны помнить, что она, собственно, заканчивается ничем, обрываясь буквально «на полуслове». Правда, уже к тому времени было известно, что *Arxel Tribe* готовят продолжение, которое будет называться **The Legend 2: Secret of Alamut**. И вот недавно мы узнали, что «Нивала» решил не останавливаться на полпути и локализовать вторую часть приключений бывшего рыцаря-тамплиера Танкреди де Неокра. Русская версия будет называться «Пророк и убийца 2: Тайна Аламута». К сожалению, пока что неизвестно, когда игра появится в продаже. Но тем, кому понравилась первая часть «Пророка и убийцы», теперь есть чего ждать.

А 2002 год не за горами

Компания *EA Sports* не забывает поклонников футбольных симуляторов. Вот и недавно она анонсировала начало работ над очередной игрой из суперпопулярной серии **FIFA**. В **FIFA 2002** вы увидите новую улучшенную систему пасов, которая, по утверждению разработчиков, будет еще более похожа на реальный футбол. Вы сможете отдавать пас «в ноги», пас «на ход» и много других. Кроме того, сотрудники *EA Sports* обещают полностью обновленные модели игроков и судейства. Особо дол-



жен пораздовать поклонников **FIFA** тот факт, что отныне они смогут по своему усмотрению настроить клавиши управления. В **FIFA 2002** будет доступно 5 режимов игры:

«Товарищеский матч», «Тренировка», «Сезон», *Custom* и *FIFA World Cup 2002 Qualification* и возможность многопользовательской игры по локальной сети и через Интернет. Ну и, конечно же, обещают улучшить графическое исполнение. Вот, вроде бы, и все. Сотрудники *EA Sports* обещают выпустить игру в ноябре 2001 года для платформ **PC, PS и PS 2**. Ждем с нетерпением.

«Пошаговые» гангстеры

Мы с вами уже привыкли к тому, что «пошаговые» стратегии с элементами **RPG**, как правило, переносят нас либо в фэнтезийные миры, либо в далекое будущее. Однако польская компания *Nerkrosoft*, при поддержке немецкого издателя *Zuxxez Entertainment*, решила удивить нас походом варгеймом из жизни... гангстеров. Игра будет называться «**Robid Dogs**» и должно появиться в продаже приблизительно в 2003 году. У **Robid Dogs** будет одна интересная отличительная особенность: в ней нельзя будет играть за положительного персонажа, зато за него — сколько угодно. Станьте карманным воршишкой, грабительством-налетчиком или профессиональным убийцей — и вперед, к социальным спамам! Игра начнется с генерации персонажа, а сам процесс, по словам разработчиков, будет очень похож на **X-COM** и **Jagged Alliance**. Поднимаясь по иерархической лестнице преступного мира, вы со временем соберете свою банду, поднакопите денег и вполне сможете попытаться открыть легальный бизнес. Вот тут-то (судя по всему, где-то во второй части игры) в игровой процесс добавятся экономические элементы. Разработчики обещают, что игра будет перелопачивать черным юмором, причем очень часто шуточки будут относиться не только к героям игры, но и к реально существующим знаменитостям (сопоставить, прикольно, наверное, будет услышать анекдот о Билле Клинтоне и Монике Левински из уст NPC ©). Вот, собственно, и все, что на сегодняшний день известно об этом неординарном проекте. Будем ждать новых откровений разработчиков.

Новые игры мэтров

Всемирно известная компания *id Software* недавно опубликовала пресс-релиз, в котором сказано, что 10 августа один из руководителей этой фирмы — Джон Кармак — анонсирует новые игры, над которыми *id* начнет работу в ближайшее время. Естественно, подобное заявление сразу же вызвало много толков. Ведь каждая игра *id Software* просто обязана стать хитом. Большинство обозревателей склоняются к тому, что нас ждет **Quake 4**. Но не будем спешить с выводами. Ждем заявления Кармака.

Зулусов не будет

В одном из прошлых номеров «Моего компьютера игрового» вы могли читать небольшую статью об интереснейшем проекте южноафриканских разработчиков из компании *Twilt Games* — **Zulu War**, в котором должны были быть воссозданы две крупнейших битвы англо-зулусской

войны. Почему я говорю в прошедшем времени? Да потому, что недавно стало известно, что проект Zulu War был закрыт из-



за недостаточного финансирования. Более того, если в ближайшее время экономическая ситуация не улучшится, то и сама фирма Twilight прекратит свое существование. Жаль, очень жаль. Игра обещала быть очень интересной.

А ты кем хочешь стать?

На сайте RPG Vault (<http://www.rpgvault.ign.com>) появилось интересное интервью с одним из руководителей проекта **The Elder Scrolls III: Morrowind**, в котором он рассказывает о расах, живущих в мире Тамриэля. Провинцию Морровинд, на территории которой будет происходить игра, населяют десять разнообразных рас: Argonian, Khajiit, Redguard, Nord, Breton, Imperial, Dark Elf, High Elf, Wood Elf и Orc. Причем их различие будет не только внешне. Выбор расы и пола вашего персонажа будет напрямую влиять на его характеристики и получаемые бонусы. Причем, при выборе расы вы получаете такие



возможности, которые вам не удастся приобрести по мере прохождения игры. То есть, можно предположить, что сделав своего персонажа эльфом, вы не сможете со временем сделать его таким же физически сильным, как, скажем, орк. Вообще, похоже, что создатели Morrowind прилагали все усилия, чтобы сделать игру интересной для многократного прохождения. Разница между представителями игровых рас настолько велика, что прохождения за представителя Khajiit будет очень сильно отличаться от прохождения за Nord или Breton. А ведь есть еще и множество разнообразных профессий, и нелегкий сюжет (который при желании вообще можно игнорировать), и огромный игровой мир, на одно исследование которого уйдет уйма време-

ни, и... Да, что говорить, похоже, что нас действительно ждет эпохальная игра. Хотя, по-моему, в этом никто не сомневался. Если вы хорошо владеете английским языком и ждете Morrowind, обязательно прочитайте полный текст интервью, который находится по этому адресу: <http://rpgvault.ign.com/features/den/morrowindqa02.shtml>

Патч для киберпанка

Если вы уже приобрили не так давно появившуюся в продаже игру **Anachronox** — последний продукт скандально известной фирмы Ion Storm, то, возможно, вам следует заглянуть по адресу <http://ftp.eidosinteractive.com/pub/patches/anachronox/AnoxPatch%201.01.exe> и скачать патч. По словам разработчиков, заплатка исправляет более 10 «багов», среди которых названы проблемы совместимости игры с Windows 2000 и неудобства, которые могут возникнуть при работе с CD-ROM'ом.

Даты релиза Neverwinter Nights

Верноно, не много найдется поклонников RPG, которые не ждали бы выхода интереснейшей игрушки, разработкой которой занимается компания **BioWare** — **Neverwinter Nights**. Однако, в последнее время, наблюдая этого проекта — компания **Interplay** — только то и делает, что постоянно уведомляет нас о переносе даты релиза. А недавно в Интернете практически одновременно появились две даты выхода этой ожидаемой игрушки: июль 2001 года и весна 2002. Причем эти даты сменяли друг друга несколько раз с просто-таки потрясающей скоростью. На сегодняшний день официальной датой выхода считается все-таки весна 2002 года, однако я не удивлюсь, если эта чехарда еще не закончится. Ждем.

Гордон Фримен перебрался в Гонконг

Надеемся, эта информация заинтересует поклонников культовой игры **Half-Life**. zakonчена работа над очередной модификацией этой игры. Мод носит название **Орега** и переносит нас в Гонконг, где нам придется схватиться с азиатской мафией. Разработчики утверждают, что на идею создания Орега их натолкнули фильмы культового гонконгского режиссера Джона Ву. Те, кому уже посчастливилось увидеть Орега, говорят, что особо впечатляют картины смерти, выполненные с такой же жестокостью, как и в фильмах Ву. Но это, судя по всему, не единственное достоинство данного мода. Несмотря на то, что более-менее подробных об-

Самсунгского, 15, к. 23, 2-й этаж
м. Киев Тельфон
тел./факс: (044) 246-6373, 227-3784
mail: office@vokom.kiev.ua

КОМПЬЮТЕРЫ ДЛЯ УЧЕБЫ, РАБОТЫ И ОТДЫХА

ВЕСЕЛЫЙ	300
ОПЕРАТИВНО	350
ДЛЯ ПОУЧЕБНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ	350
ДЛЯ РАБОТЫ	350

ВЫ ПОЛУЧИТЕ: процессор, оперативную память, жесткий диск, монитор, мышь, клавиатура, колонки, модем, принтер, сканер, ПО, лицензия, гарантия.

зоров еще в Интернете нет, положительные отзывы несутся буквально со всех сторон. Так что, мне кажется, что халфлайфером стоит поближе присмотреться к очередной модификации под любимую игру. Кстати, ходят слухи, что своим названием данный мод обязан Пекинской Оперной Школе, которую закончили очень многие известные гонконгские актеры, среди которых есть такие «звезды», как Джеки Чан, Сомо Хунг, Юнь Бью и др.

Наследник Балдура

30 августа обещает появиться в магазинах игра **Pool of Radiance: The Ruins of Myth Drannor** — продолжение замечательной RPG, в основу которой положена популярная ролевая система AD&D.

В этой игре вашим героям придется проинкунуть в таинственный колдовской город Drannor, чтобы сразиться там с силами зла, которые хотят вернуть мир в пучину хаоса. Несмотря на столь стандартный для фэнтезийной RPG сюжет, игра обещает быть весьма интересной. Нас ждет очень красивый трехмерный мир, населенный разнообразными расами, хорошо знакомыми поклонникам AD&D. Вам встретятся монстры, населяющие леса, горы и подземелья. Огромное количество разнообразнейших квестов, разговоры с NPC и, конечно же, захватывающие сражения в «походном» режиме — все это вы найдете в Pool of Radiance: The Ruins of Myth Drannor. В общем, фанатам AD&D, которым поднадоело шататься по миру Artn, будет где с пользой провести время.

Спортивные новости

Внимание, внимание! Потрясающая новость для всех любителей **Unreal** В компьютерном клубе **ALF** (г. Киев, ул. Босейная 13) состоится турнир «**UT in Kiev!**» Приглашаем всех принять участие в данном событии — турнир будет проводиться 21 июля. Все желающие могут заполнить регистрационную форму на сайте <http://www.ut.optima.net.ua> Если желающий окажется слишком много (максимальное число участников — 64 человека), то вовремя заполненная форма откроет вам дорогу. Так что рекомендуем поспешить, дабы не кусать себе потом локти. Регистрационный взнос — 10 гр. с человека. Призы:

- 1-место: 200 у.е.
- 2-место: 150 у.е.
- 3-место: 100 у.е.
- 4-место: 50 у.е.
- 5-место: 50 у.е.
- 6-место: 50 у.е.

Каждый участник чемпионата бесплатно получает чемпионатную футболку и календарь. Спонсор чемпионата **Optima Telecom**.

Да, когда я говорил, что с регистрацией стоит поспешить, то не шутил — уже зарегистрировалось больше 34 человек из Киева, Днепрпетровска и Одессы, полный список зарегистрировавшихся участников можно посмотреть на сайте, в разделе «Участники».

Все ближе и ближе сентябрь, а вместе с ним неизбежно приближается Первый Чемпионат мира по компьютерным играм. Сегодня в лекторий спорткомитета нашего города вас продолжат знакомить с правилами Samsung Cyber Cup.

SAMSUNG DIGITAL
everyone's invited.

Том/DOC/КЕРТИС Kertis@forba.com

КУБОК УКРАИНЫ SAMSUNG CYBER CUP

Продолжаем говорить о правилах чемпионата. Поскольку, к сожалению, Интернет есть не у всех, мы публикуем на страницах нашего издания Правила Чемпионата, надо ведь знать во что, и по каким правилам играть будем ☺.

Правила проведения Чемпионата по Quake 3 (Кубок Украины)

Технические вопросы

1. Продолжительность каждой игры — 15 минут. Победителем игры считается участник, набравший больше очков (фрагов) по окончании игры. При равном счете по истечении времени автоматически назначается «sudden death» — дополнительное время до первого фрага. Игра при этом не останавливается. Участник, заработавший фраз в дополнительное время, побеждает в данной игре.

2. При техническом обрыве, в течение 5 минут после начала игры, игра переносится заново. НЕ ПЕРЕИГРЫВАЕТСЯ игра, если прошло более пяти минут, в таком случае победитель определяется по разрыву во фрагах между игроками.

3. Умышленный обрыв игры участником засчитывается ему как поражение.

4. Чемпионат проводится на следующих картах: DM 13, Tourney 2, 4, ZTN.

5. На обдумывание хода каждому из игроков дается 10 секунд.

Правила проведения Чемпионата по Counter Strike (Кубок Украины)

Порядок проведения

1. Игры проводятся между командами. Каждая из команд состоит из пяти человек.

2. Каждый матч длится до 5 побед одного из соперников.

3. Каждый раунд игры меняются роликами (Террорист, Коунтер-Террорист). Порядок ролей определяется жеребьевкой.

3. Победителем считается команда, одержавшая 5 побед.

4. Все игроки, желающие принять участие в Чемпионате, при регистрации on-line

должны внимательно ознакомиться с правилами проведения турнира off-line и учесть, что они должны будут лично присутствовать на всех играх.

5. При возникновении технических проблем во время матча капитан одной из команд должен заполнить специальную форму и передать ее судье соревнований. На основании данной заявки судья может принять решение о переигрывании всего подвига.

6. Результаты игры команды должны оставаться на сервере. По этим записям судья будет определять победителя встречи.

Технические вопросы

1. Игра проводится по версии Counter Strike 1.1

2. Продолжительность каждого раунда — 3 минуты, общий лимит по времени — 27 минут.

3. Умышленный обрыв игры участником засчитывается ему как поражение.

4. Чемпионат проводится на следующих картах: DE_Dust, DE_Cbble, DE_Prodigy, DE_Nuke, DE_Train, DE_Aztec, DE_Vegas.

4.1. Перед каждым из матчей капитаны двух команд вместе вычеркиванием определяют карту, которая будет использоваться.

5. Игроки рассаживаются в заранее установленных для них местах и не имеют права по собственному желанию менять место.

6. Игроки не могут покидать свои места до получения от судьи уведомления об окончании игры.

7. Доступ к серверу разрешается только оператору.

Призовые места

1. В последнем матче утешительной группы среди двух оставшихся лузеров (т.е. в финале лузеров) определяется победитель этой группы. Он продолжает борьбу; проигравший занимает в чемпионате 4-е место.

2. Среди двух оставшихся виннеров проводится финальный матч группы виннеров. Победитель финала виннеров выходит в суперфинал.

3. Проигравший в финале виннеров играет матч с победителем финала лузеров. Победитель этого матча выходит в суперфинал, проигравший занимает 3-е место в чемпионате.

4. В последнюю очередь играется суперфинал, который может состоять из одного или двух матчей (по три игры в каждом). Поскольку у победителя финала виннеров на данный момент нет поражений для победы в суперфинале, ему достаточно выиграть один матч. Его сопернику для победы в суперфинале требуется выиграть оба матча. Победитель суперфинала занимает первое место в чемпионате, проигравший — второе.

Награждение

1. Победители и призеры Кубка Украины будут награждены:

1-е место региональных Чемпионатов DVD-Rom — Самсунг, 2-е и 3-е место региональных Чемпионатов — Пятятные сувениры Samsung, 1-е место в Первенстве Украины — ПК и монитор Самсунг 19 дюймов, 2-е место в Первенстве Украины — Монитор Самсунг 17 дюймов, 3-е место в Первенстве Украины — Комбо-дисконд Самсунг. 2. Обладатели Кубка Украины будут представлять Украину в финале Первого Чемпионата Мира по Компьютерным Играм, который пройдет в декабре 2001 года в Сеуле, Южная Корея. Расходы по поездке (проезд, проживание, питание) берет на себя организатор Кубка Украины, компания Samsung Electronics. Сборная Команда Украины: одна команда из 5 человек Coulter Strike + 1 запасной игрок (запасного игрока команда-победитель определяет самостоятельно); три человека Quake 3 + 1 запасной игрок.

Вот так. Как видите, и призы хорошие ожидаются, и в правилах ничего особо необычного. Так что регистрируйтесь, играйте, выигрывайте! Напоминаю, что регистрация участников начнется 20 июля и продлится до десятого сентября. Времени еще есть.

Между прочим, на официальном сайте турнира (www.wcg.com.ua) кроме Правил и Положений создан форум для общения игроков, так что, если возникнут вопросы или пожелания, милости просим. В ближайшее время подобный форум откроется и у нас на Игрограде. Думаю, мы найдем о чем пообщаться.

До старта Чемпионата времени еще есть — не тратьте его впустую, тренируйтесь, играйте, смотрите дэмки котцов с других чемпионатов — если CPL по Quake 3 выиграл пареня из России, то почему бы Чемпионат Мира не выиграл кому-то из украинских игроков? Чем мы хуже? Ничем. Так давайте докажем это остальному миру.

Ну что, до встречи на Чемпионате. Я буду болеть за вас. Удачных распаунов!

1-е место региональных Чемпионатов	DVD-Rom Самсунг
2-е и 3-е место региональных Чемпионатов	Пятятные сувениры Samsung
1-е место в Первенстве Украины	ПК и монитор Самсунг 19 дюймов
2-е место в Первенстве Украины	Монитор Самсунг 17 дюймов
3-е место в Первенстве Украины	Комбо-дисконд Самсунг

Друид Kings

Василий ПОПОВ

В 1999 году никому ранее не известная болгарская команда *Haemimont Games* выпустила игру *Tzar: The Burden of the Crown*, которая была переведена на русский язык российской компанией *Snowball* и появилась на нашем рынке под названием «Огнем и мечем». Как вы, наверное, помните, в те времена реалтаймовые стратегии (а *Tzar* относилась именно к этому жанру) переживали не лучшее время. Игры заметно



прогрессировали внешне, становились красивее, многие прикинули на себя 3D-одежку, однако, сам принцип игры был все время одним и тем же: постройка базы — алгрейд зданий — создание кузнечного кулака — уничтожение базы противника. Единственным исключением до сих пор остается незабвенный *Starcraft* от компании *Blizzard*. Некоторым разработчикам удалось выделить свои продукты из общей массы с помощью более «умного» AI, возможности построения войск в формации, грамотного использования осадных орудий и т. д. Самой яркой игрой такого типа была, на мой взгляд, *Age of Empires II*. И тут-то появился *Tzar*. Прекрасное графическое исполнение, интереснейший сюжет, сильная магическая система — все это сразу привлекало к этой игре внимание геймеров. И хотя, по сути, эта игра оставалась банальным *Warcraft*-клонем, играть в нее было безумно интересно. Сам я никогда не был поклонником *real-time strategy*, однако «Огнем и мечем» прошел буквально запоем и ни разу не пожалел о бессонных ночах, проведенных за этой игрой. И вот недавно *Haemimont Games* объявила о начале работ над игрой, которая будет называться **Druid Kings**. Давайте же посмотрим, чем на этот раз болгарские разработчики намерены порадовать поклонников их таланта.

