

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

2-й Полумесячник

№ 16(26)
«Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

03.09.2001

АНАСТРОНОХ



МЕЧ COMMANDER 2

СЫГРАЕШЬ В НАУК ?



ОЩУТИ СВЕЖЕСТЬ ЗЕЛЕНИ :)



Генеральный
спонсор акции
"ЗЕЛЕНАЯ ПОДПИСКА"
WEB-магазин GREEN HOME
www.greenhome.com.ua
(044) 433-1331



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!

СПОНСОР КОНКУРСА
"АКТИВНО ВЕДУЩИЙ ЧИТАТЕЛЬ"
в сентябре 2001

set
Сучасні Електронні Технології

1-й приз:
сканер Mustek Scan Magic 4830C

(44, 300000 dpi, 30 bit color)

2-е призы:
колонки TEAC 300PP

3-и призы:
мыши со скроллом



пр. Науки, 4
kremp@zinfo.kiev.ua

(044) 250-97-61

Список статей

1. Том/Дос/КЕРТИС.
Кубок Украины, стр. 7.
2. Виктор (Jacall) ТРЕГУБОВ.
Dungeon Siege, стр. 8.
3. Кирилл БЕЛЯКОВСКИЙ.
Heroes IV, стр. 9
4. Александр ГЛЮК.
Medal of Honor, стр. 10.
5. Гнат БУРМА.
Empire Earth, стр. 11.
6.
Демидурги, стр. 12-13.
7. Андрей ТИМОШЕНКО.
AnachRopox, стр. 14-16.
8. Дмитрий АМПИЛГОВ.
Mech Commander 2, стр. 17-19.
9. Владимир ШЕЙКО.
Startopia, стр. 20-21.
10. Дмитрий АМПИЛГОВ.
Train Simulator, стр. 22-23.
11. Том/Дос/КЕРТИС.
Чтобы тело и душа... Стр. 24-25.
12. Том/Дос/КЕРТИС.
Сводки с фронтов... Стр. 26-27.
13. Владимир ШЕЙКО.
Сыграем в ящик? Стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

12 ☐

13 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Прежде чем начинать экскурсию по нашему городу, всегда полезно почитать свежий номер «Играградского вестника». У Вас уже закончился день? Это не беда. Всем, кто приобрел билеты на экскурсию, номер выдается совершенно бесплатно.

Привидения заказывали?

Малоизвестная компания **Prelusion** недавно анонсировала начало работ над двумя новыми проектами. К сожалению, информации о готовящихся играх пока что очень мало. Игра **No Mans Land** будет относиться к жанру *TPS* и перенесет нас во времена Первой Мировой войны. Разработчики обещают продемонстрировать нам все «радости» окопной жизни. То есть игроку, скорее всего, придется выступить в роли радужного английского солдата и выполнять различные миссии, как одиночные, так и в составе подразделения. В общем, похоже, что ничего нового нас не ожидает. Однако не стоит делать преждевременных выводов. Как уже говорилось, информации об игре крайне мало. Возможно, разработчики сумеют засадить в свою вылетку какую-нибудь изюминку, призванную выделить **No Mans Land** из общего списка не очень популярных у нас в стране шутеров с видом «от третьего лица».

Зато второй анонсированный проект сразу поражает своей необычностью. Разработчики определили жанр игры **Haintings** как *strategy/adventure*. В ней нам предложат выступить в роли... привидения.

И заниматься мы будем самым что ни на есть «привиденческим» занятием — путём мирных законопослушных граждан. В игре ожидается 21 миссия. Вот, собственно, и все, что о ней известно. Скриншоты, позволяющих оценить графику игры, пока что тоже нет. Так что будем ждать новых открытий разработчиков.

Айда в Персиол

«24 августа 2001г. компания Nival Interactive объявляет о подписании договора с компанией **Сью** и фирмой **1С** на издание в России, СНГ и странах Балтии новой игры в жанре стратегии в реальном времени — «Персидские Войны» (оригинальное название — *Persian Wars*). Игра выйдет в серии «Игротека», совместно издаваемой компанией **Nival Interactive** и фирмой **1С**, осенью 2001 года».

Итак, ждем новую стратегию от «Нивала». Вернее, «Нивал» займется только локализацией игры, а это они делать умеют. Так что за перевод можно не беспокоиться. А что же представляет из себя сама игра? Ну, то, что это будет реалтаймвая стратегия, уже понятно. Кстати, если вы помните, у нас на рынке уже появлялась стра-

тегия от Сью, называлась она **Black Moon Chronicles** и, помнится, увлекла изрядное количество народа. Но вернемся к «Пер-



сидским войнам». Сюжет игры крутится вокруг конфликта трех племен, желающих завладеть древним артефактом — *кольцом царя Соломона*. Племена эти, как видите, разные, друг на друга никак не похожи. Соответственно, и игра за каждую из сторон будет обладать неповторимым своеобразием. В мире «Персидских войн» обитают «амазонки», повелевающие джиннами, бедуины с их ручными львами и гигантски-

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, представивших 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 присылаете письмо 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».

СПОНСОР КОНКУРСА
«ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ СЕНТЯБРЯ»
ТОРГОВАЯ МАРКА

Impression
COMPUTERS



Главный приз

внешняя видеочамера для
видеоконференций, записи
изображения и сохранения
отдельных кадров

AVerCam

Подключение к USB
Поддержка высоких разрешений до 640x480
Настройка фокуса
32-разрядный цвет
Вес 130 грамм
Угол обзора 54 градуса
Размеры 70x50x130 мм.

www.impression.com.ua
(044) 241 94 94

ми скорпионами и фантастические Гули, создатели ужасных машин, сеющих разрушение и смерть». В игре будет 100 миссий,



которые вам придется выполнить, защищая интересы какой-либо из сторон. Помимо наземных юнитов, каждая из армий обладает воздушными боевыми единицами. Причем наряду с коврами-самолетами, демонами и духами вы увидите... ракетные установки. Не забыты и элементы RPG. Некоторые персонажи (не иначе как местные «герои») будут со временем накапливать опыт и обучаться различным навыкам. Вот такая нас ждет игра. Более подробная информация должна появиться на официальном сайте компании «Нивал» (<http://www.nival.ru>) в самое ближайшее время.

Предание будущих веков

Fallout 3. Эту игру, без сомнения, ждут все любители RPG. О ней уже говорилось достаточно. И то, что оно будет онлайн-овой. И то, что бои будут происходить в реальном времени. И то, что... В общем, много чего говорили. Поводом для этой новости стало интервью, взятое журналистами сайта *RPG Planet* (<http://www.rpgplanet.com>) у сотрудника **Black Isle Studios** *Феаргуса Уркварта* (Fergus Urquhart). Все сказанное им, конечно, нельзя считать официальным заявлением. И все-таки... *Black Isle* занимается разработкой третьего *Фолса* с 1999 года, однако время от времени команду разработчиков перебрасывают на другие участки работ. В частности, некоторые из них принимали участие в создании *Icwind Dale* и *Ice and On-A Heart of Winter*, трудились над *Baldur's Gate 2*, входили в число тех, кто корпел над безвременной погибшим *TORN*ом. А что же *Fallout 3*? А *Fallout 3* находится в процессе разработки и не покинет офиса *Black Isle*, пока, по мнению создателей, не станет достойным продолжением легендарной серии. То есть, скорее всего, игра доберется до нас очень не скоро. Однако кое-что о будущем шедевре (надеюсь, что никто не сомневается в том, что третий *Фол* не посрамит своих предшественников?) мы можем узнать уже сегодня. Действие игры происходит через зное количество лет по окончании событий, происходивших в *Fallout 2*. Люди медленно пытаются возродить из радиоактивных руин погибшую цивилизацию. В первую очередь это касает-

ся развития технологий. Если в первой части нам приходилось пересекать пустыни на своих двоих, а во второй представилась возможность покотаться на автомобиле, то третья порадует нас более богатым выбором транспортных средств. Возможно, это будут бронетранспортеры из *Fallout Tactics*, а может, даже технологии Апокалипсы перестанут быть достоянием «горстки избранных», и нашему герою посчастливится прокатиться на вертибеле? К сожалению, пока что ничего на этот счет неизвестно, кроме того, что мир *Fallout 3* будет более технически развитым. Что, впрочем, вполне логично. Из предыдущих частей в *Fallout 3* перекочуют *Death Claw*, *Nuka Cola*, супермутанты, ну, и двухголовые браминны — конечно, куда же без них? Значительно расширится арсенал ручного оружия. Естественно, всех поклонников *Fallout* интересует судьба боев в «пошаговом» режиме. Они останутся. Причем разработчики предоставят игроку самому выбирать режим боя. В игре, наряду с привычным «пошаговым», будет также реалтаймовый режим с управляемой паузой. Основной же задачей разработчиков остается создание неповторимой «живой» атмосферы *Fallout*'а. Они прилагают все усилия для того, чтобы мир третьего *Фолса* был таким же глубоким и живым, как и в двух предыдущих частях. Естественно, даже о приближительной дате релиза говорить еще очень рано. Так что будем ждать. Полный текст интервью вы можете найти на <http://www.rpgplanet.com/fallout/fallout3/interviews/feargus.shtml>.

История с продолжением

Наконец-то гениальное детище **Troika Games** добралось до своего «золотого» релиза. Случилось это 24 августа этого года. Ни для кого не секрет, что большинство фанатов RPG (и наша редакция



в их числе) уже успела спасти странный мир *Arcanum* от тотального уничтожения, пользуясь «квестской» версией. Причем лично мы больше страдали от многочисленных «глюков», чем от козней виртуальных негодяев. И тем не менее пропустить официальный релиз этой интереснейшей RPG просто не представляется возможным. Так что ждем, когда «правильный» *Arcanum* доберется до наших широт, и все бежим покупать. Нужно поддержать «Тройку» — тем более, что они, похоже, готовят нам очередную сюрприз. Недавно в Сети проскочила информация о том, что разработчики этой фирмы занялись созданием новой игры, действие

которой будет происходить в уже знакомом нам мире *Arcanum* и которая ориентировочно должна появиться в 2003 году.



На сегодняшний же день о ней абсолютно ничего не известно, кроме того, что создаваться оно будет на новом движке и что в ней будет значительно изменена ролевая система. Кроме того, разработчики «Тройки» довольно пристально поглядывают в сторону рынка «приставочного» нового поколения, в частности X-Box. Будем надеяться, что улучшение консолями не помешает им создавать гениальные игры для PC.

Ожидание не напрасно

Не так давно в Сети появилась информация о крупных проблемах компании **Sierra**, в связи с которыми были закрыты не-



сколько многообещающих проектов, в числе которых упоминался **Homeworld 2**. С тех пор не затихали дебаты на различных фанских сайтах и форумах. И вот недавно Sierra объявила, что все слухи о закрытии *Homeworld 2* являются не более чем слухами. На самом деле Sierra не прекращала работ над этим проектом, и внутренние проблемы компании никак не отразят-



ся на выходе продолжения этой популярной стратегии. Так что фанаты *Homeworld* могут утешиться.

Поступь цивилизации

Наконец-то достигли стадии бета-тестирования ожидаемая многими **Civilization III** — продолжение легендарной серии, создаваемой метром игровой индустрии



Сидом Мейером. Игры Сиды Мейера практически всегда становились суперхитами, и потому нет ничего необычного в том, что толпы поклонников его таланта ждут не дождутся выхода третьей «Цивилизации». Тем более, что все демонстрации игры на различных выставках проводились, как правило, «при закрытых дверях». Релиз игры намечен на октябрь 2001 года. Адрес официального сайта — <http://www.civ3.com>.

Усыновленный громила

Как известно, издателем долгожданного 3D-шутера **Duke Nukem Forever** от компании **3D Realms** должна была стать ком-



пания **Gathering of Developers**, недавно прекратившая свое существование. Теперь все права на издание этого многообещающего проекта перешли в руки **Take Two Interactive**. Судя по всему, на нашем геймерском счастье это никак не отразится, и этот супердолгоиграющий в конце концов доберется до экранов наших мониторов. Права на локализацию и издание **Duke Nukem Forever** в странах СНГ приобрело известная фирма **1C**, которая уже открыла на своем сайте страничку, посвященную Вечному Дюку (<http://games.1c.ru/dnf.htm>). На ней вы сможете найти описание сюжета игры, ориентировочные системные требования и галерею скриншотов.

Последние арены

Компания **Dynatix** выложила в Сеть последний официальный сборник урвелей для командного шутера **Tribes 2**. То, что следит за новостями игрового мира, конечно, уже знает, что **Dynatix** не так давно бы-

ла расформирована. Так что поклонникам **Tribes 2** обязательно следует скачать эти карты. Ведь через некоторое время они, возможно, станут раритетом. В сборник вошли карты для **Hunters**, **Rabbit**, **Deathmatch**, **Team Hunters** и **CTF**. Забирать лучше всего с <http://www.tribes2maps.com/cgi-bin/download.cgi?id=1000>. Размер — 9 Мб.

Morrowind сыграл в ящик?

Не далее как зимой этого года на форумах, посвященных разработке одной из интереснейших RPG — **The Elder Scrolls III: Morrowind** — появилась информация о том, что наряду с PC-версией ведутся работы по созданию «консольного» варианта для X-box. Естественно, эти сведения вы-

звали бурю негодования у фанатов серии **The Elder Scrolls**. Ведь ни для кого не секрет, что PC-версия может серьезно пострадать от подобного соседства. Однако разработчики успокоили нас, заявив, что **Morrowind** для X-box будет разрабатываться ПОСЛЕ выхода игры на ПК. И вот недавно совершенно неожиданно призрак X-box снова навис над ожидаемой многими игрой. Один из руководителей проекта **Morrowind** **Тодд Холлешид** заявил, что разработка для X-box идет полным ходом. Он объяснил это желанием «показать поклонникам **Final Fantasy**, что такое настоящая RPG». Но, конечно, всем понятно, что за этим решением стоит кое-что другое. Ну, да ладно, финансовые дела **Bethesda Softworks** нас не касаются, а вот то, что разработчики активно переклещивали на работу над «консольной версией», внушает некоторые опасения. Но надежда, как известно, умирает последней. Так что будем надеяться, что «коробка **Microsoft**» не сможет повредить этой неординарной игрушке. Напомним, что **Bethesda** обещала выпустить **Morrowind** в декабре этого года.

Японские дьяволы

Началось бета-тестирование игры **Throne of Darkness**, относящейся к жанру *action/RPG*, самым ярким представителем которого является **Diablo**. То есть, грубо говоря, перед нами очередная **Diablo**-клон. Однако есть два момента, которые выделяют данный продукт из череды ему подобных. Во-первых, сюжет игры базируется на японских мифах. Причем разработчики довольно строго придерживаются этой линии. нас ожидает не очередная вариация

на тему, а действительно воссозданный на экране монитора жутковатый мир японских преданий, большинство из которых обладающая такой мрачной атмосферой, что книги «современных мастеров хоррора» просто меркнут перед ними. То есть материал более чем благодарный, и если разработчикам удастся воссоздать эту атмосферу в своем проекте, то, возможно, нас ждет весьма интересная игра. Во-вторых, компания **Click Entertainment**, занимающаяся собственноразработкой **Throne of Darkness**, была основана «выходцами из **Blizzard**» — **Дороном Гартнером** (**Daron Gartner**) и **Беном Хаасом** (**Ben Haas**), которые в свое время немало потрудились над первой частью **Diablo** (которую, кстати, многие фаны считают более сильной, чем **Diablo II**). Так что опыт у разработчиков есть, и им вполне можно рассчитывать, что **Throne of Darkness** окажется серьезной самостоятельной игрой, а не просто еще одним клонем великой и ужасной **Дьяблы**. По крайней мере, очень хочется верить. Релиз игры намечен на сентябрь 2001 года.

Half-Life 2 будет

Вот и дождался своего часа фанаты одного из самых громких *action*-проектов — **Half-Life**. Недавно стало известно, что **Valve Software** вплотную занимается разработкой **Half-Life 2**. Собственно, в разработке этого глобального проекта принимают участие несколько подразделений различных компаний, но основная часть работы легла на плечи разработчиков **Valve**. Игра создается на новом «движке», и в ней будет реализовано множество самых передовых технологий. В частности, сайт **Russian Gaming World** (<http://www.rgw.ru>) сообщает, что **id Software** обменяла часть революционных находок, которые будут реализованы в **Doom 3**, на анимацию мимики, которая была создана для **Half-Life 2**. Я думаю, что от этого выиграют оба проекта, а в самом большом выигрыше окажутся, конечно же, геймеры. Кстати, об анимации. Лица персонажей **Half-Life 2** (и, соответственно, **Doom 3**) смогут принимать более полусотни разных выражений, что, по словам представителей **Valve**, должно создать у игроков ощущение полной реальности событий, происходящих на экране. К сожалению, ни о сюжете, ни об играх «финах» пока что ничего не известно. К сожалению, на сегодняшний день нет никаких подробных сведений относительно сюжета, оружия и прочих игровых «фиш». Но ведь еще не вечер. Игро должно появиться в продаже в апреле 2002 года, в ближайшее же время в Сети скорее всего появятся новые подробности, касающиеся этого проекта. Правда, директор **Sierra Studios** категорически заявил, что на лондонской выставке **ECTS**, которая стартует 2 сентября этого года, **Half-Life 2** представлена не будет. Жаль. Но не стоит расстраиваться. Важно то, что игра находится в разработке. Остается верить, что разработчики подарят нам новый шедевр.

Все ближе и ближе Первый чемпионат мира по киберспорту. Но, к нашему сожалению, далеко не все атлеты подтвердили свое участие в нем. Так что не пеняйте и бегам к администрации стадиона.

SAMSUNG Digital
everyone's invited.

Том/DOC/КЕРТИС Kertis@torba.com

КУБОК УКРАИНЫ SAMSUNG CYBER CUP

Итак, напомню, что до проведения Первого Чемпионата Украины по Компьютерным Играм, проводимого в рамках Первых Всемирных Кибер Игр осталось совсем немного времени. Как вы, надеюсь, помните, отборочные региональные туры Samsung Cyber Cup (в восьми городах Украины: Киев, Днепродзержинск, Донецк, Харьков, Одесса, Запорожье, Симферополь, Львов) будут проводиться с 22 по 28 сентября 2001 года в зарегистрированных клубах.

