

# МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 19(29)

Полумесячник

«Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

15.10.2001

## RED FACTION™

# SPIDER-MAN

## THE ART OF MAGIC

MAGIC & MAYHEM

# Wolfenshtein

Спонсор акции  
"ЗЕЛЕНАЯ ПОДПИСКА 2001"  
web-клуб GREENHOME

www.greenhome.com.ua



### off-line information

Продажа растений по оптовым ценам - (044) 433.15.91

Подключение к сети Интернет - (044) 516.57.00

Подарки любимым женщинам - (044) 416.20.59

+ Живые растения  
живой Интернет



## 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  
"ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ СЕНТЯБРЯ"  
ТОРГОВАЯ МАРКА

**Impression**  
COMPUTERS

**NEC**

Главный приз -



**CD-RW NEC NR-7500**

#### ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

интерфейс - Ultra ATA/33  
скорость чтения - 32x  
скорость записи - 8x  
скорость перезаписи - 4x

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

### Список статей

1. Том/Док/КЕРТИС.  
Кубок Украины, стр. 7.
2. Tueur MAKSIM.  
Wolfenstein, стр. 8-9.
3. Tueur MAKSIM.  
Unreal II, стр. 10.
4. Василий ПОПОВ.  
Grand Thief Auto 3, стр. 11.
5. Том/Док/КЕРТИС.  
Red Faction, стр. 12-14.
6. Тимур ВИНОВАДСКИЙ.  
The Art of Magic, стр. 15-17.
7. Кирилл БЕЛЯКОВСКИЙ.  
FA Premier League Manager 2002, стр. 18-19.
8. Александр ГЛЮК.  
Spider-man, стр. 20-21.
9. Алекс ВОЛОХА.  
Питайся без перебои! Стр. 22-23.
10. А. КОЛОДЯЖНЫЙ, В. ТРЕГУБОВ.  
GURPS, стр. 24-25.
11. Том/Док/КЕРТИС.  
Pokemon, стр. 26-27.
12. Сергей (Dr@ke) ЛАЗАРЕНКО.  
Warhammer, стр. 28-29.

- 1 ☐
- 2 ☐
- 3 ☐
- 4 ☐
- 5 ☐
- 6 ☐
- 7 ☐
- 8 ☐
- 9 ☐
- 10 ☐
- 11 ☐
- 12 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

Ознакомление со свежим номером «Игроградского вестника» практически обязательно перед началом экскурсии. Из него вы узнаете что, где и как произошло в нашем городе.

## Вот это по-нашему!

Известная украинская компания **GSC Game World**, сделавшая себе имя на real-time стратегии «Козаки» и недавно появившаяся в продаже тактическое 3D-шутере **Venom: Codename Outbreak**, выпустила в Сеть англоязычную демо-версию сво-



его нового продукта **Cossacks: The Art of War**. Именно под таким названием появится нашумевший «Козаки» появится на Западе. Издателем этой игры выступит немецкая фирма **SDV Software**. Русскоязычный вариант игры будет называться «**Козаки: Последний довод королей**». Издатель

игру в странах СНГ будет компания **Руссобит-М**. В этом add-on'e вы обнаружите две новые страны-участницы (**Баварию и Данию**), множество новых юнитов (в том числе и уникальных), пять новых компаний и новые варианты сетевой игры. Кроме того, в The Art of War вы найдете карты, которые будут в четыре раза превосходить по размеру карты оригинальной игры. Короче говоря, мы с вами получим полномасштабный add-on'е к действительно замечательной игре. Релиз намечен на середину октября этого года. А демку, размером 71 МБ, можно скачать уже сегодня. Я уверен, что она поспелась уже практически на всех игровых сайтах Сети. Найти ее можно, например, на <http://www.fileplanet.com/index.asp?section=345&file=80350> или на [http://gamesweb.com/pc/downloads/demos/detail.php?item\\_id=17896](http://gamesweb.com/pc/downloads/demos/detail.php?item_id=17896).

## Преследуемый преследователь

Те из вас, кто следит за новостями игрового рынка уже знают, что работы над продолжением нашумевшего «симулятора киллера» **Hitman: Codename 47** идут полным ходом. Однако официальное сообще-

ние от компании **Eidos** появилось в Сети только недавно. Итог, вторая часть будет носить название **Hitman 2: The Silent Assassin**. В общих чертах сюжет состоит из следующего. Наш герой, грубо расправившийся со своим создателем в первой части, решил удалиться от дел и начать жить



обычной человеческой жизнью. Но не тут то было. На него выходит один из крупнейших боссов... русской мафии, который хитростью заставляет нашего британского друга вернуться в дело. Но это еще не все. После выполнения нескольких опасных миссий наш герой становится нежелательным свидетелем, и уже за ним самим начинают

## 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 — КОМПЬЮТЕР!

## Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

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

## СПОНСОР КОНКУРСА «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ» в октябре 2001

**IP TELECOM**

## Главный приз:

**6VC 56K SF-T156V/R21L**



- скорость 56K K56flex/V.90
- передача FAX-сообщений
- режим VOICE
- программирование приема/генерации DTMF-сигналов

**2-е призы: доступ в Internet "Unlimited" на 1 месяц от IP Telecom**

**3-и призы: доступ в Internet "Home" на 1 месяц от IP Telecom**

[www.i.com.ua](http://www.i.com.ua)

238-8989

охотиться на немиким беспринципного работодателя. Вот такая нас ждет завязка. Помня отлично проработанный сюжет первой части, можно надеяться, что в процессе игры нас ждет много интересных и неожиданных поворотов сюжета. Игра создается на оптимизированном «движке» первой части. У нас появится возможность выбирать между видом «от первого» и «от третьего лица», сейфами посреди миссии, некоторые изменения претерпит инвентарь героя и, естественно, появятся новые виды оружия, позволяющие выполнять «работу» с еще большей изощренностью. В общем, все идет к тому, что Hitman 2 будет как минимум не хуже своего предшественника. Игра должна появиться в продаже весной 2002 года.

### Наследник Myst'a

Компания **Dreamcatcher** недавно сообщила об уходе «на золото» приключенческой игры **Schizm: The Mysterious Journey**. Сюжет игры, написанный ас-



трийским фантастом **Терри Доулингом**, в общих чертах заключается в следующем. В далеком-далеком будущем человечество полным ходом осваивает другие планеты. Одной из первых оказалась колонизированная планета **Аргилус**, природные условия которой идеально подходят для жизни людей. И вот, несколько месяцев спустя, все жители аргилусского городка таинственным образом исчезают. В вашу задачу входит разобраться в сложившейся ситуации и выяснить судьбу соотечественников. Итак, нас ждет медленное загадочное приключение в духе небезвестного **Myst'a**. В пользу этой ассоциации говорят также и графическое исполнение игры. Судя по скриншотам, **Schizm** практически ни в чем не уступает **Myst'u**, а и аргилусские пейзажи здорово напоминают **myst'и**ческие острова. В общем, поклонники квестов в ближайшем будущем ждет прекрасный подарок. А пока все желающие могут посетить официальный сайт этой игры (<http://www.schizm.com>).

### В ожидании Всеслава

Большинство геймеров уже перестали ждать выхода российского супердологостра **«Всеслав Чародей»**, над созданием которого уже довольно долгое время трудится компания **Snowball Interactive**. И вот недавно на официальном сай-

те (<http://www.fatherdale.com>) игры появилось заявление разработчиков о том, что не позднее 15 октября они объявят дату выхода игры. Что же, приятно, тем более



что от большинства других ролевых игр «Всеслава» будет отличаться полная историческая достоверность. Разработчики обещают максимально реалистично воссоздать жизнь Древней Руси. Поведение NPC также обещают быть «человеческими». Если, к примеру, вы не сойдетесь во мнениях с каким-нибудь навсегдаем кабака, то драка, скорее всего, не закончится убийством. Вам просто намотают бока и выкинут вон. Ну, а если все-таки дойдет до кровопролития, то убийце придется оправдываться перед городской стражей. И еще неизвестно, чем дело закончится. Разработчики определяют жанр игры как **RPG/RTS**. То есть в сражениях вы будете не одиноки. Можно набирать в свою дружину воинов, специализирующихся на различных видах оружия, и вести полномасштабные боевые действия. Кстати, представители **Snowball** утверждают, что управление отрядом в бою будет очень напоминать **RTS**. В общем, нас ждет довольно необычная и интересная игра. Так что ждем 15 числа и, собственно, релиза.

### Заплата для поселенцев

Компания **Blue Byte Software** выложила в Сеть патч-версии **1.12** для своей игры **Settlers IV**. Заплата исправляет множество ошибок, в том числе проблемы, возникающие при использовании видеокарт **NVIDIA**. Забрать патч можно с <http://www.bluebyte.net/settlers4/support/updates.asp>. Вес — 6.4 Мб.

### «Голем», как он пришел в Россию

Российская компания **New Media Generation** анонсировала начало работ над стратегической игрой «Голем». Сюжет оного переносит нас в далекое будущее, на руины человеческой цивилизации. Однако на этот раз ее погубили не злобные прише-

лцы, не природный катаклизм и даже не атомная бомба. Причиной катастрофы стала гигантская военная машина «Голем», которая, выйдя из-под контроля, уничтожила все живое на Земле. Ну, почти все. Оставшиеся в живых люди ведут жестокую войну с мутантами за немногочисленные пригодные для жизни территории. Но, судя по всему, война идет не совсем так, как хотелось бы людям. И они решают вновь обратиться к помощи «Голема». Вот только чем все это закончится? К сожалению, на сегодняшний день об игре известно очень и очень мало. Во-первых, обещана интересная сюжетная линия, возможность играть за одну из трех доступных рас (из которых пока что известны только две — люди и мутанты). Причем каждая из рас будет обладать собственной экономикой и... психологией. Также в игре мы получим возможность наравне с технологией использовать магию. Насеко ожидается 40 миссий, 60 различных типов юнитов и 15 видов поселений. Как видите, информации немного, но, то, что известно, внушает долю оптимизма. Будем ждать дальнейших откровений разработчиков.

### Зов Ашерона

Компания **Microsoft** объявила об уходе «на золото» add-on'a к своей онлайн-ролевой игре **Asheron's Call**, который называется **Asheron's Call: Dark Majesty**. Тем игрокам, которые приобретут диск с этим add-on'ом, станет доступна еще одна игровая локация — остров **Marage Lassel**.



Причем посетить его смогут игроки любого уровня, от новичков до коренных жителей Ашерона. То есть в этом онлайн-мире появится эдакий рай для избранных: золотистые деньги — живи, нет — проходи мимо. Что ж, это вполне в традициях **Microsoft**.

### Совсем другая война

Польская компания **Mirage Interactive** запустила в Сеть официальный сайт (<http://www.anotherwar.com>) своего весьма интересного проекта **Another**



КОМПЬЮТЕРЫ КАК ЛЮДИ — ВСЕ РАЗНЫЕ, ВЫБЕРИ КОМПЬЮТЕР В СВОЕМ СТУПЕ!

КОМПЬЮТЕРЫ В РОЗНИЦУ И ОПТОМ. НАПРАВЛЯЮЩЕЕ. ВОЗМОЖНА ДОСТАВКА ПО УКРАИНЕ!

Адрес: г. Киев, ул. Богатырская, 12, этаж: 5-й, м. Дарницкий, тр. 10-18 до ост. Богатырская  
т/ф. (044) 400-2323 (Ланит) stl@svitonline.com, www.stl.com.ua

**War.** Действие этой RPG происходит во времена второй мировой войны. Наш герой пускается в полное опасностей приключение, чтобы вызвать своего друга из лап фашистских живодеров. Нам придется пройти через множество опасных приключений: побывать в оккупированной Франции, объехать огнем Польшу и добраться до блокадного Ленинграда. Вообще, разработчики клянутся максимально реалистично воссоздать атмосферу войны, да и сюжет обещает быть весьма захватывающим. Различные неожиданные происшествия постоянно будут нарушать планы нашего героя, та и дело сбивая его с пути и забрасывая совсем не в те места, куда он направлялся. Война, одним словом. На фоне всей этой картины довольно странно смотрится заявление разработчиков о том, что в игре будет присутствовать «изрядная доля юмора». Лично я не могу себе представить, над чем люди могли бы смеяться под орбитальным или стоя в очередях за хлебом в блокадной колыхавшей Революции. Ну да ладно, может, польский девелопером удастся органично вписать шутки в совсем несерьезный сюжет. Чем же еще должна заинтересовать игра поклонников RPG? Естественно, проработанной ролевой системой. С этим тоже не все понятно. С одной стороны, было заявлено, что поклонники таких игр как *Fallout* и *Planescape: Torment* должны быть просто в восторге. С другой — любители аркадных ролевух тоже смогут найти для себя много чего интересного. То есть поляки заманивают на создание заской универсальной игры, которая будет удовлетворять вкусам всех геймеров. Ну что же, посмотрим, как им удастся реализовать это на практике. Кроме всего прочего следует отметить, что в *Another War* нам удастся покататься на боевой технике того времени (танках, автомобилях, мотоциклах) и пострелять из более чем 120 видов оружия. В общем, впечатлений весьма неоднородных. Посмотрим, во что это все выльется. Релиз игры намечен на декабрь этого года.

### Мorrowind поддерживается?

Весьма неприятную новость преподнесли нам пронырливые журналисты с сайта *GameSpot* (<http://www.zdnet.com/gamespot/>), сообщив о возможном переносе релиза одной из самых ожидаемых ролевых игр — **The Elder Scrolls III: Morrowind** с ноября этого года на март следующего. Этот вывод был сделан на основе просмотра дат начала продаж в онлайн-новом магазине *EBGames* (<http://www.ebgames.com>). Сотрудники этого магазина перенесли начало продаж с ноября 2001 на март 2002 года. Вот такие пироги. Однако следует заметить, что официального заявления от **Bethesda Softworks** пока что не поступало. Так что надежда еще есть. Хотя, памятуя о привычке разработчиков откладывать выход особо ожидаемых игр...

Короче, будем ждать. Правда, с **Morrowind** связано и одно приятное сообщение. Один из руководителей этого проекта, **Тодд Холлорд**, в своем интервью одному из игровых сайтов сказал, что Bethesda собирается вы-



ложить в Сеть демку этой игры до выхода полной версии. Причем демка должна будет продемонстрировать все положительные стороны игры. Так что в любом случае **Morrowind** в этом году мы увидим. Если не полную, то хотя бы демо-версию. Ждем с нетерпением.

### Черное золото

Недавно в Сети появилось сообщение от компании **JoWood Productions**, которая выступает издателем стратегического проекта **World War III: Black Gold**, гласящее, что он поступит в продажу не позднее 26 октября 2001 года. Так что, господа стратеги, готовьтесь. Эту игру, переносщую нас во времена третьей мировой войны, создала польская компания **Zuxxez**, известная нам по играм *Earth 2150* и *The Moon Project*. Как видите, послужную список у разработчиков весьма достойный, и есть смысл ожидать, что **World War III: Black Gold** окажется весьма интересной игрой. Как вы уже поняли, нам придется принять участие в третьей мировой войне, в которой главным ресурсом станет таинственное «черное золото». Ожидается трехмерный рельеф, разветвленное древо технологий, возможность торговли с союзными странами. Помимо привычных методов ведения войны, нам предложат заниматься шпионажем, взломом стратегических компьютеров противника, применением химического и ядерного оружия. Похоже, что все страхи человечества, связанные с возможностью третьей мировой, воплотились в этой игрушке. Ждем.

### Фэнтези в натуральную величину

Не так давно мы рассказывали вам об анонсе второй части игры **Warlords Battlecry** — и вот недавно компания **SirTech** выложила в Сеть довольно большой пресс-релиз, в котором описываются особенности и игровые фишки новой игрушки. Итак, **Warlords Battlecry** продемонстрирует нам полностью трехмерный мир, населенный двенадцатью уникальными расами. В игре будет одиннадцать магических школ, в которых вы сможете изучить более ста заклинаний, среди которых, на сегодняшний день, названы магии стихий (Огонь, Вода, Земля, Воздух) и Некромантия. В игре будет участвовать 140 типов юнитов, при-

надлежащих к 12 уникальным расам. Благодаря новому трехмерному движку игровой мир станет полностью интерактивным: вы сможете уничтожать растительность на поле боя, а на земле будут оставаться пятна крови; а на снегу — следы прошедшего отряда. В качестве саундтрека в игре будут использованы вариации на тему кельтской музыки, что по замыслу разработчиков должно помочь игроку погрузиться в фантазийный мир **Warlords**. Не забыт и мультиплеер. Игра будет поддерживать до шести игроков одно-



временно по локальной сети или через Интернет. Выход игры намечен на весну 2002 года.

### У Дюка опять проблемы

Вездесущий российский сайт **Russian Gaming World** (<http://www.rgw.ru/>) недавно опубликовал новость о положении дел с супердолгостроем **Duke Nukem Forever**. Согласно этому заявлению, сотрудники **RGW** получили письмо от бывших сотрудников **3D Realms**, в котором говори-



лось, что издатель проекта, компания **Take 2 Interactive**, очень недовольно положением дел на текущий момент. Альфа-версия Вечного Дюка не удовлетворяет их требованиям, «движок» стареет просто на глазах, а перевод новых людей, призванных ускорить работу над игрой, не приносит желаемых результатов. В общем, над старинной Дюком нависла угроза ликвидации. Финальное решение о судьбе этого проекта правление **Take 2** собирается вынести к концу октября. Короче говоря, сведения неродоступные. Обидно будет, если Дюк устареет, еще не успев родиться. Однако унывать рано. Письмо «бывших сотрудников» ни в коем случае нельзя считать официальным заявлением. Так что будем ждать и надеяться, что **Duke Nukem Forever**, вопреки всему, доберется до наших мониторов.