Сюжет *Druid Kings* перенесет нас в I век до нашей эры, когда непобедимые легионы Юлия Цезаря вступили на территорию Галлии. Однако не следует думать, что нас ждет игра «по мотивам исторических событий». Разработчики предлагают нам представить себе, как выглядела бы галльская война, если бы в нашем мире царствовала магия. В зависимости от вашего желания, вы можете выступить

или на стороне завоевателей-римлян (*roman*), либо союза знатных племен (*gaul*). Те, кто хорошо знает историю того времени, могут возразить, что никакого союза у галлов не было, иначе Цезарь никогда не покорил бы эту страну в такие рекордно короткие сроки. Но, как я уже говорил, игра и не претендует на историческую достоверность.

В зависимости от того, за кого вы решите играть, вам и придется строить «стратегию победы». Римляне — прирожденные воины. Их сила — в прекрасном знании тактики и стратегии военных действий. Их вооружение намного лучше, чем у их оппонентов. Это армия профессионалов, прошедших уже не одну войну. Галлы — дикое племя, незнакомые с «знучным» ведением войны. Они сильны своей дикостью, первобытной яростью молодого народа. Они черпают свои силы из окружающей природы и, похоже, почти все воины-галлы со временем смогут овладеть какими-то сверхъестественными способностями. Однако разработчики не сильно распространяются на этот счет.

Помимо чисто стратегической части, в игре будут довольно сильные «элементы RPG». Прием реализован, они будут довольно интересны. Все ваши юниты будут наращивать единицы опыта и получать новые уровни, причем у каждого типа бойцов будут свои бонусы. К примеру, воины-галлы, вооруженные топорами (*axe-man*), поднабравшись опыта, смогут наносить врагу более сокрушительные удары, так как лучше научатся пользоваться со своим оружием. Однако прибавки в HP они не получат, потому что не носят доспехов и щитов. В отличие от них, копейщики римлян, в первую очередь получат бонус к защите, который даст им более эффективное использование огромных щитов, которыми, как вы, конечно, знаете, были вооружены пехотинцы-легionenры.

Отдельным классом в игре будут Герои (*heroes*). Именно с ними будет связано большинство сюжетных поворотов игры. Герои смогут выполнять квесты, добывать магические артефакты, которые будут заметно повышать их характеристики. Отряд, возглавляемый героем, будет быстрее наращивать очки *experience*. Более того, разработчики утверждают, что отряд новичков, во главе с сильным Героем, сможет успешно противостоять армии закаленных ветеранов. Главными Героями будут командиры армий: Юлий Цезарь (*Cesar*) и вождь галлов *Vercingetorix*.

Ну и, конечно же, огромную роль в игре будет играть магия. На стороне римлян выступят священники, на стороне галлов — друиды. Судя по всему, именно они будут самыми сильными воинами в игре. «Выростить» мага будет очень и очень непросто.

Для того, чтобы стать священником или друидом, вашему юниту придется достичь определенного уровня. Очень интересен и необычен будет способ кастования заклинаний. Для того, чтобы призвать на помощь магические силы, магу придется пожертвовать собственной кровью, причем чем больше крови принесено в жертву божеству, тем более мощным получится заклинание. Самыми мощными будут получаться те заклинания, при которых магу жертвует своей жизнью или душой, однако следует помнить, что каждый маг в вашем войске будет, в буквальном смысле, на вес золота и каждая жертва должна быть оправдана.

Отправляя свою армию в поход, вам придется снабжать ее провиантом. То есть к началу большой кампании нужно будет готовиться, заранее запасаясь продуктами питания. Чем больше армия, тем, соответственно, больше потребуются пища. Если вдруг еды не хватит, ваши воины станут более медлительными, будут терять HP и даже могут умереть с голоду.

Как вы, наверное, помните, AI в «Огнем и мечем» был, мягко говоря, не очень сильным. Юниты шли в бой толпой, как орки в *Warcraft*, могли заблудиться «в трех соснах» и т. д. На этот раз разработчики обещают то, что военные действия будут проходить по всем правилам «воинской науки». В *Druid Kings* будут предусмотрены формации «на все случаи жизни»: одни будут более удобны для сражений на открытой местности, другие для обороны узких проходов и т. д. Однако ничего не известно о том, как в игре будут реализованы различия между враждующими сторонами (а разработчики ут-



верждают, что они будут разительными). Ведь, как известно, галлы шли в бой именно толпой, да и сами разработчики утверждают, что сильной стороной воинов этого племени будет именно «первобытная ярость».

В общем, как видите, есть еще много вещей, которые следовало бы уточнить. Но даже известные факты указывают на то, что нас ждет игра, которая придется по вкусу поклонникам реалтаймовых стратегий. Будем ждать новых откровений разработчиков и, собственно, релиза, который намечен на первый квартал 2002 года.



Это не голливудский павильон, в котором снимается боевик из жизни Нью-Йоркской, а новенькая квартира TPS. Она скоро откроет двери для своих первых посетителей, и собственными глазами увидим, что на этот раз приготовили для нас «отцы» Дока Нюкема.

Александр ГЛЮК

MAX PAYNE

Сегодня уже можно сказать, что безвозвратно ушли в прошлое те времена, когда жанр TPS (third-person shooter) воспринимался большинством наших геймеров «в штаны». Появившимся на заре прошлого тысячелетия *Hitman* у *Alise* тот факт, что фигура глав-



ного героя постоянно маячила на экране, не позволяла забраться в вышние строчки рейтингов. Вышедший немногим раньше *Heavy Metal F.A.K.K. 2*, несмотря на всю свою линейность, тоже, по-моему, не вызвал ни у кого отрицательных эмоций. Ну, а о популярности *Rune* и *Blade of Darkness* говорить, мне кажется, излишне (хотя в этих играх герои рубятся, а не стреляют, их близкое родство с жанром TPS видно невооруженным глазом). Сегодня я хочу рассказать еще об одной игрушке, относящейся к этому «реабилитированному» жанру, которая, на мой взгляд, сможет привлечь к себе внимание играющей общественности.

Об игре **Max Payne** заговорили после последней выставки E3, на которой она была представлена на стенде компании *Gathering of Developers*. Но на самом деле работы над *Max Payne* начались уже довольно давно. Созданием игры занимается небезвестная компания *3D Realms* совместно с *Remedy Entertainment*. К сожалению, мне так и не удалось докопаться до причин, по которым разработчики скрывали этот проект в тайне, но, в конце концов, так ли это важно?

Итак, что же нас ждет в новом произведении «отцов» Дока Нюкема? На этот раз парни из *3D Realms* решили выпустить продукт совершенно иного стиля. Мир *Max Payne* — это мир страха и боли, ненависти и предательства. Нам придется выступить в роли полицейского, по имени Макс, который (видимо, являющийся примером Володи Шаропова) внедряется в банду короткогоров, дабы разложить преступное сообщество, так сказать, «кнутами». Но что-то пошло не так. «Доброжелатели», которых у Макса в полицейском управлении, судя по всему, было немало, напечатали на ухе начальству, что, мол, внед-

ренный агент перевербован мерзким преступным элементом и из бровного полицейского превратился в зловредного уголовника, а заодно сдал боссам наркомафии всю агентурную сеть. Добы не быть голословными, негодяи предоставили поддельную видеозапись, на которой Макс лично убивает одного из полицейских агентов. Но и это еще не все. Очернение Макса в глазах полиции, «доброжелатели» еще и поведдали всю правду главарям банды, в которую он, собственно, внедрился. Таким образом, наш герой оказался «меж двух огней». Причем это еще не все. За ним охотятся бандиты и следователи полиции, его фотографии помещены везде, где только можно, появляются какие-то таинственные добровольцы, взявшие на себя социальное обязательство предать Макса справедливому суду до конца текущей пятницы. В общем, создается такое впечатление, что весь город ополчился против опасного агента. Начинается охота, дичина в которой должен стать наш герой...

Вам это ничего не напоминает? По-моему, все достаточно ясно, да и сами разработчики не особо скрывают тот факт, что они намерены сделать игру в лучших традициях голливудских боевиков. Причем, парни из *3D Realms* затеяли довольно рискованную, как на мой взгляд, игру (простите за каламбур). Судите сами: в *Max Payne* не будет многопользовательского режима. Это свое решение разработчики аргументировали тем, что сегодня есть довольно большое количество интересных мультиплеерных игр, а вот добротного сингла становится все меньше и меньше.



Лично я вполне согласен с таким подходом, но совсем не уверен, что подольшаясь большинством геймеров думает так же. Теперь следующее: прохождение игры будет строго линейным. Почему? На это сотрудники *3D Realms* ответили приблизительно так: «Лучше один хороший сюжет, чем три плохих». Лучшее оно, конечно, лучше, но все-таки срок жизни таких игрущих ничтожно мал. Вспомните тот же *Heavy Metal F.A.K.K. 2*. Добротная, в принципе, была играчка, но... Прошел разок, и все, положили на полку. Вот такие пироги.

Ну, а чем же игра должна привлечь к себе потенциального потребителя? Во-первых, конечно, проработанным сюжетом. Макс, каким бы крутым он не был, естественно не удастся перебить всех своих оппонентов. Поэтому, чтобы остаться в живых, ему придется доказать свою невиновность и вывести подставивших его негодяев «на чистую воду». Во-вторых, это, конечно же, фигура главного героя. Почитав материалы западных сайтов, можно сделать вывод, что Макс будет чем-то



сродни герою Мела Гибсона в «Безумном Максе» или Дольфо Лунгрэнда в «Полосе» — эдакий молчаливый, озлобленный на весь мир, загнанный, полусумасшедший и смертельно опасный тип, который не остановится ни перед чем в своем стремлении отомстить обидчикам. Но и это, конечно, не главное. Многие мои знакомые считают, что сюжет в шутерах вообще не нужен, а главные герои, зачастую, просто безликие character's, не имеющие даже имени.

А что же еще? А вот теперь переходим к самому, на мой взгляд, главному преимуществу игры. Демка, представленная на E3, полностью уносит игрока в мир голливудских боевиков. Действие *Max Payne* (как и большинства фильмов этого жанра) происходит в Нью-Йорке. Причем разработчики обещают нам абсолютно настоящие (в смысле, воссозданные «один в один») нью-йоркские улицы, станции «подземки», небоскребы и пр. В этой игре вы сможете разрушить почти все, что вам встретится на пути. В порядке вещей будет взорвать машину, расстрелять ее из пистолета, пробить себе дорогу в стене, выстрелив в какой-нибудь баллон с газом, возвести между собой и преследователями стену огня, расстреляв беззаконно или емкости с горючими. Как это будет выглядеть на экране, вы можете судить, глядя на скриншоты. Графика, детализация объектов, спецэффекты, тени — все это выполнено на очень высоком уровне и, наверняка, будет одной из самых сильных сторон игры. В общем, можно сказать, что поклонники «крутых» голливудских боевиков в ближайшем будущем получат отличнейший подарок.

Добро пожаловать на встречу с настоящим ужасом! Это здание, выросшее недавно в квартале Adventure, уже четвертое по счету, но это здание, что по-настоящему страшно может быть только в оригинальной постройке!

Издатель: Darkworks

Разработчик: Infogrames

Системные требования: P2-300 МГц, 64 МБ RAM, 8 МБ видео, 400 МБ свободного места на диске.

Рекомендуем: P3-500, 128 МБ, 3D-акселератор.

Боишься ли ты темноты?

Пугает ли тебя одиночество? Сможешь ли избавиться от первобытного страха человека перед неизвестным, страха перед временем, когда Луна освещает Землю своим мертвенным светом, и в душе начинают шевелиться ужасы, днем дремлющие на самом дне сознания?

Ты слышишь, треснула ветка? Не говори, что это ветер. Ничего не говори. Просто закрой глаза и вслушайся в звуки леса. Шорохи, потрескивания, скрип. Что это? Это не птица кричала. Птицы так не кричат. Слушай...

Я вижу — ты поблелел, на лбу выступил пот, рука тянется к топору. Что ты, ты ведь современный городской человек — ну ужели ты боишься? Боишься этой ночи, этого леса. Боишься Тьмы. Той Тьмы, от которой никогда не уйти, не сбежать. Той, что древнее Ночи, древнее Человека. Той, что при свете дня прячется в глубине человеческой души, и только по ночам выходит на охоту, собирая обильный урожай. Слышишь, кто-то воет. Волк? Не смейся меня. Волки воют по-другому. Олять скрип...

Что ты делаешь один в этом лесу? Зачем ты забрался сюда, человек? Решил доказать, что ничего не боишься? Ты выбрал неудачное время и место. Очень неудачное. И теперь тебе придется доказы-



вать не то, что ты смел, а что способен выжить, столкнувшись с теми, кто скрывается во Тьме.

Ты мне не веришь? Думаешь, я совсем спятил на старости лет? Я не всегда был стар, и когда-то тоже считал, что не боюсь ни Темноты, ни одиночества. Я был молод, силен и глуп. Как молод, силен и глуп сейчас ты. Устраивайся, человек, поудобнее, у нас еще есть время до наступления полночи, так что я успею рассказать тебе одну

историю. Занимательную историю, человек из города. Ты можешь мне не верить, считай, что это просто страшная сказка. Слушай мою историю, слушай, пока не наступила полночь...

Началась эта история, точнее, началось для меня, 30 октября 2001 года, когда я, Эдвард Карни, со своей спутницей — про-

воемое задание, мне довелось многое повидать на своем веку, повидать и пережить. Чему я научился в результате — так это доверять своему предчувствию, а оно мне настойчиво шептало: «Эдвард, доведи ноги в руки и прочь из этого проклятого леса, прочь с этого острова».

Но я не мог уйти, не выполнив задания, и не мог бросить Элин. Связавшись с ней по радию, я выяснил, что она приземлилась не в лесу, а в усадьбе, и номере-валась ее обследовать. Что ж, значит я должен был идти. Стиснув в одной руке фонарик, а в другой — рукоять пистолета, я двинулся по направлению к усадьбе.

Который там час? Время поджимает, поэтому буду краток. Ты веришь в оживших мертвецов, порталы тьмы и потусторонних тварей? Нет? Мне жаль тебя. Я тоже когда-то не верил, но то, что ждало меня на Острове, заставило по-новому взглянуть на истины, которые когда-то казались прописными. Там, за стенами фамильного особняка Мортонсов, таилось Зло. Алан Мортон расшифровал древние рукописи и готовился распахнуть Портал Тьмы и выпустить в мир тварей из преисподней. Зачем он хотел это сделать? Не знаю. Думаю, просто он был сумасшедшим.

Да, ты прав. Нам, конечно, удалось сорвать его дьявольские планы, иначе вряд ли мы смогли бы с тобой разговаривать. Но до сих пор, входя в свой дом, я первым де-



лом включаю свет. Многие из тварей Тьмы боятся света. И я никогда не расстаюсь с пистолетом. Никогда.

К чему все это? Просто приближается полночь, и я чувствую, нет я знаю, что это последняя полночь в моей жизни, что Тьма вновь протоптала тропинку в наш мир. Я уже стар. Ты знаешь, сколько мне лет? Одно из первых моих дел я проводил в 1927 году. Не веришь? Посмотри водительские права. Так вот, человек.

Я сегодня умру. Не перебивай, я знаю это. Я попытаюсь остановить Тьму, но, наверное, не справлюсь, и Боги или Демоны послали мне тебя — и значит ты закончишь

ALONE IN THE DARK

Том/DOC/KEPTIC kertis@torba.com

фессором этнологических наук Элин Хедрак — отправился на Остров Теней (Shadow Island). Зачем мы туда отправились, спросишь ты? Просто по профессии я детектив и занимаюсь расследованием загадочных происшествий. Смотрел сериал «Секретные материалы»? Тогда, думаю, поймешь.

На Острове Теней как раз начали происходить странные и зловещие вещи. Люди гибли, а полусумасшедший старик-рыбак, подобранный береговой охраной в открытом море, рассказывал такие ужасы, что кровь стыла в жилах. Естественно, мы не могли пройти мимо подобной истории, и сев на самолет, отправились на загадочный остров.

Казалось, все просто — прилететь, осмотреться, сделать необходимые выводы, а потом, в случае чего, вызвать подмогу. Но неожиданности начались еще на подлете. Что-то большое, я не знаю что, набросилось на самолет и начало рвать обшивку. Не веришь? Я же говорю. Считай это сказкой. Но факт остается фактом. Мы с Элин чудом выпрыгнули из поврежденного самолета, но из-за сильного ветра парашюты разнесло в стороны и в результате я приземлился один посреди темного леса. Да, почти такого же, как тот, в котором нахожусь сейчас и мы.

Стояла ночь, где-то в кронах деревьев завывал ветер, потрескивали сучья, ухал филин. И тогда я почувствовал страх. Это не

мью работу, и уже никогда, понимаешь, никогда, не сможешь спать при выключенном свете.

Еще есть немного времени. Внимательно слушай то, о чем я буду тебе рассказывать, может, тогда у тебя появится шанс выжить. Маленький, но шанс. И не надо верить в зомби. Не надо. Поверь, когда



встретишь. А пока просто слушай. И готовься. Недалеко еще осталось. Я чувствую.

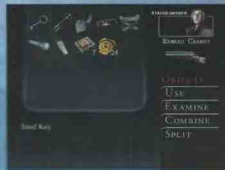
Мысли об игре

О том, что компания Darkworks работает над продолжением известнейшей в свое время игры **Alone in the Dark**, я знал уже давно. Знал и с интересом следил за продвижением этого проекта. Дело в том, что в свое время мне довелось играть и в первые, и во вторые Алоны, и я до сих пор помню, какой восторг они у меня вызвали. Жанр Horror/Action/Adventure всегда мне нравился. Если вам скажут, что Алоны — это обычный квест, не верьте. Это хоррор. Это совсем другое. Это больше, чем квест.

Так вот, к сожалению, по различным причинам третья часть сериала я пропустил и теперь готовился оторваться на четвертой части.

К сожалению, четвертую часть игры дали разработать другой команде, и это внушало некоторую опасения. Естественно, мало ли чего они там напелят, превратят Алон в нечто непонятное, не смогут воспроизвести атмосферу предыдущих частей — и ниши пропало, то ли в авантюру скатятся, то ли в обычный экшен от третьего лица.

Самое главное, в Алонах, с моей точки зрения, конечно, — это атмосфера игры. Атмосфера страха, не отпускающая вас ни на секунду, заставляющая сидеть за монитором сутками, проходя уровни, разгадывая загадки. Атмосфера настолько реали-



стично, что встать ночью из-за компа и пойти до туалета, не включив на дороге все звезды, превращается из рутинной задачи в почти эпический подвиг.

Еще одна отличительная черта Алонов — это баланс. Баланс между квестовой частью и экшеном. Этот баланс четко выверен, не дает сбоя и служит для создания той самой неповторимой атмосферы игры, о которой я уже говорил.

Так что, когда я спешил на работу, держа в руке три компакт-дискета с четвертой частью игрушки, я пытался представить свои чувства минут через пятнадцать игры. Что это будет — отвращение, радость? Или вообще ничего не почувствую, просто по-быстрому пройду игрушку и напишу статью? Итак, загрузились? Поехали!

Начнем, пожалуй, с **графика**. С того, что бросается в глаза и сразу привлекает внимание (или наоборот, вызывает отвращение). График в игрушке мне очень понравился. График, в принципе, на уровне, если бы не некоторые детали — все-таки чувствуется, что разрабатывалась игрушка для консолей, есть в ней что-то такое.