А какие клубы зарегистрировались на данный момент, и много ли? Уверю, достаточно. Что-то около 300, так что, как вы сами понимаете, опубликовать их список мы, увы, не в состоянии, поэтому позволим только людям, собирающимся играть в Киеве — список клубов Киева, решившихся принять участие в этом глобальном мероприятии, мы приводим ниже — читайте и решайте, где вы будете играть и куда придется болеть, а всем энтузиастам рекомендуем зайти на официальный сайт Чемпионата (<http://www.wcg.com.ua>), в раздел «Список клубов». Итак, клубы Киева — астрономическое количество, бурными овациями (см. таблицу).

Вот такие пироги, выбор, как видите, есть. С клубами все обстоит просто: великолелно, а как с игроками? Давайте-ка взглянем на статистику:

Статистика регистрации участников (Quake3-игроков)

Киев — 61 игрок, 34,1% от общего числа

Одесса — 24, 13,4 %
Запорожье — 6, 3,4 %
Харьков — 17, 9,5 %
Львов — 27, 15,1 %
Симферополь — 10, 5,6 %
Донецк — 24, 13,4 %
Днепродзержинск — 10, 5,6 %
Всего — 179

Статистика регистрации Counter-Strike-команд

Киев — 5, 23,8 %
Одесса — 2, 9,5 %
Запорожье — 3, 14,3 %
Харьков — 3, 14,3 %
Львов — 5, 23,8 %
Симферополь — 0, 0,0 %
Донецк — 3, 14,3 %
Днепродзержинск — 0, 0,0 %
Всего — 21

Всего игроков

Киев — 86, 30,3 %
Одесса — 34, 12,0 %
Запорожье — 21, 7,4 %
Харьков — 32, 11,3 %
Львов — 52, 18,3 %

Симферополь — 10, 3,5 %
Донецк — 39, 13,7 %
Днепродзержинск — 10, 3,5 %
Всего — 284

Что я могу сказать? Геймеры, ну, вы же? Вы меня просто расстроиваете! На весь Киев пять (пять!) команд по Counter-Strike и 61 хейкер! Я чего-то не понимаю — что, на Чемпионат Мира никто не хочет? Знаете, даже если каждый игрок будет играть в отдельном клубе — клубов будет больше, чем команд.

Амиго! Я это, как бы, как это... о, разочарован. Я был гораздо лучшего мнения об украинских геймерах. Блин, парни и девушки: что же это вы... Может, мне самому зарегистрироваться, да еще друзей привести, ну и что, что мы давно не играли, ну и что, что проиграли — зато подумаем, поучаствовать в Чемпионате такого масштаба — да об этом мечтать надо! Ночью не спать и тренироваться. Подумайте, это ведь не просто Чемпионат Украины, это Первый Чемпионат! Лет через десять у вас автографы будут брать, на передержку пригласят, чтобы вы воспоминаниями поделились...

Ладно, между прочим, время для того, чтобы зарегистрироваться, еще есть, очень немного, но есть — так что бросаем все дела и быстро на регистрацию. Не опозорим Украину, чтобы потом не было мучительно больно...

Напомним, что регистрация игроков проводится на сайте организаторов (<http://www.wcg.com.ua>) в разделе «Регистрация игроков». Вперед, и удачи!

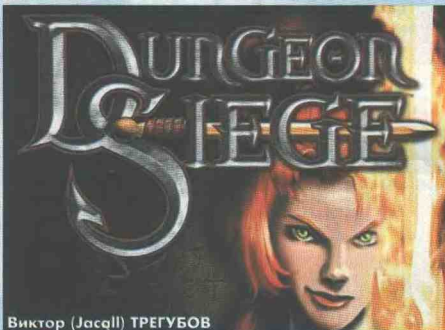
Ладно, между прочим, время для того, чтобы зарегистрироваться, еще есть, очень немного, но есть — так что бросаем все дела и быстро на регистрацию. Не опозорим Украину, чтобы потом не было мучительно больно...

Напомним, что регистрация игроков проводится на сайте организаторов (<http://www.wcg.com.ua>) в разделе «Регистрация игроков». Вперед, и удачи!

Konto	Киев	ул. Попудренко, 20	Q3/CS
ALF	Киев	ул. Басовская, 13	Q3/CS
Astral	Киев	ул. Крайновской, 23С	Q3/CS
Diver II	Киев	ул. Чистовская, 2	Q3/CS
Forage	Киев	ул. Ахматовой, 3	CS
GIQC	Киев	ул. Космическая, 12А	CS
HIKA	Киев	ул. Алма-Атинская, 2	Q3/CS
Infinity	Киев	ул. Космонавтов, 29/3	Q3
Labyrinth	Киев	ул. Льва Толстого, 8	CS
MAXX	Киев	ул. Ревуцкого, 12/1	CS
NEO	Киев	ул. Драгоманова, 15	Q3/CS
NetForce	Киев	ул. Московская, 5/2	CS
Orki	Киев	ул. Б. Хмельницкого, 23/2	Q3/CS
Paok-1	Киев	пл. Славы, подземный переход	Q3/CS
Paok-2	Киев	ул. Ю.в. Остерба, 9Б	CS
Paok-3	Киев	ул. Русановская Набережная, 16	Q3/CS
Proft Club	Киев	ул. Драгманова, 31	Q3/CS
Red Heat	Киев	ул. Михайловская, 15/1	CS
Rivka	Киев	ул. Героев Сталинграда, 39Б	Q3/CS
SauruS	Киев	ул. Микитенко, 19	Q3/CS
Spitto	Киев	пл. Быхаца 3, 2 эт.	Q3/CS
TNT	Киев	ул. Кулибина, 3	Q3/CS
Trinity	Киев	ул. Вальзакса, 80Б	Q3/CS
Vip	Киев	ул. Русановская Набережная, 20	Q3/CS
Virtual Portal	Киев	ул. Кошица, 7А	Q3/CS

Virtual Portal 2	Киев	ул. Дегтеревская, 9	Q3/CS
Poligon	Киев	ул. Барбюкова, 30А	Q3/CS
ZooM	Киев	пр. Правды, 19/3	CS
Adonis	Киев	ул. Артема, 25	CS
BAZA	Киев	пр. Героев Сталинграда, 46Д	Q3/CS
Василин	Киев	ул. Металлистов, 7А	CS
Бункер	Киев	ул. Артема, 11А	Q3/CS
Витамин	Киев	ул. Малицкая, 5А	CS
Драйв	Киев	ул. Политехническая 25/29	CS
Дюна	Киев	ул. Симиренко, 56	Q3/CS
Жинчик	Киев	ул. Б.Васильковская, 132	Q3/CS
Интернет Стиль	Киев	буль. Леси Украинки, 24	Q3
Кин-Дза-Дза	Киев	Стратегическое шоссе, 17	Q3/CS
Коллизия	Киев	ул. М. Кривоноса, 27	CS
GAMA	Киев	ул. А. Микитенко, 1	Q3/CS
Компьютерный Центр "Пан"	Киев	пр. Быхаца 56, к. 161	Q3/CS
ЛЕГИОН	Киев	ул. Строителей, 4	CS
M-10	Киев	ул. Богдана Хмельницкого, 185	Q3
Меконг	Киев	ул. Артема, 73	Q3/CS
Наугилус	Киев	ул. Владимирская, 85	Q3/CS
Невада	Киев	ул. Строителей, 29	CS
Оазис	Киев	ул. Мичулина, 2	CS
Релакс	Киев	Чокаловский буль., 23	Q3/CS
Хит Хак	Киев	Волodyмирский пр., 34	Q3/CS
К@э@К	Киев	Харьковское шоссе, 12	Q3/CS

В Игрограде, как и в Киеве, ведется активное подземное строительство. Специалисты из ДЗВР недавно обследовали один такой строящийся объект, окруженный большой таинственностью. Все, что удалось выяснить, читайте ниже.



Виктор (Jacall) ТРЕГУБОВ

Разработчик: Gas Powered Games

Издатель: Microsoft Games

Дата выхода: начало 2002 года

Королевство Эхб, которому насчитывается всего триста лет, является одним из самых молодых государств на границе Равины



Слез. Основанное как крайний торговый пост Империи Звезд, Эхб впоследствии достиг временного статуса военного протектората и отдельной области, а то время как Десятый Легион прошел на запад. После того, как катастрофическая Война Легионов привела к краху Империи, Эхб двинулся по пути независимости, став отдельным королевством. Защищенное кольцом превосходных укреплений и покровительством Десятого Легиона, возможно, одной из самых тренированных армий мира, оно было изобавлено от набегов и завоеваний, опустошивших многие соседние государства на равнине.

Культуры и география Эхба невероятно разнообразны. Большинство жителей поклоняются древнему божеству Азунай. Карлики и люди живут в гармонии и служат одному и тому же королю. К волшебству здесь также относятся лучше, чем в других странах, в основном благодаря усилиям Мерика, Великого Мага и Стража Теней

Десятого Легиона. И в самом сердце королевства живет странная нация Друг, тем не менее имеющая некоторую степень автономии.

Эта страна в поисках своего пути зажат между славой прошлого и потенциалом, возможно, еще более великого будущего. Несмотря на несколько кризисов, Эхб никогда не сдавался врагу. Но в любое время события могут принять и худший оборот.

Что же это такое и откуда оно взялось? Начнем с конца. Жил да был некто Крис Тейлор. Был он немого значения — участвовал в разработке *Total Annihilation* в составе Cavedog. Потом он оттуда ушел и основал собственную компанию (до омерзения знакомая история ☹) — **Gas Powered Games**. И как всегда, новоспеченная организация бросила все силы на свой Первый проект, которым и должна стать **Dungeon Siege**.

Dungeon Siege — RPG, причем, судя по всему, не совсем обычного типа. Во-первых, игра делается на собственном движке, до боли напоминающем движок *MuH*, только трехмерном. То есть игрок может выбрать точку обзора, вращать изображение местности, приближать и удалять камеру. Не ново — по аналогичным принципам работали движки «Проклятых Земель» и *Soulbringer*, но тем не менее необычно. Поясню: в *Soulbringer* был один-единственный герой, да и «Проклятые Земли», хоть и давали возможность играть сразу тремя персонажами, реально позволяли сосредоточиться лишь на одном. А в *Dungeon Siege* максимальное количество героев — восемь! Действительно, получается нечто похожее на *MuH*, хотя и полностью RPG-шное.

И все-таки придется кое в чем упрекнуть разработчиков! Ни на сайте игры, ни в интервью ведущим игровым журналам и электронным ресурсам, вроде *Game Banshee*, они ничего путного не сказали. Ограничились набором стандартов американских

фраз, вроде: «Наша игра — здоровой», раскрутили несколько мелких фишек, разрекламировали собственный движок и похвастались девятым местом на E3. Даже системных требований не выдали, опять-таки обзаводя их «нереально низкими». К примеру, как можно понять фразу: «Игроки даже не увидят экрана загрузки», — быстро загрузится или сейвов нет?

Все-таки, кое-что об игре нам известно. Во-первых, сюжет. События происходят в том самом Эхбе. Наш главный герой, как ни странно, не Избранный и даже не сын Баала, а простой деревенский парнишка (или девчонка — пол можно выбрать) пятнадцатилет от роду. Жил он себе припеваючи, пока не пришлось ему отбивать нападение монстров на родную ферму... Вот и вся завязка. Скучно, согласитесь?

Дольше — больше. Начинается игра. Так как у нашего героя еще толком нет боевых навыков, их придется добывать по ходу игры. Кстати, о тонкостях забудьте. Во-первых, игра исключительно боевая, во-вторых, реалтаймовая, а в-третьих, неизвестно, будет ли в ней управляемая пауза. Так что готовьтесь встретить солидный элемент action. Четкого разделения персонажей на классы нет, но навыки условно можно разделить на *близкий бой*, *дальний бой* и *магия*. В нелепых боях вам будет помогать куча инвентаря, присоединенных и воскрешенных из мертвых напарников, а мешать... опять-таки, не известно кто. «Орды могущественной нечисти, количеством, которого не видывали RPGs». Ну, прежде всего разработчики из *Gas Powered Games* не видели, как я проходил «Трон Баала», а во-вторых, за такие формулировки... э-э... ругают!

Чем же еще славится игра? Не поверите: нелинейностью и осликами. Нелинейность нам обещана полная. Спонтанное появление хвостов, множество вариантов их выпол-



нения и т. д. Ой, не верится, учитывая боевую ориентацию игры. Ну, а ослики (гонимые, мулы) — новый способ борьбы с отсутствием места в рюкзаке. Проще говоря, парочка мулов должна вести поклажу, пока бойцы заняты. Ну, и на этом спасибо!

Резюме: просто не знаю. Судя по скриншотам, игра действительно красивая, но если бы разработчики дали хотя бы неполное описание всего остального... Ладно, поживем — посмотрим. Что? Начала 2002 года.

Для любителей — официальный сайт игры: www.dungeonsiege.com.

Удачи!

Здания, построенные NWC, числятся среди архитектурных шедевров. Поэтому мы не смогли проехать мимо здания Четвертых Героев, хотя оно еще далеко от завершения.

HEROES IV

OF MIGHT AND MAGIC

Кирилл БЕЛЯКОВСКИЙ

Разработчик: New World Computing, Inc
Издатель: 3DO
Жанр: TBS
Предполагаемая дата выхода: осень 2001

Так уж сложились судьбы, так пересеклись дорожки талантливых людей, что на свет родилась по-настоящему гениальная игра, в равной степени затягивающая в свои сети как пражженных квакеров, так и эстетствующих любителей квестов. Независимо от возраста и увлечений, пристрастий и антипатий, в нее играли и восхищались. А создатели чудо-игры, сами не очень-то осознавая, зачем к ней приковано столько внимания, на протяжении многих лет хранили и деляли свое творение, не решаясь что-либо менять в его укладе. Каждый новый год в истории игры знаменовался лишь небольшим улучшением и расширением ранее созданного. Но, похоже, уже близок тот миг, когда Герои предстанут перед очами миллионов поклонников в новом, более зрелом обличье. Пришло время с чем-то расстаться, что-то оставить как пророческий этап, и, прекрасно осознавая риск, преподнести нам новых, пере-рожденных Героев!

Признаться, один лишь сухой перечень нововведений грозит вырваться далеко за пределы страницы, так что давайте оставим это занятие для более детального и глубокого ревью и обратим наше внимание на самые существенные изменения, сулящие кардинальные улучшения игрового процесса. Начнем,



пожалуй, с сюжетной линии. Бй, как и положено всякой претендентке на титул «как минимум, не хуже, чем было раньше», должно извещать и развлекать, преподносить с каждым новым поворотом массу впечатлений. Насколько хорошо справилась с этим заданием сами разработчики — покажет релиз, а по-

ка перед нами маячит «великолепная семерка» компаний, погружающих нас в круговорот событий, разворачивающихся в пределах мира Azeroth. Да-да, *Era*thia померкла в пучине некоего катаклизма и предоставила очередной героине *Эмили* Нейтхэвен прекрасную возможность низвергнуть зло в лице тирана и злодея *Гэвина Матуса* на его же территории. Новый мир, новые приключения... И новые герои, так как, к несчастью, не всем



нашим знакомым по прошлым частям удалось добраться до Azeroth — время-то неслучайное, знаете ли. Более того, для пущего увеличения интереса к новым персонам была значительно перекроена система профессионального и творческого роста вашего героя. Она заметно усложнилась, став более привлекательной и дифференцированной. Теперь герой начинает свое существование в рамках одного из 11 классов, которые и определяют те первичные умения (всего их девять), которыми будет овладевать наш подопечный в дальнейшем. А за каждым первичным в свою очередь — закреплены по три вторичных умения. Что, уже пугает голову? И это еще не все! Раньше было только три степени оценки ваших умений, а сейчас след за expert добавились *master* и *grandmaster* (персонаж в сторону M&M). Соответственно, получить GM в первичном умении без максимально развитой пары вторичных будет нереально. И, естественно, чем больше опыта набирает ваш герой, тем больше у него вариантов для дальнейшего развития и тем больше он отстает от начального прототипа. Ведь 11ю начальными классами нас не ограничивают — всего по ходу игры их будет более трех десятков! В общем, простор бескрайний.

Ну, герои себе героями, а вот не сказать ничего о том, что Azeroth мы будем созерцать в изометрической перспективе, было бы, как

минимум, неидеально. Все, что раньше было абсолютно плоским, теперь приобрело объем, приукрасилось и заиграло новыми красками в разрешении 1024x768. Что тут еще сказать? Смотрите скриншоты и сами все поймете. Красотища! Еще бы, ведь сами разработчики не упускают случая похвастаться спецэффектами, которые им удалось воплотить в жизнь королевства. Вот если бы еще и видео было! А так приходится верить, наслаждаясь статичными картинками. То же касается и практических выгод изометрии. Насколько это удобно, сказать пока сложно. Вообще же, о карте можно разглагольствовать очень пространно: и про то, что будет введен *Fog of War*, вынуждающий организовывать меры по предупреждению внезапного проникновения чужаков в ваши земли, и про множество новых строений вне городов, и про то, что монстры теперь смогут самостоятельно перемещаться по стране, не дожидаясь вас на придорожном пенке, и... Но ведь надо еще рассказать про города и сражения! Так вот, в качестве сердца вашей державы, поставщика живой силы и денег нам предлагают на выбор один из шести городов. За каждым из них (кроме дикарского *Stronghold*) закреплена своя *школа магии* (*life, order, chaos, nature и death*), которая будет всячески себя проявлять в жизни поселенцев. Более того, сам процесс развития города претерпел серьезные изменения — теперь может сложиться такая ситуация, когда вам придется выбрать, какую постройку возводить, а о какой забыть навсегда. Так сказать, взаимное исключение. При таком раскладе мы можем отстроить два Некрополиса, но с принципиально разными заданиями и целями. Вот уж будет где разогнаться стратегическим тениям!

И напоследок пару слов о сражениях. Главная новизна — это возможность вашего героя непосредственно принимать участие в сече, попадая в плен после проигрыша и быть выволенным/выкупленным из плена. Вдобавок, теперь каждая тварь (каждый будет около 60-и) под солнцем Azeroth'a будет наделяться своей специализацией: а «неужужка» заклинаний не будет вовсе... В общем, много хорошего обещают — и, знаете ли, почему-то верится в успех. Столько лет работы познати, столько пережито... Так что нетерпеливо ждем осени-зимы. Герои — forever!



Наш путь лежит к дому, весь облик которого напоминает о «Тысячелетии Рейх». Конечно, как мы знаем из истории, он не простоял и 20 лет, но, кто знает, каких усилий это стоило. Впрочем, скоро Вы и сами сможете стать борцом против нацизма, хоть и виртуального.