Соревнования на нашем Стадионе в самом разгаре. И как всегда, болельщики обсуждают злободневные проблемы организации соревнований.

SAMSUNG DIGITAL  
everyone's invited™

# КУБОК УКРАИНЫ SAMSUNG CYBER CUP

WORLD CYBER GAMES

Tom/Doc/KEPTIC Kertis@torba.com



Вот, как-то незаметно и подошло время региональных финалов. В Киеве они проводились **12-14 октября** в клубе «Полигон». На самом деле пишу эту статью в девятое число, но выйдет оно пятнадцатого. Сейчас, естественно, мне неизвестны результаты (как, впрочем, они неизвестны никому), но уже скоро я буду их знать, тем более что планирую лично появиться на чемпионате, посмотреть на организацию и игры своими глазами, а потом написать отчет. Но это все дело будущего. А пока я хочу поделиться с вами некоторыми мыслями, возникшими у меня по ходу проведения WCG в Украине.

## Мысль первая, или Чем мы хуже?

Знаете, как обидно читать на российских сайтах о проведении того или иного крупного чемпионата? Обсуждая российских игроков на Чемпионатах Европы и Мира? О профессиональных командах, которые получают за игры деньги?

Почему это возможно в России, но не у нас? У нас нет хороших игроков? Почему в России киберспорт признан официальным видом спорта, а у нас его просто не существует? Нет, имеются кланы, проводятся чемпионаты, но как-то по-детски. Без особой огласки и освещения. Почему у нас нет даже Федерации киберспорта?

У меня нет ответов на эти вопросы.

Может, киберспортивное движение не нужно нашей стране. Может, это не интересно самим игрокам — играть профессионально, я имею в виду. А может, просто в нашей стране все процессы идут медленнее, чем в соседней России. Может быть. Не знаю. Но первый толчок дан. Между прочим, чемпионат подобного уровня, с таким количеством участников сделал бы честь и стране побольше и поразвитее Украины. Конечно, это еще не EuroCPL, но уже близко.

Хорошо, что появилась организация, способная вложить деньги в подобное мероприятие. Радует, честно.

## Мысль вторая — первый блин

Всем известна поговорка «первый блин комом», а как же с Кубком Украины? Насколько это поговорка справедлива в отношении организации и проведения Чемпионата?

Пока делать однозначные выводы рано — ждем финала, а там посмотрим. Но кое-какие вещи заметны уже сейчас. В целом идея была хороша, ничего не скажешь. Большинство ошибок и накладок связаны с нижним эшелонем цепи, так сказать. А конкретнее, с клубами. Где-то не дали обещанных призов, кого-то обвинили в подкуживании, кто-то вообще не подготовился к турниру. Почему это произошло. Не по вине организаторов, естественно. Просто клубы, как и многие люди в нашей стране, отнеслись к Чемпионату очень несерьезно. Вот отсюда и накладки. Как этого избежать в дальнейшем?

Во-первых, более серьезно отнестись к подбору клубов. Во-вторых, предусмотреть штрафные санкции, а во-вторых, подготовить судейский корпус. Судей или наблюдателей, которые будут находиться в клубах и следить за соблюдением правил. Сложно? Может быть. Но зачем наступать на одни и те же лыжи? Судьи должны быть — и это однозначно. Плюс нужно поискать людей, имеющих опыт в организации и проведении крупных чемпионатов, и привлечь их к делу. Подобными вещами должны заниматься профессионалы. Не так ли?

Но в целом организация вполне удовлетворительна. Во всяком случае, с моей точки зрения, хотя не буду спешить с выводами. Вот схожу на финал региональных соревнований, тогда многое станет ясно.

Кстати, думаю, никого не удивит, если я сообщу, что в России организовано все получше. Правильно. Просто у них гораздо больше людей, имеющих в этом деле опыт. И игроков побольше. Хотя без скандалов не обошлось и там.

## Мысль третья — с чего начинается...

С чего начинается Родина, мы с вами знаем. А с чего начинается молодежное движение? С молодежи, которой интересно чем-то заниматься. Не с приказа сверху, а именно с организации снизу. Молодежь есть. Желание играть, участвовать в турнирах, тренироваться у них тоже есть. Значит, дело за малым, за созданием Лиги, Объединения, Центра, который возьмет на себя не только проведение Чемпионатов, но и задалось целью превратить разрозненное движение в нечто единое. С идеями, программой и целями на будущее.

Только без излишнего формализма, цель такой организации должна быть проста — помочь всем желающим поправить себя в киберспорте. Поддержать, помочь. Ну и, естественно, изыскать возможность для отправки лучших спортсменов на крупные западные чемпионаты. Думаю, создать подобную организацию не так уж и сложно. Тем более что она очень могла бы помочь и в проведении чемпионатов наподобие WCG.

## Вывод

А вывод прост, можно по-разному относиться к Кубку Украины и WCG, критиковать и ругаться. Но нужно учитывать одну очень важную вещь, это первый Чемпионат такого масштаба в Украине (впрочем, и в России тоже). Samsung — первые, кто решил провести подобную акцию на территории нашей страны. И уже за это можно и нужно быть им благодарными. А организационные проколы... У кого не бывает? Просто надо постараться, чтобы в следующий раз, а я надеюсь, что будет и второй Кубок Украины, все прошло на более высоком уровне. В конце концов, от нас тоже много зависит. А пока, пока ждем результатов с финальных отборочных, а потом — Финала. Надеюсь, это будет незабываемое зрелище.

Вот и все.

И пусть победит сильнейший.  
Удачи!



Прошлое возвращается! Снова в замке Коппе Судьбы бравый американский спецназовец уничтожает темные легионы Титлеро

Tueur MAKSIM

# Wolfenstein

## ХРОНИКА

**IX столетие нашей эры.** Саксонский принц **Heinrich** стремится независимо от мощной **Frankish**-династии сколотить самостоятельное Германское государство. Обнаруженные им древневосточные письмена убеждают его в правильности выбранного пути. Выяснилось, что его предки были правыми по-



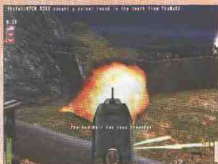
томкам расы **Thule**, расы «чистого сознания». Он узнал, что сможет овладеть всей мощью знаний **Thule**, в частности с помощью магических ритуалов подчинить себе огромную армию, которой руководили «Темные рыцари». Хотя сила **Thule** не предназначалась для злых деяний, **Heinrich** использовал ее для уничтожения своих противников.

Легенда гласит, что в 943 году нашей эры таинственный монах противостоял армии **Темных Рыцарей** и в конце концов победил ее. В жестоком и кровавом сражении он победил **Хейнриха** и захоронил его далеко в горах. Зная, что зло полностью не может быть уничтожено, а только спрятано, монах наложил проклятие на могилу, и никому оттуда не позволялось приближаться к этому табуированному месту.

**Двадцатое столетие.** **Hitler** находит любую цену достичь мирового господства — и вот его прихистники начали искать для этого самые неортодоксальные методы. Некоторые разработывали химические оружие, другие реактивные двигатели для самолетов, ракет дальнего действия и т. д. Самым находчи-

вым оказался **Heinrich Himmler** — глава **SS**. Подробно изучив древние письмена, он решил, что сможет оживить из мертвых своего предка **Heinrich'a** и его армию и таким образом овладеть силой, достаточной для завоевания всего мира. Он начал проводить тщательные исследования, привлекать к работе тысячи ученых, выбрасывать миллионы на осуществление ритуала по оживлению **Heinrich'a**. Месяца за месяцем он все ближе и ближе подбирался к разгадке тайны погребения страшного зло.

**Положение дел на момент игры. Сентябрь 1943.** **Himmler** со своими учениками обнаружил место захоронения и завладел древними письменами. В скрытой от посторонних глаз могиле он пытается синтезировать сыроватку, которую планирует использовать для оживления **Хейнриха-старшего** и создания армии современных «Темных рыцарей». Мы же на данный момент располагаем следующей информацией: **Himmler** еще не нашел заветную формулу, но из надежных источников о его тайных экспериментах извест-



но, что он чрезвычайно близок к разгадке...

Вот так зловораживающе и начинается наша история по спасению человечества от очередного маньяка, жаждущего мирового господства. Задача поставлена, остается только решить, кто же претендует на роль супергероя? Из названия **Wolfenstein** можно заключить, что все тот же секретный агент **Вильям «В.Д.» Блажкович** «А-а-а», — скажете вы, — помню, помню. Это тот, из **Wolfenstein 3D**. «И правильно», — отвечу я тебе, именно прикрываясь его именем, ты призван спасти человечество от нашествия злобещих монстров-нацистов.

Для тех, кто вырос, скажем, на **DOOM'e** и не застал **Wolf'a**, сообщаю, что там ты играл бы роль американского супергероиона. Сейчас работенку тебе подбросил, в общем-то, почти неизвестный новичок — **Gray Mat-**

**ter Interactive Studios.** Неизвестный? Это еще с какой стороны посмотреть. Если копнуть глубже, узнаем, что эта контора была образована бывшими сотрудниками **Xatrix Entertainment**. «А-а-а», — вновь протянешь ты, — эти ребята славятся как минимум двумя играми — **Redneck Rampage** и **Kingpin**. А если учесть, что **Return to Castle Wolfenstein** разрабатывается на движке **Quake III**, то проект становится куда более интересным. Задуман он не как ремикс, а как продолжение легендарного **Wolf'a**. Игра от **Activision** и **id** должна появиться во всей своей красе в середине ноября. Кстати, очень и очень вовремя, ведь именно к концу года можно сорвать звание самой-самой. Причем, как мне кажется, разработчики имеют все шансы на успех.

Итак, жанр **3D-шутер** — неплохо, давай — **Q3**, что может быть лучше, разработчики и издатель — **Xatrix, id, Activision** — громче некуда. Чего еще не достает, чтобы получилась хорошая игра?

На выставке **E3** демонстрировалась лишь версия для одиночной игры. Выяснилось, что большинство событий будут происходить в самом замке и его окрестностях. Поговаривают, что здания оцифровывались с реально существующих. В настоящее время в Интернете, практически на всех специализированных FTP-серверах, уже выложено сетевая демоверсия и пользоваться она, надо сказать, большой популярностью.

Что же нам такого обещают в столь долгожданном **Return to Castle Wolfenstein**? Гордасть разработчиков — искусственный интеллект. В зависимости от воинского звания у каждого противника свой уровень **IQ**. **Радые**, если получили большие повреждения,



просто стараются убежать, спрятаться, переждать. **Офицеры** более точно стреляют, умеют даже отстреливаться на ходу, принуждаясь бегут за подкреплением. А само подкрепление

www.frames.com.ua

**ЛУЧШИЕ КОМПЛЕКТУЮЩИЕ  
для ИГРОВЫХ КОМПЬЮТЕРОВ**

**MSI CREATIVE ASUS Transcend**

**Фрам95** (044) 478-3021  
e-mail: fram95@carver.borys.ua



ние реализовано именно как высадка десанта на парашютах, а не появление из-за всех дыр толп автоматчиков.

Если ты засидишь в одной из комнат, растерявшись появляющихся в дверном проеме преследователей тебе суждено недолго. Фашисты смеются, что в комнату входит небезопасно и организуют за дверью засаду или же забрасывают тебя гранатами. И это еще



ничего! Ведь если враг услышит выстрел или просто увидит кусок отлетевшей от стены штукатурки, которую выбила пуля из твоей снайперской винтовки, сразу побежит в укрытие. И только потом осторожно будет исследовать местность и высматривать тебя. Но и это еще не все. Некоторые интеллигентно продринутые солдаты могут забросить гранату, которую ты метнул, обратно! А коли этого нет возможности сделать, пожертвуют собой ради спасения всех остальных и накроют ее своим телом!!!

Обещают немало врагов — разных типов. Вот некоторые из них. **Зомби** — оживленные Himmler'ом ушлые разных мастей. **Lopers** — ошибки экспериментов, надо сказать, жутковатые создания, ноги у них отсутствуют, атакуют электрическими молниями. **Ниндзяи** — черные нацистские выродки, метают сюриски и ручные гранаты. **Рыцари** — огромные закованные в латы дегены, их размеры должны поразить. **Отшельники** — без комментариев. **SS-lady (assassins)** — элитные войска женщины, генетически улучшенные солдаты из армии Himmler'a. Одеты они в черную облегающую кожу, очень проворны, ускоряются от пуль и, скорее всего, доставят вам больше всего неприятностей. Применяют хитрые обкатанные приемы и практически незаметны, передаются тихо, имеют на вооружении бесшумное оружие.

Нам обещано 16 видов разнообразного оружия, каждое из которых должно иметь альтернативный режим стрельбы. Пистолет **Люгер** — малая скорострельность, малая убойная сила. **SP5** — пистолет, это мощное оружие, убивающее с одного точного выстрела. Правда, сильный разброс на большом расстоянии. **Tompson rifle, Mauser rifle** — две винтовки, в альтернативном режиме одна превращается в снайперскую, другая же имеет большую убойную силу. **Базука** — без слов. **Гранаты** — осторожно, они отскакивают от стен. **Venom Gun** — чоингун, поговоривают, что это самое мощное оружие, но его, к сожалению, практически невозможно найти. Огромная скорострельность и потрясающая убойная сила. **Опнемет** — струя пламени, следуя за движением ствола, плавно обходит препятствия и сжигает всех, кто «некорректно» попадет под нее. **Tesla gun** — что-то метящее молнии.

Каждое оружие в обязательном порядке должно и будет перезаряжаться. Причем не только у тебя, но и у твоего противника. Так что не исключен такой вариант, что ты услышишь откуда-то из-за двери звук извлекемого магазина — это значит фашист готовится к бою. Оружие можно будет, и об этом не трудно догадаться, забирать у трупов. Также отметим, что в арсенале BJ Blazkowicz появится не только немецкое оружие, но и лучшее на то время американское — **Tompson machine gun, 911 government model of Colt**.

Насколько реалистично графическое исполнение, судите сами. Мебель разлетается в щепки, кирпичи из стен можно выбить метким выстрелом, стул поднять и переставить на другое место. Кстати, за ним можно спрятаться или использовать как подставку, чтобы дотянуться к чему-то высоко лежащему. Если нужно, попытайтесь задвинуть шкафом проход, преградив тем самым дорогу преследователям. Вообще, складывается впечатление, что мебель в игре создана для того, чтобы строить баррикады.

На специальном дисплейчике отображаются свойства предмета, на который наведен прицел. Если на мышке враг, то сообщается, какая у него защита и к чему иммунитет. Если вы нацелились на стену, узнаете, разрушаема она или нет и т. д. Дверь можно открыть несколькими способами: тихо, нормально или «с ног».



Если ты беспокоишься, что за углом кто-то есть, можешь, как в Soldier of Fortune, осторожно выплунуть из-за угла. Если пальнуть по бочке с надписью «Oil», то из дырок обязательно потечет масло, если продолжать настаивать и делать очередные дырки в несгораемой кожге, она может и взорваться!

В интервью сайту **VE** и **Gamepot** владелец и художник Id software **Kevin Cloud** сказал, что перед нами предстанет не просто шутер от первого лица, нет, ожидается намного большее по масштабу происшествие. Как станут разворачиваться в игре события, зависит от действия игрока. Нужно раздобыть качественную вещь? Можешь сделать это либо тихо, чтобы никто не заметил, или же разнести все к чертям. В любом случае, в начале игры фашисты обычно только патрулируют, разговаривают и не подозревают о надвигающихся катаклизмах. И только после звуков выстрелов или обнаружения тела своего собрата поднимают тревогу.

На так называемом HUD-дисплее игрока будет отображаться не только свойства предмета и повреждения врага, но также, смелость ты его незаметно уничтожил или нет. К кому же сообщается о том, как использовать подручные средства, скажем, водо-

сточную трубу, чтобы взобраться по ней на крышу.

Всего планируется где-то 25 уровней, и все они будут далеко не одноплановые. Некоторые придется взвешивать, а иногда даже муку просто так не замочишь. Игроку надо пробираться сквозь охраняемые башни замков, вражеские бункеры и блиндажи. Карты имеют огромные размеры и предусматривают для детального исследования B.J. дремучие леса, деревни, могильные склепы и разбомбленные города.

**Сетевая игра, демо-версия.** Обидно, что расклеванный в single интеллект бо-



тов не нашел применения в сетевой игре. Я хочу сказать, что в представленной нам сетевой демо-версии нет возможности победить вместе с ботами и посмотреть в действии их хваленый IQ. Присутствует только мультиплеер по локальной сети или через Интернет. Остальные фишки реализованы в полной мере. И знакомый до боли движок, и движения старбленых солдат, гранаты и огнемет — все на месте.

Не все оружие, конечно, удалось испытать, но вот действие опнемета я ощутил на себе несколько раз. Потрясающая шутковина, работает именно так, как обещали. Секунда — и весь экран залит ярким пламенем, причем суперреалистичным. Многое — оно блекнет, и ты наблюдаешь уже собственное лежащее на земле плачущее тело. А стрельба из бункера крупнокалиберным пулеметом по врагам — дух захватывает, такое впечатление, что монитор трясется! Волшки, вылетающие из ствола, как и положено, в ночное время асеплюют!