Но при этом прорисовка объектов, динамическое освещение, пейзажи, смена погоды... Нет, классно сделано. Да, мало полигонов потрачено на монстров. А зачем на них больше — если особо не присматриваться, в глаза не бросается. А присматриваться и времени нет. Убивать монстров этих нужно, а не смотреть на них... Только вот почему, когда герой разго-



варивает, у него не шевелятся губы? Мало ли, но неприятно.

Зато **музыка** меня откровенно порадовала. Вообще очень качественная озвучка у игрушки, альпы поддерживают и формируют атмосферу. Это вам не «Некрономанья».

Но ладно. Переходим к самой игре. Как вы поняли, выпрыгнув с парашютом из падающего самолета, вы оказались на острове. Вы — это Эдвард Корнби (Edward Carnby) и Элин Кедрок (Aline Cedrac). Теперь нужно выбрать, за кого именно вы будете играть.

Как говорится — мальчики направо, девочки налево. Если вам больше нравится элемент экшена, то вперед, воевать за Эдварда. Если вы предпочитаете более сложные загадки — вас должна заинтересовать Элин. Лично я начинал с Эдварда, что и вам советую. Все-таки у него изначально имеется пистолет, а вот Элин сначала вынуждена отпугивать монстров фанариком. Ну, и быстро бегать, естественно.

Бегать — это очень важно, скажу по своему опыту: если расстреливать всех монстров, которые встретятся вам на пути, у вас просто могут закончиться патроны. И вас

быстренько захрякает на обед какой-нибудь собака-паук.

Да, немного о вашем арсенале — по ходу игры вы будете находить **оружие**, так что останемся на данном вопросе подробнее.

1. Модернизированный револьвер — с ним вы начинаете игру, если играете за Эдварда. Стреляет эта штука сразу двумя патронами (интересно, как), но особой мощностью, как и положено пистолету, не отличается. Применяйте его против всяких мелких тварей. Использует магнелие пули (Mag-nesium bullets).

2. Револьвер — если вы играете за Элин,



то найдете его. Это самое слабое оружие в игре. Ужас. Четыре-пять выстрелов на собаку-паука... Но вообще без оружия хуже. Также использует магнелие пули.

3. Triple-barreled shotgun (это модернизированная двустволка — трехстволка) — очень мне понравился, три пули за раз, два выстрела — и зомби конец. Жаль, в магазине всего девять патронов, так что приходится часто перезаряжать. Использует фосфорные пули (Phosphorus bullets).

4. Plasma Cannon (по сути, огнемет) — радиус действия довольно мал, баллона хватает ненадолго, но зато одновременно можно стрелять по нескольким тварям. Не самое лучшее оружие, но временами оно меня спасало, особенно в узких коридорах. Использует газовый баллон (Gas cartridge).

5. Grenade launcher — какой кейвер не любит гранатомет? Очень мощное оружие, но гранат к нему мало (игра за Эдварда, я находил их всего один или два раза). Так что экономьте и берегите для дей-



ствительно больших и злобных тварей. Используйте гранаты (Grenade).

6. Rocket Launcher — моя любовь, моя марковья Ну, где тут босс? Сейчас запелам ракетой в лоб! Комментарий излишни — очень мощное оружие. Использует ракеты (Rocket). Также берегите для крупных противников. Правда часть игры я пользовался исключительно ракетницей, поскольку к другой оружию патронов просто не находил.

7. Lightning Gun — не понял, во что это я играть собрался? В Квейк? А если серь-

езно, очень хорошее оружие — в пещерах просто незаметно, одновременно бьет в нескольких монстров и к нему очень много зарядов. В пещерах я пользовался, практически только им. Использует зарядное устройство (Battery Charger), энергию к нему добавляйте из кристаллов.

8. Photoelectric Pulsar (фотоэлектричес-



кий пульсар) — зачем мне всучили эту штуку, я не понял. Оружие тупое. Но в одном месте вы не пройдете не используя его. Подсказка: Алана Мортон убит, как не просто... Использует те же батареи, что и лэйтинг.

Как видите, с арсеналом полный порядок. Кроме этого, у вас будут **аптечки** и **«амулеты сохранения»** — последние нужны, как вы понимаете, чтобы сохраниться.

С сохранением есть один сюрприз. Не очень, но мой взгляд, приятный. Если вас убили и вы выходите с сейфа, то убитые вами на этом уровне монстры оживают. Точнее сказать, вы воскресаете ДО того, как начали убивать врагов. Но, думаю, это мелочь.

Как вы понимаете, ваша задача — разгадать тайну поместья Мортон, чем вы и займетесь, неизбежно, в каком облики. Время от времени вы будете связываться с напарником-напарницей по рации и получать-передавать ценную информацию.

Игра относится к жанру экшен/квест, так что поломать голову придется. Жалко, конечно, что большинство задач, особенно при игре за Эдварда, сводится к поиску ключей. С ключами некоторый перебор, пожалуй. Впрочем, это не утомляет. Вы настолько погружены в исследование тайны, что не станете обращать внимание на мелкие промахи и недоработки. Можно было сделать и лучше, и интересней, и красивее. Но давайте будем объективны: в Аланах разро-



ботчиком удалось самое главное — воссоздать атмосферу той, прежней, игры. Пусть не полностью, но и этого хватает, чтобы привлечь игроков.

Временами, когда я играл, мне действительно становилось страшно. Хорошо подобранный видеоряд, двящая музыка, шо-

рохи и станы... Брр. Производит впечатление. Да и квесты, особенно которые не относятся к поиску ключей, довольно занимательны и приколы. Мне очень понравилось, пройдя за Эдварда, проходить за Элин — настоящее дежавю. О, знакомый коридор! Ты ба, знакомая лестница! А я знаю, что написано в этой книге! Очень прикольно, и, главное, абсолютно не скучно, поскольку, несмотря на знакомое окружение и интерьер, геймплей несколько отличается. Так что, по сути, на трех дисках мы имеем не одну игру, а две — что, впрочем, не так уж ново. Кстати, после прохождения игры Эдвардом играть за Элин действительно значительно легче — вы уже неплохо ориентируетесь в особняке и многое становится понятным.

Да, немного о **монстрах** — они меня откровенно порадовали своим интеллектом. Ведут себя, как положено монстрам, — нападают из засад, прячутся, если нужно, могут и отступить, чтобы потом атаковать скопом. Обходят тебя с разных сторон. Когда играешь за Элин, это особо заметно — вначале ты отпугиваешь монстров светом фонарика, так вот эти хитрые твои во всю пытаются окружить тебя, чтобы одновременно светить на всех не получалось. Приятно, блин. Только зомби ведут себя тупо, впрочем, видать, так им и положено — ни о чем не думать и муру лямиться под струю



пламени из огнемата. Ну, и правильно.

Всякой живности в игре хватает, так что скучать вам не придется — некогда. Тем более, монстры очень любят появляться неожиданно, как в фильмах ужасов — как ни крути, но статическая камера этому очень способствует.

Выводы

Алоны могли быть настоящим шедевром, но разработчиком чего-то не хватило. Но! Это не значит, что перед нами игра, не заслуживающая внимания. Наоборот. Играть в нее очень стоит, и думаю, вы не пожалеете о потраченных деньгах и времени. Продукт, с моей точки зрения, выше среднего уровня. Значительно выше. Просто, в сравнении с предыдущими частями, четвертая несколько проигрывает, но что поделать, очень трудно конкурировать с играми, которые давно стали классикой жанра. Не каждый раз удается создать настоящий шедевр. Впрочем, раднее и солнце светило ярче, и девушки были красивее, и ливо было холоднее... А если серьезно, то со времен выхода первых Алоних количество по-настоящему классных игрущих ольню увеличилось наши запросы.

Я провел много часов за компом, играя в Алоних, и похождения Эдварда и Элин показались мне весьма занимательными. Занятными, интересными и страшными. А я очень люблю, когда меня пугают — с детства любил ужастики и мистику. Чтобы волосы дыбом, а зубы стучали. Ух.

И еще одно. В последнее время подобных Алоних игр очень мало, а значит, и сравнивать особенно не с чем, и выбирать не из чего. Так что — покупать и играть. Однозначно. И надеяться, что это не по-



следний подарок для любителей и ценителей жанра horror/action/adventure. И если вдруг в Сети проскочит информация, предположим, о пятых Алоних — я буду просто счастлив. А пока наслаждаемся четвертыми.

Заключение

Ну, что скажете, человек? Ладно, молчи. Я все понимаю — ты мне не поверил. И ладно, я и сам, может быть, не поверил бы, если бы все описанное не происходило на моих глазах. Впрочем, твоя вера или неверие не имеют ни малейшего значения. Что имеет значение? Только приближающаяся полночь.

Эх, люди, вы живете в душных городах, ютитесь в бетонных чудовищах, которые сияют домами. Вы запираете свои города светом, но так и не разинулись бояться Темноты. Вы забыли о ней, на она о вас никогда не забывала. И вот ты в лесу. Ты один, и нет рядом выключателя, способного развееь мрак.

Что ты будешь делать, человек? Бежать? Прятаться? От Тьмы нельзя спрятаться. Она повсюду. Она внутри каждого из нас.

Вот, костер догорает. Что, сходишь за дровами? Зачем? Посмотри на часы — без трех двенадцати. Дрова нам больше не понадобятся.

И еще, человек, когда я погибну, нет, именно когда, а не если, достанешь из моего внутреннего кармана пакет — там все написано. Ты будешь знать, что нужно сделать, и сделаешь это. А если нет... А если нет, то мне очень жаль наш мир, ибо в нем просто не останется места для людей и Света. Только тьма и монстры.

Да, передай Элин, что я сделал все, что мог.

Просто я слишком стар для всего этого. Я Super Star...

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

**КОМПЬЮТЕРЫ
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
СЕРВИС**

Все поклонники серии *Baldur's Gate* с нетерпением ждали окончания работ над возведением этой пристройки, примыкающей к циклическим стенам *Shadow of Amn*. Ждали потому, что знали — только в ней есть возможность поставить все точки над *i*. А кому нужно незавершенное приключение?

Baldur's Gate II

Виктор (Jacall) ТРЕГУБОВ

Throne of Bhaal

Айел! Сбылась мечта всего прогрессивного человечества: *Interplay* наконец-то сподобилась выпустить продолжение.

Игра в свое время, еще задолго до выхода, наделала много шума. Анонсировали ее, можно сказать, слишком рано — еще до того, как полностью улеглись страсти по второму *Baldur's Gate*. Еще у многих не была пройдена шестая глава, Минск был доведен лишь до пятнадцатого уровня, а полный список всех предметов еще не был выложен на каждом фанатском сайте, а *Black Isle* уже за-

оживление обстановки в городах;
♦ самые крутые артефакты из всех, что только помнит AD&D;

♦ дикий уровень сложности;
♦ новый класс персонажей *Wild Mage*, крутой, но очень непредсказуемый маг.

Шли месяцы, вместе с ними на *Black Isle* штурмом шли потоки писем с просьбами и пожеланиями, планы компании менялись. В итоге оно заявила: «Лучше меньше, да лучше» (читай «быстрее») и сократила количество анонсируемых часов игры до 80-ти.

Итак, 26 мая 2001 года игра ушла на золото! Ушла и очень долго не возвращалась. На протяжении трех недель (!), аж до середины июня, геймеры (по крайней мере, у нас) сидели в позе стульчика, вытянув руки, растопырив пальцы и с видом охоты, ждущего появления на свет своего первенца, шептали себе под нос: «Ну... Ну? Ну!!!». И вот, пока что только в английской версии, игра появилась на нашем рынке.

Ну вот, игра установлена и каким-то чудом запущена. Начинаем отслеживать выполнение обещаний.

Красивый стартовый ролик. Вступление. Тик-так, тик-так, *BYMI* Час настал! Сбывается пророчество Алаунда — дети Баала начинают войну между собой.

Да, как оказалось, Алаунд был прав. Настало то самое время, когда дети Баала подрастли, осознали собственную значимость и решили показать всему Фоззруну (для нас, кто в доме хозяин. Причем в самонаименовании своем они зашли настолько далеко, что тех, кто не являлся отпрыском Баала, они почти не считали за потенциальных противников, а вот своих братьев-сестричек — наоборот). Поэтому началось война а ла «Горещ», с той лишь разницей, что в «Горещ» бесмертные друг на друга армии не вели.

Но тут откуда-то появилась некая женщина по имени Мелисса, объявила себя «спасительницей всех добрых детей Баала» (ой, не верим мы в бескорыстие) и собрала их всех в Теитре, в городе Зордушу под защиту человеческо-арковского войска генерала Громнира — полуорка и тоже сына Баала. Но об этом прознал еще один Бааль — лидер огненных гигантов Яра-Шуру, и повел свое войско на Зордушу, осадив его. К тому же у изначально спокойного Громнира внезапно развилась паранойя, и он со своей армией стал не менее опасен

для общества, чем внешняя угроза. Да и другие крутые Бааловичи тоже в этот момент не дремали.

Ну, а наш герой в это время был слишком озабочен собственными проблемами. Он только что разоборался с Айренникусом и возвращался в Санденселлар с победой, как тут... ему подложили ту же свинью; что и главному герою первого *Fallout* в конце игры. Ворота Санденселлера элегантно захлопнули перед самым его носом. Вышедшая в качестве парламентария Эллисис начала просто-таки по эльфийски (в смысле изысканно) хамить: «Ты герой, ты спас нас всех, но понимаешь... ты же сын Баала... короче, вали отсюда. Прошай!». И исчезло, оставив нашего героя без заслуженной награды, лишь указав ему местонахождение легендарного подземелья, Мекки для авантюристов — подземелья Хранителя (Watcher's Keep).

Собственно, у вас есть два варианта — продолжать играть в *BG 2*, но уже со встро-



грелма на весь мир: «Ждите, надеетесь, *Throne of Bhaal*, add-on и add-in — два в одном, новые, самые новаторские карты, новые, самые злобные монстры, новые, самые астрономические уровни развития и новый, самый красивый логотип!». Старые, самые знакомые поты! Конкретно обещались:

♦ верхняя планка опыта в 8 000 000 XP (для AD&D — невероятное число), что для некоторых классов персонажей приблизительно равно 40-му уровню;

♦ новые способности у классов, доступные лишь с достижением высоких уровней. Особенно раскрывались *Whirlwind* — способность воина и *Storm of Vengeance* — заклинание;

♦ новые напарники — как минимум один; ♦ собственная база в другом измерении а ла *Soulbringer*;

♦ возможность призвать себе на помощь любого из пятидесяти NPC из оригинального *BG 2* (кроме вспоминались Дризат и его команда);

♦ двести новых часов игры;
♦ изменение оригинальной версии *BG 2* введением в нее новых элементов;

♦ новый завершающий сюжет, завершающий историю отпрысков Баала;

♦ новые монстры;



енным Watcher's Keep, или пройти оригинальную версию, импортировать героев в «Трон Баала» и зайти в него попожее. По мнению, второй вариант предпочтительнее. Почему — объясню позже.

Сам «Трон», как и *BG 2*, начинается достаточно странно: герой, или герои, оказываются в странном каменном саду среди говорящих статуй. Не успевают они прийти в себя, как их атакует несколько наемников, ведомых некой магичкой. Впрочем, перед боем она представляется Иллейсрой и объясняет причину своего нападения: она тоже ваша сводная сестричка. Пообещается она достаточно быстро, после чего все ее коман-

да уносит ноги. Вас же неведомая сила телепортирует в довольно странное помещение. Там она сила материализуется, приобретает форму, т.е. ангелоподобного существа, представляется как Солор и пытается ввести вас в курс дела. Но так как она говорит, мягко говоря, загадками, у нее ниче-



го не выходит. Из сказанного ею понятно лишь следующее: мы в месте, именующем Pocket Plane (ничего общего с коноплей в кормане), это наше личное измерение, доставшееся нам по наследству от папочки, и здесь нас, как самых-самых избранных, ждут несколько испытаний.

После этого Солор исчезает, но появляется... как бы вы думали, кто? Варианты ответа: а) Эллистер; б) Дед Мороз; в) Саревок; г) Дризэт Д'Уорден. Помните, вначале статьи я упоминал Дризэта? А теперь забудьте. Правильный ответ (и, на первый взгляд, никуда из вариантов) — в)! На вполне резонный вопрос: «Тыбета что, убить в третий раз?» — он отвечает абсолютно неадекватно своему складу характера: просит прощения. Впрочем, все становится на свои места, когда он после этого просит вас оживить его. А для этого нужно (всего лишь!) подарить ему часть своей души (не бойтесь, на характеристиках это не скажется). Взамен он обещает поделиться своими знаниями из области «что такое сущность Баала и как с ней бороться». Вообще-то на самом деле он на эту тему вам ничего серьезного не расскажет, поскольку с сущностью Баала в себе он боролся гораздо меньше вашего (к счастью, после второй его смерти она из него вышла окончательно). Но я все равно рекомендую попитьствовать возвращение блудного брата и оживить его. Почему? Да очень просто — после очередного возвращения в мир живых он захочет присоединиться к вашей команде. Аргументирует он это тоже на удивление незатейливо: «Мне просто негде больше реализовать свои возможности». Одним словом, делайте чечего. А напарник из него, уж поверьте, неплохой.

Айе, финит! На сем закончим и по-старому рядом с графой «навороченный список жирную галочку». Дальше он лишь обростает подробностями, хотя и теряет элемент мистицизма.

Ну, а пока можно исследовать Pocket Plane. Я был прав — он действительно очень похож на «Ведьму», хотя до того спектру услуг, что предоставляла она, ему далеко. Но и на нем есть ящики для хранения багажа и свой кузнец. Роль кузнеца

в данном случае выполняет имп. Геспериан с очень колоритным фальцетом (не забуду рожа своего друга, когда при максимальной громкости этот голос проорал ему в оба уха из достаточно мощных наушников «Cool Needs must I look thought your belongings»). По сути, он заменяет вам Кромвеля, до которого вы теперь не сможете добраться. Также на базе есть комнаты, закрытые магическими барьерами, но и это — всего лишь арена для будущих испытаний. Просто на значительных поворотах сюжета вас будут в принудительном порядке телепортировать сюда, будет опять появляться Солор, раскрывать тайны вашего прошлого и посылать сражаться с кем-нибудь в эти комнаты. Глупая система, но BioWare виднее.

На базу можно будет телепортироваться в любой момент игры — для этого есть специальная иконка в меню способности главного героя. Ну, а после ухода с нее вас телепортируют в то место, из которого вы уходили (исключение — начало игры, когда точку назначения еще можно было приблизительно выбирать). Ну, и конечно, на базе есть Устройство Вызова, нечто вроде магической машины для вызова на базу ваших бывших напарников из BG 2 с целью по-



вторной вербовки (но только напарников, жаль, но о Дризете, Витале, Солофейне, а также о выборе из 50-ти вариантов, пришлось забыть). Правда, Йошимо вызвать не удастся по причине его предательства и смерти еще в предыдущей части игры. Остальные же вызоваться сразу, присоединяются с радостью, почти ни о чем не спрашивая (привыкли ничему ни удивляться), и моментально повышаются на несколько уровней (за верность Отчизне и вождю).