Жанр: FPS

Разработчик: 2015

Издатель: Electronic Arts

Предполагаемая дата выхода: ноябрь 2001 года

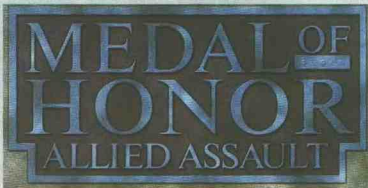
События второй мировой войны уже не раз вдохновляли разработчиков на создание игр самых различных жанров. И действительно, такой богатый материал просто грех было бы не использовать на полную катушку. Последняя мировая война продемонстрировала нам и глобальные операции, в которых принимали участие целые армии, и эффективные действия небольших воинских подразделений, да и от действий отдельных людей зачастую зависело очень и очень многое. Рассмотрев события тех далеких дней с разных сторон, разработчики различных фирм подарили нам такие непохожие друг на друга игры, как **Panzer General**, **Commandos**, **Sudden Strike** и **Hidden and Dangerous**, да и «дедушка» современных 3D-шутеров — **Wolf 3D** — тоже переносил нас в ту кровавую эпоху. Война многогранна и многолика. В ее истории еще очень много «белых пятен» и «черных дыр», над тайной которых историки бьются по сей день. И эти тайны также дают разработчикам материал для экспериментов. Например, в основе сюжета ожидаемого многими **Return to Castle Wolfenstein** лежат очень старые слухи о том, что фашисты на полном серьезе хотели поставить себе на службу, но много ни мало, древнюю магию. И поэтому, помимо офицеров и солдат СС и вермахта, героя игры будут противостоять полчища зомби и демонов, вызванных из небытия мечами в черных мундирах.

Но это, можно сказать, нетипичный случай. Большинство разработчиков пытаются все же придерживаться исторически доста-

Первое, что бросается в глаза, — это очень серьезное отношение разработчиков к создаваемому ими миру и населяющим его персонажам. Они явно не относятся к тем, кто считает, что сюжет в шутере — это дело десятое. Хотя им, собственно, и создавать-то ничего не пришлось. Все события, которые мы увидим на экране монитора, происходили в

разительно отличаться от предидущей. Здесь и участие в полномасштабных боевых действиях в составе больших отрядов, и разведательно-диверсионные операции, в ходе которых придется на ходу переобуваться в форму противника, принимая облик вражеских солдат и офицеров (вот где пригодится знание немецкого), и много других различных заданий.

Во врагах недостатка нет. Против нас выступит 22 различных типа противников, среди которых солдаты СС (неизвестно только «зеленого» или «черного»), вермахта и гестапо, бойцы германского Африканского корпуса, мотоциклетные патрули и т. д. Придется поборотись и против боевой техники: как наземной (танки, самоходные орудия), так и воздушной (на сегодняшний день заявлен только бомбардировщик *Ju-87 Stuka*, но, естественно, это не предел). Нам же придется пользоваться тем оружием, которое было в ходу у солдат второй мировой. Причем разработчики клянутся, что тактико-технические характеристики «створов» получаются максимально реалистичны. Всего в игре насчитывается 21 вид различных «орудий убийства». Согласитесь, это немало.



Александр ГЛЮК

действительности. А герои... Герои, конечно, выдуманные. Но ведь и незабвенный папавник Исаев был когда-то придуман Юлианом Семеновым, но это не мешало нам в свое время верить в реальность этого человека.

Главного героя игры **Medal of Honor: Allied Assault** зовут Майк Пауэлл (**Mike Powell**). Он — лейтенант реально существовавшей организации **OSS (The Office of Strategic Services)**, которая была создана в июне 1942 года генералом **Wild Bill Donovan** для проведения диверсионных операций за линией фронта. Сейчас подобные подразделения именуют спецназом, но в те времена этого слова еще не знали. OSS в армии США выполняла те же функции, что и первые воздушно-десантные части Советской Армии, и люди, служившие в этом подразделении, были далеко не «с улицы». Наш герой также имеет богатый послужной список. Он закончил Вестминстер, владеет тремя языками — английским (было бы странно, если бы он им не владел ☺), французским и немецким. До зачисления в ряды OSS успел повоевать на Западном фронте, в составе 34-ой пехотной дивизии, где зововал себе славу непревзойденного снайпера. Так что в руки нам попадет не «зеленый» новичок, а закаленный ветеран, способный выжить в любой ситуации. Подобный подход к личности главного героя всегда меня радовал. Да, без этого, в принципе, можно обойтись; но... Вспомните того же **Halo**! А лично для меня 50 процентов обаяния игры состояло в том, что мой персонаж оказался живым человеком, а не безликим *character* om. Здесь, похоже, повторится та же история, тем более, что **Medal of Honor** будет не «классическим» шутером, в стиле *Quake* или *Serious Sam*.

На протяжении игры нам придется выполнять огромное количество самых разнообразных миссий на территории Северной Африки, оккупированной Францией, Италией и, собственно, Германией. Каждая миссия будет



Игра создается на движке *Quake III* — это уже поворот к многому. Но стоит только взглянуть на скриншоты, чтобы понять, что нас ждет нечто выдающееся. Практически любой объект, включая самые мелкие детали, тщательно прорисован. Движения персонажей абсолютно естественны. Лица — это не застывшие маски, а именно лица со своей мимикой, меняющиеся выражением и т. д. Много труда приложили разработчики и к моделированию окружающего пространства. В игре вы увидите и бегущие по небу облака, и рассеивающийся дым пожарищ, и смену дня и ночи, и... Ну, короче, будет все, что нужно, чтобы создать максимально реалистичный, живой мир.

Как известно, нет предела совершенству и невозможно создать игру, которая соответствовала бы вкусам всех геймеров. На у меня создается такое впечатление, что **Medal of Honor** придется по вкусу как поклонникам бешеной стрельбы, так и любителям четкого распланированных операций. Так что, ждем ноября. С нетерпением ждем нового шедевра.



верной точки зрения и как можно более реалистично передать дух и атмосферу того неспокойного времени. И, судя по всему, сотрудники компании с несколько необычным названием **2015** очень близки к тому, чтобы создать игру, которая позволит нам реально почувствовать себя в шкуре участника боевых действий. Естественно, это будет герой, по калибру не уступающий ни сторуку доброму **Wolf**у, ни другим нашим виртуальным прототипам. И все-таки...

История человечества — это не только безумный XX век, до этого столетия тоже жили люди, тоже происходили замечательные события. И если Вы хотите принять участие во многих из них, то Вам в следующее здание нашей экскурсии.

ГНАТ БУРМА EMPIRE EARTH

Уже долгое время бравая компания **Stainless Steel Studios** под чутким руководством **Sierra** трудится над созданием весьма амбициозного проекта — *real-time-стратегии* под названием **Empire Earth**. Нужно напомнить, что команда разработчиков вовсе не является собранием неопытных юнцов; а, напротив, весьма стреланным коллективом, принимавшим участие в создании небезызвестного *Age of Empires*. Будущий проект, на мой взгляд, яв-



ляется своеобразным синтезом *Civilization* и среднестатистической трехмерной стратегии в реальном времени. **Empire Earth** получит в наследство от Цивилизации одной ей присущую эпохальность и масштабность, наряду с качественными 3D-ландшафтами и огромным разнообразием (более 200) боевых юнитов.

Сам геймплей будет состоять из четырнадцати исторических эпох, которые прокрутят всемирную историю человечества с «хороших» добрых миллионных лет, от открытия огня до развития нанотехнологий. Знающий читатель, вероятно, скажет, что эта человеческая история уложится всего-то в каких-нибудь 45-50 тысяч лет. Но столь колоссальное открытие, как добытие огня, не может оставаться в тени исторического ракурса, ведь без огня человек не смог бы существовать в жесточайшие периоды оледенения. Разработчики не от-



клонялись от исторической достоверности и правдивости археологических находок.

Игровой процесс **Empire Earth** будет вполне узнаваем любителями *Civilization*,

Судите сами — на случайно сгенерированной карте, управляя всего лишь бандой пухленьких питекантропов, вы начнете отчаянную борьбу за выживание. Вскоре деревянные дубины сменятся длинными копьями и пращами, а те, в свою очередь, — арбалетами и автоматическими винтовками. Но принцип останется прежним — *ferro et igni* (лат. «огнем и мечом»). Причем, **EE** отличается от своего идеологического предшественника не только активными боевыми действиями, но и общим духом — скажем так, глобальной жестокостью.

Выберите себе нацию и ведите ее к победе — стройте города и крепости, укрепляйте их стенами и башнями, возводите храмы и лечебницы, мосты и «чудеса света». Причем последние будут приносить вполне реальную материальную и духовную пользу вашему народу. Более конкретную информацию разработчики удерживают в тайне. В игре представлена также некоторая доля мистицизма. Так, например, *Пророки* (Prophets) способны нагнать ужасные бедствия на вашего противника,



которые будут весьма схожи с аналогичными из *Populous*. Чума и землетрясения, молнии и извержение вулканов — вот тот минимум, которым будет владеть любой уважающий себя пророк. Хотя в категоричности против серийного производства таких ребят — ведь тогда игра превратится в сущий катаклизм.

По ходу игры вы сможете вербовать военных гениев, принадлежащих лишь определенным эпохам и национальностям. Так, *Наполеон Бонапарт* или генерал *Джордж Паттон* помогут возвысить Империю до мысленных и нематериальных пределов.

Разнообразие боевых юнитов действительно поражает, причем юниты лишены былой имперской анонимности — насколько вы помните, в «Цивилизации» боевая техника и подразделения пехоты носили условные, сугубо функциональные имена. В **Empire Earth** огромное значение бу-

дет уделяться вполне конкретным моделям летательных аппаратов, морских судов, броневой техники и артиллерии. Ядерные бомбардировки, точечные удары, минометный обстрел, лазерное оружие и антигравитационная техника, огнеметчики и ковалерия, парусные яхты и тяжелые авианосцы, занятые стратегически важных высот и натиски бронетехники — все это реальные возможности данного проекта. Согласно обещаниям разработчиков, боевые качества юнитов не ограничатся стандартными характеристиками вроде силы атаки (attack strength), брони (armor) и житов (hit points). Типы земной поверхности (пустыня, гравий, болото и гололед), погодные



условия (снег или дождь), а также время суток определенным образом повлияют на продвижение войск по карте или же на исход битвы в целом. Представьте себе: быстрая вражеская конница очутилась в трясине, а ваши побитые и измотанные лучники, вскарабкавшись на ближайший холмик, получают серьезное преимущество над весьма замедленным неприятелем. А как вам перспектива захвата в рабство рабочих или угроза боевой техники незадачливого врага?

Экономический аспект игрушки будет четко выражен в торговле, дипломатии и сборе ресурсов (среди таковых имеются и древесина, и уголь, и различного рода металлы, нефть и т. п.). Пропаганда своего могущества среди жителей вражеского города, промышленный шпионаж и диверсионная деятельность приправят игрушку особенным шармом.

Вы можете выбрать одну из представленных наций (всего таковых насчитывается 21), или же создать собственную, предположительно настроив около ста различных параметров и характеристик. Теперь, на мой взгляд, любой патриот сможет создать страну своей мечты, заранее устранив некоторые досадные изъяны в национальном менталитете близких и дальних соседей.

Разработчики готовят четыре одиночные кампании, которые, хотелось бы надеяться, детально отобразят исторические события различных эпох, впадшие на долю величайших народов мира.

Вне сомнений, графика в игре будет отличной. А какой же она еще может быть, если за дело взялся сам *Rick Goodman* — ведущий дизайнер Эпохи Империй? Напоследок лишь скажу, что **Empire Earth** ожидается уже в середине декабря 2001 года, тогда-то нам с вами и доведется вынести ей финальный вердикт.

Как вы помните, из далекой Москвы в Игроград приехал знаменитый архитектор. Мы приглашаем вас на его творческий вечер, где вы сможете прослушать рассказ об известной российской компании «Нивал» и о том, как люди становятся разработчиками игр. Вам это неизвестно, тогда слушайте внимательно.



В предыдущем номере *МикКа* мы опубликовали первую часть интервью с ГЛАВНЫМ ДИЗАЙНЕРОМ проекта «Демидурги». К самой игре мы еще не раз вернемся на страницах нашего издания, поэтому в этой части интервью о ней будет информация поменьше; зато поговорим с ним о его работе, о компании «Нивал» и других интересных вещах.

«МикК»: Наши читатели смогут оценить «Демидургов» уже в этом году. Чем еще они будут обрдованы, кроме графики и занятного сюжета?

ГД: К примеру, мультиплеером.

«МикК»: Да уж, без него никак... А какой именно там будет мультиплеер?

ГД: В смысле?

«МикК»: Ну, к примеру, в тех же Аллодах был PvP. А «Проклятые земли» имели чистый PVP/Monster. Многим игрокам это не очень понравилось.

ГД: В «Демидургах» будут разные режимы. Можно будет и между собой повоювать, и вместе объединиться против монстров.

«МикК»: А как именно можно будет рубиться?

ГД: В смысле, в каких режимах? Будет LAN и, естественно, можно будет играть через Internet.

«МикК»: Сколько времени займет одна партия?

ГД: Все зависит от количества игроков и величины карты.

«МикК»: Ну, к примеру, самая маленькая карта и всего 2 игрока?

ГД: Где-то 2 часа минимум.

«МикК»: А что в награду?

ГД: Рейтинг. Будет вестись подсчет всех

горим о вашей работе.

ГД: Так мы же о ней и говорим.

«МикК»: Мы говорили о «Демидургах», а наших читателей интересуют и более общие темы. Вот, к примеру, тяжело ли быть дизайнером в фирме, выпускающей компьютерные игры? Что это вообще за профессия?

ГД: Тяжело? Смотря с чем сравнивать. Мне, скажем так, это интересно. А что значит «тяжело»? Любая работа, если ее выполнять на совесть, нелегка...

«МикК»: Ну, а как вы стали дизайнером? Ведь такой специализации нет ни в ПТУ, ни в Институтах? Вряд ли она есть и в общем списке профессий — что в России, что у нас в Украине.

ГД: Началось все с того, что в классе 10-м я увлекся AD&D. Вначале компьютерными вариантами, а потом и настольными. Потом меня пригласили в МГУ в Клуб Любителей Фантастики. Там мы играли различные модули. Потом я и сам начал водить модули, стал Динджон Мастером. Мне это все очень нравилось: интересно, весело, к тому же собралась своя хорошая компания. Время шло, и ближе к получению диплома я стал задумываться о поисках места работы. И тут я увидел объявление, что компания «Нивал» имеет вакантные места. По нему и устроился на работу. Вначале, конечно, прошел собеседование.

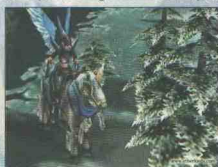
«МикК»: А как давно это было?

ГД: 2 года назад. Сперва я работал над «Проклятыми Землями». Поначалу, когда я начал заниматься дизайном уровней, это мне весьма напоминало построение модулей AD&D. Так что мой игровой опыт, можно сказать так, помог мне устроиться на интересную и творческую работу. Ну, о потом, уже в «Демидургах», я занялся не только уровнями, но и вопросами игрового баланса. Это, конечно, сложней: если первая задача ближе к написанию модулей, то вторая — к созданию собственной игровой системы.

«МикК»: Давайте чуть-чуть отвлечемся

от вашей работы. Раз уж речь пошла об игровых системах, то возникает интересный вопрос. Всем известные «герои» базируются на мирах *Might & Magic*. То есть вначале РПГ, а потом на ее основе пошаговая стратегия, причем с многими, скажем так, заимствованиями из РПГ. Рост уровней героев, их постепенная прокачка первоначально появились все-таки в ролевых системах, а потом плавно перешли и в стратегии.

ГД: © Ну, если вспомнить, прародителем серии был *King's Bounty*. Кстати, пос-



та уровней в ней хоть и не было, но герой постепенно собирал артефакты, делавшие его сильнее.

«МикК»: Хорошо, назовем «Героев» кдметами M&M И KB. Все-таки, общность можно найти и с тем и с тем.

ГД: На этом примере мы видим, как синтез двух игр делает новую игру еще интересней.

«МикК»: Оставим 3DO, вернемся в ваш офис. Итак, мы видим пошаговую стратегию с элементами РПГ. То есть выбор персонажей, присвоение им определенных навыков и специализаций — это все обычно называют «элементами РПГ». Так вот, не планируете ли вы потом на основе «Демидургов», набором, построить РПГ-мир? Причем, именно РПГ-шный. На мой взгляд, стратегии и РПГ — близнецы-братья, как Ленин и Партия; они очень часто успешно дополняют друг друга.

ГД: Скажем так, о подобных планах



боев идущих через официальные серверы. Игроки будут набирать себе рейтинг. Естественно, лучшие будут премироваться различными призами.

«МикК»: Хорошо, а теперь давайте по-

«Нивала» мне неизвестно, следовательно, ответить на этот вопрос я не могу. Но вообще-то проект интересный, перспективный. Почему бы и нет? Мир «Демигуров» вполне подходит для игр подобного жанра.



гов» вполне подходит для игр подобного жанра.

«Мик»: Ну, конечно, есть достаточно много разнообразных систем РПГ. AD&D, то же во многом неясная система Might & Magic. Есть система Фоллаута, в общем, их достаточно много. На какой системе вы построили эту гипотетическую РПГ?

ГД: Так как этой игры нет, так в чем вопрос?

«Мик»: Ну, ладно, нет так нет... Вот, к примеру, компьютерный вариант MIG появился после настольного. Не появится ли после «Демигуров» настольная короткая игра?

ГД: Если это случится, то, думаю, всем любителям подобного времяпрепровождения будет интересно в нее поиграть. Но я о таких планах пока ничего не слышал.

«Мик»: Просто этот вопрос сам возник в интервью. Вернемся к вашей профессии. Вот, говорите, дизайн уровней. Не секрет, что многие игры имеют такой недостаток, как несбалансированность. К примеру, в MIG есть карта полной победы. Как я понял, одна из ваших служебных обязанностей — это чтобы не было подобных вариантов. Вы должны следить, чтобы в городе не нашлось «незарегистрированный» проход. Или, к примеру, в одном из «геройских» сценариев надо к определенному сроку захватить замок. В его воротах стоит некто весьма крутой, чтобы победить его, надо изрядно напрячься. Но есть и более легкий вариант: выманить этого героя каким-нибудь своим «шнырем». Вернуться обратно он не успеет, а другой герой быстренько захватывает квестовый замок.



ГД: Естественно, нужно сделать так, чтобы играть было интересно, а это значит, не слишком легко. Какой будет смысл

покупать игру, если ее можно будет пройти за пару часов? А во-вторых, обычно такие «трюки» ведь не сразу находишь, они становятся известны только после прохождения игры. Так что все не так просто.