В демо-версии представлен только один уровень. Но его достаточно, чтобы ощутить все прелести графики, хотя действие происходит ночью, и краски вроде бы блекловаты, но это не портит общего впечатления от игры. О системных требованиях скажу только то, что на P3, 1 ГГц, у тормоза замечания не были. Официальными данными по этому вопросу издатели пока не делятся.

В общем и целом, есть все основания полагать, что в середине ноября [13 числа] мы получим очередной хит. Single обещает быть потрясающим и самые большие надежды именно на него.

|                                        |                                           |
|----------------------------------------|-------------------------------------------|
| НЕ ИСПЫТЫВАЙ СУДЬБУ — ВЫБИРАЙ КАЧЕСТВО |                                           |
| Компьютеры и периферия                 | Комплектование, моды, пристроики, скайеры |
| art service                            | Обслуживание, картриджи, запчасти         |
| Средства связи                         | Мобильные телефоны, факсы, телефоны       |
| Продажа в кредит                       |                                           |

М.Полтавская, ул. Татарская, 1, офис 302, т. 239-9881

Одно из самых интересных зданий сегодняшней экскурсии перед вами. Когда оно будет достроено, вы сможете вволю там настреляться и набегаться.



**Издатель:** Infogrames

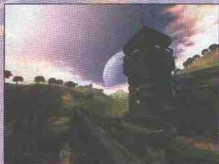
**Разработчик:** Legend Entertainment

**Дата выпуска:** первый квартал 2002 г.

**Сайт:** <http://www.unreal2.com>

**Системные требования:** обещают, что можно будет играть на P3-500 и первом поколении GeForce. Но, учитывая предыдущий горький опыт, кажется, для того чтобы получить истинное удовольствие, понадобится как минимум P3-1000 и GeForce3. ☹

Нет среди нашего брата gamer'а не видявшего Unreal, Return to Narnia, Unreal Tournament и многие, очень многие ждут продол-



жения — **Unreal 2**. И хотя до выхода игры еще прилично времени, анонсов, скриншотов, интервью и комментариев существует уже бесчисленное множество.

В Unreal 2 мы попадаем все в ту же неповторимую сказочную вселенную с ее необычайными просторами. Но ты уже не один, а со своей командой и патрулируешь на скрупулезном издательском корабле Atlantis © сверенный тебе сектор в далекой-далекой вселенной... (не галактике). Вокруг десятки неизвестных миров, несколько инопланетных рас, бесчисленные наемные армии. Цель — защитить колонистов, шахтеров и вообще все население, проживающее в твоем секторе.

Всего планируется порядка 30 миссий. Проходя их, ты побываешь в древних джунглях тропической планеты, на древних руинах неизвестного города, в мрачных катакомбах глубоко под землей, в кратере вулкана, на бескрайних просторах водного мира. Будь уверен — игра заберет тебя в самые неповторимые и экзотические места. Мало того, задания каждой миссии окажутся далеко не одинаковыми. Потребуется вместе с командой дружелюбных ботов организовать на-

падения, защищать объект, спасти заложников, сопровождать гражданский эскорт, незаметно проникать на чужую базу, а также — традиционный FPS — порешить все, что двигается ☹. Положа руку на сердце, последнее мне больше всего по душе.

Задания отдаются посредством брифингов: «Фуу!!! ☹ — скажут некоторые. — Это во что же закулисами буржуи хотят превратить такой убойный action?». Спокойно, без паники брифинги обещают быть краткими, лаконичными и действительно ненапрягающими. Все миссии связаны единым сюжетными сюжетом. Это нам обещают разработчики — Legend Entertainment, а за выполнение обещанного пристально следит автор Unreal и Unreal Tournament — Epic Megagames, который и разработал великолепный движок для нового воплощения игры.

**Графика.** Новые графические технологии обеспечивают десятикратный прирост полигонов для создания окружающей среды и персонажей. Давно придать пейзажу/background'у большую реалистичность, используется новая система генерации. Герои конструируются с помощью иного, улучшенного, вида скелетной анимации. Новая система моделирования текстур позволит реалистично прорисовывать огонь, дым, одежду, волосы, разбитые стекла, погодные эффекты и т. д. Компрессия текстур, туман — неотъемлемые части ново-



го движка Unreal. В результате ты будешь бегать по настоящей трехмерной (полигонной) траве, видеть, как у персонажей при движении напрягаются мышцы ног и рук. И это еще не все! Как ты отреагируешь на то, что твои враги дышат (двигается диафрагма грудной клетки), вращают глазами, мигают, поворачивают голову? Где-нибудь ты встретишь нечто подобное?

Всего в игре намечено около 15 видов оружия. Стандартные описывать нет смысла. Лазерными пушками, огнеметами, гранатами, тачками, ружьями, автоматами и гранатами сейчас мало кого удивишь. Поэтому остановимся только на экзотическом. **Пиявкометатель (leech gun)** — влившиеся в тело врага пиявки замедляют его движение и высасывают жизненную энергию, могут даже убить. **Tokkra** — выпускает группу крошечных самонаводящихся охотников-убийц, отслеживающих и уничтожающих противника, если таковой поблизости имеется. В противном случае кружат вокруг героя, защищая его. Также обещают реализовать некое психологическое оружие **MindClaw**, в результате его действия вас парализует страх.

Будут улучшены и сенарированы интеллектуальные способности ботов. Из старых пер-



сонажей остался только **Scarr**, ранее, его раса. Все остальное — новые, некоторые из них описаны ниже. Представители клана **Striders** тупы и в маленьком количестве неопытны. Выращивают свою собственную броню. Представляют собой некую субстанцию (слиз), определенными видами которой способны принимать разнообразные формы. К сожалению, Striders могут объединяться, образуя более серьезного противника — **Strider Villains**, поумнее и проворнее. А группировку последних дает премудрую мысль — **Strider Nemesis**. Ужасно убойная сила, непробиваемая броня, высокая интеллект. Клан **Mercs: Light Mercs** — бойки-таподрозы с пневматическими ружьями и стволами. **Grunts Mercs** — непохоже обучение и хорошо вооруженные рядовые, способны действовать сообща. **Absolute Mercs** — контролируемые компьютером элитные подразделения, спецназ. Великолепный интеллект, сила, ловкость. Самый непонятный и необычный клан — это **N**. Его приспешники могут находиться в разных параллельных мирах, они на «ты» с пространством и временем. Одновременно N-тероя можно видеть в нескольких местах, а десктоп N-персонажей создает ощущение целого подразделения. Обычное оружие на них не действует. Тепло его рассеивает энергию, как с ними бороться, пока загадка.

Из всего вышесказанного можно сделать вывод, что, не обложившись на мелочах и «квестном» доводом игроу до конца, создатели представят нам в следующем году шедевр. И как оно бывает, получится не совсем то, что мы ожидали и то что надеемся. Но одно уже можно сказать точно: «Это будет ЧТО-ТО!!! И мы ЭТО уже ХОТИМ!!!»

Только у нас в городе преступный элемент может иногда чувствовать себя совершенно свободно. К примеру, в этом строящемся здании готовят угонщиков автомобилей.

**Жанр:** action/racing

**Разработчик:** Rockstar Games

**Издатель:** Take 2 Interactive

**Предполагаемая дата выхода:** весна 2002 года.

Анонс игры **Grand Thief Auto 3** состоялся далеко не вчера, однако разокать в Се-



ти более-менее полную информацию о ней оказалось не так-то просто. Даже на сайте разработчика (<http://www.rockstargames.com>) обнару-

жились только самые общие сведения и галерея скриншотов. Но, как справедливо заметили в свое время деды капитана Гранта, кто ищет, тот всегда найдет. Так что приступим. Тем более что третья часть знаменитого автогонщика довольно сильно отличается от своих предшественников. Думаю, что большинство геймеров порадуются этим изменениям. А впрочем, судите сами.

**Liberty city, USA.  
Welcome to  
american's worst city**

Таким лозунгом встречает нас наш новый полигон, на котором нам и придется добывать деньги и сомнительную славу. Причем на этот раз разработчики придумили герою довольно содержательную предисторию в духе гангстерских боевиков.

Итак, вы со своими друзьями решаете поправить свое материальное положение за



счет одного из местных банков. Однако в процессе ограбления что-то пошло не так и вас, что называется, загребают с плечичем. Что произошло дальше, я думаю, понятно: короткое следствие, суд и вот вы уже отдыхаете на жарях в городской тюрьме. Здесь следует заметить, что подобное времяпрепровождение

не входит в ваши планы. Тем более что из всей вышедшей «на дело» банды в тюрьме оказались только вы один. Другая детство, которая вы безоговорочно доверили, свалили всю вину на вас и в данный момент хлещут гниво в каком-нибудь баре, ехидно посмеиваясь над своим незадачливым подельником. То бишь, над вами. Над ВАМИ! Лучшим криминальным талантом Liberty City! Закройте глаза на такое, как вы сами понимаете, просто невозможно. И вы находите выход... Ваш побег из тюрьмы разработчики обещают обставить в лучших традициях Голливуда: взрывы, разрушающие практически все здание тюрьмы, перестрелка с охранниками, погоня по узким улочкам города — и вот вы на свободе. Собственно с этого момента начинается игра.

Если вы взглзнет на скриншоты, то увидите, что GTA 3 внешне сильно отличается от первой и второй частей. И действительно, вместо хоть и стильного, но устаревшего вида сверху мы получим полностью трехмерный мир,

день известно, что в игре будет присутствовать более 50 видов различных машин, сре-



ди которых имеются такси, автомобили скорой помощи, грузовики, фургоны, автобусы и даже армейские танки. А в одной из миссий даже можно прокатиться на... самолете. Grand Thief Auto какой-то получится! Возможность довить пешеходов, устраивать аварии и пробки на дорогах тоже никому не делась.

То есть, несмотря на то, что внешне игра будет напоминать обычный TPS, она вобрала в себя все «изюминки» предыдущих серий. Хотя и приобрела кое-что новенькое. Например, более пристальное внимание уделяется оружию: Его запланировано много, и при желании некоторые миссии можно будет пройти, вообще не пользуясь транспортными средствами. На сегодняшний день заявлены такие виды вооружений, как бейсбольная бита, несколько видов пистолетов, УЗИ, автомат Калашникова, автоматические и снайперские винтовки, гранатометы и пр. А до тех пор, пока вы не разживетесь одним из вышеперечисленных дейцов, придется вправлять мозги окружающим при помощи собственных кулаков. По сравнению с предыдущими сериями игры, справиться с этим будет несколько сложнее. Жители Liberty City в состоянии за себя постоять. Так что придется освоить ряд приемов рукопаш-



ного боя. К сожалению, на сегодняшний день неизвестно, какое количество движений сможет выполнять наш персонаж, но разработчики утверждают, что ножатем колючек, отвешивая за удар рукой или ногой, дело не ограничится. И все же для большинства миссий понадобится то или иное транспортное средство, так что фанаты серии могут не опасаться, что GTA 3 превратится в зурядный 3D-шутер.

## Василий ПОПОВ Grand thief auto III

больше напоминающий Max Payne, чем старший-добрый GTA. И тем не менее смысл игры остался неизменным. Мы снова должны будем заняться до боли знакомым делом — угном автомобилей и выполнении различных поручений гангстерских группировок Liberty City. За свою работу мы, естественно, получим деньги, а наш авторитет в преступном мире по мере выполнения различных заданий будет неуклонно расти. Однако не следует забывать и о негодях-подельниках, которые за время, проведенное нами за решеткой, тоже кое в чем преуспели. Правда, сюжетные новаторы ни в коем случае не мешают свободе. Хотите — следуйте сюжетной линии, хотите — занимайтесь своими делами: угоняйте машины, давите пешеходов, зарабатывайте деньги, исследуйте город. А как надоест, можно будет вспомнить и о «старых приятелях», например, явиться к ним во всем блеске своей славы. Коротко говоря, выбор за вами.

GTA 3, следуя доброй традиции этой серии, предоставит вам возможность угнать любое транспортное средство, которое встретится у вас на пути. А встретится, нужно заметить, не так уж и мало. На сегодняшний

Вы никогда не задумывались, как проводят отпуск сотрудники Департамента Защиты Виртуальной Реальности? Нет? Тогда читайте отчет Тома/Дока/Кертиса о трехнедельных каникулах.

Том/Дока/КЕРТИС kertis@torba.com

# RED FACTION™

Если с раннего утра вас будит телефонный звонок; если шеф радостно справляется о вашем здоровье и предлагает зайти к нему выпить кофе; если всю дорогу к кабинету шефа попавшиеся на глаза сослуживцы справляются с самочувствиями; если шеф угощает вас своими сигаретами и предлагает холодного пива; если после нескольких минут разговоров о погоде и женщинах он вдруг понимает неадекватность этой темы, неожиданно вспомнив о том, что вы уже давно не бывали в отпуске, а следовательно, времени на общение с прекрасным полом у вас не было; если, наконец, шеф начинает извиняться за то, что последние годы так нещадно эксплуатировал вас и предлагает отправиться в романтическое путешествие — отдохнуть и слегка подлечить нервы, — это значит одно: вас ждут большие неприятности. Во всяком случае, если вы оперативник Департамента Защиты Виртуальной Реальности, а вашего милого Шефа зовут Ранд.

**Системные требования:** Pentium 300, 64-M6 RAM, 3D Card

**Рекомендуемые:** Pentium 500, 128-M6 RAM, TNT 2

Я, естественно, не подавал вида, что все понял и, попивая пиво, сообщил, что таки да, замотали синку крутые горы и что для профилактики здоровья как физического, так и психического мне просто необходимо отдохнуть



где-нибудь... Э! Договорить, где именно я хотел бы провести отпуск, мне, конечно, не удалось. Шеф умело взял инициативу в свои руки.

— Док! Я уверен, тебе нужен не просто курорт, тебе нужно экзотическое путешествие! Кстати, ты бывал на Марсе?

Ну вот. Приехали. На Марсе я не был и, по правде говоря, не болно туда стремился.

— В общем так, — Шеф прямо светился энтузиазмом. — Отправимся на Марс. Там есть великолепный курорт, устроенный корпорацией Ultron. Отдохнешь, нервышки подлечишь, с девушками пообщаешься, а потом назад. Работать.

— Когда отправляться?

Шеф взгнул на часы.

— Ага, время у тебя еще есть, минут пятнадцать. Как раз успеешь получить новые документы и вперед. Отдыхать.

До. Времени в обрез. Подготовиться к «отпуску» явно не успею. Шеф все нехлюко продумал. Господи, ну почему меня держат за идиота. Я, конечно, не гений-аналитик, а обычный оперативник-тугодум. Никакого мозга кроме спинного, сорос доймов лобная кость, чтобы пули рикошетили. Но неужели они дума-

ют, что я не смотрел «Вспомнить все» со Шварцем. Отпуск. Юмористы. Курорт на Марсел

Одуреть. Будем принимать пылевые ванны.

Вот вам маленькая справка по Марсу:

Марс — четвертая планета Солнечной Сис-

темы

Расстояние от солнца = 227 940 000 км

Сила тяжести = 3.73 г (на Земле 9.81 г)

Масса = 642 000 000 000 000 000 000 кг

(6.42\*10<sup>23</sup> кг)

Плотность = 3.9 г/см<sup>3</sup>

Радиус = 3397 км

Год = 686 дней

Угол орбиты = 25.1°

Температура = от -60° до +20°C

Расстояние до земли = от 55 000 000 км

Спутники — Фобос и Демос

А теперь еще кое-что, для справки.

Иза-за того что атмосферное давление на

поверхности Марса так мало, примерно в

100 раз меньше, чем давление на Земле на

уровне моря, жидкая вода, появляющаяся на

поверхности, сразу должна закипать. Иссле-

дователи полагают, что выкипание должно

быть сильным и бурным. Разреженная марси-

анская атмосфера содержит 95.3% углекис-

лоты, 2.7% молекулярного азота и 1.6% арго-

на. От кислорода — одни следы. Атмосфер-

ное давление у поверхности составляет 0.7%



давления у поверхности Земли. Однако сильные атмосферные ветры вызывают обширные пылевые бури, которые иногда охватывают всю планету.

Вот такой курорт. Можно не сомневаться, что эта самая корпорация Ultron занимается каким-то разработками недр планеты, для чего ищет по всему миру идиотов, подки-

нув рекламу. Обещает им золотые горы и курорт, после чего шахтеры попадают в обычное рабство. Вода по талонам, воздух по талонам. Ну, Ранд, погодите...

## Не впр йому, синку!

Сколько раз я обещал самому себе некогда в жизни не верить разработчикам — работа у них такая, обманывать нас. Рекламировать свой товар всеми возможными спо-



собами, дабы мы его, не дай Бог, не забыли купить. Чего только нам не обещают. Одни — крутейшую графику (ага, видели), другие — супер-пуллер-ожект, третьи — невероятно интеллектуальных противников. Парни из компании **VOLUPION** пошли еще дальше, пообещав нам, ни много ни мало, новую революционную технологию в лице их детища под кодовым названием **Geo-Mod**.