Кстати, о напарниках. Поставив галочку в пункте «База», разберем тех самых «новых рекрутов» поподробнее. Итак, «мнимым одним» у нас сократилось до «одним, совсем одним», так что оставим в покое множественное число. Тем более что Саревок может драться и за нескольких.

Саревок. Раса — человек, пол — мужской, характер — хаотически-злой. Пожалуй, характер — единственный его недостаток. Класс — боец, начальные оружейные специализации: двуручные мечи — пять, алебарды — один, стиль — «двуручное оружие» — 2. Личные особенности: в бою (если не ошибаюсь, только при варианте «один на один») каждым удачным ударом оглушает противника на несколько секунд (против особо крутых, типа драконов, этот факт вроде бы не проходит), плюс Атака Смертоноса (именно так, а не смертоноса

атака) — иногда к некоторым ударам прибавляется бонус плюс 200, реже плюс 100. Нет, я не перепутал количество нулей. Причем, чем мощнее противник, тем больше шансов на получение бонуса! Одним словом, паренек не просто крут, а неимоверно крут. Так что возле пункта «Напарники» тоже ставим галочку.

Между прочим, развитие персонажей в «Троне» здорово отличается как от BG 2, так и от стандартных канонов AD&D. После достижения героями определенного уровня (для разных классов по-разному), они получают список возможных способностей. Всего таких списков несколько: для воинских классов, для варовских классов, а также списки высокоуровневых заклинаний — для магов, священников и друидов. Каждый следующий уровень герой может выбрать одну способность из этого списка.

— **Постоянные.** Например, способность барда Enchanted Bard Song, повышающая характеристики его Боевой Песни до уровня Песни Скальда двадцатого уровня, то есть на время ее исполнения барда и его союзники получают бонусы +4 к попаданию и урону, -4 к АС и иммунитет ко многим заклинаниям разума. Или способность всех варовских классов Use Any Item, позволяющая им использовать любые предметы (так что теперь для использования Святого Мистеля необязательно иметь падаину в команде).

— **Временного действия.** Сюда относятся все бойцовские способности. Например, Greater Whirlwind Attack — раз в день по два раунда повышает количество атак персонажа в раунд до 10, или Critical Strike — на два раунда все атаки персонажа становятся критическими попаданиями.

— **Заклинания.** Заклинания высшего уровня для классов, профессионально использующих магию, добавляющиеся в их магическую книгу или свиток. Сюда относятся, к примеру, магический Dragon's Breath — очень мощный аналог огненного шара, не затрагивающий членов команды, или священнический Aura of Flaming Death — аналог огненного щита мага.

В целом, новые способности одновре-



менно и оживили «Трон», и отодвинули его от AD&D куда-то в сторону Творца Диавла. Даже не знаю, плюс это или минус. Судите сами.

Насчет верхней планки опыта разработчики нас не обманули — она равна 8 000 000 XP. Но вот только за первое прохождение игры ее почти невозможно достигнуть. Это у нас называют, э-э... гадостью, а

на Западе — повторной играбельностью.

Пару слов о плохом — об оружии. То есть не совсем так — само оружие очень хорошее. И его много, даже слишком — просто избытки. Помните монолог Ройкина: «Это хорошо? Это отвратительно! А где дефицит? Простой инженер — как завмаг?». Так и здесь: клинков +5 и +6 навалом, не найти их сложнее, чем найти плюсы милитаризма.



На Гесперию всегда готов непостоянный образцом проангидрированный катану, сковавший ее с останками руки ее прежнего владельца. Но все это лишло хороше оружие раритетности, сделав ее обычной папой. Вообще один из самых больших недостатков «Трона» — его машинноориентированность и стремление к астрономическим числам. Почти как *Iceland Dale*. К сожалению, часть чисто ролуевого шорма BG 2 в «Троне» была утеряна. Недостаток жизни в самой игре *Blowgate* вице попылаться компенсировать улучшением графики и пресловутым «оживлением городской обстановки». Второе явно не удалось — выглядит, пардон, *typical* как бродили городские жители по Аскале, так они бродят и по городом Тетира. Разве что сейчас они стали бродить более целенаправленно и периодически оглашать улицы выкриками типа: «А не пойти ли мне в таверну?». Живое они от этого не стали, скорее наборот. Ах да — в Заруду все еще иногда может пришибить перелетевшим через стену зарюдом из катапульти. Круто, конечно, хотя мне такой вариант интерактивной местности не совсем по душе. Ну, а графика осталась примерно той же, хотя новые карты и выглядят очень симпатично, даже по сравнению со старыми красотою.

Квестовая система со временем BG 2 существенных изменений не претерпела. Мое личное мнение: квестов стало значительно меньше, но они стали значительно нелнейнее, особенно побочные. Появилось много вариантов альтернативного выполнения задания и того же задания [в некоторых местах количество вариантов превышает даже (Фалстаукс)], причем в одном случае вы получите больше опыта, во втором — денег, в третьем — поднимаете репутацию, а в четвертом получите какой-нибудь артефакт. Так что пробуйте, экспериментируйте.

Так как «Трон» можно начинать и с заново созданными героями (где-то с двумя миллионами XP на счету), нельзя не упомянуть и о новом подклассе *Wild Mage*, обладающем несколькими заклинаниями со случайным эффектом. Если честно, я им не играл — боюсь. Особенно после третьего уровня *Watcher's Keep*, где на вас со сло-

вами «We present wild magic» нападает толпа диких магов-илмов. Что они с моими главными героями наделали, годы — монашески навсегда пол сменяли (и 127 % сопротивляемости магии не спали), а война на сутки в волка обернули! Правда, и по ним их же магия лупила ничуть не хуже, чем по моим героям. Так что советую тем илмов как можно быстрее бить заклинаниями массового поражения, а самому перед использованием дикой магии сохраняться.

Что может напоследок сказать о монстрах и NPC? Их много, и они крутые, хотя в большинстве своем не непобедимые (почему и я не считая игру делом сложной). Среди тех и других попадаются достаточно и вестные в Realms (и не только) личности. Какие именно — пока что раскрывать не буду. Будут и некоторые «старые друзья» (но снова ждём встречи с Саеомом в гаванюно). Из новых монстров запомнились лишь Magic Golem (нечто вроде спящего элементаля, но с полным иммунитетом к магии и магическому оружию), пришедшие из *Twilight Dale* огненные гиганты и наги (судя по всему, родственники Иксумоней). Остальных же упомянуть не стану — они, подобно огненным троллям, во-первых, хлип, а во-вторых, редко встречаются. Интерес вызывали дети (и один внук Базала. Например, шиншило, выучившаяся на друидо-психопата (ну Базал детел), неуязвимый Яга-Широ (чтобы сделать его уязвимым, необходимо выполнить достаточно длинный квест), а также отец и сын дракониды (сначала дерутся в человеческих обликах, потом превращаются в драконов).

Кстати, о еще одном недостатке игры. В некоторых местах на вас нападают, казалось бы, очень слабые монстры, типа орков, пытаясь задвинуть вас вперед. Понятное дело, им это не удастся (всаскива не пугает количество баронов). Но по полсотни противников... Это уже, простите, больше похоже на *Serious Sam*, чем на AD&D! Для разоружения — ладно, но лучше так делать реже.

Подытожим: обещания свои Bioware и Black Isle выполняют, но немного похоже на джиннов — отливают по любому поводу ☺. Но победителей не судят — «Трон Балала», даже при всех своих недостатках, — достойный алдон отличной игры!

Ах да! Чуть не забыл рассказать о пропущенных точках. Это подмелем мне сильно напоминает старый анекдот про пятиэтажный детсад. Ну, помните, где на дверях этажей висели таблички: «Дети», «Плохие дети», «Очень плохие дети», «Звери», а на даче и «Вовочка»? Вот-вот, аналогично! Вплоть до того, что уровень здесь тоже пять. Монстры здесь крутые, поэтому идти вначале игры сюда не рекомендуется. Но самую большую сложность представляют загадки, кои-

здесь великое множество. Могу посоветовать — собирайте, читайте и сохраняйте все записки, которые найдете. На всякий случай даю решение некоторых из загадок.

Первый уровень. Соберите колокол, книгу и свечку и положите их на алтарь. Правильная комбинация — колокол, колокол, книга, свечка, колокол. Осторожно — на вас будут нападать статуи!

Второй уровень. Поскольку газета не резиновая, то объяснять схему действия не буду — все равно все описано на листках, разбросанных в лабораториях магов. Демона лучше всего бить магией, противопоставленной той форме, в которой он на тот момент находится.

Третий уровень. Следуйте по пути, описанному в стишке в дневнике Якмена, вот и все.

Четвертый уровень. Обложите уровень, найдите масла трех цветов, и зажгите свечильники в центральной зоне. Порядок цветов сверху вниз: левый ряд — красный, красный, сиреневый; правый ряд — синий, сиреневый.



новый, красный. Это, вроде бы, порядок расцветок мебели в соседних комнатах. Убедитесь минотавров, заберите молот, шесть раз стукните им по стеклу машины Лама Бешеного. Машина может поднять ваши характеристики (каждую по одному разу на одно очко) — следуйте запискам, найденным на предыдущих уровнях. Комбинация для открытия портала (из дневника Карстона) — треугольник, красный, синий.

Пятый уровень. Загадка беса: семь детей. Загадка сфер. Все просто: найдите по одной сфере каждого из цветов, которые нельзя использовать как предмет, и положите в контейнер соответствующего цвета. Кстати, можете сохранить и открыть все три замка примерно одновременно — тогда вас ждет незабываемый фейерверк.

Вовочка. Если вы сохранились перед этим, можете уговорить Заключенного показать личико. Если нет — отказывайте ему в помощи и читайте свиток. После того, как вас закупили, говорите с ним снова, соглашайтесь на его предложение, выходите, а там — как знаете! Лично я предупредил Олдрена и денег с него не взял.

Ну, а если совсем зависните, проходилка «Трона» (правда, на английском) режит на www.gamebanshee.com

Special Thanks to: Tristan, Deirdre,
Sarevok, Imoen, Haer'Dalis and Anomen!
Без них я бы вряд ли
смог это написать.

Удачи!

Компьютеры??? Компьютеры!!!

ASUS 162-430 / VGA M770 / RAM5 / 10GB / Video GeForce 530 MB / CD/DVD	245 руб.
Compaq 832 / RAM4 / RAM4 / 10GB / Video GF 530 / SB / CD/DVD	387 руб.
Compaq 832 / RAM4 / RAM4 / 10GB / Video GF 530 / SB / CD/DVD	387 руб.
Compaq 1000-1015 / 102MB / 2GB / Video GF 530 MB / CD/DVD	556 руб.
P110-400 / 1GB / 120MB / 1GB / Video GF 530 MB / CD/DVD	456 руб.
P110-400 / 1GB / 30MB / 10GB / 32MB GeForce2MX / CD/DVD	466 руб.
74-7800 / 1GB / 20MB / 10GB / 64MB GeForce2 / CD/DVD / 120MB / 122 руб.	
74-7800 / 1GB / 20MB / 10GB / 64MB GeForce2 / CD/DVD / 120MB / 122 руб.	
ASUS 162-430 / VGA M770 / RAM5 / 10GB / Video GeForce 530 MB / CD/DVD	245 руб.
Acer 7100 / 1GB / 32MB / 10GB / 32MB GeForce2MX / SB / CD/DVD	476 руб.
Acer 7100 / 1GB / 32MB / 10GB / 32MB GeForce2MX / SB / CD/DVD	476 руб.

Фирма "Творчество" тел. (044) 234-1204, 246-7600

А в этом здании идет война. Нет, это не те детские игрушки, которые называют войной в большинстве строений, находящихся в квартале 3D-шутеров. Здесь идет настоящая война. Такого у нас еще не было...

TOM/DOC/КЕРТИС kertis@torba.com

OPERATION FLASHPOINT

GOLD WAR CRISIS

Разработчик: Bohemia Interactive
Издатель: Codemasters
Системные требования: Pentium II-300,
64 МБ RAM, 8 МБ Video
Рекомендую по своему опыту: Pen-
tium 700, 128 Ram, Ge Forces 2

Вступление

Разрывая ватную тишину ночи, пронзительно заверещал телефон, требуя, чтобы я немедленно все бросил и поднял трубку. Кажется, он даже подпрыгивал на столе от усердия. Дьявол, какого черта звонит среди ночи? Сосредоточившись, я встал с кровати и, наткаясь на стулья, побрел к столу. Сейчас-сейчас, успокойся.

Поднял трубку, задержал дыхание, успокоил нервы, и рывкнул:

— База проката летающих тарелок.



В трубке растерянно замолчали. Что, не ждали? Но увы, растерянность длилась недолго, и я услышал знакомый до боли в почках голос моего шефа:

— Развлекаешься, Док? Ну-ну, развлекайся, шути, прихливайся. А ты знаешь, недоумок, что сейчас в стране творится?

Я не знал. Я знал только, что сейчас три часа ночи, и у меня сплывают глаза от недосыпания. А страна, ну что страна — подождет до утра, ничего с ней не станет. Разумеется, говорить все это шефу я не стал — когда у него плохое настроение, шуток он не любит и не понимает. Пришлось признаться:

— Никак нет, шеф! Не в курсе, что творится, но думаю, вы меня просветите.

— У нас тут переворот! Генерал Губа захватил остров Кулгуе!

Кто такой генерал Губа, и что за остров, я не знал. Наверное, где-то на севере диком. Подумавшись, островом больше, островом меньше, вон, в свое время, Аляску продали, так чего остров жалеть? Может, генерал дачу себя построить хочет?

— Э, шеф, а что это за остров такой, и почему вы сразу решили, что переворот?

— Остров, стратегически важный остров. Очень важный. На нем базируются часть укомплектованная ядерными ракетами. Это часть верна генералу. Понял?

Да, понял, ядерные ракеты в руках у маляка это действительно серьезно. А еще и часть у него под командой, и наверняка не только пехота на том острове обретается, ох, чувствую, у него в закромах еще и танки-вертолеты найдутся.

— Чего хочет этот сумасшедший?

— Чего-чего. Отстранения Горбачева от руководства государством и реставрации СССР, а иначе обещает сдаться ракетам по Москве и еще нескольким городам. Представляешь? Короче, так, все дело заброшить, и чтобы через десять минут был в моем кабинете, Горбачев вызвал в качестве поддержки солдат НАТО — пойдешь к ним. Наблюдателем. И чтобы без глупостей, понял?

— Так точно! Уже вылетаю!

Здесь птицы не поют...

Я очень люблю американские фильмы про войну. Там все как-то наигранно. Вот ноши — это да, в них веришь, и когда их смотришь, хочется плакать. А американские просто лучше сняты. Не все, не все, конечно, тот же «Список Шиндлера» чего стоит. А так, в большинстве фильмов супер-пулер крутой парень бежит по лесам-городам и мочит пачками вражеских спецназовцев, сбивая вертолеты из рогатки, а танки из лука. Просто смешно.

Помните, когда выходил *Delta Force*, его преподнесли нам прямо как эмулятор спецназа — суперкруто, суперреалистично. Вы такого не видели... Не видели. Да, меня, конечно, учили стрелять, и маскироваться учили, вообще учили многим интересным вещам, но, только поиграв в Дельту, я понял, насколько я крут — в одиночку уложить человек сорок врагов, это надо уметь, конечно. Но все равно Дельта мне нравилась, хотя реалистичности ей явно не хватало. Потом появился *Counter*

Strike. Ах, — восхищались все, — какая реалистичность! Игра нового поколения! Суперимитатор террористов и спецназовцев... Имитатор. Но, поверьте мне на слово, если я с расстояния в два метра стреляю по вам из Калаша, то я не промаху, и никакая отдача не помешает мне превратить вас в решетку. А если вам под ноги кинули гранату, то могут завалить не только вас, но еще и того, кто рядом. Об ослепляющих гранатах вообще молчу, когда такая штука взрывается в полупустом помещении, зрения вы лишаетесь вовсе не на несколько секунд.

Но ладно, все это детали, отнюдь не уменьшающие достоинства игр. И вот на горизонте замаячил **Флэшпоинт** — ни много ни мало, а первый симулятор военных действий. Мимо такой игры пройти я никак не мог, и даже написал обзор по демке. Теперь у меня в руках полная версия, и я в нее играю. И конечно, не могу о ней



не писать. Кто читал мое превью, заметит в этой статье много повторов, но иначе нельзя. Иначе не поймут остальные, а очень хочу, чтобы поняли.

Жаль, я не писатель, я очень плохо умею передавать настроение, эмоции. Иногда этого так не хватает. Как можно передать словами, что чувствует человек, напорывшийся на засаду? Что чувствует водитель танка, когда в воздухе появляются вертолеты противника, атакующая смерть на крыльях. Как можно рассказать, что чувствует человек под плотным минометным огнем?

Я не знаю.

Зато я знаю другое, что нужно, чтобы это почувствовал самому, нет, нет, слова Богу, не на войне. Просто загрузите **Флэшпоинт**, сядьте играть и вы, может быть, поймете, почему мне не нравятся войны.

Лишь только бой угас, звучит другой приказ...

Итак, начинаете вы в роли обычного солдата армии НАТО Дэвида Армстронга (David Armstrong), причем войны здесь нет, и вы проходите в своей части курс молодого бойца. Тем, кто не играл в демку, настоятельно рекомендую данный курс, иначе просто туба. Боевое туба, в игре можно играть командой (она интереснее), а можно начать с набора миссий. Миссии сами по себе интересны не так, но, в любом случае начинать нужно именно с них. А как иначе на-



учиться управлять бронетехникой? Кто сказал — по ходу боя? Можете снять мерку и заказывать гроб.

Миссии в одиночной игре наличествуют одиннадцать. В них вы овладеваете всеми навыками, необходимыми для ведения успешных боевых действий и для выживания в хосе войны. Какими? А вот какими: стрельбе из различных видов оружия, управлению различной бронетехникой и вертолетом, управлению взводом, обращению со взрывчаткой. Узнаете, как должны действовать снайперы, ознакомитесь с методикой диверсионных действий. Поверьте, это немало. И это очень, очень важно. После того, как миссии пройдены, можно приступать к кампаниям.

К сожалению, без Курса Молодого Бойца вам опять не обойтись, так что терпите, учитесь. Ветеранов побойш, изъездивших демку до дыр, это несколько утомляет, но, увы, ты в армии сынок, в армии. А значит, никого не волнует, какой ты крутой солдат — вперед бегать кроссы и учиться стрелять.

Но вот обучение окончилось и тут, абсолютно неожиданно, но очень вовремя начинается война — неизвестные захватили город Everon. Не дяди в обиду рідне місто! Ну, поскольку ветеранов рядом нет, в бой пойдут новобранцы.

С того и начинается круговорот миссий в кампании. Кстати, если я не ошибаюсь, их сорок одна штука. Немало.

Их короче миссия Песня прости! Не буду заниматься их пересказом — незачем, сами увидите, но поверьте — все, чему вас учили, вам очень пригодится, и вертолеты водить придется, и танки, и джипы, и взводом покомандуете, и в роли диверсанта себе испробуете. Даже в плену побываете ☺.