«Мик»: А как вы думаете, дизайнеры «Героев» видели эту возможность или попросту прохлопали, как говорится, уши-ми?

ГД: Наверно, видели. Скорей всего, их дизайнер знал, что можно сделать и так. Но ведь согласитесь, что не всегда все должно решать грубая сила. Стратегия на то и стратегия, чтобы думать...

Мик: Раз уж речь зашла о секретах игр, то позволю себе спросить: как у вас будет с «пасхальными яйцами»?

ГД: С чем?

Мик: Ну, к примеру, вы играли в Dungeon Keeper'a?

ГД: Да.

Мик: А в какой, первый или второй?

ГД: В оба.

Мик: Ну, тогда вы, наверно, помните, что в первом было несколько секретных уровней. Так вот, один из них открывался только в зависимости от фазы луны и дня недели. Вот такие вещи иногда называют «пасхальными яйцами». Естественно, я понимаю, вы вряд ли скажете, где и какие именно, иначе станет неинтересно их искать.



как, но хотя бы просто: да или нет?

ГД: Что-нибудь, конечно, будет... ☺

Мик: А вообще, какие-нибудь новые развили сюжеты?

ГД: В кампании настанет момент, когда игроку придется выбрать, за какую именно из двух союзных рас он будет играть. Решение бесповоротное. Это единственная развилка, она есть в каждой кампании.

Мик: То есть получается всегда две кампании, из которых потом получается четыре. И на последнем уровне опять бороться со всеми оставшимися тремя расами и со своими двойниками? Или зеркальные битвы не предусмотрены?

ГД: Нет, не предусмотрены. Конечно, во время странствий герой может столкнуться с кем-то из монстров-охранников, вызывающих существ или применяющих заклинания из его расы. Но в кампаниях столкнуться с героями своей расы он не может.

Мик: А вообще, когда вы планируете сдать этот проект? И одновременно ли игра выйдет в СНГ и на Западе?

ГД: Выйдет одновременно. И планируем мы все закончить в конце октября.

Мик: То есть можно будет ее ждать

где-то в ноябре. Ну, это вполне логично. Многие западные девелоперы стараются подтянуть свои проекты именно на конец года. Ведь Рождество там — сезон подарков. А осязатель ли нас более дешевая, так называемая java-версия?

ГД: Конечно.

«Мик»: А что следующие игры? Чем вы нас порадуете в дальнейшем? Есть уже какие-то наметки?



ГД: Наметки есть, но я не в праве отвечать сейчас на этот вопрос.

«Мик»: Ну, хотя бы жанр следующей игры?

ГД: Пока без ответа.

«Мик»: А сколько человек сейчас работает над данным проектом?

ГД: Ну, количество постоянно меняется.

«Мик»: А вот, к примеру, сегодня сколько?

ГД: Сегодня около двадцати.

«Мик»: И сколько всего времени уже идет работа?

ГД: Я присоединился к процессу уже после начала работы. Мы сказали «Проклятые Земли». Поэтому мне сложно вспомнить точную дату.

«Мик»: В принципе, хватит и того, что вы сказали: «Демигурги» были начаты раньше, чем вышли «Проклятые Земли». А вот почему именно пошаговая стратегия? Ведь и Аллады, и Проклятые Земли — это РПГ с элементами варгейма.

ГД: Я их называл для себя «стратегическими РПГ».

«Мик»: И все-таки, почему пошаговая стратегия? И нельзя ли предложить в таком случае, что следующим проектом вашей именитой компании будет, к примеру, шутер или симулятор разведения кроликов в домашних условиях ☺.

ГД: Предлагать вы можете все что угодно... ☺ Хотя насчет симулятора разведения кроликов я лично сильно сомневаюсь. Ну, а пошаговые стратегии — очень интересный жанр, но в нем выходит весьма мало игр. И нам интересно сделать именно такую игру. В дальнейшем, как я уже сказал, еще кое-что будет, но что именно — узнаете позже ☺.

«Мик»: Нам остается только поблагодарить вас за интервью и за то, что вы смогли выделить хоть немного времени нам и нашим читателям. Мы все будем ждать с нетерпением «Демигургов» и других проектов от «Нивала». Желаем вам успехов!

ГД: Вам и вашим читателям также всего наилучшего.

От зданий, пока не достроенных, перейдем к новостройкам. Для начала посетим, к примеру, вот это здание. Не правда ли, его архитектура порождает? А всего делов-то, просто-напросто обычное земное притяжение над ним не властно.

Андрей ТИМОШЕНКО

ANACHRONOX

Наконец, после долгих мук, печально известная контора **Ion Storm** разродилась изрядно шумевшей в ее утро-бе игрушкой. Кто-то ждал ее с интересом, кто-то вертел носом, но, впрочем, это уже неважно. Теперь каждый из нас может самостоятельно судить, стоило ли ждать и надеяться на то, чтобы после стольких лет работы родился на свет еще один хит. А мы все это время нетерпеливо ждали и от бездействия в который раз проходили Систем-Шоки и Деус-Эксы. И не зря. Ведь все ожидали sci-fi ролевика, не слишком отличающегося от предков, — и наконец дождался. Правда, не совсем того...

Все-таки не зря множество компаний бросает якобы исчерпавший себя жанр фантази (не верю!!!) и переориентируется на «взрослую фантастику». На речь сейчас не об идейной полемике, а об игре. Так вот, при здравом уме и твердой памяти торжественно заявляю, что триумф

тий было заселено и ядро планеты. Его назвали Anachronox, что означает «яд из будущего», так как неизвестная раса пришельцев, создавшая планету, вымерла от загадочной болезни. А люди, заселившие Анахронокс, живут в постоянной тревоге, боясь, что чума, погубившая миллиарды пришельцев, вернется.

Вот и вся история. Но ведь жанр игрушки я бы охарактеризовал как RPG, так что дальнейшее развитие сюжета, причем местами довольно неожиданное, гарантировано. После заставки, в которой нам демонстрируют удобства переменной гравитации, которые мы и сами вскоре сможем оценить (просто круто — медленно заходящий на стену и идешь по потолку!), мы видим, как кому-то сильно правят физиономию. Интересно, кто наш подопечный: бьющий или избиваемый? После того как его, то бишь нашего Героя, выкидывают из окна собственного офиса (самые мрачные подозрения оправдались), все встает на свои места. Так, что тут у нас? Герой — одно шутко, причем сильно подпорченный нехилыми кулаками сильного некоего преступного синдиката (потом он будет минут десять ходить со следами насилия на лице, хе-хе!). На сей раз в руках у нас судьба частного детектива

ка и голографического проектора] — все meno игры стилизовано под экран компьютера с Фатимой вместо Винды.



А далее начинается знакомство с миром и Анахроноксом — центром, но все-го лишь маленькой частью игрового мира, который по размерам и детализации не уступает ни одной из современных RPG. Но классической РПГ игру никак не назовешь. Слишком уж она оригинально — ничего похожего вы до сих пор не видели (BCE разработчики твердят так про свои проекты, но мне за рекламу никто не платит, честно ☹). Сам поджанр sci-fi таит в себе столько нераскрытых возможностей, что просто глупо не воспользоваться этим. В общем-то игра происходит на привычной схеме: взял квест, походил, пострелял, поговорил, выполнил. Иногда еще добавляется нечто вроде использования уникальную возможность персонажа или «сыграл в мини-игру». Хотите подробней? Сейчас будет.

Откровения и излияния (часть первая)

Анахронокс — игра не линейная и отнюдь не лапочная, так что играть придется основательно. Но не извольте беспокоиться — она не надоедает. Единственное, что доставит, это бедность по локациям в начале игры, когда первый десяток или полтора карт оббегаешь вдоль и поперек в поисках квестов и их решений. Кстати, насчет квестов — их много и они разнообразны, но разговорить NPC, чтобы получить текст, нелегко. Всегда говори с ним до тех пор, пока он не начнет повторять одну и ту же фразу, — а та у них есть очень неприятная привычка за-



Ion Storm на попроще продвижения скай-фой продолжится. В ЭТО действительно можно поиграть. Кто не видел, тот вряд ли поймет. Последний раз у меня такое было после Deus Ex'a, но это не то. Сходство действительно есть, но Deus Экс — игра не слишком глубокая, она затрагивает лишь то, что на поверхности. А Анахронокс... Анахронокс — игра о людях, их мечтах, надеждах и желаниях. О нас.

The tale of sorrow

История печальна... И скорбь. Такой оптимистической фразой встречает нас игра, а потом компьютер, немного поразмышля, добавляет: «Мы вас предупредили!» Заставка, сделанная на движке игры, явно не предвещает ничего хорошего. Анахронокс — ядро планеты, найденной через 196 лет после первого контакта с инопланетными расами. Город находится внутри планеты. Sender One, которая, как и все Sender'y, обладает одним свойством, которое долгое время не давала людям возможности исследовать ее: если корабль приближался к одному из шипов, покрывающих поверхность планеты, он немедленно телепортировался в далекий космос — билет в один конец. Но со временем люди научились избегать этой опасности и даже применять ее в своих целях — для телепортации кораблей к другим колониям. Спустя несколько десяти-



Sylvester'a Buchelly (для друзей — просто Снайп Бутч), который очень сильно нуждается в деньгах (за дело били ☹), а следовательно, и в работе. Но все это уже подскозывает милитаризма (к сожалению, мертвая, но служебно-оцифрованная Снаем) секретариша Фатима, которая будет сопровождать нас почти всю игру, давая очень полезные советы. А находится она в курсоре (в игре это нечто вроде пугуб-

молчать в самый разгар беседы. Ну, а вообще игра очень непростая и глубокая, несмотря на обилие откровенно шутовских пасажей. Нужна информация? Идите к Эдди! Эдди знает — таскает граффити на стенах города. Только вот, чтобы что-то тебе рассказать этому Эдди, нужно принести ему чего-то пожевать. Напряг с жевательной резинкой? А может, подойдет носок одионого инвалида, который не менялся несколько месяцев? Вот и пре-



красно, теперь Эдди сконцентрировался и выплюнул все, что нужно. Но эти шутки все равно не в состоянии оттенить трагическое убожество ободранных и обнищавших районов Анохронкса, глупость и беспомощность жителей планеты *Democratus*, на которой демократия приняла самую извращенную форму, или ужас лавового ада — планеты *Hephaestus*, представляющей собой промышленную антиутопию. Это смех сквозь слезы, от которого становится еще страшнее.

Но стоит немного отвлечься и в общих чертах рассказать об Анохронксе как игре. Итог, геймплей от третьего лица на сильно модифицированном движке Q2. Глядя на то, что сотворили ребята из Ion Storm на движке от второй Квайки, очень хочется посмотреть, что они смогли бы сделать на движке Q3 или UT. Но о граффити мы еще поговорим, а теперь вернемся к самой игре.

Через некоторое время и несколько выполненных квестов Слао познакомится наняться на работу телеохронителем к некоему *Grumpo'sy Mastavratos'y*. Тот еще тип, но он будет первым членом вашей команды. Как какой команды? Той, которая



поможет выполнить невыполнимое, достать недостающее и убить неубиваемых. Польза от нее состоит не только в огневой поддержке, но и в специальных умениях, которыми в разной степени наделены ее члены и которые необходимо использовать, чтобы пройти игру. При использовании

этих умений открывается одна из самых интересных частей игры — так называемые мини-игры. Они делятся на два вида: двух- и трехмерные. Первым — это специальные умения персонажей, а вторые появляются лишь в тех частях карты, где это предусмотрено сюжетом (к примеру, поездка на лодке по подземным туннелям, во время которой надо постараться не задеть ящики со взрывчаткой и собрать как можно больше ящиков с pick-up ами).

На фоне посредственного боевого элемента эти мини-игры радуют большим разнообразием игрового процесса. А посредственный он потому, что к игре не очень подходит. Единственное, что хоть как-то развлекает во время разборок, это использование *MysTech'a*, но это оружие станет доступным ой как не скоро. Как, я до сих пор не рассказав, что такое *MysTech*? Большое упущение с моей стороны. *MysTech* [сокращение от *Mysterious Technology* — «таинственная технология»] был найден за несколько сотен лет до обнаружения Анохронкса, но долгое время считалось, что это что-то вроде инопланетного произведения искусства. И только доктор *Rho Bowman* (еще один наш подопечный) смогла раскрыть его истинную суть. *МисТек* в Анохронксе — это то



же самое, что *Пси* в Систем-Шоке, имплантаты в Деус-Эксе — иначе говоря, то же, что и магия в фэнтези (ну, куда же мы без нее?). Поражает лишь способ использования и потенциальное(!) количество доступных «заклинаний» — 250 миллионов возможных вариантов спелов (сам не проверял, так утверждают разработчики; но то, что их очень много, подтверждено). А создаются спелы так: берется сам *МисТек* (так называемый *Elemental Host*) и пригориша инопланетных жуков (*cobalt crawlers* — самые ценные-е), помещаются они в слоты Хоста. Короче говоря, ближе к концу игры битвы превращаются в поиски нужных комбинаций *МисТек*а с его элементистотным содержанием. Кстати, если собрать все 8 *cobalt crawler* ов, получив самое сильное заклинание в игре — *Hecatomb attack* (стоит 392 монеты и наносит всем противникам 9999 повреждения — просто отдых)

О людях и не только

Пришло время рассказать об NPC Анохронкса, ибо это отдельная история. Вообще, эта часть игры продумана очень

тщательно. Практически все неигровые персонажи могут долго и умно беседовать с вами, как это и должны делать приличные NPC из приличной RPG. Кроме то-



го, они не пугаются под ногами, не мешают ходить и спокойно занимаются своими делами — в общем, почти идеал.

А не хотите ли узнать поподробней о команде, которой придется руководить? Она состоит из семи персонажей, причем одновременно активными могут быть только трое, остальные остаются у входа в локации. Управлять же можно только одним, остальные двое послушно плетутся зади; при желании можно «взять под опеку» другого персонажа из этих троих. Так как битвы происходят в странном по-

ходово-ограниченном режиме, то во время стычек можно управлять каждым по очереди, что существенно облегчает уничтожение врагов. Ну, а теперь поподробней о членах команды.

Первым к вам присоединится уже упоминавшийся **Grumpo's**. Бывший торговец оружием будет очень полезен не только на поле боя. Благодаря своему навыку *Yammer*, он становится просто незаменим при общении с неразговорчивыми NPC. Набрав в легкие побольше воздуха, он заговаривает персонажей до полной невменяемости — пребывая в шоковом состоянии после такой словесной атаки, они просто не в состоянии возражать и раскалываются почти мгновенно. Присоединившись чуть не в самом начале игры, он станет прекрасным подспорьем в первых битвах.

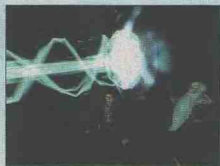
Следующий ваш компаньон — доктор **Rho Bowman**. Вам придется обратиться к ней, чтобы открыть сущность *МисТек*а. Будучи специалистом по инопланет-



ным технологиям и обладая навыком *Analyze*, она является неким аналогом мага, так что, хотя пока она и не слишком уверенно употребляет *МисТек* в бою, ближе к середине игры девица будет прак-

тически незаменима, благо и мамы (здесь это называется *NRG*) у нее побольше, чем у остальных.

Один из самых прикольных персонажей — **PAL-18**, бывший робот-уборщик, которого Слай согрел до боевого ро-



бота, ма-а-аленького такого. Хотя боевые имплантанты вам не слишком пригодятся, но его навьюк *Comptalk* может существенно помочь в прохождении игры — ведь его можно использовать не только там, где этого требует сюжет, но и во многих других игровых ситуациях. Впрочем, это относится в равной мере и к другим навьюкам — в ролевиках удача улыбается только самым любопытным!

Stiletto Anyway и вовсе персонаж уникальный. Мало того, что она является представителем класса «вор», она к тому же и бывшая подружка Слая. Надо ска-

зать, временами интересно бывает наблюдать выяснения отношений между ними. Хотя с ее внешним видом я бы в вору не пошел. Представьте себе не слишком высокую девушку с темно-сиреневыми волосами, и вы поймете, о чем я.

Ну, и, наконец, мой любимый персонаж **El Paco** — герой комиксов с планеты *Krypton*. Да-да, впервые он встречается в одном из номеров комиксов на этой планете. Он обладает уникальным навьюком *RageMight*, с помощью которого он может не только наносить сокрушительные удары, но и пробивать препятствия. В общем, легендарный герой вам очень пригодится.

Откровения и излияния (часть вторая)

Теперь откровенничать я буду по поводу технических деталей. Как я уже упоминал, игра построена на движке *Quake 2*, но изрядно доработанном. К примеру, движок поддерживает многие графические эффекты вроде *environmental mapping'a* и тому подобного. Движок Q2 имеет свои преимущества: игра идет довольно шустро даже на не слишком быстрых компьютерах. Правда, графика хоть и лучше кваковской, но все равно по сегодняшним меркам довольно посредственная. Но несмотря на то что графика отращения не вызывает, и желание иг-

рать не пропадает — людям с *PiI 266* и 64 RAM выпадет возможность насладиться этим чудом.

Звук тоже неплох, хотя мог бы и лучше. Игра поддерживает *EAX* и *A3D*, так что людям с хорошими звуковыми карточками сильно повезет — диалоги в скриптовых сценах можно слушать сутками. Было бы неплохо, если бы звук был размещен в отдельных файлах — музыку бы точно завоевала сердца многих.



Я бы, может, еще что-нибудь написал, но надо спасать галактику от саморазрушения — ключ-то лежит в *СисТеме*... Так что я буду краток: если вы считаете себя любителем хорошо продуманных сюжетов, прекрасно сбалансированных квестов и боевых элементов, то *Anachronox*, вероятно, именно та игра, которую вы ждали.