Что, вы ничего не слышали об этой революционной технологии? Рассказываю. При помощи нее можно деформировать и разрушать любые, подерживая, любые объекты. Пробивать дыры в стенах и полу, обрушивать мосты. Короче, можно сотворить все, что возможно в нормальной жизни. К примеру, на двенадцатом этаже дома стоит сейф. А в нем ключ от туалета в другом здании. А в туалете нас ждет важная посылка. В обычной игре мы обречены лезть на двадцатый этаж, почками отстреливая охранников. А вот при помощи Geo-Mod и некоторых знаний в области сопротивления материалов мы можем найти несущую стену здания и распространять ее из ракет-лаучера. После чего здание обрушится, уничтожив всех врагов. Конечно, сейф может и засопать, но это дета-

ли. Просто представьте себе на секундочку игру, где можно все! Какие возможности открываются перед настоящим извращенцем!

Пожоже, разработчики, расстрелив на весь мир о своем демоне, неожиданно пришли к подобным выводам и испугались. Что про-



изойдет с сюжетом? А с роботизированным уровнем? А...

Страшно им стало. Ведь мало разработать новую физику, нужно еще придумать, как воплотить ее в жизнь, а вот с этим у ребят из компании VOLUTION возникли сложности. Да, можно создать игру, где все (ну, или практически все) можно разрушить. Да, можно придумать такой сюжет, где способность человека ломаться напролом сквозь стены не ухудшит геймплея. Но! Каким интеллектом должны обладать противники, чтобы противостоять на равных этому терминатору! Как все нужно рассчитать и просчитать с точки зрения физики. Работы — непочатый край. Думаю, ID Software справились бы со всеми проблемами и таки сделали революционный продукт. Увы, VOLUTION пошла другим путем. Нас опять жестоко обманули. Как это им пришло в голову, но разрушить до основания весь мир насильем нам опять не удастся.

Нет, все правильно, зачем изобретать магию и выдумывать что-то оригинальное. Скажем всему миру о крутости нашего GeoMod'a, сделаем в игре тренировочный уровень, на котором действительно можно при помощи ракетницы пробуриться чуть ли не до марсианского ядра и разрушить все, что не является (уровень называется glass house), а в итоге все будет как обычно. Ломать будете, амигос, только то, что позволено разработчиками. Ну и что, что вы же самого хозяина не добьетесь при помощи скриншотов! Ну и пусть стены ломались еще со времен незобовенного Дюка (если не раньше)! Как это какая разница? Ноша технология позволяет сломать все. Технология. Но вот это ломать мы не позволим, и это, и это... Мы не позволим. Разработчики. Ибо ломать — не строить, душа не багит.

Правильно. Нельзя давать ребенку в руки ядерную бомбу. Разработали и мапады, а то что толку с этого Geo-Meo нет никакого — зато какой рекламный ход...

### Раз пошли на дело я и Рабинович...

Эх, Morcl! Страно чудес и идивотес. Чудеса, естественно, там, где работает персонал корпорации Ultra. Чтобать отчитываться, они носят синие скафандры. Или голубые — у кого как с цветосовпадением. А вот идивотес, обратившие внимание, одеты в красивые скафандры. Целыми днями работают в зобзях, чуть

ли не вручную добывая полезные ископаемые, а по вечерам собираются в грязных холодильных бараках вокруг главного идивота, читающего им на ночь Маркса с Энгельсом. А по ночам им снится самый главный идивот во всем красном, под красным флагом. Стоит он на броневике и, сжав в руке гермошлем, вещает: «Товарищи рабочие! Наше дело правое! Мы победим! Враг будет разбит, победа будет за нами». Ну, или еще какую-нибудь чушь, на выбор.

Как вы уже, наверное, догадались, главного местного идивота, последнего монгола внутреннего храма, отца марсианской демократии, зовут Док. Док Паркер. Это я. А зачем я все это затеял, спросите вы? Очень просто: «отдохнув на курорте» месяца три, я понял, что пора бежать. А то либо превращусь в обезьяну от каторжной работы, либо заболею местным СПИДом — неочумой. А любимый Шеф, похоже, совсем забыл обо мне — даже писем не шлет. Может, он в натуре решил, что отравил меня на курорт — велел ведь возвращаться, когда надоест. Мне он уже не просто надоед, а надоел до...



Ну ладненько. В одиночку выбраться с Марса нереально, а значит, воспользуемся опытом старших. Устроим великую Марсианскую революцию. Прателетарии всех стран против «голубых»! Хороший лозунг для предвыборной кампании!

### Голубой, голубой, не хочу играть с тобой...

Ну, с сюжетом вроде разобрался. Оригинальностью откровенно не блещет. Теперь поговорим о самой игре. Если, дочитав до сих пор, вы ждете, что я буду ее ругать и топтать ногами — ошибаетесь. Игру я буду хвалить (впрочем, ругать тоже буду, но меньше). Просто не люблю, когда меня так нагло обманывают. Ладно, забыли о Горе-Моде. Будем считать, что его нет. Его нет, а игра есть.

### Сестра, скальпель и такан спирт! Будем вскрывать пациента

Начнем, пожалуй, с графики. Особого восторга она не вызывает. Так, среднечко. Лучше чем, предположим, в Халфе, на рядом с современными знаками и близко не стоит. Скажем так, где-то между Халфой и Стартреком, который Вояджер. Но ближе к HL. Не шедевр, но и не отстой. Исходя из того, что по сюжету открыты пространства мы, почитай, и не увидим, а будем лезть по шахтам, базам и космическому кораблю, то вполне терпимо. А иногда и более чем терпимо.

Все-таки игру делали мастера своего дела: удачная цветная подсветка, скрывающие огрехи тени, простота дизайна. А что вы хотите — Марс, дикая планетная Атмосфера передана весьма неплохо. В данном случае на способность движения нареканий нет. Выхаго из него все возможное.

Что замораживает в игре с первых секунд, это музыкальное сопровождение. Сильно, великолепно передает атмосферу, великолепно вписывается в мрачные пейзажи. А если музыка вдруг начнет усиливаться и греметь — ждите неприятностей. Враги не спят.

Начинаем мы играть вообще без оружия. Впрочем, не волнуйтесь — сразу подбираем Control Baton (обычный демократизатор с электрострелом) и бодро калотим им первого попавшегося «голубого». Вот уже и пистолетом разжились. Можно жить. Тем более что в дальнейшем недостатка в оружии не будет. Его не просто много. Его о-очень много. Не верите? Судите сами. Оружие, как в достопочтенной Халфе, разделено на четыре группы, смена его происходит точно так же. Выбираем группу, в ней щелкаем на понравившуюся пушку. А? Что у нас под крышечкой?

### Группа номер один — маньякам и извращенцам посвящается

**Flame Thrower** — обычный огнемет. Оружие так себе, радиус действия невелик, горючки жрет много. Группы горят не особо эстетично. В режиме альтернативной стрельбы вы можете открыть баллон и швырнуть его в качестве гранаты. Смотрите, не наступите на горящий труп — обожжетесь!

**Control Baton** — демократизатор, о котором я только что упоминал. После того как заведаете пистолетом, можете смело о нем забыть.

**Riot Shield** — оружие под кодовым названием «морозам крепчал». Это даже не оружие, а пластиковый щит. Ни разу мной не использовался, и вам не рекомендую.

### Вторая группа — памяти кемпер-страйка

**12mm Pistol** — пистолет, он и в Африке пистолет. Достаточно убойное оружие,



если стрелять в голову. Стрелять из него придется довольно много, так что тренируйтесь. Патроны нужно экономить.

**Automatic Shotgun** — шотлан, любимое оружие квейкера на ближней дистанции. В обычном режиме лупит двумя патронами, но долго перезаряжается. В альтернативном — одним патроном, но с огром-

ной скоростью. Лично мне больше нравился обычный режим стрельбы.

**Sniper Rifle** — келперы вы мои, кемперы... Вот вам, парни, снайперка. Перезаряжается не очень быстро, но и не слишком медленно, зато валит с одного попадания в любую часть тела.



**Precision Rifle** — а это уже автоматическое снайперское оружие. Стреляет весьма быстро и эффективно. Короче, любители кемпер-стрейки смогут чувствовать себя со второй группой оружия на «ты».

### Третья группа — оружие пролетариата

**Submachine Gun** — такой себе небогатый автоматик. Мне не очень-то понравился.

**Assault Rifle** — весьма достойная штурмовая винтовка. Скорострельная и точная. В обычном режиме стреляет короткими очередями на несколько патронов (в голову стреляй, век воли не выдать!), в альтернативном, соответственно, пока патроны не закончатся.

**Rail Driver** — супер штука! Рейл, да еще какой! При альтернативной стрельбе вы надеваете инфракрасные очки и можете лупить противника сквозь стены. Выносит врагов с одного выстрела — жаль, перезаряжается долго. Эх, сколько людей настрелял, а они меня, сердешные, даже не видели... Очень рекомендуется для разборок в помещениях с кучей коммат.

**Heavy Machine Gun** — ручной пулемет. Полезная штука, хотя и не слишком точная, но в узких коридорах косит врагов как траву.

### Четвертая группа оружия — последний довод королей...

**Fusion Rocket Launcher** — это не просто ракет-пулчнер. Это пушка вроде змиевой, очень мощная, но абсолютно непригодная в ближнем бою. Имеет инфракрасный экранчик, с помощью которого можно посмотреть, что творится за дверью. Честно говоря, рейл для этой цели подходит лучше.

**Rocket Launcher** — обычный ракетный, но в целом неплохой.

**Grenade** — граната и есть. Мне не очень понравилось. В Кааке лучше.

**Remote Charge** — оружие для настоящих ценителей. Взрывчатка с дистанционным управлением. Можно прикрепить к стене и взорвать ее, хоть лично я рекомендую зацепить ее за спину солдата противника и посмотреть, что будет дальше. Желательно, чтобы рядом ошивалась еще парочка его сослуживцев.

Все? Как бы не так. Разработчики решили удовлетворить кровожадность игроков по полной программе: кроме перечисленных видов вооружения они предлагают еще и экзотические — точнее, плавающие, ездящие и летающие. Лупите по врагу из бортовых пулеметов! Расстреливайте его ракеты! Давите колесами! Творите хаос и беспредел!

**Red Faction** — не первый шутер с элементами аркады. Было уже это, и не раз. Но должен отдать должное разработчикам, сделали они это очень умело. Все сценки крайне уместны и не слишком продолжительны, так что надоесть не успевают, зато входят навизу и некий колорит.

Теперь немного о том, чем вам предстоит заняться. Миссии достаточно разнообразны. То вам велено найти и вывести откуда-то какого-то комрада, то придется взорвать реактор космического корабля, то просто воевать с кучей врагов. В принципе, занятно и неплохо. Правда, меня просто чуть не довело до истерики одна из миссий. Представьте себе, находите вы мужика. Он забирет у вас все оружие и скарфандр, оставив только пистолет с глушителем, и дает задание куда-то прокрасться, кого-то найти. Только приехать, мол, Паркер, прижми-ка к стене, чтобы вас не заметили!



Вы представляете себе эту картинку? Пах в костюме с пистолетом в руке боском-боском пробираться вдоль стен. Маскируется, значит. И это притом, что все охранники на базе знают вас в лицо и уверенно узнают даже со спины! Мороз. Зачем это ново-ро, я не пойму. Короче, обиделся я на разработчиков, взял пистолет и пошел всех убивать. Чего это я, гроза марсианских капиталистов, буду ныть? Не дожидется. Убил я парочку охранников, взял у них оружие. Точнее, попытался взять. Судя по всему, во время этой миссии вас разбил паралич пулапал с маразмом. Так что поднять чужое оружие вам не светит. Жуть. Как вспомню, так вздрогну. На прохождении этого уровня я убил полтора часа, зато могу звать гордо — я не прятался, а ухитрился перестрелять врагов из своего пистолета и выполнить миссию. Конечно, убил я не всех, кое-где пришлось удирать. Но я не позволил своему честному Терминатору превратиться в какого-то трусливого воршику.

И еще немного о плохом. Знаете, всю игру меня не оставляло ощущение, что я где-то уже что-то такое видел. Постоянное дежавю. Похоже на Халфу, похоже на Стар-трек, еще на кучу вещей. Такое впечатление, что разработчики вдоволь наигравшись в различные шутеры, потом просто сдела-

ли компиляцию. Это не плагиат. Это игра, в которой заимствований и повторов больше, чем самой игры.

Плохо это?

С какой-то стороны, да.

Но это нисколько не мешает играть. Просто начинаешь воспринимать игру как add-on к чему-то там — в принципе, к чему угодно.

О чем еще я не рассказывал?

А! О стеклах. Мелочь, конечно, но как они бьются — песня. Такого я еще не видел. Мне так понравилось, что я не пропустил ни одного стекла на своем пути — обязательно всаживал в них пулю. А если стекол много и они стоят в ряд... Вот это действительно лило. Хороший штрих, хоть и маленький — да, учтите, о стеклах можно порезаться.

### Делайте выводы, господа!

А что тут выводиться? Все понятно. Игра не отстывает к разряду шедевров и не выглядит революционной. Просто еще один добротный сделанный шутер, в котором недостаток интеллекта у ваших противников компенсируется их количеством. Врагов очень много. Не так, как в Сэме, но... Ха-тит на всех. Играть, безусловно, стоит, и я сомневаюсь, что игра заслуживает того, чтобы ее проходили несколько раз на разных уровнях сложности. Так что не вздумайте начинать на легком.

Революции не получилось. А жаль.

Чуть не забыл — мультиплеер! Он есть. Три стандартных режима. Десматч, командный десматч и СГФ. Играть довольно прикольно, поскольку необычно — низкая гравитация, разрушающиеся стены и потолки (не везде). Рейл, лупящий сквозь стены. Особой популярности у мультиплеера, думаю, не будет, да монстров этого жанра ему далеко, хотя... Сделан он добротно, играть в него весело. Попробуйте на досуге.

### Эпилог

Есть жизнь на Марсе, нету жизни на Марсе — это науке не известно. А вот мне известно точно — нет там больше никакой жизни. Впрочем, и Марса тоже нет — так очередное калыко астероида. А скоро я еще кое-куда до кое-кого доберусь.



Кажется, Ранд давненько не был в отпуске. В санатории.

**P.S.** А в Штате Red Faction вырвался на пятое место по результатам продаж за сентябрь. Что подтверждает два тезиса: первых, поиграть в него стоит, а во-вторых, рекламный ход с революционной! GeoMорды себя оправдал. Реклама — двигатель прогресса, если больше двигать нечего.

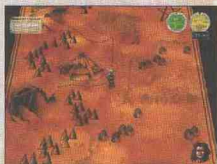
Драконы и вампиры, торговля и оборотни, файерболы и холиболты — все это вы сможете не только увидеть, но и поверить в работе. Где? В новом здании Magic&Mayhem.

## Тимур Виноградский



**Жанр:** РТС с элементами РПГ  
**Разработчик:** Bethesda  
**Издатель:** Clixm  
**Системные требования: минимальные** — P2-266, 64 Мб, 3D-ускоритель; **рекомендуемые** — P3-500, 128 Мб, 3D-акселератор

С самого утра у Ронда было плохое настроение. Все было плохо. Сверху светило очень яркое солнце, вода была недостаточ-



но мокрой, телепрограммы — неинтересны. Циничная шутка, сыгранная с Доком, лаво под видом отпуску отправленным на задание, слегка улучшила его настроение. Тот выполнил его досрочно, после чего маркируя свои прямые обязанности, две недели любовался на восходы и закаты марсианских лун. «Надо будет его в следующий раз на Венеру отправить — там атмосфера плотная, смотреть не на что, — думал Ронд. — Зато жара под 200 градусов, и вообще отпуску моим подчиненным следует проводить в экстремальных условиях, заодно готовь себя к будущим заданиям. А то взяли моду все выполнять досрочно, а потом вместо того, чтобы сразу на базу департамента идти, отдыхают. Разленились, придется принимать меры. В следующий раз pošлем Кервиса позвать собирать или Смиксов воспитывать... Или в колхоз на Тетрис. Это дело ответственное. Там думать надо, а не стрелять. То-то он обрадуется, когда узнает!» От этих мыслей у Ронда посветлело на душе, и он приступил к обдумыванию своих сегодняшних планов. Вари-

анты были самые обычные — или стать очередным Мастером Ориона, или новости порадовать в Ультему. И у того, и у другого варианта были свои плюсы и свои минусы.

Его размышления прервал осторожный стук в дверь. В кабинет вошла личная секретарша Ронда.

— Шеф, к вам посетитель.

— Гони в шею — скажи, занят, или на совещании в мэрии. Буду завтра или послезавтра. В крайнем случае, через неделю.

— Он очень просит принять, говорит, дело неотложной важности и срочности.

— У всех дела срочные и важные. Их много, а я один. Тебя зачем на работу принял? Готовить кофе, и не пускать ко мне посторонних. Для них есть приемное время — 29 февраля любого невисокосного года. Запиши на прием и пусть ждет.

— Но он маг!

— Ну и что, у нас полгорода магов и инопланетян. И что, всех пускать?

— Но он грозит напугать на нас орды монстров! Я боюсь!

— Слушай, ты где работаешь — в Департаменте Защиты Виртуальной Реальности или в Пансионе благородных Девуц? У тебя под столом есть кнопка вызова дежурной смены оперативников. Как только начнет колдовать, жми на нее и иди на кухню за бутербродами. Ребята ему быстро объяснят что такое.