Это сложно пересказать. В это нужно играть. Игра затягивает, затягивает как болото — медленно, но уверенно. Каждую свою смерть вы воспринимаете как личное оскорбление, как вызов. Забудьте о техниках игры от-те Дельта. Флэшноты гораздо

сложней и серьезней. И противники у вас будут довольно умными и серьезными, и окружать будут, и прятаться, и засады устраивать.

Это действительно настоящий симулятор настоящей войны, с шашкой на танк лучше не переть, не Рэмбы мы, а простые американские новинки.

Игра очень быстро отучает человека от дурной привычки бегать в полный рост (только перебежками, а лучше вообще ползком), идти в первой линии наступающих (хотите стать пушечным мясом? — тогда вам вперед) и недооценивать врагов. Игра вообще многому учит. И за это ей многое можно простить. Во всяком случае, с моей точки зрения.

Действие игры разворачивается на четырех островах, каждый из которых обладает своим ландшафтом и кучей особенностей.

Everon

Остров покрыт лесами, на нем есть несколько небольших ферм и экскурсионная достопримечательность — развалины старого замка. Рекомендую посетить.

Kolguev

Вот его-то и захватил губастый генерал. Также хватает лесов, но есть и горы. На острове несколько военных баз, а леса просто рай для снайперов и диверсантов.

Malden

Очень пересеченный остров, много гор, лесов значительно меньше.

Desert Island

Самый маленький из островов, полностью лишен растительности.

Как видите, есть где поохотиться. Есть также кем, с кем и на чем. В игре вам предложена уникальная возможность управлять более чем 30 (!) видами различной техники, возможность выбрать класс игрока: стрелок, пулеметчик, снайпер, водитель-механик, пилот, гранатометчик, боец противотанкового взвода, ракетчик (ПВО), дивер-



сант, офицер, медик, сапер, минометчик. Разбавлено все это очень неплохим продуманным сюжетом кампаний.

Кроме того, в наличии имеется мультиплеер. Хотите пройти игру в компании с другом? Пожалуйста. Хотите поохотиться против людей — чего проще? Выбирайте режим по своему вкусу.

Capture The Flag

— объяснять, думаю, не надо. Захватываем флаги, только учтите, что для того, чтобы схватить флаг противника, нужно залезть в меню и выбрать опцию Take Flag.

Hold the City — поочередно одни обороняют город, другие пытаются его захватить.

Paintball — это стандартный десматч.

Flag Fight — тот же десматч, но в профиль, так сказать. В игре присутствует флаг, за убийства противника вы получаете одно очко (один фрат), а за доставку флага — десять.

Team DeathMatch — командный десматч. Просто и понятно.

King of the city — защищаем город. Просто защищаем его, до последнего патрона, до последнего человека.

А еще, для тех кому мало миссий, есть в игре прикольная вещь — редактор миссий. Пожалуй, на нем стоит остановиться подробнее. Что позволяет этот редактор?



Да просто взять и быстро создать любую миссию по вашему вкусу, на одном из четырех островов. Поиграем в «оборону Сталинграда? Столкнем лоб в лоб две танковые армии? Устроим кровавую мясорубку?

Устроим, вот разберемся, как пользоваться этим редактором, и обязательно устроим.

А научиться им пользоваться совсем не сложно. Сейчас расскажу.

Итак, для начала выбираем один из четырех островов, на котором будем проходить задуманную нами миссию. Теперь смотрим дальше. У редактора есть возможность **настроек** для начинающих (Easy) и продвинутых (Advanced) пользователей, ясно. Начнем с простого. После того, как выбрали нами карту загрузились, обратите внимание на верхний правый угол — это меню Intel, в нем вы указываете название вашей миссии, описание, дату, а также задаете погоду, которая стоит на острове. А еще вы задаете отношение **постановки** — кого они будут любить, вас или врагов? Или будут пытаться надавить по шалке всем?

Теперь обратите внимание на верх экрана — там есть еще шесть кнопок меню, с помощью которых, собственно, мы и будем создавать свою миссию. Выбираем нужный нам пункт и дважды кликаем мышкой на нужную точку карты. Очень просто, но давайте рассмотрим эти кнопки подробнее.

Units — думаю, с этим понятно. Дважды щелкнули, увидели появившееся меню и выбираем, какую технику или солдат помещать в миссию. (Танки и вертолеты! И побольше!) Кроме того, указываем, можно ли данной техникой управлять, в роли кого вы выступаете, ваш ранг, количество брони для техники и количество жизней для пехотинцев. Ну, и, ясное дело, вооружение.

Groups — тоже ясно, формируем группу. То есть создаем не один танк, а четыре, к примеру.

Triggers — с этим я разобрался не сразу, но, как я понимаю, вы укажите некий район, при достижении которого что-то происходит. Что именно, честно, не выяснял, может, для этого нужно делать миссию с заложниками, а потом их туда тара-



банить? Зато можно выбрать заставку, и узнать, что вы победили. Думаю, разберетесь сами.

Waypoints — это функции передвижения: кто, куда и с какой скоростью будет двигаться. Маршруты прописываем для своих и врагов.

Synchronize — синхронизируем действия выбранных объектов. Выбираем их на карте и пользуемся левой кнопкой мыши, захватывая всех, кого надо, в прямоугольник.

Markers — стандартная маркировка карты, такая же, как во всех миссиях, отмечаем цели, задачи, маршрут следования, условия победы. В общем, всю важную и полезную информацию.

Что очень удобно, это то, что после того, как вы поместите на карту какого-либо юнита, у вас появится еще одна функция — Preview. С ее помощью вы сможете сразу зайти на карту и глянуть, что вышло, а потом вернуться в редактор. Учтите, что вы окажетесь на месте того солдата, который отмечен на карте красным кружком.

В общем, редактор, при ближайшем рассмотрении, оказался простым в обращении и, поверьте мне, очень полезным. Мне, например, пользоваться им очень нравится — такие баталии создавать можно, просто держись!

Сомнения прочь, уходи в ночь отдельный, десятый наш десантный батальон...

Действительно, сомнения прочь. Флэш-поинт игра очень неординарная и неоднозначная. В ней хватает и грустных богов, и гениальных ходов. Всего хватает. Да, ее можно критиковать — и графика, как не крути, не совсем дотягивает до современных требований, и AI солдат и командиров твоего звзда иногда просто бесит, и фактологические ошибки встречаются. Да, все это в игре имеется, но при всех своих недостатках, это игра абсолютно новая. Новая и по геймплее и по масштабности. Разработчики и не обещали нам потрясающих красок и буйства красок, как в третьей Кавке, а глюки и проблемы с AI лечатся простыми патчами, которые, я уверен, вскорости последуют.

Не забывайте, что перед вами все-таки не симулятор танка или вертолета, будь-

те снисходительны к управлению. Если бы разработчики решили поместить в игру еще и стопроцентный симулятор техники, типа как в *Armored Fist II*, то, думаю, игру бы делопи еще лет десять. Не зря-вайте, что создавалось оно не богатой американской компанией, которая может вложить в игру огромные средства, а довольно небольшой фирмой *Bohemia Interactive*.

Говорить можно много, говорить и спорить. Но одно абсолютно точно: подобной игре еще просто не было и сравнивать ее не с чем. Такой непередаваемой атмосферы я не ощущал очень давно. Во всяком случае, в играх. Только в кино. Из это огромное спасибо разработчикам. Я сомневаюсь, что игра получит массовую популярность, как тот же Кантерстрик. Ее мультиплеер, с моей точки зрения, не очень силен, бывает и лучше. Но, думаю, ее под мультиплеер и не заточивали, она стопроцентно ориентирована на сингл. Кроме того, она значительно сложнее и серьезнее чем CS, и рассчитана на более серьезных игроков.

Эту игру не нужно проходить, а нее нужно играть. Играть, отключив телефон, радио и звонок на двери. Просто играть и получать удовольствие. Думаю, что со временем появятся еще игры такого плана, возможно, они будут лучше и по графике, и по геймплее, и богаче в них будет меньше... Да много чего будет, но Флэш-поинт для меня останется первой игрой такого плана, и я этого не забуду. Как до сих пор не забыл свой любимый DOOM.



Я не говорю, что OF произведет революцию в игстроении, ничего подобного. Просто игра указывает еще одну дорогу, по которой можно двигаться. А пойдет ли по ней кто-то из разработчиков, я не знаю. Финансово гораздо выгодней работать над *Diablo 9*, *Балдурсом 14* и *Квейком 23*.

Не я участвую в войне — война участвует во мне...

Что я еще хотел сказать, за прощание, так сказать. Перед нами действительно имитатор войны. Реалистичный имитатор, поигра, можно понять — на войне нет места трусам, дуракам и... героям. А еще можно понять, что значит отпустить взвод на верную смерть, выполняя задание командования. Да, это игра. Это только игра. К счастью. Но игра, затравливающая в душе какие-то струны, струны о которых я не задумывался и не вспоминал. А вот поиграл и вспомнил. К счастью наша страна ни с кем не воюет, и, надеюсь, не будет. А значит, нам ни-

когда не придется узнать, что чувствует пилот сбитого самолета. И слава Богу, что не придется. Эта игра не только хороша, она еще полезна. Детишки, играющие в кемпестрой мечтают взять автомат и пойти валить злобных террористов или контртеррористов. После нескольких часов игры во Флэш-поинт не возникает ни малейшего желания хватать автомат и идти на войну. Война не красива, она грязна и страшна. Грязь, кровь, смерть. Чаще всего нелепая и нежизненная. И никакого героизма.



Это очень хорошая игра, хотя бы потому, что очень честная. У меня есть друзья, которым пришлось повоевать, большинство из них почему-то не слишком любят смотреть фильмы про войну или играть в шутеры. Но, как минимум, одному из них игра очень понравилась. Именно из-за своей достоверности.

Может быть, я слушаю краски, преувеличиваю. Может, игра не так уж и хороша, а весь мой обзор — это сплошной поток эмоций и никакого анализа... Я не знаю. Может быть, и так. Просто мне очень сложно было анализировать эту игру, считать полигоны и скрупулезно высчитывать слабости. Когда книгу читаешь зопом, на мелкие несоответствия внимания не обращаешь. Просто потом всегда можно перечитать второй раз, если книга того стоит, конечно.

На этом я хочу закончить свою статью — пойдите, купите игру, поиграйте и решите сами, прав ли я. И еще: я вспомнил, почему в нашей компании третий тост всегда пьется молча и не чокаясь...

Компьютеры
Комплектуция
Периферия

тел. (044) 269-4476, 268-0400, 269-5077

заявляю в прайс-листы (с.42)

**О-О-ОЧЕНЬ
ХОРОШИЕ
ЦЕНЫ!**

www.ave.kiev.ua

Многие строительные корпорации нашего города взяли себе за правило строить здания на границе различных кварталов. Всегда ли эти эксперименты заканчиваются удачно? А если нет, то почему? На этот вопрос сегодня попытается ответить специальная комиссия, состоящая из сотрудников ДЗВР и мэрии Игрограда.

Василий ПОПОВ

LEGENDS of Might and Magic

Ну вот, дождались. Наконец-то дождался выхода очередного суперпроекта, который был призван скрасить серые будни поклонников одного из интереснейших виртуальных миров — мира Магии и Могия.



Но вам не кажется, что что-то здесь не так? Почему я не слышу восторженных криков, на всех языках прославляющих сотрудников компаний 3DO и New World Computing? Почему на улицах не видно людей с транспарантами, на которых золотом вышиты слова **Legends of Might and Magic** — RULLEZZI? Почему игровые сайты не переполнены восторженными обзорами игры, а на форумах никто не обсуждает сильные и слабые стороны лучников и палладинов? Почему?

Может быть потому, что на самом деле имеет место быть совершенно иная ситуация: диски LoMM сиротливо лежат в магазинах, тоскливо ожидая своих покупателей, а некоторые игровые сайты честно написали в новостях, что, мол, выкладывать обзор такого отстоя — значит себя не уважать. Но эта статья не об отстое. Хотя мы честно приобрели коробку с игрой и даже немного поиграли. И конечно же, те, кому интересно, что представляет собой игра Legends of Might and Magic (и насколько она Might and Magic), обязательно об этом узнают. Но чуть позже.

А сейчас я предлагаю вернуться чуть-

чуть назад, в то время, когда о LoMM только-только начали говорить, когда по Интернету поползли первые слухи о готовящейся в 3DO новой action/RPG, действие которой будет происходить в мире Might and Magic, которая будет выполнена на новом, трехмерном движке и будет (наконец-то!) поддерживать мультиплеер. Не это ли игра нашей мечты? Особо оптимистически настроенные личности даже выложили на своих сайтах «информацию из первых рук» о том, что в LoMM можно будет перенести свою команду из 6, 7 и 8 частей ролевого сериала и наконец-то выяснить, что более достоин гордого звания национального героя Xeen'a. Однако эта эйфория продолжалась недолго. Из тех скудных сведений, которые время от времени просачивались из офиса разработ-



чиков, вскоре стало понятно, что нас ждет мультиплатформенный 3D-шутер, с элементами RPG. Собственно, с этого момента интерес «ролевиков» к этому проекту стал заметно угасать. А когда стало известно, что этот шутер будет командным и еще довольно «заточенным» под игру через Интернет и никаких «элементов RPG» в нем не будет, на фанских сайтах стали появляться недовольные реплики о том, что, мол, 3DO опять торопится зашибить деньги, и ничего хорошего от их нового проекта ждать не стоит. Короче, поговорили,

порукались и... продолжали ждать. Продолжали гадать каждое слово, кропотливо собирать и коллекционировать слухи и ждать, ждать, ждать...

Чем объяснить подобный феномен? Что заставляет нас каждый раз вздрагивать при словах «Might and Magic»? Ведь то, что компания 3DO настойчиво (и не сильно разбираясь в средствах) гонится «за длинным долларом», стало понятно уже очень и очень давно. И тем не менее мы все равно ждем, что их очередной продукт будет шедевром. Почему? Я не уверен, что смогу ответить на этот вопрос полностью и однозначно. Но давайте попробуем вспомнить, как все начиналось и, возможно, ответ найдется сам собой.

А начиналось все еще до исторического материализма, а именно в 1987 году, когда компания New World Computing (тогда еще самостоятельная контора, а не подразделение 3DO) выпустила игрушку под названием *Might and Magic: Swords*



of Xeen, которая переносила нас на странную «плоскую» планету, на которой правил закон меча и магии. Причем, сразу следует заметить, что графика *Might and Magic* никогда не была новаторской. В те времена умами «ролевиков» владели первые части *Ultima* и *Final Fantasy*, чуть позже появилась *Arena*, графическое исполнение этих игр было наихудшим, чем продукта NWC. И тем не менее фанаты ролевых игр сразу заметили *Swords of Xeen*. А все потому, что эта игра обдала всем тем, за что мы любим RPG: развитым сюжетом, продуманной генерацией персонажа (она хотя и сильно отличалась от канонов AD&D, но при этом не проигрывала им), боями в «пошаговом» режиме, интересными квестами. Появившиеся вслед за первой частью *Might and Magic II: Gates to Another World* и *Might and Magic III: Isles of Terra* продолжали сюжетную



линию *Swords of Xeen*, а четвертая и пятая части сериала, *Clouds of Xeen* и *Dark*

side of Xeen, даже были объединены в единое целое под названием *World of Xeen*. Безусловный успех игры, наверное, воодушевил разработчиков, и они повели смелую атаку, распространяя мир Xeen на



другие жанры. Как вы, конечно, догадались, результатом этой акции стала игра *Heroes of Might and Magic*, которая и поныне является одной из самых популярных пошаговых стратегий. После выхода



второй части «Героев» появилась игра *Might and Magic VI: The Mandate of Heaven*, которая заставило весь мир говорить о появлении новой «фабрики шедевров» — New World Computing. Не такой уж сложный, по сути, ход — объединение сюжетов стратегического и ролевого сериалов — сработало на все сто процентов. Мир *Might and Magic* стал одним из самых популярных виртуальных миров. И лишь выход второго *Fallout'a* не позволил *The Mandate of Heaven* занять пьедестал лучшей RPG 1998 года. Причем нельзя сказать, что эта игра «всехалоп» на популярности предыдущих частей. Более того, сегодня все признают, что MM 6 намного превзошел всех своих предшественников (хотя по мнению многих старых ролевиков *World of Xeen* по увлекательности не уступает *The Mandate of Heaven*). В игре была прекрасная графика, которую даже сегодня трудно назвать «отстойной». События разворачива-



лись в Эпироте сразу после окончания войны между братьями Ironfirst'ами — сама война, как вы помните, является сюжетной основой компаний *Heroes of Might and Magic II*. Я не буду здесь описывать все

плюсы *Might and Magic VI* — наверняка все вы играли в эту игру (а тем, кто не играл, следует срочно исправить этот позорный пробел в своей биографии!). Для меня именно MM 6 была и остается идеальной фэнтезийной RPG. Именно с ее выходом мир Магии и Мощи обрел второе дыхание и стал по-настоящему популярным. Но, как известно, самый шумный успех ничего не стоит, если его не развивать. И NWC выпускает *Might and Magic VII: For Blood and Honor*. Эта игра стала достойным продолжением шедевра. Добавилась поддержка 3D-акселераторов, новые расы, классы, навыки. Сюжет MM 7 вообще достоин отдельного разговора, а возможность выбора Светлого и Темного пути, наряду с вариативностью, привнесшей игрой разными командами, сделала игру интересной для многократного прохождения.

Вроде бы все отлично, но... Но «хардкорные» ролевики забили тревогу. Тихо, почти неслышно... По сравнению с *The Mandate of Heaven* прохождение MM 7 оказалось необычайно простым. Подземелья стали меньше, монстры слабее, квесты проще. По сути, единственным по-настоящему сложным местом в игре стала сикстовка с Советником, вооруженным бластером. И все-таки играть было интересно. Игро не потеряла своего захватывающего геймплея. И вот тогда-то NWC снова решила продвинуть свою вселенную в



другие жанры и выпустила печально известного *Crusaders of Might and Magic*. История жизни крестоносца Дрейка стало первым громким сигналом того, что с миром *Might and Magic* творится что-то неладное. Но мы снова не обратили на это внимания. В конце концов, каждый имеет право на ошибку. Далее последовал *Might and Magic VIII: Day of Destroyer*. Это до ужаса упрощенное подобие MM 6, честно говоря, не вызвало ничего, кроме неодобрения. Возможность нанимать героев 50 уровня в первой половине игры (а если пользоваться багами, то и присоединить к своей команде дракона буквально на первых минутах прохождения) сделало эту игру откровенно скучной. Я уже молчу о том, что сюжет MM 8 очень сильно уступал как 7, так и 6 частям. И все-таки магические слова «*Might and Magic*» сделали свое дело. На это указывает хотя бы тот поток гневных писем, которые обрушились на нашу редакцию после разгромной статьи Рэнда. Но на сайтах и форумах все чаще и чаще стали звучать слова о том, что 3DO попросту старается вы-

качать побольше денег из раскрученной марки, не сильно при этом заботясь о потребителе своего продукта. Возможно, именно поэтому никого особо не расстроило сообщение о том, что игра *Warriors of Might and Magic* будет выпущена только для приставок.