ЧЕРНЫЙ РЫНОК



В файле **Anachronox/anox\data/CONFIGS/Default.cfg** замените значение переменной **set debug** с 0 на 1, чтобы включить отладочный режим. Далее во время игры нажмите ~ и наберите следующие коды:

invoke 1:86 — cheat-мэню
battlewin — уклоняемся от битв



noclip — сквозь стены
Во время игры нажмите **Enter** и наберите коды:

victory is mine — выиграть игру
now you die — проиграть игру
fill this bag — +10.000 золота
revelation — открыть карту
build anything — все здания
give me power — все заклинания
cheezy towers — заклинания без ограничения дистанции

restoration — восстановить здоровье
frame it — показать счетчик фреймов
I'm a loser baby — проиграть игру
grow up — подвешивает героя получает +5 уровней

Independence War 2: The Edge of Chaos

Откройте файл **defaults.ini** и измените значение **developer_mode** на 1. Затем идите в каталог */configs* и добавьте эти строчки в файл **default.ini** в секцию **cheat** (в самом низу):

[icPlayerPilot.DevIndestructable]
Keyboard, I, CTRL, ALT
[icPlayerPilot.DevKillCurrentTarget]

Keyboard, X, CTRL, ALT
[icPlayerPilot.DevJumpToCurrentTarget]

Keyboard, G, CTRL, ALT
[icPlayerPilot.DevDamageSelf]
Keyboard, K, CTRL, ALT

Далее в игре можете нажимать соответствующие клавиши и любоваться результатом.

Vietnam 2: Special Assignment

Нажмите «t» и набирайте:
JohnWayne — режим бога
getsome — патроны
fullmetalljacket — броня
ldinthrut — здоровье
almighty — оружие, здоровье, броня
onemanarmy — оружие
rocknroll — бесконечные патроны
ghost — режим наблюдателя
retreat — пропустить уровень

Conquest: Frontier War

Во время игры нажмите **Enter** и введите фразу **Give the sushi to Sean** (без кавычек), чтобы чипы стали доступными (должно появиться соответствующее сообщение). Нахов **Enter**, вводите следующие фразы:

A winner is you! — выиграть миссию
I am evil Homer — проиграть миссию
spacebridge — открыть миссию
The Master Builders — быстрое строительство

Your chicks for free — бесплатное строительство

The Ultimate Doom — убить игрока
If they could see me now — убить

туман

I'll rip out your optics — нормальный туман

I can see clearly now — убрать «туман открытий»

I want a raise — руда
Do you smell something? — газ
The courage of the fearless crew — экипаж

Some Great Reward — максимум ресурсов

Компьютерное ателье

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

ул. Коминтерна 30,
3-й этаж
Тел. 044 239-3805
Пн-Пт 10.00-18.00
Сб 11.00-13.00
© "Воскальская"

Вам некогда командовать отрядами обычной пехоты? Посмотрим, как вы справитесь с гигантскими боевыми роботами. Ведь вам придется не только водить их в атаку или защищать свои позиции, но и каждый раз конструировать новую модель.

MECH COMMANDER 2

Дмитрий АМПИЛЛОВ

Минимальные требования: PII-300/64/8

Рекомендуемые требования: PIII-750/128/16

Было бы глупо в очередной раз рассказывать что-то о вселенной BattleTech, ибо несконструируемые войны кланов уже давно стали притчей во языцех. Прикушу язык, не буду умничать и в очередной раз что-то «эпатировать» об этом мире. Просто посоветую поднять подшивку (как, у Вас нет подшивки «Моего Игрового?», тогда быстрень-



ко на www.igrograd.com.ua ©) и найти там последнюю статью о MechWarrior'e (ММК, №1 (11), 2001). Мне она очень понравилась, могу подписаться под многими сказанным в ней.

Но сегодня речь пойдет не об экшновском MechWarrior'e, а о продолжении если не культовой, то просто очень хорошей RTS'ке MechCommander. Напрягаются параллели, но проводить я их не стану — пусть это делают более сведущие фанаты Warrior'a. А вот что стоит сказать о втором Commander'e, так это то, что он является не чем иным, как сиквелом. Настоящим жестким сиквелом. Разработчики просто взяли первую часть и посидели ее на третью координату. Как там сказал Архимед: «Дайте мне точку опоры, и я переверну этот мир». Подумать только: добавилась одна маленькая координата, а как все изменилось. Уже в самом начале нужно сделать одно заявление [о, не люблю я этого]: MechCommander II — это тот же MechCommander I, только в профиль (почти народная мудрость или почти «Дос» Керти). Что самое интересное — именно в профиль, раньше мы видели одну изюмистрию. На этом отчет о нем может быть бы и закончить. Но что если какой-нибудь малыш только-только руками за мышь, а о первой части игрушки и не

слышал даже? Правильно, нужно обо всем честь по чести доложить. Докладываю: спецкор ММК только что вернулся с места боевых действий, отчет читайте в следующих абзацах. Но забивать головы заморочками западной индустрии и политикой кланов я отказываюсь все равно — ваяют и пусть ваяют, ваяют и пусть ваяют.

Мемуары пилота, из незаданного

Чертова политика, ненавижу ее. Из-за этой дряни погибло уже столько классных ребят. «Мы вынуждены вторгнуться в пределы территории клана Лирао для проведения карательной операции против бандформирований наемников». Наемники должны сделать свое дело, это их работа, но во время кровавого месива никто не в состоянии ставить условия этой армии головорезов. Их посылают на смерть, иногда мучительную, иногда абсолютно несурзную и невообразимую, и именно поэтому пилоты оставляют за собой право делать все, что хотят, и брать все, что им нужно.

Итак, мы принимаем управление бандой наемников. Матерые такие солдафоны, на никак не рыцари без страха и упрека. Придется как спастись бегством от превосходящих сил противника, так и со-



вершать подвиги, вытаскивая «невинных» из тюрьмы или вдвоем с напарником разрывая целые толпы вражеских мехов. В общем, все как обычно. ©. На чем вторая часть MechCommander'a отличается от первой, так это краткостью видеороликов. Вместо красивой стюжки с участием громадных боевых машин нам преподносят все больше студийные батотли, история подается через репортажи телеканала, также весьма сухо. А брифинги перед миссией — вообще тяготино страшная. Слева — го-

лова и прочие части тела работников, справа — директивы миссии. И хорошо еще, когда работодатель один, тогда он просто мерным голосом, от которого хочется уснуть, сообщает какие-то подробности. А когда же их двое или больше, начинается



какофония, особенно если кто-то пытается впечатлить неуместным гонором или доказать неправоту другого, — тут уж нирвана нарушается, нужно просто смотреть цели миссии и кое-какую информацию о ней.

Сценарий довольно-таки зрелищный и, сдается, наполнен всяческими киношными и дипломатическими ходами. Одно только плохо: подается он настолько нудно, что я, коюсь, абсолютно потерялся в его хитросплетениях и миссии эдак с десятой обнаружил, что приказы теперь мне отдает уже не щеголеватый генерал и даже не «благородный» повстанец, а какая-то нехорошая, судя по внешнему виду, тетенька, страстно желающая посадить вместо себя и погибшего мужа на трон своего сына. При этом этот наглед имеет наглость что-то мне не очень вежливо доказывать. Смелый он через VidCom мне это рассказывать, а то заглянул бы я ему в бесстыжие глазки. Да ладно, наемник я, в конце концов, или сдохнутая крыса? Кто платит, тот и заказывает музыку. Кто-то больше любит «Боже, царя храни», кто-то «Интернационал». Какое мне дело? В общем, может быть, я и не прав, так навеяло на сюжет. Наверняка найдутся люди, которым подобное придется по душе. На вкус и цвет...

Мемуары пилота, из незаданного

И ради чего сражаемся-то? Ради чего? Земля — и то не наша. Слово одно — «земля». Песок, глина, грязь, камень, только не земля. Ни ради чего сражаемся. Ради бумаги грязной только, да сражение ли это, когда цель одна — победить, не гнушаясь самыми грязными средствами.

Нас нанимают, когда уже ничего не остается. Когда планета на грани. И тогда, за соответствующую, «кхсто символическую» плату прилетают мы — герои космоса, мех-элиты, солны тоны брони и стволы. Только никто почему-то не вспоминает о батальонах техов и тяжелых космо-грозувках, призванных обслуживать боевые машины. На самом деле ими просто-напросто вывозится награбленное, пилоты же в бою довольствуются двумя-тремя починочными катерами, да и то если момент позволит. Начальство вообще двинулось: одну из новейших боевых машин назвали «мародером». Да, в бою она хороша, эта красotka, несомненно, но еще лучше выглядят руины, над которыми старательно трудятся «мародеры». «Пятьдесят тонн ценного оборудования были уничтожены во время освабодительных/коралельных операций (нужное подчеркнуть) и подлежат списанию». У нас вообще все так, в тоннах.

Как бы там ни было, большую часть времени за MechCommander'ом нам все равно придется проводить на полях битвы, а не за бумажками с директивами. Тем более, что трехмерность вносит в игру совершенно новую атмосферу. Да что там атмосфера —

вая — поломать, мелкие речушки — перейти вброд. Теперь о второй и главной составляющей графики MechCommander'a — разнообразных конитях. Вот что-то, а кониты выглядят одуренно, особенно в приближении. Огромные холоссы туш, тщательно прорисованное вооружение, неполадки и

неприветливая, военная. Каково оно — жить во время войны? Очень «весело», инверное. Музыка под стать графике — супер. Длинные композиции почти нет, но небольших кусочков, от тридцати секунд до минуты, достаточно, чтобы создать подобающую минуте обстановку. Торжественные грюкания, настороженные нотки, боевые марши и драматические трагедии — во время самого игрового процесса возникает мощная атмосфера, сводящая на нет все гадости и нудности прелюдии.

Мемуары пилота, из неизданного

Кто знает, что такое битва мехов? Куча радиоактивного железа сходит в одном месте и начинает поливать друг друга, всеми престелами современной мысли. Шквал ракет, залпы лазера, треск пулеметов. Мужественные пилоты, не щадя живота своего, врезаются в самую гущу сражения и кровью вратов зарабатывают славу и дырки на лапонах. Юнцы. Глупое мясо. Такие гибнут в первом же бою, если их не убивают чужие, то достается от своих — не шальной ракетой, так залпом из лазера. Выживают в нескольких боях — из салага превращаются в старичков и сами будут прикрывать салагами. До злиты все равно доживают немного.



ру — тактику ведения боя, маневров. Планеты изобилуют горами, реками, озерами и прочими топологическими изысками по самое не хочу. В больших объемах имеются и другие обозначения на мини-карте — леса, городки, укрепрайоны. Можно, конечно, сказать, что выглядит населенные пункты немножко (точнее говоря, совсем) необжито, как для планеты, на которой полным ходом идет гражданская война, но рисовать чудиков, бегущих туда-сюда под ногами меха было бы, по меньшей мере, некрасиво, асето-ки это войнушко, а не бойня, поэтому будем считать, что все эволюционировало, оставив лишь большие города и пустые поезда (шутка). Тогда все, вроде бы, станет на свои места. К зданиям претензий нет, прорисовано, как по мне, хорошо. То же самое касается и деревьев, и рек, и озер и т. д. Неплохо выглядит поверхность. В прорехах между снегом встречается земля, в прорехах между землей — песок, все как надо. Травы не видно ☹, зато следы присутствия человека остаются... в виде ступней меха. Большой мех — большой след, маленький мех — ну, понятно, дулюю.

Имеется определенная доля интерактивности: здания можно взорвать, дере-

вочки в меха. Эффекты, в принципе, почти все те же, что и в первой части, но смотрятся они теперь еще красивее. При максимальной зуме веришь, — да, существует разница статонником и пятидесятистатонником. Починочные катера и вражеские ракетницы же вообще в сравнении никак не идут. Так, тараканы какие-то.

Анимация на пять баллов из пяти. Если учесть, конечно, специфику «физики» боевых роботов. Пади тут покажи, как бегает шестидесят тонн титана или чего там еще. В общем, не знаю, насколько реалистично меха передаются, но красиво — сто процентов. Прикажешь им бежать, а сам дашь камеру крутить, как том мои красавцы. Эх, хорошо идут ☺. Еще о камере. Ее можно крутить, вертеть, приближать, удалять, цеплять на меха. Сплошное удобство, нареканий нет. Только вот крутить нужно аккуратно, особенно, если, не дай Бог, машина сбоя (а чтобы «тянуть» такое, нужна и в самом деле ХОРОШАЯ машина). Подводя итоги графического «исполнения» ☺, можно сказать, что разработчики слухавили, искусственно подавая обстановку немного унылой, добы бы, обильно снабженные феерверками ракетных всплешек и залпов лазеров,



пулеметной дробы и дымящихся роботов, смотрелось особенно ярко. На таком фоне подобный ход работает на ура. А может, они просто нагнетают и передают ту атмосферу, которая и должна быть — жмуря,



Как обычно, начал за здоровье, и все свелось к банальному перечислению красивостей графики. А займался что-то там об особенностях RTS в 3D. Ну, да ладно, исправляю положение. Повторюсь: трехмерность вносит в игру новые решения и тактические приемы, что выливается в соответствующий геймплей. Рассказывать о прошлых приемах стрельбы с возвышенностей отказываюсь — запиная. Только намекну ☹. Выбирай боевые машины и вооружение для них необходимо, исходя из специфики мисерпрития. Итого.

Меха. Различаются они по весу и принадлежности. По весу делятся на легкие, средние, тяжелые и штурмовые. Вес влияет на скорость и количество отскоков для оружия и брони, наличие прыжковых установок и сенсоров. По принадлежности — на бандитские, клановые, наемнические и семейные. В зависимости от того, за чью сторону намерены выступать, будет зовистая и ассортимент магазинов. В принципе, все необходимое можно получить и вывеза с поля боя, но, как на мне, том очень редко получается что-то стоящее. Исключения составляют

лишь особые клановые роботы со специфическим, опять же, вооружением с улучшенными характеристиками. Чтобы установить такое на все свои машины, необходимо захватить соответствующую технологию.



Следует заметить, что на каждой миссии существует определенный весовой лимит, которым также следует руководствоваться.

Оружие. Все по-старому. Энергетическое, баллистическое и ракетное. Плюс генераторы тепла и броня. Весь «веплон» различается по степени наносимых повреждений, скорострельности, количеству отбираемого тепла и дальности (зеленый цвет — оружие ближнего боя, синий — средние дистанции, красный — оружие дальнего боя). И оружие, и роботы, естественно, стоят денег, но их обычно мало не бывает, главное, не тратьтесь сильно, а оставьте копейку на раскрутку — забрать туши поврежденных соперников с собой, чтобы затем с барышом продать.

Мемуары пилота, из неизданного

Был у нас парень, совсем еще мальчишка. Ворком обзавая, может, слышали о таком? Хотя вряд ли, уже больно он молодой был. Молодой да горячий. Отдыхали мы как-то после очередной операции (на Треллване дело было, горяченькое дельце). Много тогда хороших ребят ни за что полегло. Понятное дело, вспоминали товарищей боевые. Он и так не из самых умных был, а тут у этого, весельчака, вовсе планка пригнула: «До все мы — что консервы в банках», — кричит и ржать начал, страшно так. А потом вскакил, хватя резак, да к машине



своей. И давай на корпусе «туше» выводить. Плазы горят, рот гниющий щерится, как злая пареня. А через два дня на него «Атлас» наступил. Сто тонн титана на раскрученный тридцатитонный «Эйз» зerbка, потопталась еще, сволочь. У меня вопли да сик пор в ушах стоят. Кричал парень — ужас просто. С тех пор

плохо что-то скажешь о машине — сразу в морду дают.

Пилоты. О людях разговор отдельный. По ходу кампании из сапог ваши вошки превратятся в наемническую элиту, каждый из них сможет получить не только медали, но и четыре дополнительных бонуса. И поверьте, потерять человека — намного хуже, чем потерять робота. Мех можно починить после окончания битвы, а вот не успешного катапультироваться пилота уже нельзя, поэтому советую все-таки пользоваться принудительным катапультированием. Также неплохо было бы готовить кадры заранее, иногда выпуская на задание «зеленых» пилотов, чтобы не пришлось излишне рисковать на более поздних стадиях.

Получено задание, подобраны боевые машины и пилоты. Вылет! Миссии довольно оригинальны. Иногда нужно подстеречь и уничтожить конвой, иногда — спасти кого-нибудь, а когда и просто все разогнать. Все директивы, первичные и вторичные, обозначены на карте соответственно



цифрами и буквами. При этом иногда приключается так, что намного выгоднее сначала завершить явное задание, а уже затем первое, — если явное находится ближе от места высадки. Порой боевые машины целесообразно разделять и посылать выполнять разные задания, но это чревато большими потерями, особенно если придется вступать в схватку с вражескими мехами. А эти товарищи дорогу не переберут — затолчут! Ибо бегают вражьи обычно табунами. Толпа боевых роботов и несколько танчиков или вертолетов прикрытия. В принципе, основной урон наносят вражеские мехи и главный огонь необходимо сосредоточить на них, но среди довольно-таки слобогого прикрытия компьютер opponento иногда встречается мобильные ракетные установки. В таком случае необходимо подловить в первую очередь именно их — вред они наносят ощутимый, но разволновать от пары-тройки самых несущественных попаданий. В одиночку вражеские мехи почти никогда не представляют из себя очень грозной силы, но уж если носятся толпой, то держи ужо востро — задавят массой. Провай, бегут вражеские роботы обычно одним видом, то есть под них легко подобрать тактику противодействия и нейтрализации. Хотя бывает поразному, все равно невозможно нацелить на себя оружие на все случаи жизни.

Теперь о полезностях. Такие присутствуют. Во-первых, «активная пауза». То бишь нажимаешь «F8», игра замедляется, но отдавать приказы все равно можно. Функция эта очень удобна как для оперативного по-



давления пехоты и бронемашин противника, так и для мобильного отступления (а вот вражеские мехи в любом случае придется «кобасить» долго и музло). Плохо только, что какую-то часть боевого пространства будет занимать менюшка.

Теперь о поддержке. В наличии имеются мобильные артиллерийские установки, точечные бомбовые удары, зонды, разведывательные вертолеты, минуоуладчики и починочные механизмы. Больше всего мне понравились артиллерийские установки (бьют редко, но метко) и зонды, полезные для полного прояснения ситуации на карте и поиска вражеской техники. Ремонтной техникой можно вначале вводить в строй уничтоженные в ходе операции мехи (свои или чужие) и чиниться, но учтите, что если роботу оторвало руку, то полностью восстановление он не подлежит — так, подлатать, да броня прохрустит, и вперед. Подведем итоги. Сияющий сценарий, плоская игровая атмосфера, прекрасная графика и затягивающий геймплей. Да, MechCommander II — это сиквел, и много нового Вы тут вряд ли найдете, но, поверьте, поиграть в нее стоит, потому что играшка эта несомненно прекрасна!

incosoft
TELECOMMUNICATIONS

10 лет

СВЯЗЬ НА ПРОДУКЦИЮ

СУПЕРПРЕДЛОЖЕНИЕ-Multimedia-КОМПЬЮТЕР с 15" Samsung за 2000 грн.
в подарок: беспроводная мышь 3-х клавишная 2001 год.