— Но шеф, у него рекомендательное письмо Мага.

— Ты чего, совсем дура? С этого и надо было начинать! А то маг, подумаешь... Не-

медленно веди ко мне. И чай-кофе приготовь... с пирогами. Мало ли, чего захочет.

В дверь бочком протиснулся молодой человек. С первого взгляда было ясно, что перед Рондом именно маг. Слегка затуманенный взгляд, казало, охватывал сразу 4-5 измерений. Платье с высоким воротником, цепь с загадочным символом, резной посох с тем же символом в качестве наободышка. В общем, типичный маг.

— Ну-с, молодой человек, чем я могу Вам помочь?

— У меня большая проблема.

«Можно поддуть, можно поддуть. Все, кто сюда приходят, считают, что их проблемы самые главные», — подумал Ронд, но вслух ничего не произнес. Ссориться с людьми, знакомыми с мэром, — себе дороже выйдет.

— Конечно, конечно, мы Вам охотно поможем, у нас есть очень опытные оперативники, способные решить любую задачу.

— У меня пропала старшая сестра.



— И, естественно, украл ее тоже маг, причем злой?

— Да, о как Вы узнали?

— Опыт, молодой человек, опыт. Ну кто же решится украсть сестру мага, как не другой маг? Теперь посмотрим дальше. Добрые маги сестер не крадут. Им это не положено. Они со злом борются — эселемскими и не очень. Следовательно, ваш враг именно злой маг.

— Да? Никогда не думал. Так что, мой случай не единственный? И у всех сестер воруют?

— Да нет, бывают братья — старшие, младшие, всякие, — отцы, кумовья... Но почиту-то в магических мирах предпочитают похищать родственников.

— Да, это очень подозрительно.

— Сестра хоть красивая была?

— Ну... — посетитель явно смущился. — В принципе да, наверно.

— Ну вот видите, красивая. Может, он ее и не похитил совсем. Может, она сама с ним сбегала. Может, у них самые серьезные намерения. Через годик-два у Вас еще и племянник или племянница появятся. Разве плохо?

— Да нет, он мне сам сказал, что украл ее. И еще насмеялся, мол, плохой я маг, не найди мне ее никогда, а если и найду, то все равно назад дороги не отыщу.

«Тотже типичная черта для этих самых злых магов. Ну, украл ты родственника планого

героя — и сиди у себя в замке, новые злодейства выдумывай. Так нет же, так и тянет их выпендриться, обязательно предстать в молниях и дыму перед такими вот новеньким чудачкам и рассказать ему, кто чей современ-



ник. Мол, через 10 дней, когда звезда Аль Сабих будет в противостоянии с Меркурием, я ее принесу в жертву Великому Старому Богу Зла. Да если бы не эти мелкие человеческие слабости, все бы решилось, что девка сама сбежала. А если не сбежала, то еще месяц прикидывали бы, куда она делась. А ты спокойно принес ее в жертву, ублажил своего бога — и наслаждайся своим могуществом. Так нет, надо появиться, все рассказать, еще и рассмеяться, и непременно демоническим хохотом. Интересно, в каких инкубаторах этих злодеев выращивают? Почему все они так похожи друг на друга? Вспух он, естественно, ничего не сказал. Рекомендательное письмо из мэрии охранило посетителя гораздо надежнее, чем любые магические смуты.

— Так, это мы уже обсудили. Что там дальше было?

— Ну, взял я свой магический посох и пошел его искать.

— Ох уж эти магические посохи! Знаем мы их. Этот, кстати чем заряжен? Молниями



или фэйрболлами? Какая-то модель новая. Я такой еще не пользовался.

— На самом деле Ранд вообще уже давно не пользовался никакими магическими посохами. Он вообще относился к магии с некоторой более подозрительностью. Эти самые заклинания вообще вещь ненадежная. То ли дела плазмогенены или мечи. Там все понятно. А тут... Частенько бывало, что заклинание вело себя совершенно не так, как хотел произносить его маг. Именно это и заставило Ранда в свое время поставить антимагическую защиту раньше противоположарной.

— Посох у меня, можно сказать, почти универсальный. Все дело, какой магичес-

кий предмет я положу в какой талисман.

— Это как?

— Совершенно парнишка с горя с катушек съехал! Где это видно, чтобы к посохам какие-то магические наборы прилагались. У меня ведь как? Учили тебя, к примеру, с детства фэйрболлы кастовать. Пять там лет или десять. Учили, учили, научили — давай учить молнии. Ну, и так далее. А этот совсем молодой, а уже такой эрудит.

— И сколько же всего получается заклинаний?

— О, тут все просто: есть 18 разных магических предметов. А еще есть специальные талисманы: хаоса, порядка и нейтральности. В зависимости от того, в какой талисман какой предмет положишь, получаешь разные заклинания. То есть, всего их у меня 54, но одновременно я могу пользоваться всего 18.

«Где-то я все это уже слышал! — мысли Ранда начали сменяться со скоростью частоты развертки в хорошем мониторе. Ингредиент, талисманы хаоса и порядка. Где? А, точно, это же творение **Mythos Games!** Сейчас мы все выясним. Только вот не сестра там, а дядя пропал. Сейчас включи поисковую машину и все узнаем. Итак, в 1999 году компания Mythos Games выпусти-



ла замечательную для своего времени игру **Magic & Mayhem**. В ней достаточно нестандартно на тот момент сочетались реалитимовая стратегия и РПГ. Успех игры определил ее судьбу. В 2001 году вышло продолжение, из которого и прибыл, судя по всему, этот молодой человек. Но... Игру уже делают совсем другие люди. И судя по всему, у них и труба понижее, и дым похожее. Нет, общая идея игры та же, но... Впрочем, вначале надо покончить с нозойливым посетителем, а потом проверить что к чему.

— Молодой человек, Вас, случайно, не Корнелиус зовут?

— Нет, Ауракс.

— Странно. Вы знаете, тут пару-тройку лет назад заходил ко мне похожий на вас господин, рассказывал похожую историю. Тоже про всякие там талисманы и магические ингредиенты, те же пропавшие родственники. Может, это у вас семейное?

— Родственников хватает, всех не упомянешь. Хотя, Корнелиус, говорит? Был такой, но очень давно, он умер еще до моего рождения.

— Вот точно, я сразу подумал — кого-то Вы мне напоминаете. Ну просто вылитый Корнелиус.

— Но ведь Вы сказали, что он был у Вас пару лет назад.

— Ну, знаете, у нас в

виртуальных реальностях еще и не такие чудеса бывають. Так что же все-таки ваш посох умеет? Корнелиус мне, конечно, рассказывал, но признаться, я уже плохо помню. Да и посох у него хот и похожий, но все равно не такой.

— Ну, в общем, практически все. Я, если надо, могу и зверинец свистнуть себе в помощь. А вот если эту веточку поставить в талисман порядка, будет заклинание лечения, а если в нейтральный — смогу призвать волков. А вот из этого камешка можно получить и заклинание, вызывающее орлов, и специальное излучение, уничтожающее только нежить. В общем, вариантов масса.

— Понятно, понятно. А вот если так, то будет...

— Не надо, может получиться фэйрбол, а он все сжигает вокруг себя.

— Не надо поздно: Ранд, увлекшись, выложил заповуночную комбинацию и взмохнул посохом. Небольшой огненный шорик вылетел из него, ударились об пол и обалд Ранда и посетителя огненными брызгами. Защита бархлит, однако.

— Странно, — произнес Ауракс. — В нашем мире он гораздо крупнее получается. Да и прицеп доплен был гораздо сильнее. Неужели испортился?

— Да нет, я же говорил, у нас тут свои время, свое пространство.

Нечего всем знать про защиту. А то мало ли что...

— Вам виднее. Мы люди темные. Пространства там разные, времени. У нас каждый мальчишка знает, что с посохами магическими лучше не шутить. А вы так запросто... В нашем мире Вы, пожалуй, были бы величайшим магом. А вы тут прозываете на казенной службе.

Ну да, привлекательный вариант. Какая-то боготворения виртуальной реальности, и я там первый порень на деревне. Или самый могучий маг. Знал бы этот пацан, в скольких мирах я уже был и магом, и богом, и вообще кем угодно. Конечно, каждой глупшке свое богатство кажется самым большим и красивым.

— Вы знаете, я обдумую ваше предложение. Не сейчас, конечно, но, может, потом, через месяц, через два. Давайте лучше вернемся к вашей сестре. Как я понимаю,



вы не нашли никого, кто может вам помочь в ваших поисках, и хотите, чтобы я выделил вам кого-то из оперативников? Не волнуйтесь, у нас работают самые лучшие специалисты. Но... сами понимаете, финансирование у нас не на высоте. Фондов ни на что не хватает. Поэтому Вам для вышей пользы

лучше заключить с нами отдельный договор, с оплатой через кассу.

Ну да, так я тебе и дам лучшего специалиста, жди. Нет уж, письмо письмом, а хо-



расчет хозрасчетом — или плати, или... по-лучишь кого-то из стажеров.

— Да нет, спасибо, я во время своих путеше-ствий кое-чему научился... Кое-кого встре-тил... Одним словом, пока обхожусь.

— А это вы зря — помощь профессиона-лов всегда полезна. Ну подумайте, разве смогут ваши доморощенные маги и чародеи сравниться с тем же Кертисом или Глюком? Это же монстры! Вы их ответ про путеше-ствие в мир Арканума читали? Нет? Зря, по-читайте... Поймете, чем профи отличаются от любителей. Или Вашу сестренку в два сче-та спасут.

— Да я ее уже спас.

— Спасибо? Ага, что ж Вы мне голову мо-рочили! Значит, осталось всего-то главного злодея убить и спасти Ваш мир. Прекрасно, ни в какие семейные истории влипать не на-до — хватит, ненавижу. Знаете, я лично сам — за отдельную плату — могу пойти с Вами. Увидите, не пройдет и недели, я вашего злоде-я в порошок сотру.

— Спасибо, я уже с ним разобрался. Да и мир, собственно говоря, спас.

— Так что же Вам от меня надо? Похва-ляться своими успехами? Спасибо, очень ин-тересно, но у меня, знаете, своей работы...  
— Да вот у меня письмо из мори...  
Черт, ведь чуть было не забыл!

— Давайте сюда.

«...Рекомендую подателя сего в качестве нового оперативника...»

— Так Вы на работу пришли устраивать-ся? —

— Да. Я прослышал, что вы ищете новые кадры.

— Э, братец, так тебе не сюда надо бы-ло, а в отдел кадров — на второй этаж, в комнату 234. Погоди, на, держи резолюцию.

Дверь за молодым человеком захлопну-лась, а глаза Ранда остановились на зобы-том им посаже. Искушение было велико, он взял его в руки и на несколько секунд за-крыл глаза. Когда он открыл их, никакого Де-партаментов вокруг уже не было.

Увиденное Ранду сразу не понравилось. Видно было, что программисты не очень хо-рошо поработали. Мир состоял из отдель-ных полигонов. Все было такое угловатое, что вначале Ранд решил, что опять барак-лит его преобразователь виртуальных ми-ров — но нет, контрольная проверка пока-зала, что все в порядке. Ну нельзя сейчас, в XXI веке, составлять деревья из 5 полиго-нов, пририсовывая им еще парочку листи-

ков. А поведение моих юнитов? Это что, ис-кусственный интеллект? Это искусственный идиотизм. Ну, поставил я тебя на источник маны, так стой там. Чего на рохон лезешь? О... опять умер. Ранд поехилил. Действи-тельно, неуютно. Музыка разве что хоро-шо.

Во времена Корнелиуса, пожалуй, здесь было повольготней. Видно, этот мир со вре-менем сдает потихоньку. И ведь вроде бы все та же РТС с элементами РПГ. Ходишь по миру, захватываешь источники маны. Ста-вишь туда свои создания на караул. Они те-бе ману передают. Но что было хорошо в 1999 году, сейчас уже как-то не так смот-рится. Боссы уровней однообразны и гово-рят одни и те же тексты. Иногда случаются сюжетные развилки, впрочем, достаточно ил-люзорные. Есть несколько основных зада-



ний, которые надо пройти обязательно — все остальные так, для опыта и развлечения. А управление? Это полный кошмар. Карту можно вращать только с клавиатуры. Такое

впечатление, что про правую клавишу в мыш-ке разработчики и не слышали. Или управ-ление собственными созданиями в бою. По-ка переключаешься с режима кастовки заклин-



аний в режим управления ими, обычно по-ловина войск погибает. В общем, за интер-фейс два балла. Хотя нет, два с плюсом: есть управляемая пауза, она хоть как-то помо-жет выжить.

Короче, над этим миром еще работать и работать. Хотя я знаю многих, кто с удоволь-ствием побродит по его просторам, иссле-дуя, какие комбинации талисманов и ингре-диентов в конкретной местности будут на-иболее эффективны. Есть еще такие фанаты. Тут поговорить и получить 20 очков, а тут убить очередного босса уровня и получить 50. Проканяться так и пойти убивать оче-редного главного злодея. Может, кому-то это и нескучно, а мне надоело. Уж лучше опять Анторес разбомбить, или (взгляд Ранда сразу потеплел) одеть робу ГМа и полетать по миру Ультимы.

MAJESTU  
COMPUTERS

ВЫБОР СОВРЕМЕННОСТИ



Компьютер на базе процессора  
Intel® Pentium® 4 2GHz

“NIS”, ул. Ярославов Вал, 19, тел. 234-38-38,  
E-mail: nis@nis.kiev.ua, <http://www.nis.com.ua>

Хотите почувствовать себя Лобановским и Суркисом в одном лице? Если да, то заходите в это помещение и не путайтесь того, что в нем увидите. Да, нечасто встретишь такой стадион.

Кирилл БЕЛЯКОВСКИЙ

# EA SPORTS THE FA. PREMIER LEAGUE MANAGER 2002

**Издатель:** EA Sports  
**Разработчик:** EA Sports  
**Жанр:** футбольный менеджер  
**Системные требования:**

минимальные: PII 266, 64 МБ ОЗУ  
рекомендуемые: P2 — 350, 128 МБ ОЗУ, 3D-акселератор.

Здравствуй, дорогие читатели. Наверняка не ошибусь, если предположу, что многие из вас неравнодушны к спорту номер один — футболу. Тем более что стра-



нашо во многом знакомы представителям дальнего зарубежья именно благодаря таким командам, как «Динамо», «Шахтер» и, конечно, национальной сборной. Да уж, что-то, а футбол у нас патихоньку пытается выйти на мировой уровень и тем самым привлекает к себе внимание общественности, развивается! Я же такой ход событий только приветствую, благо, игру эту люблю давно и большею частью еще.

Но, как там призы нашего первенства ни крутятся, как ни поставляют звезда в элитные команды, а в любой нормальной компьютерной игре, затрагивающей футбольное действо, мы, увы, окачиваемся в списке «Rest of Europe». Отдыхаем, значит. Где-то там, в Европе. Вот и приходится отстаивать честь каких-то заморских коллективов, живую их ни разу не видел. Впрочем, если собственноручно футбольных симуляторов пока хватает, то вот с менеджерами ситуация, мягко говоря, слегка неопределенная.

На сегодняшний день жанр представлен довольно многочисленными, но явно слабоватыми продуктами, а пальму первенства пытаются отобрать друг у друга две игры — **Championship manager** (далее CM) и **FA Premier League Manager** (далее PL). Первая, хотя и почти идеально с точки зрения передачи всех деталей тяжелой тренерской судьбы, но все же, скажем так, специфичность и практически полное отсутствие графического исполнения матча отпугивают многих игроков. Вторая же не страдает обилием статистических выкладок, вниманием к деталям и берет покупателя красивым, выполненным на движке от FIFA матчем. Оговорюсь сразу, лично я являюсь поклонником хардкорного CM'а, но постараюсь рассмотреть предмет нашего обзора как можно более объективно. Итак, приступим.

Начать стоит с фирмы-производителя — **EA Sports**; думаю, представлять не надо. Только вот не путайте EA'шников, которые занимались линейкой FIFA, с теми, кто зарабатывают себе на хлеб разработкой PL. Это совершенно разные люди, встречающиеся только у окошка для получения зарплаты.

Как показал опыт предшественников серии нашего менеджера PL, первый блин у ребят вышел комом, и в течение последую-



ющих лет они просто пытались его как-то приукрасить, другим бонком, что ли, повернуть. Но как сей ком ни крути, он со всех сторон один и тот же. Вот и сегодня,

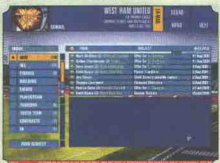
запуская очередной PL, помеченный магическим «2002», обнаруживаешь старые огрехи, неумело отретушированные заевшими разработчиками. Так ладно бы только старые были, дык ведь они и новые прилепили! Впрочем, что уж там, общался же объективно, так пригласите читать фактическую информацию...

## Все идет по плану... 1999 года

Менеджер — штука серьезная, к тому же еще, считай, состоящая из двух игр сразу — непосредственно матча и всего, что кроме него. Поэтому предлагаю самым подробным образом рассмотреть все по порядку, не упустив ни единой мелочи.

Итак, что же надо для полного успеха хорошему представителю нашего жанра? Я так подозреваю, что это функциональный интерфейс, грамотно реализованный матч и, конечно же, продуманная игровая вселенная.