И стоит ли после всего этого удивляться, что ожидаемая (до-да ожидаемая, пусть



даже вопреки здравому смыслу) *Legends of Might and Magic* оказалась тем, чем оказалась. Теперь мы с вами имеем мультиплеерный командный шутер, некий аналог *Counter Strike*, одетый в фэнтезийные одежды и, по традиции 3DO, несколько упрощенный. Ни о каком сингле даже речи не идет. Хотели мультиплеер в мире MM — получайте. В наличии имеется две команды: Светлых и Темных, которые и должны сойтись в кровопролитной борьбе на просторах многострадального Xeen'a. На стороне Светлых выступают *paladin, druid и sorceress*. Интересы Темных отстаивают *warrior, heretic* (тип черной магии) и *archer*. Каждый из персонажей, по умолчанию, обладает двумя видами оружия: для ближнего и дальнего боя. За удачно выполненные миссии команда получает деньги, на которые можно прикупить новое оружие или апгрейдить старое. А что же за миссии такие, спросите вы? Назову несколько: *Sword in Stone* (аналог Capture the Flag), *Princess Rescue* (освобождение заложника), *Warlord Escape* (VIP), ну, и старый, добрый *deathmatch* имеется, куда же без него.

Кроме вражеской команды вам пытаются портить жизнь преследующиеся по карте монстры, знакомые нам по HoMM 3: от гоблинов (goblin) и василисков (basilisk)



до драконов (dragon) и титанов (titan). Причем ничего, кроме раздражения, они не вызывают. Ни о каком AI здесь речи не идет. Нет, он не плохой, его просто нет. Так сказать, ампутирован за ненадобностью. А сама игра (у нас, по крайней мере) выглядела так: сначала обе команды дружно «за-

чищают карту, а потом начинают выяснять отношения между собой.



Для кого делался этот продукт, лично мне непонятно. Для фанатов мира MM? Вряд ли. Эти ребята все-таки требуют от игры чего-то большего, чем просто истребление противника. Причем, как было замечено, большинство «ролевиков» не сильно жалуют «спинномозговую» жанр. Для поклонников командных шутеров? Может быть. Правда, не дотягивает LoMM до Counter Strike-киллера, никак не дотягива-



ет. Причем, если уж разработчики действительно хотели привлечь в ряды поклон-

ников MM фанатов 3D-шутеров, то им следовало бы учесть, что эти люди кардинально отличаются от той аудитории, с которой они привыкли иметь дело. По крайней мере у нас в стране (да и за рубежом, пожалуй, тоже) 3D-шутеры принимают вид компьютерного спорта и людям, которые в них играют, в принципе, глубоко наплевать, зачем они стреляют в соперника. Для них важно стрелять первым и заработать побольше фрагов. А все остальное — вторично. Поэтому попытка всучить кибер-отлетом сыроватый продукт, в надежде на то, что слова «*Might and Magic*» в названии заставят их бросить



все и начать рубиться в LoMM, по-моему, была заранее обречена на провал.

Вот и получилось, что старые фанаты мира MM восприняли выход LoMM как профанацию и спекулирование на любви вселенной. А те, кто проводит время за Counter Strike, скорее всего, даже не заметили появления этой игры. А может, и заметили, посмотрели, увидели, что она намного слабее «Контры», и вернулись к своим баранам. Ой, извините, к террористам.

Вот так вот обстоят дела на сегодняшний день. Но все-таки следует учитывать, что и 3DO, и NWC находятся на террито-



рии США, а не Украины или России. А там все по-другому. Там народ торчит от Симсов и «симуляторов охоты на кроликов». А недавно на одном из сайтов праскинула новость, что в Штатах вышла специальная упрощенная версия Tomb Raider'a. Так, может быть, постоянное упрощение игр — это вполне обоснованный маркетинговый ход? Может, те части MM, от которых были в восторге наши геймеры, там восприняли в шутки, мол, слишком сложные? Не знаю. Но очень грустно, если это так.

А что же дальше? А дальше будем ждать HoMM IV и MM 9. Рыскать по Сети в поисках новостей, коллекционировать слухи, до рез в глаза рассматривать скриншоты. Ждать и надеяться, что NWC все-таки подарит нам очередную шедевр. Ведь, несмотря на все разочарования, слова «*Might and Magic*» по-прежнему обладают какой-то магической силой.

ЧЕРНЫЙ РЫНОК

Наш «черный рынок» давно уже стал одним из самых популярных мест в Игрограде. И неудивительно. Ведь только здесь вы найдете предметы, которые помогут вам открыть любую дверь.

Battle Isle 4 — The Andosia War

Alt+M — выиграть симулю
Alt+E — здоровье врагов равно 1
Alt+J — вкл/откл Fake Times
Alt+F — включить все кнопки и мышь
Alt+Y — флаги всех событий — покры-

ты
Alt+U — автоматическое выполнение первых заданий во всех академиях

Alt+I — видимость всех юнитов включена



Огнем и Мечом

Для активации кодов нажмите Enter в процессе игры и введите **hmpretty-**

pleasewithsugarontop — активация кодов (действует до перехода на следующий уровень).

hmnext — следующая миссия
hmpetleva — +10000 всех ресурсов
hmdoleva — +50000 всех ресурсов
hmnofog — убрать туман
hmnotech — все технологии



Покуда в игре, запишите на бумажку количество ваших денег. Потом, используя какой-нибудь калькулятор, переведите это число в 16-ый код. Например, **34502 монеты = 86 C6**. Выходите из игры. Возьмите файл сохраненной игры, например, **Slot0000.tfaf**.

Любим HEX-редактором ищите строку **C6 86 00 00 77 00 00**. Результат будет только один (скорее всего). Меняйте **C6 86**

на желаемое число. Сохраните файл и загрузите игру.



В файле **Behavior.ini** поменять строку **ImmortalHero = 0** на **ImmortalHero = 1**. Что дает? Бесконечный боезапас! Найдите файл **Iron_3D.ini** и откройте его текстовым редактором (BRED, например). В этом файле найдите раздел **[CS]** и добавьте строку **INVULNERABILITY=1** — я главный, мне все пофиг!

WINDOW_MODE=1 — чтобы ускорить производительность. Игра в окне.



ул. Кооператива 30,
5й этаж.
тел. 044 239-3805
Пн-Пт 10.00-19.00
Сб 11.00-15.00
8 «Вокзальная»

Компьютерное ателье

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



Я не знаю, почему все эти Баалы так любят заселять здания — аддоны. Но факт остается фактом. В пристройке к супернебоскребу *Diablo II* живет демон по имени Баал — Демон-Разрушитель. Что, не страшно? Ну, тогда заходите...

Crio bigaboom@mail.ru

DIABLO

EXPANSION SET

LORD OF DESTRUCTION

Пуле, просто пуле! Всем фанатам посвящается.

Совсем недавно, а именно 29 июня, вышла долгожданный аддон к одной из самых лучших игр для PC платформы — **Diablo II: Lord of Destruction** (Властелин Разрушения). В игру автоматически встроивается заключительный, пятый квест, целью которого является окончательно (ну, или до следующей части игры) поставить все точки над i в кро-



вопролетной и жестокой войне Добра со Злом. Итак, по сюжету оригинальной версии, если кто не помнит, ваш герой ценой немалых усилий таки уничтожает два главных источника зла: Мефисто (Властелина ненависти) и Дьябло (Властелина Тerrors). Но, как всегда, на воле все еще гуляет последний, третий и не менее опасный демон — Баал, брат, или, скорее, кореш первых двух злодеев. Теперь, когда ваш кровожадный герой беспощадно прикончил двух самых главных паханов и отправил их в клоуку, из которой они вышли, третий, заключенный в теле Тал Рашиа, стал еще злее и коварнее. Самое интересное, так это то, что в оригинальной версии культовой игры абсолютно ничего не говорится о том, где находился этот персонаж, когда ваш перекачанный воин из-

тазил его семейку, наверное, ушел в подполье.

Так вот, обиженный Баал придумал коварный план: он решил в очередной раз захватить власть во всем

мире, видать, ничего оригинальнее придумать так и не смог. Для воплощения этой задочки в жизнь ему необходимо захватить камень Мира — специальный кирпич, призванный защищать землю от нападков всякой нечисти. Этот булыжник находится на самом севере, высоко в горах, в родной стране могучего воина Варвара (такого тупого как с топором). Кто же решится остановить грозное чудовище и спасти мир от очередного раз как следует поднотужиться и остановить всемирное Зло. Коварный Тал Рашиа собирает огромную армию самых разнообразнейших монстров, от взрывающихся комикодов до демонических могов, чтобы быстрее прийти к своей заветной мечте. На защиту своих исконных земель встанут варвары — жупки, здоровенные, нахальные мужики, но, как ни странно, терпят неудачу в битве... Еще манстры не успели окончательно захватить город-герой Харрагот, еще летят камни катапульт

дательства и воровства в родной тусовке, уж больно любит эту тему *Blizzard Entertainment*. После всех разборок, то есть квестов [6], воину предстоит сразиться с самим Баалом. Вот на этом и заканчивается сюжет аддона, теперь давайте обратим внимание на улучшения и нововведения.

В игру было добавлено **два новых класса** героев: **Друид** (Druid) и **Убийца** (Assassin). Оба персонажа сбалансированы и хорошо вписываются в игру.

Давным-давно в племени Варваров было два великих вождя и каждый из них проповедовал свою философию: один занимался культурой тела и оружия, качался, значит, и ножки тачил, а второй проповедовал слияние человека с природой. В конце концов эти два течения настолько обособились, что поклонникам последнего пришлось покинуть их родную страну. Они спустились с гор и поселились в северных лесах Скостена, как партизаны. Там им легче было общаться с природной стихией. Они начали изучать поведение зверей, силу ветра, тайную жизнь деревьев и т. д. Запросто превращались в разную живность и ходили гулять, поэтому им всем было очень стремно заниматься разными интересными делами, ведь любая муха может оказаться переползавшимися соседом. Наверное, Царевна-лягушка была из их семейки.

С тех пор прошло много лет, Варвары и Друиды забыли, что на самом деле они



над головами... Вот тут-то как раз и появляется ваш герой. Да, последние тихие денечки остались этим гадким чертяком, ведь они-то не знают, что на помощь спешит некий супергерой, похлеще Супермена, Чипа и Дейла и Брата Дю вместе взятых, сверхмощная

орхизироаенец, серийный убийца и к тому же вандал в одном лице.

Не успеваешь он распаковать свой сундук как его тут же нагружают кучей работы, тому же обращаются с ним по-скотски. Ох, халь, нельзя махать топором в городе, а то бы я их научил вежливости... Как я уже сказал, они сразу же с порога посылают его спасать Отечество. Где-то далеко бушует некий генерал всей армии демонов, он-то и не дает спокойно спать жителям города. По пути следования героя та и дело будет попадаться самоотверженные воины, расправляющиеся с толпами монстров, но не далеко. Некоторых из них даже взяли в плен, посадили в какой-то свинорик, пытали и издевались. Если Ваше Кровожадание и повелит герою их освободить, то будьте внимательны! Дело в том, что они крайне уязвимы при транспортировке, и если хоть одного из них недосчитаются, то не видать вам подарков, как своих ушей. В игре не обошлось без пре-



являются представителями одного древнего рода, и лишь самые старые из них могут вам повествовать об этом. По сути дела, представители этого нового класса воинов являются магами, можно сказать, что они владеют как силой, так и волшебством. Друзья могут призывать к себе на помощь диких зверушек, от орлов до медведей. Развивая необходимые навыки, на более вы-



соких уровнях можно будет лицезреть великого воина с ходячим обезумевшим зоопарком. В отличие от скелетов Некромансера, вся эта живность не требует свежих трупов, зато имеет определенное количество удорожков, после которых бесследно исчезает. Кроме того, друины способны вызвать сильный шторм или ураган, повергающий нечисть в бегство, или хорошенечко ей навалить. Еще одной волшебной способностью этих обезумевших лесников является возможность превращаться в дикого волка или бурого медведя. Любителям шарпаться и кусаться это должно прийти по вкусу. Если не обращать внимания на столь крайнюю гринписовость, то складывается довольно положительное впечатление.

Еще один новый герой — Убийца. Наверное, очаровательная девушка-воин не следовало этого экстрамально-романтического имени, но все же на это есть свои причины. Дело в том, что она принадлежит к секретному Ордену Магов, хотя к магичности ее отношение не имеет. Основной целью этого ордена было сечение, отлов и отстрел, точнее «забыв» всех плохих магов. Как только из плохого фокусника такой незадачливый колдун превращался в злого мага, как тут же по его душу приходили эти кровавожадные тетки, словно святая инквизиция к инкомясателям. Конечно, ни о какой черной магии речи и быть не могло. В связи с этим их постоянно тренировали — готовили к рукопашному бою. Главным оружием Убийщи являются всевозможные кастеты и ручные ножи, так называемые катары, надевавшиеся непосредственно на кисть руки, поэтому она немножко смахивает на Фредди Крюгера. Убийца выглядит поистине устрашающе. Благодаря небольшому весу и остроты стали своего оружия, она развивает сумасшедшую скорость нанесения удара, тем более, что существует возможность использовать сразу два оружия одновременно, а не последовательно, как у Ворвора. Добавок, у нее есть несколько коронных суперударов, позволяющих наносить дополнительный вред. Еще одной уникальной ее способностью является возможность ставить различные ло-

вушки, что очень помогает при отступлении. Уже сейчас Убийца пользуется высокой популярностью у геймеров всего мира.

Разработчики из Blizzard Entertainment придумали массу новых предметов. Теперь вам станут доступны различные монеты, дощечки, ражки и другой разнообразнейший фетиш, называемый Очарование. Его целью является добавление каких-либо бонусов к характеристикам героя, оружия или доспехов, но в отличие от колец и амулетов, их на надо надевать, а всего лишь носить с собой в чумудане. Так что к середине игры в вашей сумке останется очень мало места для припасов. Добавились так называемые руны — камушки, которые можно оставить в оружие, шлемы, щиты, и теперь уже и в основную броню. В отличие от волшебных камней, каждая руна имеет свое название. Если сложить специальное слово из этих камней, то можно получить дополнительный бонус к основным. Главный сундук, в котором хранится ваш резервный провинт, был существенно увеличен, что уже не может не радовать. Помимо этих общих нововведений, для каждого класса воинов были созданы уникальные предметы и артефакты, исключая использование их другими ге-



роями. Так, Паладин сможет использовать новые красивые и очень прочные щиты. Ворвару достались очень красивые и крепкие шлемы, Некромант обрывается волшебной палочке с приколными новаторами. Волшебнице отдели магическую сферу с зоспир-

тованной головой какого-то монстра. Убийца сможет носить свои уникальные корочки. Друиду же придется довольствоваться вытощенной головой барана или козла в качестве маски.

Помимо всей этой всукатины, в игре появились новые уникальные монстры. Перлами, без сомнения, можно назвать «отряд коммандея». Эти кое-как собранные, на яв-



но не до конца, тушки несутся навстречу с таким оптимизмом, что, кажется, они действительно рады вас видеть (потом, правда, взрываются). Кроме них присутствует масса прищывов и горбатых уродов с длинными саблями. Всем этим парадом уродов заправляют здоровенные пулятые твари с огромной садомозонистской плеткой, в народе именуемые Надсмотрщиками. В принципе, последние не отличаются особой боевой мощью, но вот ихняя любовь похлестать своих подчиненных поражаёт: таким образом они призывают их к себе на похороны. Из слабостей можно назвать скелеты с огромными мечами, все основное время они попросту косят под трупы, но могут резко подпрыгнуть и достать свой громадный меч, хотя потом опять долго думают, зачем же они это сделали. Из нововведений можно отметить появившиеся катапульты и башни (интересно, что по обстоятельству, что они — предметы неодушевленные, не мешают им носить кольца и доспехи ☺). Подводя итоги, можно сказать, что Кровавая Ордена стала умнее, хотя и сильно увеличилась количеством.

Аддон ставится только на инсталлированную версию оригинального Diablo II, поэтому отдельного диска с рабочей поддержкой дополнения вы не найдете. Игра поддерживает разрешение 600x800, что дает более четкую картинку, впрочем, заметную реально на мониторах, начиная от 17". Не обошлось и без ложки дегтя. Теперь она стала жрать больше системных ресурсов и на машине ниже P233/64/8 будет сильно подтормаживать.

В принципе, на этом можно было бы поставить точку в сюжете всей игры, но зная любовь Blizzard Entertainment к продолжениям, можно было бы ожидать выхода очередной части игры в нескором будущем, как это было в Warcraft и Starcraft, ведь игра является настоящим «коньком» компании, если бы не одно «но». Буквально на днях в сети прошел слух о том, что компания собираются продумать ☹. Я, конечно, буду надеяться, что это всего лишь слухи, но все же дальше придумывать сюжет игры, наверное, было бы бессмысленным. На этом хочу с вами попрощаться, пойду рубить нечисть и в очередной раз спасать мир от зла. Удачной!

IncoSoft
TELECOMMUNICATIONS

СВЯЗЬ НА МАШИНАХ ИЛИ

СУПЕРПРЕДЛОЖЕНИЕ
Multimedia-КОМПЬЮТЕР ЗА 2000 ГРВ.
AMD300MHz/48MB/1.4Gb/CD 48x/8B/15" Samsung

IBM Motorola/Novell/Lucent 56K (опция) от 85 гр
топ/8-час (044) 238-47-83
CD-rom 48x-52x TEAC/SAMSUNG/SONY/ATK от 160 гр
CD-romы/лазеры CANON/HP/Linkbox EPSON/AG от 275 гр

РАБОТАЕМ В СУББОТУ!!!!!!

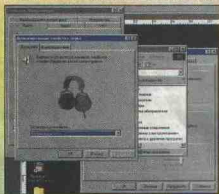
INTERNET по лучшим ценам ЗВОНИТЕ:234-43-35
Мобильный тел. 233.234.228 АТС

Киев, ул. Б.Хмельницкого, 26-6/35
топ/8-час (044) 238-47-83
246-43-89, 235-28-33
e-mail: info@incoSoft.com.ua
http://www.incoSoft.com.ua

А на нашем стадионе уже начались тренировки будущих чемпионов. Ну, если не начались, то вот-вот начнутся. А начинать серьезное дело нужно с серьезной теоретической подготовки. В общем, слово инструктору.

Дмитрий x.kilya АМПИЛОВ killer@zhadum.alfacom.net

Кому из нас, бойцы, не приходилось попадать в трудные ситуации? Ну, тебе приходится, тебе тоже... и тебе. А тебе что, нет? Да по-о-о-о-о-о, по глазам белевым видно, что врешь. Приходилось, еще как приходилось. Как часто по приходе в клуб сосед по машине надевал вам вытесню о том, что у него какие-то проблемы. А сколько раз у вас самих они возникали? То мышшь сдохло, то проворачивается с бешеной скоростью, то на экране нхрена не видно. А все почему? Потому, что есть два вида людей: «тапошки»



и «дрозды». И те и другие — вредители, разница между ними заключается лишь в том, что одни хотят подстроить все под себя как можно сильнее, забывая вернуть все в первоначальное состояние, а другие просто тычут мышкой куда не надо и все портят.