4-й Motorola Raczwill/Lucant 8K (внутренний)	от 77 грн
5-й LG 2001, OVC 2001, D-Link Netway 50K (внешний)	от 180 грн
CD-RW 40x-32x TEAC/SAMSUNG/SONY/ACTIMA	от 180 грн
Принтеры CANON, HP, Epson, EPSON, OKI	от 240 грн
Сканеры Artix, Primax, Mustec	от 220 грн

ИЗДАТЕЛЬСТВО ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ
226-47-81, 48-49, 48-50, 50-51

ПРЕДЛАГАЕМ в розничном магазине по адресу: Киев, 224-32-25
для доставки и обслуживания по телефону — БЕСПЛАТНО (по 10.00.2001г.)
по факсу 225-234-320 АТС

Киев, ул. Б.Хмельницкого, 22, 26-6/35
тел./факс (044) 226-47-83
246-43-89, 246-26-33
e-mail: info@incosoft.com.ua
http://www.incosoft.com.ua

Владимир ШЕЙКО

STAR TOPIA

Разработчик: Mucky Foot

Издатель: Eidos

Жанр: симулятор космической станции

Системные требования: PIII-500, 64 МБ

ОЗУ, 16-МБ акселератор

На редкость удачное название дали своей новинке разработчики из **Mucky Foot Productions**. Выходцы из **Bullfrog**, они знают секреты игрового мастерства, и, если приглядеться повнимательнее, название их новой игры оказывается не менее прозрачным, чем у флагманского продукта компании-родителя **Dungeon Keeper**. Первая часть слова *Star* — в объяснениях не нуждается — нас ждет перенесенный в космос DK, с некоторыми изменениями и мутациями, видимо, убедившийся, что там действительно нечем дышать.



Окончание *-topia*, по всей видимости, взято из слова *утопия*, что опять-таки как нельзя лучше характеризует смысл игры. Утопия во всем, идеальная жизнь на космической станции, все равно, каждому по потребностям, обеспеченность процветания и т. д. Правда, все это в условиях меagalactic войны и повсеместного разрушения; нам, соответственно, придется заделывать дыры в межпланетных коммуникационных системах и восстанавливать космическую инфраструктуру. Как больноно.

Собственно, *StarTopia* можно дать название «*Dungeon Keeper*, издание третье, переработанное и дополненное». Кольцевидная космическая станция вместо подземелья, порт вместо портала, алиены вместо порождений зла. К счастью, разработчиком удалось сохранить неповторимую атмосферу DK, тонкую иронию, но и сарказм... В лучших традициях *Bullfrog* игра наполнена шуточками, которые начинаются уже со вступительного ролика и не прекращаются в течение всего действия.

Основное достоинство *StarTopia* — многоуровневость карты. Нижний уровень космической станции — технологический, здесь строится ее жизненно необходи-

мые узлы: спальни, лечебницы, доки и фабрики. Именно тут будет располагаться космический порт, откуда прибывают все новые и новые пришельцы, здесь будет построена электростанция и другие строения, обеспечивающие ваших жителей всем необходимым. Второй уровень — рекреационный, здесь можно возводить целый увеселительный комплекс, ведь количество новоприбывших будет напрямую зависеть от состояния данной паубы. К слову, количество развлекательных заведений просто ошеломляет: бары, дискотеки, мотели, рестораны, музыкальные магазины, — и это все в нескольких модификациях. Третья пауба — это так называемый *Biodeck*, земельные просторы с собственной фауной, климатом и водоемами. Тут ваши подданные смогут отдыхать, купаться и активно любить природу. Здесь же будут произрастать дикие растения, из которых получаются отличные товары на экспорт.

Раз есть экспорт, должен быть и импорт. Еще одно отличие *StarTopia* от DK — развитая система торговли. После постройки Дока у вас регулярно начнут просить посадки различные торговые суда, им вы и станете сбывать выращенное на биологической паубе, а также продукцию фабрик. В роли валюты выступают единицы энергии, накапливающиеся в электростанциях. Причем источники энергии в игре великое множество: торговля/аукционы, карманы подданных, пе-



реработанный мусор, солнечные вспышки, даже выключенные жители другой планеты.

Покупайте себе раи!

Паубы расширяются в стороны — за определенное количество единиц энергии двери в соседний сектор откроются, и он тут-час окажется готовым для обитания. Оных секторов иногда катастрофически не хватает, ведь, к примеру, *Starport* и перерабаты-

вающий завод вместе занимают целый сектор, так что расширение территории опять-таки влетит в копеечку.

Процесс постройки зданий довольно оригинален: в начале каждой миссии вам поставляют небольшие ящики с чертежами. Распоковывая ящики, вы устанавливаете чертежи на положенное место, и через минуту *работы-работные* (*scuzzers*) закончат стро-



ительство. Новые технологии разрабатываются в Лабораториях, кроме того, чертежи не проблема свободно покупать.

Живность, населяющая паубы, довольно разнообразна. Превосходно и с юмором нарисованы, анимированы и озвучены все космические существа. В отличие от DK, где каждое создание, прибывающее через портал, становится вашим подданным, *StarTopia* практикует несколько иной подход к делу. Для работы на станции нужно нанять праздничношающего алиена, уплатив ему определенную сумму денег. Ее размер зависит от характеристик существа: новика работы, энтузиазма и послушания. Есть подозрение, что эти характеристики генерируются случайно, и за особо умелых работ придется уплатить стоимость хорошей столовой ☹. Но все-таки, несмотря на то, что в поисках подходящего работника часто наткнешься на уже виденных и узнаешь их по характеристикам, такая особенность DK, как индивидуальность каждой расы, в *StarTopia* отсутствует. Как мы тряслись над каждым *Bile Demon* ом, как любил воевать в *Mistress* два года назад! А здесь в бою решает лишь количество, расы различаются только по возможностям труда.

Между тем, каждый нахлебник работает весьма нехотя, да и поднять его и надавать шлепков здесь, увы, не получится. От вас он тем не менее требует очень многого, имеет с десяток желаний и вообще редко когда знает, чего хочет. Послается по паубе, поглазет на космических сирен (без шуток), выпьет пивка, испуется, сходит в здо-

ние под названием *Love Nest* [такие нужны в больших количествах, ведь космические пришельцы весьма любвеобильны @] и лишь затем почтил своим присутствием родной свечной заводик.

Кампания вполне короткая, всего 10 миссий, которые при желании можно пройти для 3-4. Первые задания вообще напоминают *tutorial*, а комфортабельная и сложная игра, начинающаяся где-то с 7 миссии, внезапно прерывается: конеш... Слож-



ность миссий не обязательно зависит от замысловатости задания, напротив, они все просты, но вот такие обстоятельства, как наличие или отсутствие торговли в данном секторе галактики, стартовый капитал или количество наемников могут серьезно осложнить вам жизнь. *Mucky Foot* удалось достичь почти идеального баланса игры, равновесия факторов, влияющих на прохождение, модифицировав сложность миссии лишь изменением нескольких цифр.

Kill the DJ

Играть довольно легко, вы сразу же почувствуете уют, царящий на станции, тем более, что *двухок* *Starporia* создает настоящий эффект присутствия: можно устроить абсолютный *freelook* с захватой клавишей **Ctrl**, вращая камеру, как душе угодно. Можно устроиться возле потешных крыс, грызущих мусор, и они будут регулярно поворачиваться к вам, строить рожи... На местной дискотеке удивительная светомузыка, причем кружение разноцветных лучей привде-



но в точное соответствие с вращением лампы на паталке, толстопузый зеленый ди-джей летает под потолком и заводит публику хлопками и выкриками, огромный коричневый кач со злобным оскалом, захлебываюсь, плет лавоч в одном из баров... Неповоротливые роботы-работчие едва ли справятся со своими обязанностями, так что вам придется самим таскать ящики на склад и подбирать кучи мусора возле баров и дискотек, чтобы звездная сангипостанция одним визитом не

прикрыла вашу лавочку. Словом, это надо видеть, чувствуется, что и сами разработчики получали от процесса создания *Starporia* ни с чем не сравнимое удовольствие. И пусть в существа нельзя вселиться [это стало бы чистой воды плагиагом], понаблюдайте за ними, например, во время драки с врагом — безработные сломы голову ринутся с поля боя, тогда как «наемные» будут самоотверженно отдавать жизни за родную станцию.

Бои, кстати, ничуть не поумнели со временем **DK2**. Выигрывает, как водится, тот, у кого больше народу. Противник, как правило, обитает на противоположном конце станции, и нужно открыть не один сектор, чтобы к нему добраться. К тому же все подопечные вооружены лишь бластерами пришибительно одинаковой мощности, из чего напрашивается вывод, что *Starporia* явно не планировалась как «боевая» игра. Бой также парализует всю станцию, ведь войны по совместительству работают в клиниках и заводах, и любая более-менее серьезная драка опустошает все ключевые здания, и жизнь до окончания разборок приостанавливается.

Эту игру нужно полюбить с первого взгля-



да — она намного добрее, чем кажется, она открыта и честно с игроком. Я даже затрудняюсь сказать, на что именно сделан упор в *Starporia*: на экономику, торговлю, бой или «симуляцию жизни». В отличие от множества других проектов, она абсолютно ненавязчива; и шаг в сторону не приводит к неоправдыванию: можно долго сидеть на *Black&White* и заниматься трансформингом, делать озера, иссушать земли, любоваться тем, как идеально разработчики отточили ту или иную часть кода, тогда как остальная часть станции будет чувствовать себя вполне комфортно, изредка напоминая о каких-то своих потребностях через ваш личный советчик, чтоб ему пусто было. Никаких цифр, диаграмм и процентов недостатка свободных столиков в баре *Starporia* вам не покажет, ведь не для прозвонки в квартале звуковых экономических симуляторов она была создана, ну, не для того...

Немало способствует погружению в атмосферу и замечательная живая графика. Некоторым спецэффектам могла бы позавидовать

видовая и *3DMark 2000*, а детализация позволяет вынести камеру в открытый космос, полюбоваться планетами, и тут же нырнуть, скажем, в *Love Nest*, посмотреть ролики на телеэкранах. А можно сесть верхом на кран



Док, понаблюдать, как открывается шлюз, шлюп затягивает внутрь торговый корабль, смыкаются все щели и держатели... Шенячий восторг. ХАху еше.

Утешает, что *Dungeon Keeper 2* задает стандарт качества графики для игр подобного жанра, и *Mucky Foot* просто не осмелилась нарушать заветы родителей, тем самым переослабляя многие аудиовизуальные достижения большинства современных проектов стратегической направленности.

Требуются строители

Что еще можно сказать о *Starporia*? В принципе, после прохождения кампании интерес к игре потихоньку угасает. Развешением могут стать лишь *skirmish-подобные* миссии с чрезвычайно гибкими стартовыми настройками, почему-то называющиеся *sandbox*ами. Ну и, конечно, мультиплеер, куда же без него. В клубах, как и большинство оригинальных стратегий, игра не приживется, я уверен. Потому как, несмотря на всю свою приятельность, когда все здания открыты в Лаборатории, когда изучены все варианты ведения боя, а поданные ни на что не жалуются, *Starporia* оказывается слишком легкой, прозрачной, что ли. [Такие мысли лезут в голову, очевидно, после *Black&White*.] В таком смысле игру можно сравнить с падежной, нососколом, живущим лишь один день — для того чтобы дать жизнь потомству. Утрирую, конечно, ведь не все так плохо, уверяю вас. Вот *Max Payne* совершенно не хочется проходить заново, но это вовсе не означает, что в него не стоило играть. Напротив, геймплей *Starporia* получился очень гармоничным и необычным, а игра несомненно заслуживает внимания. Хотя бы потому, что мне не удалось высказать в ней сколь-либо серьезных недостатков...

...А можно еще последовать примеру тутоватого AI и настроить спален без кроваветы, лабораторий без достаточного количества исследователей компьютеров, баров без столиков, *Love Nest*ов без, скажем так, функциональных единиц, и пройдет немало времени, прежде чем кто-то начнет жаловаться. Будут спать на полу, вырабатывать иммунитет к болезням, жевать на ходу. Ну, а *Love Nest* во избежание всяческих эксцессов, понадобится, видимо, все же достроить...

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

КОМПЬЮТЕРЫ
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
СЕРВИС

Настала пора спуститься нам на грешную землю. Железная дорога, казалось бы, что может быть проще? Однако мелкомыслящие и тут сумели отличиться. В их исполнении даже управление самым обычным тепловозом превращается в очень тяжелую задачу. Хотя, может, так и есть на самом деле?

Microsoft Train Simulator

Дмитрий АМПИЛОГОВ

Минимальные требования: PIII-500/
64/8

Рекомендуемые требования: PIII-800/
128/16

Когда я был маленьким, жутко хотел иметь железную дорогу. Чего греха таить — и сейчас не отказался бы ☺. Такую здоровенную, много рельс, развилок, мостиков, домиков, автомобилистов. И самое главное — салдатиков. Чтобы на поезд можно было посадить. Ан, не сложилось. Ни у меня, ни у друзей железной дороги не было. Заходил в «Сказку» и до крови кусал губы — до того хотелось свои паровозики. Однажды



приехал на дачу к своему дяде. Дача — знатнейшая: лес, грибы, речушка неподалеку журчит. В общем, живи и наслаждайся. Но тут нежданно-негаданно нашлось старенький, но суперклассный тепловоз с несколькими вагонами и всем необходимым железнодорожным набором — рельсами, стрелками. Какая дача! Какой лес! Какая природа, грибы, девушки, компьютеры, футбол и все остальное? ЖЕЛЕЗНАЯ ДОРОГА! Больше ничего не нужно. Смешно, да?

Ничего подобного! И сейчас бы вырубил компьютер и побегал на полу рельсы раскладывать. Да на беду, то был единственный раз в жизни, когда я до отвала наиграюсь в паровозы.



Больше таких случаев не представлялось. Вот и в Микрософте, наверное, такие фанаты имеются. Их кропают, делят, поругивают. Ваюют, зная себе, очередной мазда-ийей, виндовс, виндовс, а между делом — в виде расслабухи — **Train Simulator**, и зная себе приговаривают: «А нам все равно, а нам все равно, не боимся мы антимонопольного комитета». Не смешно, не в рифму — зато, наверное, правда. И так я подумал не потому, что продукт несерьезный или некачественный, а потому как делался он очень и очень долго. В пору с финансами из Remedy сарановаться. Еще много времени назад прочитал я как-то в одних из забурных новостей о новых скринах Train Simulator'a. Ну я, значится, бегом на сайт и давай их рассматривать. Рассматриваю да языком прищипываю — делота-а-а! Вот паровозик через мост едет, а вот по горам карабкается, на этой вообще какой-то антикарбонный паровичок лыхает. Только вот сроки релиза меня смутили, долго еще ждать пришлось. Но... дождался в симулятора этого и... не разочаровался, наверное.

Train Simulator стал первопроходцем в новом поджанре симуляторов, ибо что-то, а поезда на таком уровне еще никто не «симулировал». И хотя, по уверениям разработчиков, все средства передвижения в игре абсолютно реальны, все же можно поспорить с серьезностью описания перипетий вождения железнодорожного транспорта. С тем же *Fly* или *MSFS* ему не сравняться, ну, никак.

Хотя, с другой стороны, паровоз это нам все-таки не самолет. Он не имеет той свободы, которая дана летающему соборуту. Он зависит от множества наземных драг. Мало того, что научиться по-человечески (!) ездить на каком-нибудь драхленком Flying Scotsman'е не так уж и просто, но еще сложнее соблюдать график, точно подкатывать к станциям, загружать пассажиров и при этом умудриться не сойти где-нибудь посреди Ногоски с рельс. Как флайтсимы работают над передачей атмосферы боевых действий, так Train Simulator погружает нас в

дебри пассажирских и грузоперевозок. А одним из наисерьезнейших недостатков я считаю отсутствие возможности драть с «зайцев» штраф и провозить передачи за соответствующую денежку ☺. Но продолжим наш параллелизм.

Вот в жизни я, честно говоря, больше



уважаю самолеты. Чуть меньше, чем девушки, конечно, но и намного больше, чем поезда. Грохочут сильно, чадят, жарко в них (кто этим летом отдыхал, поймет ☺). Вчера, например, покупаю свежий номер «Футбола», а рядом газета лежит. И на первой стороне заметка: «Поезд врезался в стадо жвачных». Главред ☺, опять же, страхи о поездах рассказывала. Самолеты на их фоне выглядят особенно привлекательно: ассоциации с небом, со свободой, в то время как железная дорога как-то больше увязывается с бородастыми дальками с кирками и в кислотных телогрейках. А вот на экране монитора все по-другому. Небо, осязаемое или хотя бы просто немного похожее на настоящее, по-человечески вонять еще не научились. Вот и летишь, вглядываясь в далекие текстуры земли, упловатых гор, домиков, разве что воробей какой о лобовое стекло «топматка» ШМ-Я-Я-К! А когда с тихим свистом рассекаешь просторы на дизельном GP38-2, это же совсем другое дело. Поезд, зная себе, катится, вокруг природа красивая, сало такое конкретное ☺, скотинка посещает! Поля — и то романтичнее, чем небо, смотрящее. Динамика вот только не та, не кистре-

Многих жителей нашего города часто обвиняют в эйфории от жизни. Но эта дилемма в основном поди неосведомленные. Простите, что думаю на эту тему Доктор Кертис.

Том/Doc/КЕРТИС kertis@torba.com

ИГРЫ НА КУША БЫЛИ ПОПЫЛЫ

А сейчас я хочу предложить вашему вниманию импровизированную попытку ответить на несколько очень интересных и, с моей точки зрения, важных вопросов. Итак, что такое кибер-спорт, нужен ли он, полезен или вреден? Есть ли у него перспективы, или это просто временное явление, на которое не стоит обращать внимания? Хочу предупредить сразу: высказанные в данной статье мысли не являются результатом серьезных психологических и социологических исследований, это не более чем результат моих личных наблюдений и умозаключений.

Часть первая. Был ли мальчик?

Ну, давайте попробуем разобраться, что же такое этот самый кибер-спорт и кто такие кибер-спортсмены. Да и вообще, есть ли он, этот спорт, или мы сами себе что-то такое понапридумывали и назвали это знакомым словом, погримче да поромантичней.