Что касается интерфейса, то он явно прогрессирует. Медленно, но, как говорят,



ся, верно. Самые необходимые менюшки и команды смело вынесены в одну полосу, освобождая игрока от непрерывного щелканья по одной и той же кнопке, как это было раньше. Но у меня закорлось такое подозрение, что ребята слишком увлеклись новаторскими идеями. Иначе как еще можно объяснить появление безвкусной ярко-красной ленты новостей, плывущей в нижней части экрана. Мало того, что она ну никак не вписывается в общий дизайн (если он там вообще наблюдается), так еще и не отключается. М-да...

Но если это еще можно как-то пережить, то одну вещь я так и не понял. Вот уже который год мы не можем изменить фоновую картинку. Спросите, зачем? А затем, что на бело-голубом небе очень плохо читаются буквы же надписи! Видимо, на такую мелочь разработчики внимания не обращают. Что уж тут вспоминать CM, где не только фон, шрифт поменять можно был! Но, как я уже говорил, некоторый прогресс наблюдается.

Теперь «спячка» пожурим игровую вселенную. Лицензии чемпионов, как и следовало ожидать, больше не стало — все те

http://www.microsoft.com

У каждого времени свои герои. На иногда время поворачивает вспять. И вот герой 60-х годов, Spider-man, вновь прыгает по крышам нашего города. Зладем, берегитесь.

# SPIDER-MAN

Александр ГЛЮК

**Разработчик:** Gray Matter Interactive  
**Издатель:** Activision  
**Жанр:** action/arcade  
**Системные требования:** PII 300, 128 МБ ОЗУ, 3D-акселератор.

А вот вы как относитесь к паукам? Нет, я понимаю, что вы относитесь к виду homo sapiens и в близком родстве с достойным сообществом орахинов не состоите. Однако согласитесь, что пауки — это вовсе не те существа, соседство с которыми может оставить равнодушным. Лично я пауков уважаю. А что,



симпатичные такие зверушки. Сидят себе по углам, лаза не моляют и... хватают. Хватают всех без разбору. Мух том всяких, комаров... Или возьмем, к примеру, тараканов. Ученые всех мастей сколько лет уже распинаются, что тараканы, мол, прогрессирующий вид, и если даже все живое на Земле загнется, то тараканы все равно выживут. И в холодильнике им не холодно и вблизи ядерного реактора не жарко. Круты тараканы, нет слов. А пауки их все-таки хватают. Отсюда делаем вывод, что пауки круче. Говорят, есть такая категория людей, которая пауков на дух не переносит. Подобное поведение в ученых кругах называется орахинофобией. Так вот, с орахинофобиями нам сегодня не по пути и ежели среди читателей таковые имеются, то они смело могут переворачивать страницу, ибо все нижеприведенное написано не для них.

## Бульварный репортёр и тотемные животные

Ну, о том, что такое тотем, я думаю, никому рассказывать не нужно. В давние-давние времена люди выбирали себе зодкого

духа-покровителя, который должен был заботиться о них в трудную минуту. Они же его за это всецели задобривали: жертвы приносили, праздники в его честь устраивали... Говорят, помогало. Одной из основных проблем этой системы был, собственно, выбор этого самого духа. А то ведь, что может получиться: начнешь ты, к примеру, поклоняться, скажем, дубу или волку (по древним понятиям буквально в каждом животном, растении или даже камне жил дух, который, в принципе, мог стать твоим покровителем), а ему на тебя плавать с высокой вышки. Он-то тебе об этом, конечно, не скажет (кто же это от шаровых жертв отказывается?), но в трудную минуту подведет. Обязательно подведет.

Так что подход к выбору своего тотемного животного (растения, предмета) должен быть самым что ни на есть серьезным. Раньше этим занимались специально обученные люди — жрецы, шаманы, колдуны. Но сейчас сия благородная профессия несколько выродилась, и найти действительно знающего шамана стало большой проблемой. Однако это не повод, чтобы впадать в панику. Вот, к примеру, известный философ Фридрих Ницше, поразмыслив над этим вопросом, пришел к интересному выводу. Если вам, к примеру, тяжело себя заставить взять в руки то или иное существо или растение, однако убить (раздавить, растоптать, выбросить с десятого этажа) его кажется вам непозволительным кощунством, то именно в нем и живет ваш дух-покровитель.

Я не знаю, задумывался ли над этой, без сомнения, очень интересной, теорией рядовой репортёр захудалой бульварной газетки **Питер Паркер**, но встреча с животным пауком в корне превратила его жизнь. Ведь, казалось бы, что может быть проще: наступил на тварюку тяжелым ормейским ботинком, плюнь и пойдй дальше. Ах нет. Не смог. Более того, руку зачем-то протянул. За что, собственно, и поппатился. Вернее, нужно сказать, поппатился бы, если б теория Ницше не сработала. Видимо, хорошие жертвы приносили в древности паукам предки Питера Паркера, вследствие чего никому не известный репортёр, пометавшись несколько дней в бреду, вернулся к жизни совсем другим человеком. Человеком-пауком.

## Супергерой, просто супергерой

Все-таки любят в Америке к любому слову присоединять приставку «супер». Уж кто-то, а мы-то с вами об этом хорошо знаем. Вспомните хотя бы одну игру, которую не анонсировали как потенциальный суперхит. Заметьте, не просто хит, а именно супер. Причем привычка эта появилась у американцев задолго до начала бурного развития игровой индустрии. Появилась и здорово прижилась в чисто американском виде искусства — комиксы. «Золотой век» комиксов пришелся на 60-е годы XX века. Именно тогда начали свое победное шествие по планете такие ныне известные личности, как *Batmen*, *Superman*, *Captain America*, ит.д. до-до, *Spider-men*. Обладателя этих ребят огромная (прямо скажем, нечеловеческая) физическая сила, умение перемещаться по воздуху и просто паталогическая законопослушность. Как только кто-нибудь из них открывал в себе суперспособности, он тут же становился на сторону закона и крошил в мелкую редкую всяких-разных преступников и негодяев. Причем делал это абсолютно бескорыстно и в основном инкогнито.

У каждого супергероя был уникальный стиль. *Batmen*, например, насколько я помню, очень любил различные технические примочки, начиная от оружия собственного изготовления и заканчивая своим знаменитым *бэт-мобилем*. *Superman* — так тот просто нещадно эксплуатировал природные дан-



ные, доставшиеся ему от инкопанетных предков. *Spider-man* же сделал ставку на вновь приобретенные «паучьи» умения, подкре-

ляя их вполне человеческими приемами рукопашного боя.

О похождениях человека-паука известно многое, о них пространно повествуют серии комиксов и мультипликационных фильмов. И вот не так давно этой колоритной фигурой заинтересовался такой гигант гейм-индуст-



рии, как **Activision**. В рекордно короткие сроки была создана игра для платформы **PlayStation 2**, которую совсем недавно портировали на PC.

### Собственно игра

Сознание честно, я никогда не держал в руках комиксы о Spider-man'е, да и мультфильм, если он появлялся в нашем прокате, прошел мимо меня. Желание возникнуть на эту игрушку возникло у меня по двум причинам: во-первых, антитехническая направленность героя и владение приемами рукопашного боя как-то само собой подразумевало наличие в игре такой фанаты, как **комбо**, которые я сильно уважаю. Кстати, это предположение подтвердилось еще и тем, что игра портирована с PS 2 — уж что-то, а фанатики там далеко не последний жанр (в отличие от PC). Ну, а во-вторых, надоело слушать сказки о супер-пупер-гравитке, которой якобы отключаются все продукты, создающиеся для приставки «нового поколения». Слышать — это же одно, а вот посмотреть своими глазами — совсем другое. Ну и, в конце концов, как уже говорили выше, уважаю я пауков.

Так уж повелось, что, приступая к ближнему описанию той или иной игры, сперва рассказываю о сюжете. Но сегодня мы не будем следовать этой хорошей традиции по той простой причине, что сюжет в нашей игре отсутствует напрочь. На него нет даже намека. Просто каждая миссия является как бы серией комикса, никак не связанной с предыдущими частями.

Вам, как и всякому нормальному супергерою, нужно спасать. Кого именно? Хоро-



ша. От кого? От плохих. Что, вы не знаете, как отличить хороших от плохих? Ну это же элементарно! Хорошие, как правило, стоят на коленях, задрав руки вверх, или валяются связанными где-нибудь в темном углу. А плохие разгуливают с автоматами в руках и...

завидев вас, начинают стрелять. Какие же вы, право, недогадливые! Вас устраивает такой поворот дел. Нет? Меня тоже, но отступить поздно, нужно спасать.

Для того чтобы заниматься спасением компьютеров, необходимо, в первую очередь, определиться с управлением. И вот здесь-то нас и подстерегает первое разочарование. В игре не задействована мышь. Нет, я, конечно, понимаю, что в эволюции консолей «нового поколения» этот зверек не значится. Там больше уважают мутонтов типа джойстика или геймпада. Однако если игра портируется на PC, то почему бы не оптимизировать заодно и управление? Видимо, разработчики сочли это излишней роскошью. Ну что ж, вспоминаю старые времена и возложим обе руки на клавиатуру.

И здесь нас ждет еще один удар ногой по ясу. Причем еще более сильный. Комбо-ка такие в игре отсутствуют. Наш герой умеет бить рукой и ногой. Если быстро нажать на одну из клавиш управления, он выйдет вам заранее заготовленную связку — и все. Таким образом все схватки, которыми в игре отводится довольно много места, сводятся к бездумному клансону по двум клавишам. Удовольствие намого ниже среднего, должен я вам сказать. Правда, некоторое разнообразие вносят «поучив» умения. Немного полэкспериментировать, вы научитесь связывать противника липкой нитью, а



накрыть в итоге убойные глубокие поутины, накрыться коконом, который, взрываясь, наносит неосторожно приблизившимся к вам врагам довольно сильные повреждения, и испускать волну энергии, отбрасывающую атакующих оппонентов в разные стороны и также сносящую изрядное количество хитов. Выполняется это все довольно элементарно и особой подготовки не требует. Но, по правде сказать, все эти премудрости не особо и нужны. Даже играя на hard'e, можно без труда разделяться с любым соперником, используя всего лишь удары рукой и ногой. Это, конечно, не относится к боссам, которыми и вон являются такие же супергерои, как и вы, только злые — «Человек-Скорпион» (Scorpion), «Человек-Носорог» (Rhino), «Ядовитый Паук» (Venom) и другие. Они обладают изрядным количеством хитов и, сражаясь с ними, двумя ударами не обойдешься. Но это не спасает положения. В общем, элементы экшена в Spider-man'e сильно разочаровали.

А что же остается? А остается довольно веселая трехмерная аркада. Передвигаться наш паук предпочитает исключительно по крышам небоскребов. Если же правое дело загонит нас внутрь здания или в подземелья, то

можно ползать по стенам и потолку, поско-  
кать по трубам, простирающимся над без-  
донными пропастями, покаркаться по шах-  
там лифтов и т. д., и т. п. Сначала все это ка-  
жется довольно прикольным, особенно когда  
приноровишься цеплять липкую нить за бли-  
жайшую тучу и с ее помощью перелетать с  
крыши на крышу.

Разработчики предоставили нам минимальную свободу действий. Можно добрать



я до места назначения кратчайшим путем (в этом вам поможет **spider-compass**, маячащий в правом углу экрана), а можно завернуть на соседнюю крышу и надавить по лику шляхющим ногам героя. Правда, последняя возможность выдается нечасто, ибо большинство миссий придется проходить на время. Стартовый ролик закончился, и в ту же минуту включается секундомер, неумолимо отсчитывающий время до свершения очередного коварного плана врагов человечества. Поэтому нужно спешить: из всех сил, добив избежания досадной перезагрузки. В общем, после четырехкратных тактико-игр начинается откровенно тошнотливое. И то, что недолго казалось веселым и прикольным, становится надоедливым и скучным. Добавьте сюда еще и крайне неудобную камеру, как будто вынырнувшую из игр трехкратных релаксационности, и вы поймете, что аркадная часть тоже далека от идеала.

В играх, хоть каким-то концом относящихся к жанру action, графическое исполнение играет далеко не последнюю роль. Ах, где ты, хваленая графика PlayStation! Да нет никакой хваленной графики. Положике друг на друга коробки небоскребов, однообразные комнаты, однообразные подземелья, практически никаких теней, о динамическом освещении забудьте. Мне продолжать?

Игор Лепелёв. В лучшем случае игрок Spider-man сможет на несколько дней заманить вам «Тетрис» или посидеть «Косинка», а в худшем... Правда, поклонники комиксов о Человеке-Пауке, возможно, найдут в ней для себя что-нибудь интересное. Например, галерею персонажей, которых можно вращать как угодно, рассматривая со всех сторон. Или картинки из тех же комиксов: для того чтобы посмотреть на них, придется побегать по уровням в поисках бонуса. Ну, или, в конце концов, может, кому-нибудь просто приятно похвастаться своей супергермом.

[illegible]

Говорят, игровая электростанция тоже иногда барахлит. Чтобы это не помешало вам осмотреть город, проверьте наличие запасных аккумуляторов.

Алекс ВОЛОХА alex\_frost@ukr.net

# ПИТАЙСЯ БЕЗ ПЕРЕБОЕВ!

**UPS** (Uninterruptible Power System) давно перестали быть «игрушками для богатых» в тяжелых условиях украинского энергетического кризиса, когда возможны разнообразнейшие отклонения, будь то банальное отключение электроэнергии, понижение напряжения или импульсные выбросы.

В настоящий момент наблюдается тенденция к увеличению розничных продаж источников бесперебойного питания, ориентированных на индустриальный и потребительский рынок. Объясняется это очень просто: потребитель начинает в полной мере осознавать, что источник бесперебойного питания является такой же неотъемлемой частью компьютерной



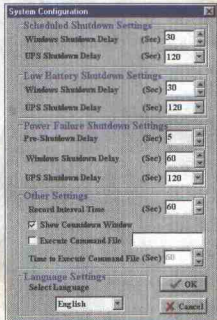
системы, как, скажем, монитор или клавиатура, и использовать его экономически выгодно. Исследования специалистов из IBM показали, что компьютер за одну неделю, при работе в среднем около 5 часов в день, испытывает около 30 нарушений электроснабжения. Такие нарушения могут привести как к повреждению важной информации на компьютере в результате некорректного завершения работы, так и к выходу из строя дорогого оборудования вследствие кратковременных выбросов напряжения. А это, согласитесь, прямые убытки. Поэтому покупка ИБП (источников бесперебойного питания) экономически выгодна и окупается после пары-тройки сбоев в городской электросети.

С другой стороны, в офисах и домах многие используют брандмауэры, антивирусные программы и антивирусные мониторы для защиты информации. В настоящее время глобальной информатизации пропала важная или разглашение конфиденциальной информации в результате действий хакеров или вирусов становится одной из важнейших проблем. Убытки от действий

вирусов исчисляются сотнями млн. долл. в день. Огромные суммы денег тратятся на защиту от деструктивных действий вирусов или злоделок хакеров. Убытки от действий последних по общим оценкам составят в будущем году около 12 млрд. долл. Это деньги, которые пойдут на разработку систем защиты, установку оборудования и устранение последствий работы хакеров. Но не стоит забывать, что проблемы с электропитанием приводят к деструктивным последствиям подобного же рода. Ведь проблемы, вызванные сбоями в работе электросети, приводят к тем же результатам: потеря важной информации или порче дорогостоящего оборудования. Так почему бы не использовать все преимущества современных технологий энергозащиты для полной безопасности при работе с важной информацией или дешевой техникой? Ведь ни для кого не секрет, что источники бесперебойного питания, а также сетевые фильтры хорошо справляются с проблемами такого плана.

В настоящий момент ИБП можно разделить на две основные подгруппы. В первую войдут достаточно недорогие источники, которые ориентированы на потребительский рынок, во вторую — более технологически продвинутые, индустриальные ИБП. UPS характеризуются следующими параметрами: напряжением и девиацией напряжения на выходе источника, частотой и колебаниями частоты на выходе, временем переключения на резервные источники энергии, временем работы и зарядки батарей. В качестве примера можно привести продукцию фирмы **Powercom**, которую на нашем рынке представляет торговая марка **SVEN**. Обычно стандартный вольт на выходе таких источников бесперебойного питания составляет 220 В, при отклонении не более 1%. Частота на выходе имеет два значения: 50 Гц или 60 Гц, при отклонении не более 1%. Кстати, регулировка частоты осуществляется намного проще, по сравнению с регулировкой напряжения. В источ-

нике бесперебойного питания используется кварцевый генератор, отличающийся высокой стабильностью частоты на выходе, который и задает частоту напряжения на выходе UPS. Время переключения на резервные источники питания составляет единицы миллисекунд, чего вполне



достаточно для бесперебойного перехода на питание от ИБП при отключении подачи электроэнергии по сети.

Количество розеток с гарантированным напряжением, к которым подключаются потребители, также играет немаловажную роль при выборе используемого UPS. Не менее существенным моментом в наше время является и наличие сетевых фильтров, которые предохраняют компьютер от скачков напряжения в телефонных и DSL-линиях. Хорошим тоном считается наличие USB или интерфейса RS-232 (последовательного порта), используемых для управления работой источника бесперебойного питания.