Но самое страшное существо на свете это, скажу по секрету, криворукий админ. Не знаю, каким образом, но исторически сложилось так, что наиболее вредное занятие среднестатистического работника клуба — это запуск «Контрпалстрейка» мышью и настройка в нем же клавиш (Повторяю еще раз: СРЕДНЕСТАТИСТИЧЕСКОГО, а то у нас в редакции ТАКИЕ бывшие админы работают, что они не только клавиатуру, но и голову особо одаренным «кравдинутым» геймером настроить могут!). И как настроить компьютер под нужды более-менее серьезного геймера, эти самые среднестатистические знают не знают и ведают не ведают (если соли, конечно, не СЕРЬЕЗНЫЕ геймеры). И это еще хорошо, если от администратора просто нельзя ничего допроситься по причине некомпетентности или, проще говоря, тупости, а то ведь некоторых новеньких охватывает такой фанатизм и рвение к работе, что они начинают устанавливать на компьютер все подряд, не зная истинного предназна-

чения, действия и средств безболезненной деинсталляции.

Вообще админы — народ пулливый и в ступор их можно загнать очень простой и часто встречающейся проблемой, например, «у меня уши не работают» (предварительно снизив громкость до минимума). Не страдая избытком интеллекта, админ может просто пересадить Вас на другую машину или принести, если есть, новые наушники (оп-па, все равно не работают), даже не посмотрев на громкость. И хотя таких долбонов, уж не знаю, к радости или сожалению, очень мало, зачастую бывает проще толкнуть соседа по компьютеру (не того, который ноет, а с другой стороны). Но вначале к нему нужно очень внимательно присмотреться: если Вы толкнете его во время очень важной игры, то можно либо услышать в свой адрес трехэтажные конструкции великого и могучего, либо сразу мышкой в голову. В общем, все как обычно, так что заклиная; присмотритесь, а то сколько раз уже было, что меня толкали в самый неподходящий момент. А лучше всего — один раз научиться и все свои проблемы решать самому. Спасение геймера — дело рук самого геймера, во время всех соревнований нужно надеяться лишь на себя — вряд ли найдутся люди, готовые, могущие и, самое главное, согласные тебе помочь.

— Что берем, комрад?

— Только самое необходимое: зубную щетку, револьвер и презерватив».

ст. о/у Гоблин, «Quake II: CTF»

На самом деле дядя Гоблин, конечно же, пошутил. На соревнованиях абсолютно необходимых следующие вещи:

- дискета с конфигом и, при необходимости, с драйверами под мышшь;
- мышшь со средствами чистки;
- коврик;
- наушники;
- клавиатура — опционально, правда.

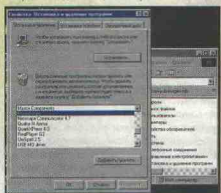
И не смеетесь, клавиатура, на самом деле, может быть весьма полезна, так как иногда в погоне за дешевой игровой мышью клубов покупают не самые качественные клавиатуры, с малосильными или жутко «деревянными», как вариант, клавишами. Также широко распространен глюк с невозможностью одновременного нажатия трех кнопок — третья кнопка не срабатывает, а это смерти подобно, особенно если бежать со стрейфом и прыгать на пробеле одновременно.

Дискета. Перед непосредственным копированием конфига носитель в обязательном порядке необходимо отформатировать, дабы удостовериться в отсутствии плохих сек-

торов, иначе в самый ответственный момент вдруг окажется, что дискета «посыпалась» и конфига больше нет. Самые параноикальные записывают на дискету два одиноковых файла в разные директории или с разными именами. Очень полезно хранить версию конфига в Интернете. Тем, кто играет с драйверами, Следует заранее о них побеспокоиться и также записать на дискету — в клубе может запросто не оказаться дистрибутивов или доступа к Сети. Также опционально можно носить с собой PS/2 Rate, хотя обычно он либо уже установлен, либо его принесет кто-то еще.

Мышь. Об этих чудесных зверьках я уже рассказывал, так что на разновидности мыши останавливаться не будем. Остановимся на технических моментах. Во-первых, уход. Мышь его любит! Так что розжигуем, продуваем, протираем, чистим и откопываем (ыл) все лишнее. Не забываем скрутить обратно, лишние деталек быть не должно. Играть только USB-шными или PS2-шными. COM-овские розжигуем, разрозниваем, обливаем всевозможными нехорошими словами, обливаем вокруг волосатой шеи и носим на соревнованиях по приколлу. К USB-шным в обязательном порядке должен иметься переходничек на PS/2, так как на некоторых дешевых мамках USB-шным размером запросто может не оказаться.

С мышью связана одна проблема, очень актуальная для всех, кто играет в Counter-



Strike, Quake II или Unreal, в общем, три-да шутеры. Это драйверы мыши. У любого три-да экшн-овского игрока есть своя sensitivity, то бишь, чувствительность (сенса, сенс) мыши. Бывалые игроки «чувствуют» чувствительность, знают моментально, «сапалонки» же просто не могут понять, почему вдруг не поподешь ни из какого оружия даже на той чувствительности, на которой играл всегда. Причиной внезапного изменения sensitivity являются драйверы. Прием речь идет о тех,

которые скачиваются из Интернета или идут в комплекте с мышью, чаще всего они отличаются по чувствительности от идущих в комплекте с дистрибутивом операционной системы. В восьмидесяти процентах случаев под «драйверами» подразумеваются драйверы Logitech, при установке которых не только изменяется «сенс», но и появляется акселерация. И хотя многим геймерам нравится играть именно с драйверами, можно перепрограммировать известную поговорку «на акселерацию и сенс товарищ не тот, так что каждый решает сам, играть ему на драйверах или нет. Также проблемы с сенсом возникают, если чувствительность в игре зависит от настроек чувствительности в операционной системе.

Итак, приведем пример. Мы садимся за машину, контактируя на какой-нибудь cs, assoul и чувствуем, что не идет сегодня слабой или кашей. Както все дергается и двигается очень быстро, хотя чувствительность, m_pitch, m_yaw обычная, а акселерация в ИГРЕ отключена. Становимся на место и ляпав в какое-нибудь маленькое, но отчетливое место, например, настенный фанер или бубен неподвижного партнера. Затем поднимаем мышью, осторожно, не лаяя шарик (чтобы не поворачиваться) переставляем на край ковра и... сдвигаем ее на другой конец, следя за тем, чтобы боец на экране просто крутил головой в направлении движения мышки, а не лазил на небо и ножки проваливались мимо «обычной». Итак, проверившись до конца коврика, посчитали количество сделанных оборотов. Вернулись в первоначальное положение, опять вперились в фанеру, но теперь проверившись до конца коврика, на теперь побыстрее. Опять замерили количество поворотов. Теперь फिर. Сравниваем полученные результаты с теми, которые вы получили при таких же манипуляциях в идеальных условиях. Причин непогрешности может быть три: чувствительность мыши в операционной системе, установленные или некорректно деинсталлированные драйверы. Все эти гадости могут встречаться в разных вариантах, так что я просто опишу методы борьбы с каждой по отдельности, а вы уже будете комбинировать.

1) Удаление драйверов. Проще всего определить, установлены ли драйверы, зайдя в панель управления\мышь. На скриншип приведены варианты установленных и не установленных драйверов. Там, где опций мало, драйверы не установлены, там, где почти никому не нужной фигни — стоят драйверы ©. Итак.

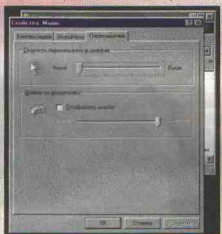
Включаем акселерацию, ползунок скорости на минимум. Входим в панель управления\удаление программ. В списке выбираем удаляемые драйверы, деинсталлируем их. Перезагружаемся. Если компьютер находится на новую мышью, выставляем стандартную PS/2 и указываем директорию windows\system. В принципе, существует и более «верный» способ удаления драйверов от известного российского перепрограмматора ад-Гриенд, но он несколько громоздок и нужен дистрибутив windows'а.

2) Удаление некорректно деинсталлированных драйверов. Бывает и такое, что после, казалось бы, нормального уничтожения драйверов, те все равно дают о себе знать

акселерацией, из-за этого в некоторых клубах драйверы просто запрещают ставить. В общем, если «дрова», вроде бы, не стоит, а акселерация есть, то лезем в реестр: выключить/regedit Далее в HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Mouse ставим MouseThreshold1 и MouseThreshold2 в «0». Перезагружаемся.

3) Установку корректной чувствительности в операционной системе. Тут все просто: панель управления\мышь\перемещение и ползунок скорости на минимум.

Ковер. Ковер — один из главных принципов современного продвинутого геймера. Вначале о том, какие вообще используются коври. Чаще всего — обычные платяные. Последним писком моды киевской элиты были крутые платяные коври в виде мыши, прилипающие к столу. Их полезно прошивать по краям. А можно и не прошивать,



просто менять по мере загрязнения, благо, они не дорогие. Ультрамодной же фишкой стали «стеклянные» коврики Icmot. Стекланые или как их какие там еще, я не знаю, определить не удалось, но многим они нравятся. Разрозненно лишь характерный стук по ним мышью при игре. Насколько я знаю, подобные коври в Киеве не продаются, умельцы умудряются заказывать их через Интернет, а затем перепродавать через киевскую «борду» www.quake.kiev.ua/gbcook. Неплохие отзывы и о ковриках, описанных комрадом Доком, разве что некоторые геймеры жалуются, что после долгой игры на гелевой «подставке» устает рука, что не очень хорошо, а очень даже плохо, особенно когда играть приходится по несколько часов в день. От цветастых пластиковых ковриков польза — ноль. Разве что девушки на них особенно красиво.

Уши. Трудно переоценить значение хорошего звука в современных играх. Если вы собирались покупать наушники, то не поспу-

тес, а возьмите по-настоящему хорошие наушники, а не подделку за десять гривен. Самым главным параметром в наушниках должен быть качественный СТЕРОЗВУК. На некоторых экземплярах существуют переключатели с моно на стерео, так вот лучше всего, чтобы этот переключатель всегда стоял на стерео, а то будет делов после проигранного матча. Две главные проблемы в наушниках — это провода и подключение к компьютеру.

Если в наушниках отказало одно ухо, ничего страшного, особенно в случае активного использования. Сию секунду их, конечно, уже не починишь, но, в принципе, для ушей это не смертельно, ведь только не следует чинить их самому, отдайте тому, кто действительно может сделать это качественно.

Если же работают оба уха, но звук (моно) хрипит, то появляется, то исчезает, если вам вообще кажется, что слышен звук противника, то нужно ОЧЕНЬ осторожно поворачивать-поворачивать наушники, в те время как Ваш... гмм... партнер будет слушать, исправился ли звук. Все эти проблемы идут, опять же, от некоего злобства владельцев компьютерных клубов, берущих самое дешевое оборудование, в том числе и звуковое.

Очень часто, особенно на плохих ушах, все жутко скрипит. Немного облегчить страдания можно при помощи установки в панели управления\мультимедиа\воспроизведение\дополнительно стереонаушников (динамики) и максимальной частоты дискретизации (быстродействие).

Парадокс, но с дорогими звуковыми картами проблем может возникнуть не меньше. Производителя, например, Creative [Sound Blaster Live!], грешат драйверами со встроенными спецэффектами. Представьте, бежит вы по улице, на солнышке, а звук, что в душе. Да еще и с жутким трехмерным эхом... появились бы Такие шутки кроются отрубленные к чертам собаками. Лезьте в панель управления, а там уже ищите что-то, связанное со звуком, каждая кнотора лепит свои «приколы» и названия. Программисты их можно не удалять, как мышинные драйверы, а просто поотключать все ненужное.

Настройка компьютера, будь-то на соревновании или в гейм-клубе, является одной из основ, которую должен знать каждый хоть немного уважающий себя геймер, особенно претендующий на какие-либо результаты. Да, необходимо еще практиковаться, готовиться психологически и просто думать головой, но, во всяком случае, знания о том, как сделать, чтобы не трещало и нормально ездило, необходимо всегда, я считаю. Ко всему нужен серьезный подход, мастером без этого не станешь.

Unreal TOURNAMENT

21 июля
приглашаем на турнир
по unreal tournament
призовой фонд \$ 600

в партнерстве с

OPTIMA TELECOM

КОМПЬЮТЕРНЫЙ КЛУБ
Новая игровая арена в центре Киева

30 компьютеров
частота 1000мгц
видео GeForce2 32мг
память 128мб
поддержка сети 100мб/с
звуковая карта 128кбит/с

alf

БАСЕЙНАЯ 13 Тел (044) 224 02 96

Наша гостиница никогда не жаловалась на недостаток жильцов. Маги и роботы, полководцы и герои-одиночки из соседних миров довольно часто приезжают в наш город, чтобы обсудить свои проблемы и рассказать о своей родине. Вот и сегодня в гостиницу заехали новые постояльцы. Кстати, ТАКИХ у нас действительно еще не было...

POKÉMON

Том/Doc/KEPTIC Kertis@torba.com

Недавно купил ребенку кассету с мультиками. Точнее, выбрал ее он сам, я только заплатил. Ну, кассетой больше, кассетой меньше, какая разница? Но история абсолютно неожиданно получила продолжение. Зашел я как-то домой, а ребенок как раз эту кассету и смотрит. И я посмотрел — зверушки какие-то, тренеры, монстры. Ничего не понятно. Взял коробку и прочел: Pokémon. Вот тут я и задумался — вроде, об этих самых покемонах я уже слышал, вот только где? Странно.

Следующий день был еще более странным — Саша (так моего сына зовут) принес домой... карты Pokémon! а я потребовал, чтобы я научил его в них играть. Вот тут-то я и вспомнил, где я слышал о «карманных монстрах» — естественно, в Саргане! Это же, оказывается, очень популярная живность, о них и мультики есть, и игры на приставках, и даже коллекционная карточная игра! Ну что тут поделать — вытаскив из кошелька последние деньги, я отправился в Сарган за бустерами Покемона и за правилами этой игры.

Вот при таких обстоятельствах произошло мое первое знакомство с Покемоном. Итог, бустеры куплены, правила изучены, можно играть. Игра сыну очень понравилась, и я, подумав, решил о ней написать. В конце концов не зря же она так популярна среди детей (да, Покемон, в отличие от того же Мэджика ориентирован по преимуществу на детскую аудиторию) во всем мире. Думаю, и нашим детям (а также их родителям) полезно кое-что узнать о карманных монстрах. Ну что, готовы к первому знакомству? Тогда, тренеры, к бою!

Кто такие Покемоны?

Да, вопрос, конечно интересный. Как я понял из объяснений своего сына, Покемоны — это такие карманные монстры, которые живут в этом мире вместе с детьми. Монстры они не страшные, в основном даже добрые. Причем их нужно учить и воспитывать — этим занимаются специальные люди (как правило, дети) — Тренеры Покемонов. А еще при помощи Покемонов можно воевать друг с другом. Вот такая информация. А теперь давайте посмотрим, что об этом написано в руководстве Тренера.

Так... ого, вот, цитирую: «Покемоны — это необычные существа, которые делают мир с людьми, — говорит Про-

фессор Дуб, ведущий специалист по этой живности. — В мире в настоящее время существует 150 описанных разновидностей Покемонов. Так вот, Ваша задача — изловить, обучить и встроить их в войну.

Это, конечно, просто, но как только Вы почувствуете суть дела, сразу же поймете, который Покемон лучше для какой битвы. По пути к вершинам Вы совершенствуете свои таланты, сражаясь своими Покемонами против других Тренеров.

У каждого Покемона есть свои боевые способности. Покемоны бывают самые разнообразные, но даже самый крохоткий из них способен на свирепую атаку. Некоторые Покемоны растут и превращаются в более мощных существ. Но не беспокойтесь — даже самый крутой из Ваших Покемонов останется Вам верен!

Никогда не забывайте своего Покемона дома, и Вы будете готовы ко всему! В Ваших руках — могущество, пользуйтесь же им!

Очень хорошо. Могущество в наших руках, осталось только научиться им пользоваться. Поучимся?

Во-первых, сразу учите, что «Покемоны» кое в чем похожи на «Мэджик» — сходство в ценности карт. Карты бывают трех типов — обычные, камоны (в правом нижнем углу у них буквы «С»); необычные, анкомоны (буква «U»), и редкие — рары (буква «R»). Естественно, редкие карты ценят-

ся выше, но это вовсе не значит, что остальные хуже — редкость ведь в основном представляет ценность для коллекционера (вы ведь не забыли, что «Покемон» относится к Коллекционному Карточным Играм, т. е. к играм, в которых процесс собирания и коллекционирования не менее интересен и захватывающ, чем сама игра?)

Кроме того, в каждом издании есть карты с циферкой «1» — эти карты выходят впервые. Вполне вероятно, что их повторят и в других изданиях, но этой циферки уже не будет. Угадайте, кокую карту будут больше ценить коллекционеры? Естественно, ту, что появилась впервые.

Но вернемся к игре. Что для нее нужно? Думаем. Правильно!

В первую очередь человек, с которым Вы будете играть! Еще один Тренер. А кроме этого, естественно, необходимо, чтобы у каждого из вас была колода, состоящая из шестидесяти карт, монетки и жетоны, чтобы отмечать нанесенный Покемону вред. Уже все есть? Великолепно. Значит — вперед. Будем учиться воевать!

Цель игры

Цель этой игры, как, впрочем, и любой другой, — победить своего противника. Как этого можно достичь? Тремя разными способами. Обратимся снова к Книге Тренера:

«Во-первых, в начале игры Вы откладываете в сторону 6 своих карт — это Призы. Каждый раз, когда Покемон противника сбит, вы берете один из своих Призов и забираете в руку. Если Вы заберете все шесть, Вы победили (именно так и кончается большинство игр)! Во-вто-



рых, можно победить, если у Вашего противника не осталось Покемонов, чтобы сражаться с Вами. И, наконец, Вы побеждаете, если у противника к началу его хода не осталось карт в колоде.

Вот так. Как видите, для достижения победы имеется несколько стратегий. Какому из них выбрать — решать вам.

Какие бывают виды карт в Покемо-не? Помните, в Мэджике есть существо, заклинания и т. д., а чем располагаем мы? Во-первых, сами Покемоны — по сути, это существа из Мэджика. Именно Покемоны воюют за вас.

Во-вторых, **Развития**. Это что-то вроде эволюции. Они разыгрываются для одного из ваших Покемонов (или на какое-нибудь другое Развитие) и делают его сильнее, усиливая определенные свойства.

В-третьих, **Энергии** — они присоединяются к Покемону и дают тому силу вести бой.

В-четвертых, **Тренировки** — это заклинания. Они дают какой-то односторонний эффект, после чего выходят из игры.

Вот, вроде все. Просто? Думаю, вполне. А как же выглядит сама игра? Снова заглянем в Книгу Тренира:

«Вы и Ваш противник поочередно ходите, разыгрывая карты с руки. Некоторые из этих карт будут Покемонами, некоторые — Развитиями (превращают Ваших Покемонов в более мощные существа), некоторые — Энергиями (помогают Покемону в бою). Можно разыгрывать и карты-Тренировки — здесь возможны самые разнообразные вещи, но все — для победы.

На столе может быть сразу несколько Покемонов, но только один из них (так называемый «Активный Покемон») будет сражаться за Вас. Остальные сидят на Скамье, пока не подойдет их очередь. За каждый ход Вы можете атаковать своим Активным Покемоном, пытаясь нанести наибольший вред Активному Покемону противника, так называемому Покемону-Защитнику, или устроить ему еще какую-нибудь гадость, например, усилить, парализовать или отравить. Если Ваша атака достаточно сильна, чтобы Сбить Защитника, Вы забираете в руку один из своих Призов. Как только Вы заберете свой шестой Приз (сбив 6 Покемонов противника, Вы выиграете!»