Мальчик был и есть. Правда, недоразвитый слегка, во всяком случае у нас, в Украине. Итак, кибер-спорт, а не компьютерный спорт, — это профессиональное занятие компьютерными играми. «Компьютерные игры и спорт?» — удивитесь вы. А чему удивляться — футбол тоже игра, и шахматы, и... Да много их. «Но компьютер — это же несерьезно!» — заметите вы. — Вот шахматы — да, спорт, развивающий интеллект, футбол — это выносливость, ловкость, героизм, командная тактика. А что дают компьютерные игрушки? Э, да вы, батенька, от времени отстали! Ведь мнение о том, что компьютерные игры ничему не развивают, устарело уже, мило, лет на десять. Посмотрите на современные игрушки. Давайте, для примера, возьмем две, по которым будет проводиться Кубок Украины **Samsung Cyber Cup**. Это **Quake 3** и **Counter-Strike**.

Q3 — игра, требующая от человека великолепной реакции, сосредоточенности и координации движений. Это не говоря о том, что для нее нужна хорошая память (попробуй, запомни весь уровень), развитая интуиция и стратегическое мышление. Посмотрите на думки профессиональных игроков — там вы не найдете бесцельного метания по уровням, человек всегда точно знает, куда он бежит, он слушивается в малейший шорох, пытается прикинуть, где сейчас находится противник и где его лучше всего перехватить. **Q3** — игра очень сложная; это не шахматы, где над ходом противника можно размышлять несколько часов — вы должны принять решение в считанные секунды, любая ошибка может привести к проигрышу. Что нужно уметь квейкеру — хорошо стрелять, помнить карту, уметь предугадывать шаги противника, четко рассчитывать время. Мало? Не думаю.

Далее, теперь **Counter-Strike**. Игра, рассчитанная на командную тактику. Тут все решает не виртуозность меткого стрелка-одиночки, а сплоченность и подготовленность

всей команды. В **CS** мы можем заполучить в команду очень хороших снайперов, людей с великолепной реакцией, прекрасного знающих карты, в совершенстве владеющих любым видом оружия — и проиграть. Тут вот недавно смотрел по телевизору фильм. Как называется, не помню, так как смотрел не с начала, но мне очень понравился один момент. Собрали группу из пятерых крутых бойцов, прикрепили к ним программиста и начали тренировать, чтобы превратить их в команду. Они, естественно, считают себя круче Господа Бога и выпендриваются кто во что горазд; и тогда инструктор ставит им задачу. Подводит к скале и говорит: видите, мол, наверху колокол — у вас есть две минуты, чтобы забраться на скалу и ударить в него. Справитесь — значит, вас действительно больше ничему не нужно учить. Они, естественно, породовались еще бы! Прикинул — я бы на эту скалу забрался где-то за минуту, а их-то получил меня учили. И тут их тренер подбывает забавную штуку: когда парни подходят к скале, он сцепляет их одной веревкой, так, чтобы расстояние между ними было не больше полуметра. Лезьте, мол, парни. Они и полезли. Кто-то, ясное дело, вперед лопанулся, кто-то тормозит — а веревка-то мешает! И вот один из группы срывается и, естественно, сдерживает вниз остальных. Вывод — крепость цели равно крепости самого слабого звена. К чему это я. Да к тому, что **CS** очень сложная игра, требующая от игроков даже большего, чем **Quake**. В ней как нигде важно стратегическое и тактическое умение, и в этом она похожа на шахматы. Кому какое оружие дать, перед кем какую задачу поставить — все это решает лидер, и от правильности или неправильности его решения зависит очень многое. Очень хорошая школа лидеров — если ты сможешь руководить командой в **CS**, ты сможешь руководить и в реальной жизни.

Я считаю, что одним из признаков превращения обычного хобби в спорт является как раз появление соревновательной струи. И тут уж куда не деться, против фактов не попишешь — те же шахматы, к примеру, в свое время были не более чем интеллектуальным времяпрепровождением. А потом стали видом спорта. Между прочим, профессиональный спорт — это во многом изобретение двадцатого века, до того спортсмены, как правило, рассматривали спорт как увлечение или как способ поставить себя в обществе, вроде бретерского или шулерского мастерства (верховная езда, фех-

тование, бокс и т. п.) Вспомните, у нас, в годы Советского Союза, практически все спортсмены имели работу: одни были вояками, другие милиционерами, третьи работали на заводе. Что удивительного в том, что век двадцать первый добавит в спорт нечто новое?

Вот, слегка помучившись, мы и нашли ответ на вопрос, что же такие кибер-спортсмены. Это профессиональные игроки в компьютерные игры. Это те, кто играет не только и не столько ради процесса, сколько для того чтобы улучшить свои результаты, достичь чего-то большего. Это те, кто участвуют в соревнованиях и турнирах, те, кто стремятся к победе и ради этого готовы потратить многие часы, но научиться тому или иному триксу (трюку), набить руку на стрельбе, чтобы стрелять уже не целясь; те, кто доводит свою игру до автоматизма, — как и любые хорошие спортсмены. Так что, думаю, спорить о том, существует ли кибер-спорт, теперь уже бессмысленно.

Но что несет нам этот новый вид спорта, полезен он или вреден? Давайте попробуем разобраться вместе.

Часть вторая. Влияние на неокрепшую психику

Ни для кого не секрет, что большая часть геймеров — это дети от 12 до 16 лет. Ни для кого не секрет, что в 12 лет психика у человека недостаточно оформлена и не способна выдержать серьезных стрессов и перегрузок. И вот тут возникает вопрос, который мне очень часто приходилось слышать: «А не вредны ли компьютерные игры для ребенка?». Естественно, пропаганда насилия, крови, ужас — игры учат убивать, бедные дети! Они ведь сойдут с ума, схватят ружье и пойдут стрелять по людям!

По-моему, это просто смешно. Во-первых, хоть психика ребенка в 12 лет сформирована еще не окончательно, но она уже обладает достаточной гибкостью и запасом прочности; более того, она более гибкая, чем закрепленная психика взрослого, благодаря чему дети с меньшими потерями выходят из нестандартных ситуаций, легче их переживают. Естественно, всякое бывает, но не в этом дело. Игры пропагандируют насилие... Великолепный лозунг! Вы когда в последний раз телевизор смотрели? Поверьте мне, ребенок, посмотревший на ночь фильм ужасов или крутой триллер, может получить гораздо более серьезную травму, чем от игры в **Quake**. Слышали такое слово «сублимация», точнее, «сублимация агрессивных ощу-



щения? Сублимация — это замещение диких, запретных желаний (о них у всех у нас есть, у кого-то более раскормленных, у кого-то менее) их социально приемлемыми формами. Так вот, компьютерные игры великолепно замещают агрессивные ощущения. Идет человек по улице, настроение убито, прямо кипит от злости. Что делать — можно дать кому-то пощёлку, а можно пойти в клуб и порвать в клуб виртуального врага. Что лучше? Помнится, в Америке проводилось интересное исследование в тюрьмах: психологи пытались понять, что общего у всех преступников, дабы можно было построить какую-нибудь теорию и впрямь предупреждать преступление в буквальном смысле на корню. Как водится, из этой затеи ничего не вышло — люди слишком разные, чтобы можно было уложить их в схему. На выяснилась интересная подробность. Порядка 70 % заключенных... в детстве не играли в «войнушки», не бегали с пистолетом и не стреляли друг в друга. Не довели, вестимо.

Естественно, вы можете возразить: вонде, в Америке ребенок не играл в Квейк, или еще что-то там, и перебил кучу народу.

Извините, подобное я слышал несколько лет назад о фильме: «Насмотрелся и...»; лет до десяти до того — о роке: «Наслушался и...»; было это и о карате: «Натренировался и...». Не путайте причину и следствие, ибо нет ничего губней. Это «что-то», в которое человек посмотрел или поиграл, а потом кого-то убил — только следствие какой-то травмы, расстроенной психики, да мало ли чего. Все это уже было: помните «спорт пропагандирующий насилие», каратэ то бишь. Уже запрещали, и что в этом хорошего? Так что каждый раз, слушая разговоры о вреде чего-то, я задумываюсь: а действительно ли это вредно, или какой-то политик делает свой имидж?

Можно возразить, мол, а как же быть с тем фактом, что на многие компании-производители игр подавали в суд? Ну, во-первых, на Западе тоже есть политики, а во-вторых, по поводу судебных процессов приведу пример. Одна бабушка постирала своего котика, после чего решила его прасовать, для чего... засунула его в микроволновку. Кто знаком с принципом действия микроволновки, может представить себе, чем закончилась история. Так вот, бабушка очень обиделась на производителей микроволновой печи и подала на них в суд. А как же, почему в техпаспорте не было написано, что в микроволновке нельзя сушить животных? Приним тут это к компьютерным играм, сейчас объясню. Очень просто: захочешь привязаться, всегда найдешь чему. Между прочим, в Германии, например, запрещены многие компьютерные игры — все за ту же «пропаганду насилию». Посмотрите на статистику преступности в стране, в частности подростковой. Она стала меньше? Ни в коем случае!

Так что вывод мой прост — говорить о вредном влиянии на ребенка м.м.м. несколько

ко неэтично. Проблему нужно исследовать в корне, взвешивать плюсы и минусы компьютерных игр — и, главное, думать. И не слишком кипятиться: агрессивность нужно того, сублимировать. Лучше всего это делать в компьютерном клубе.

Часть третья. Зона педагогических интересов

Компьютерные игры занимают в жизни современного тинейджера довольно большое место, и от этого никуда уже не деться. Поэтому, думать надо не о том, «как уберечь от влияния», а о том, как использовать это приращение, чтобы оно приносило пользу. Один из путей — признание кибер-спорта в качестве полноценной спортивной дисциплины. А что такое современный спорт — это команда, с которой работают тренеры, психологи, врачи. Это контроль и работа. Пока что кибер-спорт находится в зачаточном состоянии и держится на «стихийных» геймерах, на тех, кто перерос «просто игноринг» и стремится к чему-то большему, на опыте пытаюсь найти дорогу к совершенству. Пройдет несколько лет, и, я уверен, появятся книги и науч-

запускаем элементы «школы выживания» и что-то типа AD&D и тому подобных ролевых игр. Думаю, результат мог бы быть весьма интересен. К сожалению, подобный клуб требует больших капиталовложений, а в нашей стране это из ряда фантастики.

Кстати, вы в курсе, что является основной задачей неформальной педагогики? «Отвлечение молодежи от улицы». Вот так. И с этим компьютерные клубы справляются довольно неплохо.

Думаю, компьютерные игры и их влияние на современную молодежь — тема очень интересная и требующая серьезных исследований. Не для того, чтобы доказать, что игры — это плохо, ибо здесь не обойдется без подтасовки фактов, а для того, чтобы понять и научиться использовать — в той же педагогике, в той же групповой психотерапии. Игро, между прочим, очень серьезное занятие, может быть, самое серьезное в мире.

Вывод

Как я уже писал, лично я считаю проведение 1-го Чемпионата Мира по Компьютерным Играм разом с готовящимся в его рамках кубком Украинцы **Samsung Cyber Cup** очень серьезным шагом вперед, шагом, способным превратить стихийное движение геймеров в движение организованное, в движение, у которого есть цель. Возможно, проведение этого и подобных чемпионатов заставит людей пересмотреть свое отношение к компьютерным играм как к баловству и начать относиться к ним серьезно. Нельзя ведь отмахиваться от части нашей жизни, в конце концов. Так что я хочу выразить свою глубокую признательность организаторам данного турнира — фирме **Samsung Electronics** и рекламному агентству **Диала**. Надеюсь, это не последнее подобное мероприятие, и фирма **Samsung** будет и в дальнейшем поддерживать развитие кибер-спорта на Украине. Хотелось бы думать, что и правительство наше тоже в скором времени обратит внимание на новый вид спорта.

Не забывайте, мы живем в век научно-технического прогресса и интенсивного развития технологий, и это естественно, что компьютеры входят в нашу жизнь, становясь ее неотъемлемой частью. Так что лично у меня нет никаких сомнений в том, что рано или поздно кибер-спорт станет Олимпийским видом спорта. А пока, а пока... Ждем начала Чемпионата, ждем, следим и болеем за нашими спортсменами. А мы будем, по мере возможности, помогать им в этом.

Примечание: полный текст статьи выложен на сайте **Igrograd** (<http://www.igrograd.com.ua/>), в разделе, посвященном **Samsung Cyber Cup**.



ные исследования по кибер-спорту, появятся профессиональные команды и тренеры, спортивные психологи с «компьютерной» специализацией.

Между прочим, какое это поле деятельности для неформальной педагогики: компьютерные игры как инструмент развития человека! Неплохо звучит. В свое время я как раз пытался разработать концепцию подросткового компьютерного клуба по месту жительства, клуба, в котором работает педагог, где дети могут бесплатно собираться, играть и учиться. И, между прочим, получалось весьма интересно. Берем популярные игры, показываем, как можно достичь большего, под это дело организовываем тренировки по психотренингу, улучшению памяти и внимательности. Добавляем немного «экстремального туризма» — раз вы такие крутые десонтики, давайте займемся саполазонами; для интеллектуального развития и умения находить выходы из различных ситуаций



Ну, а для магов-повелителей пяти стихий наступила раздолье. Ведь в их распоряжении оказались новые, доселе никому не известные заклинания.

свогки с фронтов MAGIC The Gathering

Том/Doc/KEPTIC Kertis@torba.com

Ну вот, отложите в сторону Покемонов и Боевых Роботов, мы снова возвращаемся к разговору о моей любимой игре — Мэджике. Заметьте, я не говорю «к лучшей коллекционной карточной игре» — если бы я так сказал, это было бы неправдой. У каждого есть игры, нравящиеся ему больше других, и это вовсе не значит, что они лучшие. Но это так, лирика, — давайте лучше вернемся к делу.

А какое у нас дело сегодня? О чем я собрался писать? Чем удивить? Насчет удивить, признаюсь, не знаю, получится ли это у меня, но парочку интересных вещей я вам, пожалуй, расскажу. Только — тс-с-с! — под большим секретом...

Итак, приступим. Начнем с новостей приятных и интересных — во всяком случае, для тех, кто интересуется Мэджиком или собирается им заинтересоваться в ближайшее время.

Во-первых, 18 августа в клубе «Легенда» состоялся **GP Trial**. Вы не знаете, что это такое? Ну как же, это крупный турнир по Мэджик, победитель которого получил, кроме денежного приза (что всегда приятно), оплачиваемую поездку на **GP Warsaw**. Всего в «Легенде» собралось 37 человек участников и куча болельщиков — турнир турниром, но, пока есть свободное время, нужно помянуть картами, продать что-то, что-то купить. В общем, жизнь была ключом — подобные турниры всегда были событием для всех любителей Мэджика. Причем не только для тех, кто собирается принять в них участие, но и для тех, кто занимается собиранием новой колоды и ищет редкие карточки — еще бы, игроки ведь приезжают не только из разных клубов, но и из разных городов, в том числе из российских.



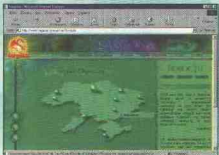
К примеру, в данном турнире приняли участие игроки из Киева, Одессы, Севастополя, Львова, Орла и Москвы. В топ-8 удалось прорваться магом из Киева, Москвы и Севастополя, а лучшим восьмерка выглядела следующим образом:

Коломейка Юра — главный приз — 150 у.е. плюс оплаченная поездка на **GP Warsaw**, RG-колода;

Савчук Растислав — 75 у.е, UBR-колода;

Майборода Рома — 15 бустеров, Trevas-колода;

Корешкин Никита — 7 бустеров, No-Mar колода;



Давыдова Жанна;
Березовский Ярослав;
Рогинский Евгений;
Сувороков Денис.
9-е место занял Яценко Александр, приз — фойл Vindicate.

Такие вот дела. Кстати, все четыре победителя — киевляне. Приятно. Но остальные не сильно расстроивались — еще бы, ведь еще ничего не закончилось, 19 августа все игроки смогли принять участие в новом испытании — в **PTQ**.

Что такое PTQ? Это квалификационные турниры, победители которых имеют право принять участие в **ПроТуре**. Однодневные, в одном формате. Победитель (или первые два места) получает денежный приз не менее 250 долларов. Первые восемь мест награждаются некоторым количеством бустеров. В этот раз наконец-то позволило гостям: первое место занял игрок из России Яро-

слав Березовский, победителю же прошлого турнира Юре Коломейко фатально не везло, он проиграл в третьем туре. В результате восьмерка финалистов выглядит следующим образом:

Березовский Ярослав — главный приз 250 у.е., No-Mar колода;

Корешкин Ник — 8 бустеров, No-Mar колода;

Романенко Алексей — 4 бустера, UBG-Snake колода;

Савчук Юра — 4 бустера, Solution-колода;

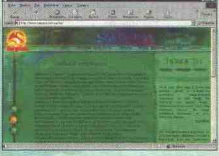
Самосватов Николай получил фойл Deed;

Пальченко Алексей;

Анудин Лев;

Замштинский Олег;

А вы говорите — лето! Пора отпусков и



отдыха, пора пляжей и моря... Как видите, настоящие маги и летом находят чем им заняться — да еще как находят! Ведь суть Мэджика не только в коллекционировании карт с красивыми картинками или в приятном времяпрепровождении с друзьями; для многих людей Мэджик уже давно превратился в профессиональный спорт. Ведь спорт, прежде всего, — это подготовка к соревнованиям и турнирам, это долгие часы тренировок, отработка тактики и стратегии, построение новых колод, попытка придумать что-то, что удивит противника и поставит его в тупик. Это турниры и соревнования, ну и, конечно, гордость поражений и радость побед. А кроме того призы и признание — куда ж без них. Что ни говори, Мэджик — игра увлекательная и по-своему уникальная. В нее можно просто играть в любое свободное время с друзьями, как в шахматы или в компьютерные игры; играть, не угрожая свою голову кропотливым изучением правил игры и правил построения колод, не покупая дорогих карт и обходясь стартовыми комплектами; одним словом, играть и получать удовольствие. А можно, почувствовав азарт, рваться к вершинам магического Олимпа, постоянно тестируя новые колоды, совершенствуя свое мастерство, свои магические способности... Ну да ладно, о Мэджике как виде спорта мы с вами уже успели поговорить, а пока продолжим рассказ о последних новостях этого лета.

Пока многие из вас отдыхали на югах и отмокали в море, компания **Sargona** не сидела, сложила руки — и вот, 15 августа случ-

чились знаменательное событие. Как говорится, свершилось чудо — у Саргоны наконец-то появился свой сайт.