Для экономного потребления электроэнергии, своевременной подзарядки, включения и отключения современных ИБП используется интеллектуальное управление батареями. Производителями предлагаются модели, дающие возможность замены батарей с длительным сроком службы. Практически все модели источ-



ников бесперебойного питания имеют системы самодиагностики для проверки работоспособности системы. Не лишним будет сказать, что они оснащены системами как визуальной, так и звуковой сигнализации и включают в себя динамик и светодиод, сигнализирующие о разряде батарей ИБП и т. п.

Немного сложнее дело обстоит с индустриальными ИБП. Все вышесказанное в полной мере относится и к этим системам, но при условии, что производители и потребители оперируют другими категориями показателей. Помимо всего вышперечисленного, индустриальные UPS должны соответствовать требуемой мощности, так как на предприятиях потребление электроэнергии на порядок выше, позволять монтаж в стандартной стойке и наращивание до так называемых «массивов питания». Количество выходов питания возрастает у индустриальных источников бесперебойного питания до 6 и более. В некоторых случаях, которые не имеют отношения к компьютерам, на предприятиях используются трехфазные источники бесперебойного питания, имеющие несколько большую цену, чем стандартные UPS, и прекрасно справляющиеся с возложенными на них функциями по за-

щите промышленного оборудования.

Одной из последних технологических новинок, которыми комплектуются такие UPS, в настоящий момент является наличие встроенной сетевой карты, которая поддерживает протокол SNMP. Эта инновация позволяет с помощью мобильного телефона контролировать процесс расхода электроэнергии, зарядки и разрядки батарей на предприятии, которое имеет в своем арсенале источники бесперебойного питания. Данная технология впервые была использована в индустриальных счетчиках для мобильного контроля расхода электроэнергии, что позволяет своевременно принимать меры для уменьшения потребления электроэнергии.

Во всех ИБП, ориентированных на индустриальный и потребительский рынок, предусмотрена система защиты от перегрузок, которая одновременно выключает UPS, если нагрузка превышает номинальное значение мощности.

Единственным, но достаточно существенным недостатком источников бесперебойного питания является их тяжесть. Некоторые, даже домашние модели, весьма увесисты — общий вес некоторых из

них доходит до 30 кг. Впрочем, система, расположение которой предусмотрено под рабочим столом или в стойке, расположенной в углу помещения, не обязательно должна мало весить, ее главная задача — выполнение возложенных на нее функций.

Около трети потерь всех данных и простоев оборудования происходит в результате неполадок с электропитанием. В элек-



тронике есть два вида неполадок — наличие лишнего контакта или отсутствие нужного; все остальные неполадки сводятся к этим двум. Так почему же не предостеречь свой компьютер или компьютеры на предприятии от источника половины этих проблем — отсутствия контакта с электросетью?



## Игровые манипуляторы

**SVEN®**

www.sven-ukraine.com

### QF-707u

- 5 функциональных клавиш
- 1 спусковой курок
- 4-позиционный переключатель обзора
- Самоцентрирующийся (360°) рукоятка
- Регулятор форсажа
- Утолщенный металл основания
- USB Plug&Play интерфейс

### QF-188ipr

- Для режима работы для авто и авто-симulators
- Возможность работы без педалей
- Рукоятка 280 мм рукоятки колеса
- Цифровая система управления ускорением в торможении
- Механическое основание с двумя ступенями для крепления рук
- Устойчивые педали для разгона и торможения

### QF-8ip

- 4 клавиши
- 1 спусковой курок
- Самоцентрирующийся (360°) рукоятка
- 2 диска для калibroвки
- Утолщенный металл основания

### QF-326u

- 6 + 8 функциональных клавиш
- 2 курка
- Удобное крестообразное устройство для управления курсором по всем направлениям
- Кнопка включения «Турбо-режима»
- Поворотный регулятор форсажа
- USB Plug&Play интерфейс

### QF-3ix

- 6 функциональных клавиш и 2 курка
- Удобное крестообразное устройство для быстрого и точного управления курсором по всем направлениям

Киев, «Світ електроніки», пр. Красних Казаков, 13, тел 464-8-465  
Одесса, «Райдуга», ул. Преображенская, 49/51, тел. 22-04-38, 26-14-37  
Донецк, Компьютерный салон «SRAVKA», пр. Тимирязева, 1, тел 381-32-05  
Днепропетровск, «Ворон», ул. Кривоножская, 20, офис 98, тел 34-30-40  
Запорожье, «Комп'ютерний вквсвіт», пр. Ленина 232, тел 12-83-39  
Львов, «1000 комп'ютерних дрібниць», ул. Коперника, 26, тел 33-11-39

**SVEN**  
Since 1991  
http://www.sven.com  
http://www.sven-ukraine.com

На строительном факультете нашего Университета продолжается заочная по учебному пособию «Навыки» игра от фирмы GURPS.

Антон (Том) КОЛОДЯЖНЫЙ, Виктор (Jasall) ТРЕГУБОВ

# GURPS

(Продолжение, начало  
в МК №17, 18)

Вообще-то в ГУРПС Лайт за личностными качествами следует описание навыков, но нам хотелось бы более подробно остановиться на самой реализации системы,



грубо говоря, оторваться на миг от теории игры ради ее практики.

Как и в большинстве настольных ролевых игр, в ГУРПСе для проверки успешности любого действия используются броски игровых кубиков. Но создание персонажа проходит без их использования и ты заранее знаешь, кого создаешь (в этом плане ГУРПС мне нравится больше АдаД). Все кубики в ГУРПСе шестигранные, часто используемый бросок нескольких кубиков позволяет получать достаточно богатый диапазон значений.

Вообще, существует несколько типов бросков, в зависимости от игровой ситуации, в которой они применяются.

**Броски. Броски удачи** — они же броски на проверку. Такой бросок нужен, чтобы проверить одно из умений или характеристику. Например, бросок Проверки силы, когда персонаж пытается удержать тяжелую дверь, или бросок Лозанья, когда персонаж лезет на скалу.

Бросьте три кубика и сложите результаты. Если результат меньше или равен проверяемой характеристике или навыку — бросок успешен. В противном случае вы его провалили. К примеру, проверяем силу. Сила = 11. Это значит, что результат 11, и ниже, успешен. Естественно, чем выше

характеристика или навык, тем лучше.

Броски совершаются игроками, но в двух случаях бросает Мастер.

Во-первых, при определении успешности некоторых действий — в частности, добычи информации. Тогда Мастер бросает скрытно от игроков, если бросок успешен — Мастер предоставляет им истинную информацию, в случае провала — скривливает игрокам «дезу» или вообще ничего не говорит.

Во-вторых, в ситуации, когда игрок не знает, что происходит. Это включает в себя большинство бросков чувств (совершаются, когда игрок особенно напрягает какое-либо чувство, например, прислушивается или пытается на них определить, когда здесь в последний раз пробежали орки ©). Мастер должен тайно бросить кубики и проинформировать игрока, если удалось что-либо определить.

В случаях, когда совершается бросок Навыка, он считается против его эффективного уровня. Эффективный уровень навыка равен основному плюс (или минус) модификаторы. Например, Том хочет испытать свой навык прятания вещей. Его основной навык равен 12. Он хочет спрятать в своей одежде широкий меч (слишком большая фигови-



на, модификатор навыка -4), для этого напялив монашескую рясу (просторная и необременяющая одежда, +5). Итого  $12+4+5=13$ . Если на кубиках выпало 13 и меньше, он сможет сделать меч незаметным.

Особый подлунтик — это критические провалы и успехи. Критический успех — это особенно хороший результат. Результат броска кубика в следующих ситуациях:

- ☛ 3 или 4 — всегда критический успех;
- ☛ 5 — критический успех, если эффективный уровень больше 15;
- ☛ 6 — критический успех, если эффективный уровень больше 16.



Что происходит при критическом успехе, определяет Мастер. Это всегда что-то приятное, и чем лучше был бросок, тем значимее результат. Например, Джасалл лежит на блюде гигантских орков, обильно приправленный петрушкой и укропом. Он связан по рукам, ногам и другим подвижным частям тела, за исключением, впрочем, языка. Чем он и пользуется, начиная читать оркам лекцию о гуманизме и пользе вегетарианства. Мастер, плотоядно ухмыляясь, предлагает сделать бросок Дипломатии. Дипломатия Джасалл еще при создании персонажа поставил на экспертный уровень (20, дальше уже незачем). Он бросает и вдруг выкидывает 5. Мастер разочарованно чешет затылок, и орки не только отпускают Джасалла, но действительно становятся вегетарианцами и гуманистами, одобрав чинят и апгрейдят его броню.

Критический провал — особенно плохой результат. Результат броска считается критическим провалом в следующих случаях:

- ☛ 18 — всегда критический провал;
- ☛ 17 — критический провал, если эффективный уровень навыка меньше 16.

Любой бросок считается критическим провалом, если он на 10 превосходит эффективный уровень. Так, это 16+ при уровне 6 и 15+ при уровне 5. Что происходит при критическом провале, обычно тоже решает Мастер. Например, при критическом провале той же Дипломатии близкий друг вашего персонажа может на него ни за что ни про что жутко обозлиться, при провале Атаки оружие выпадает из рук, пома-



ется, ранит владельца или его непосредственного начальника и т. д., а бутерброд намазанный маслом с двух сторон, подает и начинает куковать.

Существует также понятие «повторения попыток». Иногда у вашего персонажа есть только один шанс сделать что-либо, но ча-



сто вы можете бросать до бесконечности, пока не повезет. Также вы можете оказаться в ситуации, когда провал ранит вашего персонажа, но вы можете позволить себе несколько попыток. Мастер определяет ситуацию, в которую попали игроки. Как правило, бывают варианты.

А) Ситуация первого типа — провал убивает персонажей и/или уничтожает предмет, с которым они работали. Тут и так все ясно — сапер ошибается только раз.

Б) Ситуация второго типа — провал наносит повреждение (или определенное зрание, или определяемое броском). Мастер записывает повреждение и позволяет игроку попробовать еще раз через некоторое время (в случае провала игроку наносится это повреждение еще раз и ситуация повторяется).

В) Ситуация третьего типа — провал ничего не меняет. В таком случае игроки пробуют повторить действие по прошествии некоторого времени, но со штрафом в -1 к навыку за каждую попытку.

Иногда два персонажа должны сравнить свои относительные умения для того, чтобы определить победителя в соревновании. Состязание умений — это быстрый способ разобраться с такой ситуацией, не вдаваясь в подробный отыгрыш.

Когда проходит подобное состязание, оба игрока совершают броски удачи с добавлением всех необходимых модификаторов. Если один из игроков преуспел, а другой провалился, то все и так понятно. Если же преуспели или провалились оба, то все зависит от типа состязания. Если состязание — быстрое (например, два персонажа одновременно пытаются схватить одно и то же оружие), то побеждает тот, у которого больше успех (или меньше провал). Если же состязание — обычное (например, армистинг), то ку-

бики перебрасываются. Игровое время, затрачиваемое на каждую попытку, определяется Мастером — от секунды в стрельбе по тарелкам до дня и более в библиотечных исследованиях. Если же состязание обычное, а уровень обоих персонажей ОЧЕНЬ большой, то чтобы не затягивать состязание до бесконечности, можно на время соревнования сократить уровни всех персонажей на одно и то же число — так, чтобы эффективный уровень у самого развитого в этом плане персонажа стал равен 14.

Когда необходимо определить реакцию нейтрального персонажа (NPC) на персонажа игрока или другого NPC, совершается бросок Реакции. Этот бросок часто бывает не обязательным — и без него понятно, что, к примеру, московский милиционер вряд ли будет велик в обращении с кавказцем, спросившим, какое право он имеет проверять его документы без видимой причины.

Но все-таки он совершается довольно часто. На реакцию влияют... ох, огромная куча модификаторов — внешний вид, социальное положение, репутация, умение обща-

ться, раскрытые секреты, связи, отыгрыш персонажа игроком (кстати, последнее — самое важное!) и многое другое... Пример: доблестный поручик Ржевский решил поговорить с прекрасной дамой о погоде. У поручика прекрасная внешность (+4), приятный голос (+1), социальное положение — гусар (+1), репутация — сердце (-2), плюс к тому дама слышала несколько анекдотов о поручике (-4). Итого 4+1+1-2-4=0. Но игрок решил в качестве приветствия использовать «Привет, чувак!», что явно негативно скажется на реакции дамы. Насколько негативно? Опять-таки, решает Мастер. В принципе, в данной ситуации



можно и -5 давать.

Итак, от практики вернемся к теории. Новых!

**Новый** — это определенный уровень знания отдельной дисциплины. Карата, телекинез, ядерная физика, фехтование, гиллаз, английский язык, заклинания сферы земли — это все навыки. Так как в ГРУПСЕ нет понятия «класс персонажа», в нем нет и особых ограничений по диапазону навыков — в конце концов, неужто воинская про-

фессия может помешать человеку научиться вышивать крестиком, а бард не может уметь владеть замком? Главное — в квинте внятно это все объяснить, а то странно будет выглядеть персонаж, всю жизнь проживший в монастыре и умеющий управлять боевым вертолетом К-50 «Черная Акула»,

коих в мире всего семь.

Так как навык — нечто приобретенное в процессе жизни, то врожденных навыков не бывает. Могут быть лишь врожденные преимущества или недостатки, дающие бонус к эффективному уровню навыка (например, Голос положительно влияет на навыки Дипломатии, Барда и т. д., а Полнота положительно сказывается на Пловании).

Каждый навык учится отдельно, на некоторые помогаю, положительно влияя на сходные. Например, Рисование может сослужить вам хорошую службу при подделывании документов.

Кстати, предвидя вопрос, зачем прокачивать уровни выше 16, если вышедшие на кубиках 17 и 18 в любом случае будут считаться критическим промахом, отвечаю: да, можете не прокачивать. Многие так и делают. Но не забывайте про модификаторы. Кстати, если вы прокачали навык до двадцати, вы — настоящий эксперт в нем. Впервые, для некоторых навыков это дает бонусы (например, эксперт Дипломатии автоматически получает +2 на все броски реакции, а эксперт Заговаривания Зубов — на все броски реакции в ситуациях, когда он может говорить). Плюс к тому, вы можете быть уверенными, что ваш персонаж даже под градусом, в полной темноте или в зашумленном состоянии не растеряется и, скорее всего, бросок навыка не будет провален.

Разные технические уровни мира также существенно различают навыки. Например, средневековый костоправ и современный хирург будут очень различны в общении, в обращении с больными, в методах лечения и т. д.

Об увеличении навыков. Навыки покупаются за очки опыта при создании персонажа или за них же, но уже в процессе игры (в отличие от характеристик, их стоимость не зависит от того, когда вы их берете). На получение нового навыка в процессе игры тоже должно быть обосновано — это вам не Фоллаут, где можно было за счет очков, полученных в рукопашном мордобое, поднять себе Дипломатию! Навыки берутся, как уже было сказано, на Лавкости и Интеллекте (каким образом — чуть позже). Соответственно, их называют «физическими» и «ментальными». Некоторые навыки берутся также на Хиты и Силе, но таких сравнительно мало. Хитрый финт ушами: при поднятии характеристики все базирующиеся на ней навыки поднимаются соответственно ей.

Удачи! Продолжение следует.

ул. Конструктора 30,  
5й этаж,  
тел. 044 239-3805  
Пн-Пт 10.00-18.00  
Сб 11.00-15.00  
«Вокзальная»

**Модернизация!!!**  
**Любых компьютеров**  
с покупкой старых компонентов и  
сохранением данных

И вновь в гостинице слет веселых покемонов. Складывается впечатление, что скоро они заполонят весь город. ☺. Что, вы до сих пор не знаете, что такое покемон? Тогда вам обязательно нужно ознакомиться с этим материалом.

# Покемон

Том/Doc/КЕРТИС Kertis@torba.com

Помните, я уже рассказывал о детской коллекционной карточной игре под названием **Pokemon** (карманный монстр). Но получилось так, что, оглянувшись на исписанные мной странички, я понял, что кое-что от вас утаил, что написал не все, что мог, не все, что хотел, и главное — не все, что интересно. Так что я решил исправить свою ошибку, тем более что в моем любимом мире Маджика ничего нового пока не происходит, а новые коллекционные карточные игры еще не появились, хотя и готовятся к выходу. Что ж, вернемся к карманным монстрам и их тренерам.

Для начала немного повторимся и коротко расскажем об этой любительной игре — вдруг кто-то не читал предыдущих моих статей и не поймет, в чем тут дело.

А дело вот в чем.

Мир Покемонов начался с приключенческой игры для *Game Boy*, где играющий принимал на себя обязанности тренера, который путешествует по миру, собирает и тренирует покемонов. Игра принесла создате-

лю и воспитать. А потом можно отправить на соревнования с покемонами других тренеров.

На сегодняшний день существует 150 различных разновидностей покемонов. Работа тренера заключается в том, чтобы наловить их как можно больше и натренировать эту ораву для соревнований. Каждый покемон обладает разной силой и способностями. Чтобы тренировать покемонов, от вас потребуются отвага, настойчивость и доброта. Тренируясь, покемоны вырастают, становятся сильнее, учатся новым атакам, а иногда и вовсе превращаются в других покемонов.

Вот так, это коротенькая справка о Мире карманных монстров.