Вот так выглядит игра, если смотреть со стороны. А теперь давайте попробуем разобраться в ее механизме. Где тут шестеренки, которые надо вращать? И, кстати, как



Sargona
Официальный дистрибьютор
Wizards of the Coast

ВНИМАНИЕ!
Предъявите этот купон

только до 1 сентября 2001 года

СКИДКА 10%

только в клубе «Покемон» на Покемоне

Линия отреза

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ДИЛЕРОВ — НА ВЫГОДНЫХ УСЛОВИЯХ!!!

Настольные стратегические игры

г. Киев, ул. Богатырская, 2-Б
т/ф: (044) 461-3161
E-Mail: sales_kiev@sargona.ru
http: www.sargona.ru
Адреса наших дилеров:
г. Киев, ЛУМ, 2-й этаж, отделы игрушек и игр
г. Киев, Книжный рынок Петровка
г. Киев, ул. Богатырская, 2-Б,
клуб «Питонид», т. 461-31-61
г. Киев, ул. Васильковская, 10
клуб «Megalap», т. 430-25-30
г. Киев, ул. Солюменская, 33,
клуб «Kivo», т. 588-02-15
г. Киев, ул. Кулибина, 3, ст.м. «Нивки»,
Комп. Клуб «TNT», тел. 261-2466
г. Киев, ул. Дмитревская, 2
магазин «ComputerLand», т. 490-67-92
г. Киев, ул. Красноармейская, 134,
кишечный магазин «Гранд-Экспо», т. 261-19-20
г. Киев, Торговый центр «Кадрат» «Сити книги»
на ст.м. Арсенальная
г. Киев, кинотеатр «КИЕВ»,
Комп. Клуб «Урашидзе-13», тел. 239-14-97
г. Днепродзержинск, ул. Артема, 14, кв. 6
клуб «Серебря», т. (0562) 45-29-54
г. Львов, ул. С. Крушельницкой, 2
клуб «Nemesia», т. (0322) 72-88-50
г. Севастополь, ул. Гоголя, 35-6,
комп. клуб «Дракон», т. (0692) 67-95-25
г. Ивано-Франковск, ул. Морозовка, 126,
комп. клуб «Куберник», т. (03422) 3-22-15
г. Одесса, ул. Тираспольская, 11,
интернет-клуб «SurfNet»
г. Одесса, пов. Чкаловская, 16,
интернет-клуб «Mouse»
г. Харьков, ул. Плехановская, 92-А
гостиница «Металист», корп. Бком-303,
клуб «Галичина Малов», тел. (0572) 280819
г. Канюково, ул. Паромейская, 3,
компьютерный клуб «Хакер», тел. 3-15-98

их вращать? Начнем, так сказать, с начала.

Начало игры

Как и в Мэджике, начинаете Вы с того, что тасуете колоду и берете семь карт, остальные карты рубашкой вверх кладете перед собой.

А вот теперь начинаются отличия. Если вам не досталось ни одного Покемона (в верхнем левом углу карты должно быть написано «Основной Покемон» —



Basic Poкеmon), покажите свои карты противнику, положите их обратно в колоду, перемешайте и вытяните новые 7 карт.

То есть Вам не придется, как в Мэджике, тасовать на одну карту меньше, но зато Ваш противник после этого может добрать еще до двух карт!

Если и после этого Основного Покемона у Вас не оказалось, процесс можно повторить, но и противник опять имеет право взять свой «прикуп», что уже весьма критично.

После этого Вы и Ваш противник выбираете по одному Основному Покемону с руки и кладете их лицом вниз на стол. Это будут Ваши стартовые Активные Покемоны. Каждый игрок может, если хочет, выбрать до пяти Основных Покемонов в руке и положить лицом вниз на Скамью (там Покемоны ждут, пока их сделают Активными).

Возьмите шесть верхних карт своей колоды и положите лицом вниз перед собой. Это — Ваши Призы, которые Вы забираете в руку, если Покемон противника сбит. Вы не можете смотреть на карту-Приз, пока не придет черед ее взять.

После этого подбросьте монетку, чтобы решить, кто ходит первым. Теперь переверните лицом вверх все Покемоны на столе — как Активные, так и Отдыхающие. Начинаете Вы и Ваш противник поочередно получать ходы.

Во время хода Вашего противника Вы бездействуете — разве что сможете заменить своего Активного Покемона, если он сбит (см. ниже). А теперь рассмотрим структуру Вашего хода.

Фазы игры

Сперва Вы обязательно берете карту, отложите Вы всегда в последнюю очередь. Кроме карз взять карту, Вы можете сделать любые из следующих действий сколько угодно раз:

- поместить на Скамью Покемона;
- развить Покемона;
- присоединить к Покемону карту Энергии (только раз за один ход);
- сыграть карту-Тренировку;
- отозвать своего Активного Покемона;
- использовать Способность Покемона;
- атаковать Активным Покемоном.

На этом ход заканчивается. Более подробно фазы игры и остальные правила мы рассмотрим в следующем номере — удачи вам в тренировках Покемонов.

Благодарим компанию **Sargona** за предоставленную информацию.

Отлежитесь на секунду от виртуальных сражений. Ведь чего стоит вам блуждать, проламываясь без препятствий, кидаясь без кри-
льев? Сегодня в нашей кузнице вам расскажут, как подобрать себе именно то, что вам не только удорого по карману.

ГАРМОНИЧЕСКИЙ КОМПЬЮТЕР

Сергей Н. МИШКО (maestro@mycomp.com.ua)

Вы отчаянный геймер, но Ваш компьютер давным-давно морально устарел и назрела необходимость глобально апгрейда, или Вы только собираетесь приобрести достойный игровой ПК? И в том, и в другом случае необходимо знать, что выбирать, благо недостатка в разнообразии нет. А как известно, чем больше выбор, тем сложнее определиться, и тем проще попасть впросак. Надеемся, после прочтения данного материала проблем с подбором железа и... кошелеком ☹ у Вас не возникнет.

Начни с малого, достигнешь многого...

Из греческих крылатых фраз

Краеугольный камень

Не отвлекаясь на долгие вступления, сразу переходим к делу — нам многое нужно обсудить, а места на развороте Мика не так много. Начнем с выбора платформы, т. е. типа материнской платы и процессора. Заметим сразу, что эти две, безусловно, очень важные составляющие любого компьютера, на сегодняшний день никак нельзя считать основной проблемой игровой машины, в которой обычно самым узким местом является видеокарта. Вот уже год держится устойчивая ситуация, когда для большинства современных и даже весьма новаторческих игршек вполне достаточно отнюдь не рекордных по мегагерцам. Наконец-то процессоры наращивают частоту быстрее, чем прожорливая гейминдустрия ее полагает. Естественно, подобная ситуация не может не радовать, поскольку позволяет нам в конечном итоге сэкономить определенные деньги.

Итак, из чего можно, или лучше сказать, стоит выбирать? Ответ на этот вопрос будет достаточно лаконичным: между Socket 370 и Socket A платформами. Конечно, в последнее время потихоньку начинают предлагать игровые ПК и на базе Intel Pentium 4, рассчитанном на Socket 423, но его в рассмотрение брать не советуем ввиду крайне невыгодного соотношения цена/производительность. Также исключим из нашего рассмотрения процессоры Cyrix от компании VIA — хотя они и совместимы с Socket 370, работают на шине 100/133 МГц при тактовых частотах более 700 МГц, очень недороги, однако их быстротечность оставляет желать лучшего (см. статью Владимира СИРОТЫ «Его VIAличество Cyrix III-й Samuel 2-й», МК №19 [138]). Процессоры, ориентированные на использование в серверах и мощных рабочих станциях, такие, как Intel Pentium III/4 Xeon и недавно выпущенный Athlon MP, естественно, тоже рассматривать не будем.

Что же у нас остается в результате? Либо тяжеловесные AMD Athlon и Intel Pentium III, либо облегченные AMD Duron и

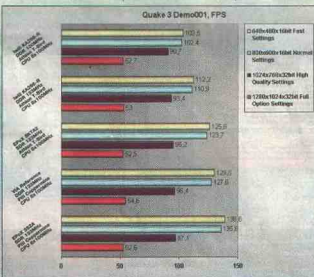
Intel Celeron. Заметим сразу: процессоры от компании AMD как в верхнем, так и в нижнем ценовом сегментах, сегодня крайне выгодно смотрятся на фоне своих аналогов от Intel — они ощутимо дешевле и производительнее. Особенно это хорошо чувствуется, если сравнить Celeron, работающий на давным-давно морально устаревшей шине 66 МГц и Duron, использующий EV6 с ее 100-МГц x 2 шиной, в которой данные передаются по переднему и заднему фронтам сигнала. Вообще, но тактовую частоту системной шины следует обращать особое внимание, т. к. она задает темп работы не только центрально-

Вспомнить все

Вопрос о выборе типа используемой ПАМЯТИ стоит гораздо менее остро, чем процессора и материнской платы. На сегодняшний день по-прежнему самой распространенной остается SDRAM, равно как и самой дешевой. Именно поэтому мы и советуем остановиться именно на ней — для полноценной игровой платформы лучше не жалеть лишних мегабайт. Сколько именно? Учитывая сложившиеся цены и запросы современных игр, никак не меньше планки в 128 Мб (около \$25), если денег не очень жалко, не мешают и все 256 Мб (около \$50).

Что брать — PC66, PC100 или PC133, — зависит от системной шины будущей машины. С другой стороны, сейчас в продаже в основном только память PC133, которая по цене практически не отличается от двух других спецификаций и при этом оборудована лучшими частотными характеристиками. Следовательно, имеет смысл брать именно ее, ведь очевидно она подойдет и в случае более медленной шины. Следует также внимательно относиться к покупке материнской платы, поскольку, хотя пока и редко, но встречаются экземпляры без поддержки SDRAM, не говоря уже о матерях под Pentium 4, в абсолютном большинстве работающих только с RDRAM.

Напоследок несколько слов о модной нынче DDR SDRAM — стоит ли за нее переплачивать деньги? Прежде



го процессора, но и всего остального «фарша». Именно поэтому общая производительность системы очень сильно зависит от пропускной способности шины (а по-простому — от мамки).

Все-таки, на чем остановиться? Выгоднее, как мы уже сказали, будет приобрести AMD'шный проц, хотя материнские платы под него стоят иногда заметно дороже, нежели под Celeron/Pentium III. Если Вы стеснены в средствах, остановите свой выбор на Duron'е — всего за \$40 можно приобрести 750 МГц, чего должно хватить для большинства современных игршек. Для сравнения за Athlon 800 МГц придется выложить почти в два с половиной раза больше. Это стоит делать только в том случае, если Вы собираетесь приобрести достаточно дорогую видеокарту и желаете получить сбалансированную конфигурацию.

всего предлагать взглянуть на результаты тестов наших российских коллег из iXBT (<http://www.ixbt.com>), представленные на диаграмме. Основу тестовой платформы составляли чипы и не самые дешевые, но и не сильно дорогие, зато вполне производительные и прекрасно поддерживаемые для игровых процессоров Intel Pentium III Coppermine 800 МГц (около \$150) и упомянутый выше AMD Athlon Thunderbird 800 МГц. Каждый из них запускался на плате с поддержкой DDR SDRAM и без: Pentium III на VIA Engineering Sample Board на чипсете VIA Apollo Pro266 и EPoX EP-352A на чипсете Intel 815E, Athlon Thunderbird на Iwill KA266-R на чипсете Ali Magik I и EPoX EP-8KTA2 на чипсете VIA KT133. В качестве памяти использовались модули Samsung Original PC2100 CAS 2.5 128 Мб DDR SDRAM и Hyundai PC133 128 Мб SDRAM.

Видеокарта ASUS V7700 GeForce2 GTS (чистота ядра 200 МГц, DDR-памяти 166 МГц). Все железо работало под управлением Windows ME final release build 3000 — последней версии Винды, лучше всего подходящий для дома, а значит, и для игрушек. Что касается драйверов для видеокарты, были применены NVIDIA Defrator2 6.34. В качестве тестового приложения был выбран idSoftware Quake III Arena 1.17 demo001.dm3.

Взглянув на результаты теста, можно сделать вывод, что DDR память в играх начинает показывать преимущество перед обычной SDRAM пока только в случае серьезной нагрузки на шину памяти, т. е. при работе в высоких разрешениях. Естественно, данное утверждение в меньшей степени справедливо при использовании модулей PC1600. Пока речь идет о весьма незначительном приросте производительности, одного затвора, когда процессоры станут быстрее, а игрушки еще прожорливее, очевидно, эффект бутылочного горлышка станет заметнее, и применение DDR SDRAM станет насущной необходимостью. Но то завтра, мы же пока подбираем оптимальную конфигурацию дня сегодняшнего. И как показывают результаты приведенного тестирования, пока нас вполне устроит обычная PC100/133 SDRAM.

Крутится, вертится...

До, да, пришло время сказать несколько слов о подборе дисковых приводов, прежде всего, **винчестера**. Сразу оговорка — будем рассматривать только устройства с интерфейсом IDE, поскольку они заметно дешевле SCSI, а их производительности вполне хватает для любых игр. Оставив проблему выбора интерфейса, обратим внимание на два более важных



для нас параметра, таких, как скорость вращения шпинделя и, конечно же, объем диска. Начнем с первого. Если говорить исключительно о современных IDE-винчестерах для настольных систем, а именно о современном оборудовании мы и говорим в данной статье, если Вы еще не заметили @, сегодня на рынке можно встретить модели на 5400 об./мин либо 7200 об./мин. Игрономам очень рекомендуется обратить внимание на последнюю, ведь даже при значительном объеме оперативной памяти в ПК многие новаторские игрушки во время работы частенько обращаются к диску, и если сей девайс недостаточен быстр, нас ждут нежелательные тормоза. По деньгам разница, конечно, есть, но, во-первых, не столь болезненная, во-вторых — поверьте, дело стоит того.

Что касается объема жесткого диска, здесь

вполне работает формула «больше — лучше». Оптимальными по цене за гигабайт на сегодняшний день являются модели на 40 Гб, при хороших скоростных характеристиках и брендовых производителях их стоимость может достигать \$150. **CD-ROM** выбрать еще проще, поскольку количество поддерживаемых скоростей в любом современном девайсе с лихвой хватит на любую игрушку и останется еще @. Наиболее распространены сегодня 52x приводы, за которые придется выложить около \$35-40. Вообще, сегодня для сидко скорость (да и цена) — не вопрос, главное — не связывайтесь с серпем/ами, 5 баков не стоят беготни по сервис-центру и запорченных дисков.

Больше fps, хороших и разных

Наконец, мы подошли к самому важному и трагетному моменту для любого заядлого игронома — выбору **видеокарты**. Сегодня на рынке **чипсетов** домашних графических акселераторов можно выделить троях игроков: самый сильный — компания NVIDIA с ее GeForce'ами, потом идет ATI, с карточками на базе Radeon'ов, и пока в хвосте плетется STMicroelectronics с ее малораспространенными Куго. Если посчитать также многочисленных попуте- и бренд-производителей видях на базе вышеозначенных чипов, в результате получим море моделей по самым разным ценам. Новичку сложно не запутаться в этом многообразии. А поскольку смысла (да и желания) растягивать данную статью на несколько номеров нет, думаю, пользы будет гораздо больше, если мы поговорим о **тестах**, с помощью которых принято оценивать производительность видеоплат, и о **правильной интерпретации получаемых результатов**. Это будет тем более полезно, если учесть многообразие подобных тестов, выложенных в самых разнообразных обзорах в Сети, которые большинство из вас вряд ли оставят без внимания.

Прежде всего, выбираемую карточку стоит протестировать на предмет качества в 2D в различных разрешениях и при различных частотах регенерации экрана, естественно, с учетом возможностей монитора. Если здесь порядок, можно переходить к главному — оценке производительности в 3D. Оценивая скорость работы в **OpenGL**, а именно этот режим поддерживает большинство игрушек, чаще всего используют Quake III Arena. Напомню, речь идет о продукте известной, наверное, абсолютно всем игрономам еще со времен культовой игрушки Wolfenstein, ассоциирующейся с зарождением эры 3D, компании id Software. В Keake есть два встроенных демо-бенчмарка demo001 и demo002, показывающих, какое количество кадров в состоянии обчитать система за одну секунду (**fps**). Запустив ее, несложно сделать вывод, можно играть при том или ином разрешении, глубине цвета, качестве изображения и т. п. или можно только смотреть сплайд-шоу. Порогом играбельности принято считать около 30 fps. Немало игр работают только в **Direct3D** — для оценки производительности карт в этих играх нередко прибегают к помощи легендарного Unreal Tournament. Однако при оценке результатов

здесь надо быть осторожнее. Движок Unreal'a не самый совершенный, он требует неслыханных ресурсов не только от видеокарты, но еще и от центрального процессора. Это чревато сильной зависимостью получаемых результатов, соответственно, не только от графического чипа, но и от проца.

Нельзя не упомянуть и о специализированных тестовых пакетах, эмулирующих для карточек задачи 3D-ир, из которых наиболее популярным считается 3DMark от Mod-Orion. При оценке результатов тестирования, проведенного с их помощью, тоже есть свои подводные камни. Так, при использовании последней версии отмеченного пакета, 2001 Pro (<http://ftp.zdnet.com/threede/tweaks/files/benchmark/3DMark2001.exe>, 38 Мб), следует отдавать себе отчет в том, что в большинстве случаев результаты тестов, проведенных с помощью этой программы, не отражают реального положения дел. В какой-то степени это взгляд в завтра, когда процессор с тактовой частотой больше 1 ГГц станет обычным делом, а карты на ба-



зе GeForce 3 будут в компьютере почти у каждого. Речь идет о новых технологиях, которые уже есть, но пока их никто не видел живую. Отсюда и немеренные, как на день сегодняшний, системные требования, впрочем, у 2000-й версии они тоже немаленькие. Поэтому попытавшись прогнать эту прогу на не самой новатороченной карточке и располотая не самым дорогим процом, Вы рискуете получить весьма плачевные результаты, несмотря на то, что подобная конфигурация вполне удовлетворит большинство современных игр. Взгляните на количество fps на приведенных скринах, чарующих взор каждого ценителя красоты, — вполне пристойные значения, но на какой конфигурации они получены! В качестве тестовой платформы использовалась двухпроцессорная (!) мама Typa Thunder K7 S2462 Revision 1.00 с двумя Athlon 1.13 ГГц на борту + «народная» карточка на базе GeForce2 MX, 32 Мб ОЗУ. И при всем этом великолепии, чтобы получить приведенные fps, дополнительно пришлось отключить антиалиасинг, а некоторые сценки так и не запустились вовсе — для них минимальным требованием является уже GeForce3. Подробный отчет о тестировании данной платформы желающие смогут найти в материале Владимира СИРОТЫ в МК № 31-32 (150-151).

На этом наши советы исчерпаны, теперь дело за вами. Желаем удачно и недорого проапгрейдиться, а потом уже наслаждаться сколько душа пожелает шустрыми fps'ами, зоразоразорывающей графикой и, конечно же, славными победами над противниками.