Ну, и что же на этом сайте интересно? Начнем с того, что бросается в глаза — с дизайна. Мне он очень понравился — откровенно говоря, значительно больше, чем дизайн сайта российской Саргоны. Но одним дизайном, понятное дело, сыт не будешь. Что тут с информационным наполнением? Ага, так, ого... Итак, обратите внимание — что вас интересует? Коллекционные карточные игры, причем не обязательно Мэджик — может, вас больше привлекают Покемоны, или Боевые Роботы, или... Впрочем, не важно — заходите, смотрите, есть вся необходимая информация. Тут вам и краткое описание игры, и правила, и FAQ. Интересуетесь настольными играми? Они тут тоже представлены. А может, вам интересно, что можно приобрести в Саргоне — извольте, вот специальный раздел, тут и список товаров, и цены на него, и даже фотографии. Вас заинтересовало AD&D? Пожалуйста — мануалы на английском имеются, заходите, почитайте. А что у нас есть карточно нашей сегодняшней теме, сиречь Мэджика? Смотрим. Ага, правило, введение,



лучшие колоды с турниров, расписание турниров, форумы, посвященные не только общению игроков и ответов на часто возникающие вопросы, но и покупке-обмену-продаже карт. В общем, очень интересно. Конечно, сайт открылся совсем недавно, поэтому он еще не слишком богат материалами, но все впереди. Тем более, что много интересного и полезного на нем есть и сейчас. Так что рекомендую — все, кому интересно поближе узнать о всевозможных играх, распространении которых на территории стран СНГ занимается компания Sargona, заходите по адресу <http://www.sargona.com.ua>.

А вы говорите, лето — вы видите, какими делами люди занимаются, пока мы под крымскими дождями мохнем ☹.

Ну ладно, с новостями, вроде, разобрались. Давайте поговорим теперь — знаете о чем? О седьмой редакции Мэджика. Как это, что это такое? Поясним. Создатели Мэджика, компания Wizard of the Coast, выпускают основные редакции MFG (последняя основная редакция — седьмая, она вышла 2 апреля этого года и сменяла «шестерку») раз в два года. Кроме того, трижды в год дополнительные наборы, которые объединены в циклы, как, например Invasion-блок, в который, соответственно, входят следующие сет: Invasion (вышел 25 сентября



Настольные стратегические игры
г. Киев, ул. Богатырская, 2-Б
т/ф: (044) 461-3161
E-Mail: sales_kiev@sargona.ru
<http://www.sargona.com.ua>
Адреса наших отделов:
г. Киев, ЦУМ, 2-й этаж, отделы игрушек и игр
г. Киев, Киевский рынок «Потрешка»
г. Киев, ул. Богатырская, 2-Б
клуб «Легенда», т. 461-11-11
г. Киев, ул. Васильковская, 10
клуб «Медикал», т. 490-20-50
г. Киев, ул. Софиевская, 33
клуб «Каву», т. 568-02-15
г. Киев, ул. Голубинка, 3, от.м. «Чайка»
Киев, клуб «TNT», тел. 251-2466
г. Киев, ул. Дзержинская, 2
магазин «ComputerLand», т. 490-07-92
г. Киев, ул. Красноармейская, 134
выпечный магазин «Гранд-Зелен», т. 261-19-20
г. Киев, Торговый центр «Кадрат Сити»
на от.м. Арсенальная
г. Киев, Торговый центр «Все для дому»,
на от.м. Дружбы Народов
г. Киев, ул. Тимошенко, 20, от.м. «Минская»,
клуб «Бонус», тел. 411-69-86
г. Киев, компьютер «KIEV»,
комп. клуб «Уверенце-13», тел. 239-14-97
г. Киев, ул. А. Матвеева, 3-А
Магазин «Дом игрушки», тел. 544-13-35
г. Днепродзержинск, ул. Ахметов, 14, кв.8
клуб «Саргосса», т. (0662) 45-29-94
г. Львов, ул. С. Крушельницкого, 2
клуб «Янтарь», т. (0322) 72-88-90
г. Севастополь, ул. Горького, 35-6
комп. клуб «Дракон», т. (0992) 57-95-25
г. Ивано-Франковск, ул. Чорновола, 128,
комп. клуб «Гоберин», т. (03622) 3-25-19
г. Харьков, ул. Румянцевская, 19,
магазин «Легенда», тел. (0572) 43-24-26
г. Харьков, ул. Плехановская, 92-А
постинские «Металл» карт. Б.ком.303
клуб «Талант Мастер», тел. (0572) 206-19
г. Николаев, ул. Перемышльская, 3
компьютерный клуб «Земля», тел. 5-15-98
г. Луцк, ул. Ломоносова, 98
классик, тел. (0682) 54-52-58

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ДИЛЕРОВ — НА ВЫГОДНЫХ УСЛОВИЯХ!!!

2000 года), Planeshift (вышел 26 января 2001 года) и Apocalypse (25 мая 2001 года).

Почему редакции выходят так часто? Для того чтобы игра не становилась однообразной, для того чтобы нельзя было собрать «самую крутую деку» — ведь стоит вам собрать нечто убойное, появится новый сет, в котором, вполне вероятно, будут иметься средства для борьбы с вашей декой. С одной стороны, регулярное появление новых короточек магии — это очень хорошо, а вот с другой... Ну представьте себе, вы долго раскачивались, думали; наконец, к осени собрали себе колоду, а тут вышел первый сет новой редакции. Что это значит? Дело в том, что в Type 2 — наиболее распространенный и легкий для новичков тип игры — играют только двумя последними редакциями. Например, сейчас это Маски-блок и блок Возрождения (Invasion), но осенью выйдет первый сет нового блока и... процоиз, маски. Куча хороших и интересных карт ушла из T2 в Extended (еще один тип соревнований,



в котором кроме последних редакций допускаются и более старые). Что делать? Неужели мы никогда не увидим наших любимых короточек? Спокойно, не все потеряно — основные редакции как раз и состоят из перерисованных карт, которыми играли раньше. Теперь с приходом «семерки» в игру вернулись много старых хороших карт. Простейший пример — Dures, обычный черный ко-

мон за одну ману из Урэн. Как тоскуют люди, когда это короточка ушла! Казалось, что в ней такого — комон же, не пара. А вы прочтите текст и подумайте: «Target opponent reveals his or her hand. Choose a non-



creature, nonland card from it. That player discards that card». Представьте себе — на первом ходу вы можете посмотреть руку противника, выбрать из нее любую карту, только не землю и не существо, и противник скинет ее на кладбище. И это только комон! Сило! А сколько еще хороших старых карт переиздано в «семерке», в том числе шестерочные карты, за которые все боялись, что их не переиздадут...

Но семерка хороша не только этим. Основная редакция очень полезна всем, кто хочет освоить Мэджик, но не знает, с чего начать. Начинать с «семерки», не пожалейте. Почему? Ну, первая причина проста: игровой набор «7-я Редакция» — это упрощенная версия игры Magic: the Gathering, предназначенная для освоения правил и приемов игры. Если обратите внимание, на коробочке указан уровень сложности Advanced (дополнительные редакции имеют пометку Expert). Данный набор содержит две разные готовые колоды по 40 карт в каждой. И, что самое важное, включает комплект правил и руководство по освоению игры на русском языке. Ну, а об остальных мы поговорим в следующем выпуске.

Удачной игры!

В игратградской гостинице оживление. Сегодня в ней был забронирован номер для посланника наших соседей — страны приставок. Причём бронь оплачивает сам Microsoft.

Владимир ШЕЙКО

Выиграет в АШК?

Казалось бы, после вышедшей Sony PlayStation 2 и грядущего Nintendo GameCube рынок приставок можно считать заполненным. Вспомните ситуацию, сложив-

женеров подвигаются медленно. Билл Гейтс на выставке Consumer Electronic Show заявил вполне четко и откровенно: «Мы не выпустим консоль в свет до тех пор, пока ее производительность не будет втрое превышать возможности конкурентов» (Forbes.com). Смелое заявление, вполне в духе Гейтса.

Цена приставки, заявленная на посвященном ей сайте, в данный момент равняется \$299, что несколько ниже цены PS2, при гораздо больших технических возможностях. Общеизвестно, что сами аппараты продаются по заниженной цене (по оценкам аналитиков, убыток Microsoft на каждой консоли будет равен приблизительно \$125-175 — ZDNet.ru). Эти убытки призваны компенсировать разработчики игр и периферии. Восточной Европе, а также нашей стране, пришедшие Xbox явно не грозят даже при ее заниженной цене, в конце концов, лучше отдать вдвое больше за многофункциональный ПК, чем \$300 за новомодную консоль, для которой будет очень трудно достать игры (стоимостью \$30-\$50), и которая явно не будет дружить с пиратством.

Microsoft также не намерено включать в стандартный комплект приставки полноценный проигрыватель DVD-video из-за лицензионных отчислений за каждый проданный экземпляр. Вместо этого всех желающих приглашают дополнительно купить специальный блок с дистанционным управлением. В отличие от

Sega, разработавшей для Dreamcast мышь и клавиатуру, Microsoft решила не выпускать программы для ввода текста для Xbox во избежание возможных убытков. Ведь чем чаще игроки станут покупать продукты для Xbox, тем быстрее консоль себя окупит, а текстовые редакторы явно не относятся к разряду «одноразовых» программ.

Пару слов о внешнем виде приставки. Она представляет собой эффективную темную коробку зеленоватого цвета, с буквой X и логотипом на верхней панели, четырьмя USB-портами на

передней панели, а также кнопки питания и извлечения DVD-диска. Геймпад для Xbox очень новаторский (вспомните манипулятор Dreamcast, поначалу вызывавший недоумение, а затем, по отзывам многочисленных пользователей, оказавшийся чрезвычайно удобным для использования) — по словам сайта xbox.ign.com, он «разработан с учетом многочасовых испытаний на удобство пользования». Основные возможности геймпада: 2 аналоговых переключателя (analog pressure point triggers), 6 управляющих клавиш с 256 градациями чувствительности нажатия, 8-позиционная крестовина, 2 клавиши для путешествия по меню, 2 слота для подключения периферийных устройств, 9-футовый кабель и 2 вибрационных мотора для поддержки Force Feedback, или, как написано на сайте, «for that extra buzz of reality».

Технические характеристики

Microsoft громкогласно заявляет, что Xbox будет самой мощной из когда-либо созданных консолей. Это действительно так, но такая флора отнюдь не отображает реальной сути вещей: текущая производительность Xbox гораздо важнее таблиц и графиков; главный же вопрос, который можно задать Microsoft, формулируется так: будет ли хватать консоли вычислительной мощности через год-два, когда nVidia и Intel уже не раз успеют обновить линейки своих продуктов для ПК? На этот счет у гиганта наверняка имеются свои соображения, но пока что компания, естественно, не акцентирует на этом внимания.

Рассмотрим внутреннее содержание консоли.

Процессор Intel, работающий на частоте 733 МГц. «Мы выбрали процессор Intel, потому что в нем собраны лучшие механизмы всех процессоров и потому что он очень быстрый» (David Becker, Microsoft — ZDNet.ru). Для сравнения: у PlayStation 2 частота «мозга» составляет 294 МГц, а у грядущего Nintendo GameCube — 405 МГц. Сейчас такие показатели ставят Xbox в гораздо более выигрышное положение по сравнению с конкурентами. И хотя сейчас по-



шую несколько лет назад: первая PlayStation почти безраздельно господствовала в данном сегменте рынка, и никаких попыток свергнуть ее предпринято не было. Теперь же Microsoft, почуяв, что доля PC-рынка игр неуклонно сокращается, решила сделать ставку на свою собственную консоль под названием X-Box (новое название — Xbox — было дано ей в начале 2001 года). Огромные средства были вложены в разработку, рекламу и попытки склонить разработчиков игр к созданию игр для Xbox. Преимуществом консоли перед обычными ПК казались очевидными — мощная система, DVD-плеер и возможность выхода в Интернет. Но сможет ли Microsoft противостоять PS2, которая занимает лидирующие позиции на рынке приставок; не повторит ли она судьбу Dreamcast? Впрочем, за процветание консоли можно, в принципе, не беспокоиться: гигант не допустит, чтобы Xbox себя не окупил; тем более, что различия между PC и Xbox минимальны, что значительно облегчает процесс портирования игр с PC и наоборот.

До сих пор неизвестно, как Xbox будет справляться с играми, готовящимися к выходу. На Games Developer Conference Microsoft продемонстрировала первый работающий прототип Xbox — конечно, далекий от идеала. Такая конспирация порождает множество слухов в Сети: дескать, работа над консолью еще далека от завершения, nVidia не успевает разработать сверхмощный чип для Xbox, Microsoft не удастся вернуть себе потраченные миллиарды долларов... Хотя отсутствие открытых признаний со стороны компании еще не означает, что дела у ее ин-



являются процессоры, почти втрое превосходящие консоль Microsoft по тактовой частоте (недавний 2-ГГц Pentium 4), нельзя забывать, что на ПК пользователи выполняют гораздо больше задач, чем на приставках, тогда как последние зачастую исключительно под игры плюс эпизодический просмотр DVD и выход в Интернет. Но системные требования игр растут, и кто знает, чем может оказаться детище Microsoft через пару лет...

Память 64-MB DDR SDRAM (Double Data Rate, передача данных по обоим фронтам), работающая на частоте 2x100 МГц. Совсем немного по сегодняшним меркам, особенно учитывая, что в ПК среднего класса можно смело вставить 256 МБ ОЗУ. Очевидно, Microsoft добавит в приставку еще некоторое количество памяти, но пока ничего конкретного на этот счет сказать нельзя. Объемы памяти PS2 и GameCube — 32 МБ и 43 МБ соответственно.

Графический процессор nVidia под кодовым названием NV2a (его иногда еще называют XGPU), работающий на частоте 250 МГц. По заявлениям Microsoft, пиковая производительность графического ядра будет равняться 125(!) миллионным обработанным треугольникам в секунду. Этот показатель намного выше аналогичного у GeForce3, но, по всей видимости, реальная производительность видеосистемы будет ниже. Одна из причин — и графический процессор, и CPU будут равноправно делить между собой ОЗУ, куда, помимо всего прочего, будет загружаться еще и операционная система (да-да, Microsoft не удержалась ☹), и сама игра.

С недвояким запасом оставляет позади себя с указанной цифрой и максимальная производительность GameCube — всего 6-12 миллионов треугольников/с.

Еще Xbox будет комплектоваться жестким диском объемом 8 Гб, картой памяти для сохранения сэйвов — 8 МБ; а за дополнительную плату можно будет приобрести разнообразные вариации геймпада, рули, «продаваемые» телевизионные адаптеры и прочие побрякушки, преимущественно производства Mod Catz, Thrustmaster и самой Microsoft.

Для выхода в Интернет Xbox будет оборудован сетевым адаптером Ethernet, а вот от услуг модемов компания отказалась, видимо, считая их слишком сложным решением для приставки такого уровня.

Перспективы

Как-никак, Xbox является детищем самой Microsoft — компании, выпускающей операционные системы и офисные приложения, ставшими стандартом де-факто, а также браузера, положившего на полпути

ки Netscape. Поэтому она уж всяко постарается любыми способами стать лидером на сверхприбыльном рынке видеониг, позволив себе вложить в это дело колоссальные средства. Если Microsoft удастся зореккомендовать себя как первого северо-



американского производителя качественных консолей, то завоеванная репутация в дальнейшем будет работать на нее, позволив со временем создать новое поколение приставок.

Хотя с другой стороны, Microsoft является новичком на рынке консолей, к тому же и многие затеи компании, такие как MSN, не достигли ожидаемых высот. Если антимонопольный комитет США и в будущем будет досажать корпорации, то Xbox вполне может попросту отдать концы. Для того чтобы правильно завоевывать приставочный рынок, Microsoft понадобится бороться с заручившейся стопроцентной поддержкой компаний-производителей игр. Ходят слухи, что создательница Xbox заключила договор с Sega, согласно которому последняя будет помогать Microsoft с продвижением консоли, — это могло бы оказаться очень выгодным шагом для гиганта.

Не стоит также забывать, что рынок консолей традиционно контролировался Японией, и такое вторжение Microsoft в святая святых Sony и Nintendo может оказаться провальным — по крайней мере, в

этой стране. Но американское происхождение Xbox, а также относительная легкость портирования игр с PC и наоборот могут потеснить PS2 с американского и европейского рынков.

Опять-таки, говоря о портировании, вспомним, что только ленивый не объявлял о создании игр для этих двух платформ, невзирая на их жанровую непридлежность. Мы вполне можем стать свидетелями попытки переноса на приставку RTS жанра, не прижившегося на консолях, повторяющих историю с традиционными приставочными ордами на PC (ув и axl). Заметьте также, что почти нет разработчиков, создающих игры ТОЛЬКО для Xbox; многие (например, предательская Interplay) объявили о приоритетной ориентации на консоль Microsoft, но НЕ перешли на нее полностью. А ведь сколько в мире компаний, трудящихся лишь для Playstation 2 и извлекающих из этого вполне приличные прибыли. Отсюда можно сделать вывод, что популярность Xbox у разработчиков объясняется пока что инвестициями самой Microsoft, а также легкостью портирования игр; ведь в некотором смысле консоль до сих пор остается эдакой «темной лошадкой».

Чем станет Xbox?

Сейчас трудно ответить на этот вопрос. Закрытие многих компаний-разработчиков и издателей (Dynamix, 14 Degrees East, GoD, недавние финансовые проблемы Eidol) доказывает, что разработка игр для PC становится все более убыточной. Дэвид Перри, глава Shiny, которая сейчас разрабатывает The Matrix, заявил, что для окупаемости столь дорогого проекта потребуются продать не менее миллионов копий игры, что будет трудновато реализовать на PC-секторе и совсем нетрудно — на приставочном. Позиция Microsoft в отношении клавиатуры и мыши для Xbox ясно дает понять, что корпорация не желает делать из своей консоли полноценного заместителя ПК; это бы неминуемо понизило прибыль компании в PC-секторе. Очевидно, приставка не будет реально конкурировать с PC (Microsoft слишком умна, чтобы это допустить); соревноваться ей придется с такими же агрегатами, как и она, — приставками следующего поколения.

Дата выхода Xbox: 8 ноября.
Полезные сайты: <http://www.xbox.com>, <http://www.planetxbox.com>, <http://www.teamxbox.com>, <http://www.funxbox.com>.



Весь спектр компьютерной техники

DEVICOM

ООО "Девиком"
ул.Тверской тупик, 5А
Киев 01043, Украина
www.devicom.kiev.ua

www.devicom.kiev.ua

Украина, г. Киев, Тверской тупик, 5А тел. /044/ 531-9-531

Компьютерная техника

✓

для дома
для офиса
для души