А теперь о необычном и интересном. Те, кто читал мои статьи о Маджике, наверное, слышали такое выражение: **ФОЙЛОВАЯ КАРТА**. Что это такое? Это коллекционная карта, она может быть *rare*, коммюном или анкомом, но в любом случае она редкая. Фойловых карт выпускается немного, и они очень ценятся. Отличить их от обычных очень просто — они имеют серебристый цвет. Так вот, в «Покемоне» кроме фойловых карт существуют еще и **ПРОМО**-карты. Что это такое? Дело в том, что на данный момент имеется 3 выпуска карт (*the Base Set, the Jungle set и the Fossil set*). Но существуют карты, которые не вошли ни в один из этих сетов. Именно эти карты и называются **ПРОМО**-картами. Они оформлены совсем по-другому и обладают особыми способностями. На этих картах всегда есть значок «промо-звезда» и коллекционный номер. Этот номер несколько отличается от коллекционных номеров на обычных картах. Карта редакции *Fossil 23/62* показывает, что это 23-я карта из 62-х. У промо-карты один коллекционный номер. Это объясняется тем, что никому не известно, сколько промо-карт будет выпущено.

В январе **Лига Покемон** предоставила промо-карту *Mew* каждому ребенку, который вступил в Лигу. Фактически, промо-карточку можно получить только в Лиге Покемон. Что же это за лига такая, спросите вы?

Объясню. Точнее цитирую информацию

с сайта **pokemon.ru**:

«Поздравляем вас с началом нового увлекательного тура по вселенной **Pokemon!** Специально для вас и ваших друзей мы организовали Лигу Покемонов. Теперь вы сможете путешествовать по разным городам Лиги, каждый из которых символизирует отдельный этап, и заработать настоящие Значки Тренера, которые не продаются ни в одном магазине.

В подарок вы получите книгу участника Лиги, которая будет помогать вам подписывать заработанные на каждом этапе очки.

Всего существует восемь этапов, и восемь Значков. Каждая страничка в книге — это новый город, а также новый этап и новый Значок, который можно заработать. Каждый этап, который Главный Тренер ставит в книжку, равен 10 очкам. Каждый, кто наберет 500 очков, будет награжден Значком Тренера.

Только у тех, кто участвует в Лиге Поке-



монов, есть шанс получить уникальные карты и усилить свои колоды. Для этого необходимо набрать 250 и 750 очков. Конечно же, в Лиге существует множество способов зарабатывать очки — это интересные задания, состязания, обмен карточками, конкурсы и многое другое.

А те, кто считают себя настоящими специалистами в настольной игре и разбираются в правилах, смогут пройти тест и стать Сертифицированным Тренером по игре в **Pokemon Trading Card Game**. Они будут обучать новичков и получать за это дополнительные очки.

Вот так, «А как же вступить в эту самую Лигу?» — спросите вы. Приходите в Соргуну, там вам все расскажут, покажут и объяснят. А заодно и научат играть в эту веселую и увлекательную игру.

Ну а для тех, кто хочет играть в Покемон, но не знает, с чего начать, дайте бесплатную рекомендацию — начните с покупки *Base Set*.



лям немалую славу, и вскоре появился ее настольный коллекционный аналог «Покемон», а следом и мультфильм об этих самых монстрах. Мультфильм очень понравился детям во всем мире, конечно, тоже захотели себя попробовать в роли тренеров забавных карманных монстров. Тем более что все события и мультя и игры происходят в мире, очень похожем на наш; единственное его отличие — в нем живут фантастические существа покемоны. Многие люди хотят, чтобы такое существо жило и у них, — чтобы играть с ним, дружить. Но для этого его нужно сплотив

Почему? Очень просто — только в нем есть специальная **парная колода-стартер** (две колоды по 30 карт), подобранная специально для новичков. Ну, а для уже освоившихся игроков предназначены более совершенные колоды из 60 карт, каждая из которых использует разные способы ведения боя и разных покемонов. Эти колоды охватывают покемонов всех имеющихся типов.

Для тех же, кто решил создать свою собственную, ни на что не похожую колоду, доступны особые наборы карт — бустеры, каждый из которых содержит одиннадцать карт, подобранных случайным образом. Как видите, весьма похоже на Маджик — там тоже имеются стартеры, бустеры и готовые колоды.

Ну, а для того чтобы вы могли лучше понимать других тренеров покемонов, я приведу небольшой словарь основных терминов — надеюсь, он вам поможет.

**Активный покемон.** Покémon, который находится перед остальными покемонами. Атаковать может только он.

**Атака.** 1) Непосредственное нападение активного покемона на защищающегося покемона. 2) Текст, сопровождающий карту покемона (у покемона может быть одна или две атаки).

**Базовые карты энергии.** ~ Травяная, ~ огненная, ~ водная, ~ электрическая, ~ экзотрансцендентная и ~ боевая энергии.

**В игре.** Карты на столе считаются картами в игре. Базовые покемоны, карты эволюции и карты энергии нельзя использовать, если они не в игре. Колода, сброшенные карты и призы не считаются картами в игре, но запасные покемоны — считаются.

**Выбыть из игры.** Если покемон получает повреждения, равные или превышающие количество его жизненной силы, он выбывает из игры и отправляется к другим сброшенным картам, вместе со всеми подложенными картами. Игрок, которому удалось вывести из



**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

бульвар Шевченко, д. 11  
г. Киев, ДУМ, 2-й этаж, отдел иришских игр  
г. Киев, Кичевский рынок, "Эпиграмм"  
г. Киев, ул. Богатырская, 2-Б  
г. Киев, ул. Васильковская, 10  
г. Киев, ул. Маджик-Лэнд, 1490-26-00  
г. Киев, ул. Софиевская, 33,  
клуб "505-19"  
г. Киев, ул. Кулибиса, 3, ст. м. "Нивки",  
ком. К-105 "ТАТ", тел. 281-2466  
г. Киев, ул. Дмитриевская, 2  
г. Киев, "Солнцелэнд", г. 480-87-82  
г. Киев, ст. м. "ЛС", 18-й корпус "НТУУ" "КПИ"  
г. Киев, ул. Металургическая, 6,  
магазин "АМВ-книготорг"  
г. Киев, Торговый центр "Квартал" "Світ книги"  
на ст. м. Арсенальна  
г. Киев, Торговый центр "Все для дому",  
на ст. м. Дружба Народов  
г. Киев, ул. Тихомирна, 20, ст. м. "Минская",  
верф, клуб "Хоселанд", тел. 411-80-86  
г. Киев, кинотеатр "КИЕВ",  
ком. клуб "Орфей-13", тел. 239-14-97  
г. Киев, ул. А. Малышко, 3-Д  
магазин "Дом игроушек", тел. 644-13-35  
г. Львов, ул. С. Крушельницькой, 2,  
клуб "Наполеон", т. (0322) 72-88-50  
г. Львов, ул. Гоголя, 35-Б  
комп. клуб "Дракон", т. (0922) 67-95-25  
г. Львов-Бранковск, ул. Чернышевского, 128,  
комп. клуб "Киберпанк", т. (03422) 3-22-10  
г. Львов, ул. Румейская, 19,  
магазин "Легенда", тел. (0972) 43-24-20  
г. Львов, ул. Плевановская, 92-А-ом 203,  
клуб "Гильдия Магов", тел. (0972) 280619  
г. Минск, ул. Первомайская, 2,  
компьютерный клуб "Хакер", т. 3-15-08  
г. Луганск, ул. Покровская, 48  
магазин "Криксис", тел. (0942) 34-52-86  
г. Донецк, ул. Артема, 146-А, "МКС"  
г. Симферополь, ул. Советской, 114,  
клуб "Fortress", тел. (0652) 49-44-06

**ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ДИЛЕРОВ — НА ВЫГОДНЫХ УСЛОВИЯХ!!!**

**Запасные покемоны.** Покémonы, которые участвуют в игре, но не сражаются, а ждут своей очереди. Один из них вступает в бой, если активный покемон отступил или выбудет из игры.

**Защищающийся покемон.** Активный покемон противника в момент хода игрока.

**Игра до первой смерти.** Иногда оба игрока «выигрывают» одновременно. В таком случае играется короткая партия с одним призом вместо шести.

**Карта базового покемона.** Карта, которой можно играть сразу же после того, как она выложена в игру. Для поселения используются карты эволюции.

**Карта эволюции.** Карта, которая кладется поверх карты базового покемона (а иногда — поверх другой карты эволюции), чтобы усилить его.

**Карта энергии.** Карты, которые требуются покемонам для совершения атак (см. базовые карты энергии).

**Отступить.** Поменять своего активного покемона на одного из запасных. Чтобы отступить, необходимо сбросить карту энергии, сколько определенно стоимостью отступления (Retreat Cost) в правом нижнем углу карты.

**Повреждения.** Когда один покемон атакует другого, защищающегося обычно наносится повреждения. Если количество повреждений сравнялось с количеством его жизненной энергии, он выбывает из игры.

**Подложить карту.** Взять одну из карт, которая находится в руке у игрока, и подложить ее под (или на) карту одного из покемонов в игре.

**Покémonы.** Самые разнообразные существа, которые сражаются за игроков. В игре они представлены картами базовых покемонов и их эволюций.

**Призы.** Шесть карт, которые в начале игры выкладываются на стол рубашкой вверх. Каждый раз, когда покемон одного игрока выбывает из игры, второй игрок бе-

рет один из этих призов. Тот, у кого кончатся призы, выигрывает.

**Сброшенные карты.** Карты, которые уже отыграны игроком. Они кладутся лицом вверх, после чего просматривать их может каждый.



иры покемона противника, берет один приз.  
**Жизненная сила.** Число в правом верхнем углу карты рядом со значком HP, обозначающее количество повреждений, которое может выдержать покемон до того, как выбудет из игры.

**Сила покемона.** Особые умения, присущие некоторым покемонам. На карте они обозначены на месте атак, но отличаются грифом **Pokemon Power**.

**Слабость.** Некоторые покемоны особенно чувствительны к атакам покемонов определенного типа, и потому получают от них в два раза больше повреждений. Слабость обозначено в нижнем левом углу карты.

**Тренерская карта.** Карты, которые используются один раз за игру, после чего сбрасываются.

**Устойчивость.** Некоторые покемоны бывают устойчивы к атакам покемонов другого типа, и получают на 30 очков меньше повреждений. Устойчивость обозначено внизу, в центре карты.

Удачи в тренировках!

Сегодня в нашем музее представится интереснейшая экспозиция: вам расскажут об одном из самых знаменитых зданий, построенных в районе расщелинчатых стратигий.

# WARHAMMER

## SHADOW OF THE HORNED RAT

Сергей (Dr@ke) ЛАЗАРЕНКО

**Из дневника командующего Моргана Бернхарта:**

«Первые петухи уже давно пропели, желтый глаз по имени Солнце открылся. Крестьяне проснулись, и на базарной площади стоял шум и ругань торговков и покупателей. Боже, как я ненавижу эти деревни! Я ведь наемник, а не какой-то там пападин. Я сражаюсь за деньги, а не ра-



ди славы (правда, и она не помешает). Как говорится, утром — деньги, вечером — головы врагов. Мне ведь надо заботиться не только о том, как и чем наполнить свой желудок. Да вы знаете, во сколько обходится содержание отряда наемников? А они платят мне жалкие гроши. Ладно, сейчас не время для гневных тирад и битья себя в грудь. Сейчас — время битвы! Хоть на первый взгляд все и выглядит спокойно. Но... Достаточно одной приметы, чтобы понять, что к чему. Падальщики, черные твари... Незащищенные товарищи любого наемника... Вороны... Вороны везде — в небе, на деревьях и на крышах домов. Они, как акулы, чуют запах крови и бойни. С холма, на котором я расположил своих людей, открывается отличный вид на деревню и ее окрестности. Вон золотится пшеница на полях, вон синеват и изгибается рухляк реки, темнеет громада леса, выходят из него передовые отряды гоблинов и орков...»

**Warhammer...** Как много в этом слове. И свист меча, разрубавшего голову гоблина, и топот стремительно несущейся тяжелой конницы, и власть магии, и полет стрелы, взрывающейся в щело подлому скавену... Как, вы не знаете этих слов? Так я вам расскажу, что оно значит. В далеком (или не очень) 1997 году фирма **Mindscape** выпустила **Warhammer: Shadow of the Horned Rat** по мотивам настольной ролевой игры Warhammer. Так вы что, и про предка SOHR не знаете? Так это очень известная на Западе вещь. В отличие от

детства **Mindscape**, она *пошаговая*. Все происходит примерно так: каждой игровой стороне выделяется определенное количество очков, игрок набирает войско (каждый юнит стоит очков), исходя из представленных в игре рас. Деление на расы традиционное. Есть темная сторона, а есть светлая. Темную представляют орки, гоблины, некроманты, люди-крысы (*skaven*), дварфы Хаоса (*Chaos dwarfs*) и многие другие порождения Тьмы. На светлой же стороне воюют люди Империи (*The Empire*), высшие эльфы (*High Elves*), лесные эльфы (*Wood Elves*) и другие расы. Всего рас 11.

Само игра состоит из последовательности ходов, в течение которых игроки попеременно бросают кубики. Все действия — попал юнит, промакнулся, был он убит, только ранен или же сумел защититься, — как и дальность передвижения юнитов, решаются броском кубиков. Кстати, у каждого вашего бойца существуют свои параметры: атака, защита, движение...

Но вернемся к компьютерной версии. **SOHR** представляет собой смесь из *real-time* стратегии (азаны много тактики), шутетки *RPG* и чайной ложечки экзотики в чистом виде. Что, скажете, не ново? Сейчас таких игр по пучку на рубль? Конечно. Но тогда



это было редкость. Так что же могла предложить игра? Куда же мы попадем с ее помощью? В мир, где пытаются ужиться (безуспешно) люди (*The Empire*), орки, гоблины, дварфы (куда же без них), эльфы и скавены (*Skaven*). Если первые пять рас всем известны (даже Толкиен пострадал), то с шестой возникает заманка. Так вот, **скавены** — это мутировавшие (Чернобыль пострадала, наверно) крысы, ростом с человека, и на данном этапе ваши основные враги.

Ну а вы — браво! командующий двумя отрядами наемников, пехотой и конницей. И зовут вас **Morgan Burnhardt**. Поиграем немного на территории Пограничных Королевств и вернувшись из очередной мис-

сии, вы видите, что от вашего любимого города остались одни печные трубы. Вы в ярости. Как? Кто посмел? И как всегда разыграло ваше чувство долга (будь оно трижды непадно). Вы бросаетесь в погоню за нападками, по ходу дела помогаете дварфам за-



щитить их крепость, а эльфам очистить лес от нежданных гостей, и конечно же, в очередной раз спасаете мир.

Продвигаясь в направлении сюжетной линии, вы получаете возможность нанимать все новые и новые войска (лишь бы кошелек выдержал). Среди них маги, различные виды артиллерии, отряды пехоты, орклетчики с лучниками и многие другие. Кампания складывается из цепочки миссий, которые можно выполнять или нет (непильность). Исключение составляют только миссии, необходимые для развития сюжета. Но их не так уж и много.

Бой ведется в *real-time*. Предварительно вы расставляете свои войска в зоне, отмеченной флажками, и когда готовы начать бой (кто не спрятался, я не виноват), нажимаете на кнопку с флажком. Внимательно рассмотрите позицию противника, возможно, там вас поджидают замаскированные отряды. Вы тоже можете прятать свои отряды за деревья или здания. В этом и заключается вся прелесть игры! Наносите неожиданные удары из-за укрытий, пропуските отряды противника и нападайте на них сзади, организуйте отступление, заманивая увлеченного погоней противника в засаду...

Используйте психологическую атаку, сделайте все возможное, чтобы враг в ужасе кинулся бежать. Старайтесь прикончить уносящего ноги противника, а то он может ослепнуть и вновь броситься в атаку. Но остерегайтесь отрядов *Skaven* (о! именно **Warfire thrower**). Они извергают зеленый огонь, и, если их начать добывать, могут подорвать бочку с горючим, в итоге будут уничтожены и враги и ваши люди.

Поставьте себе на службу еще и способность человека ненавидеть. Например, дварфы не переносят всех зеленокожих (и

| Commander's Handbook |      |    |    |            |
|----------------------|------|----|----|------------|
| Unit                 | Cost | HP | MP | Experience |
| Warrior (Level 1)    | 10   | 10 | 0  | 100        |
| Warrior (Level 2)    | 15   | 15 | 0  | 150        |
| Warrior (Level 3)    | 20   | 20 | 0  | 200        |
| Warrior (Level 4)    | 25   | 25 | 0  | 250        |
| Warrior (Level 5)    | 30   | 30 | 0  | 300        |
| Warrior (Level 6)    | 35   | 35 | 0  | 350        |
| Warrior (Level 7)    | 40   | 40 | 0  | 400        |
| Warrior (Level 8)    | 45   | 45 | 0  | 450        |
| Warrior (Level 9)    | 50   | 50 | 0  | 500        |
| Warrior (Level 10)   | 55   | 55 | 0  | 550        |

тут не обошлось без расизма), то есть всех орков и гоблинов. Черные Мистиги (Black Avengers) — всех скавенов. Отряд, который ненавидит, будет сражаться яростнее, нанесет противнику больший урон и вряд ли отступит.

Немного о противниках. Их в игре огромное количество. Мало того, они еще и разнятся по уровням мастерства. Хотя AI и туповат, зато компьютер хорошо знает, как затоптать тебя толпой. В игре есть действительно трудные миссии, которые простыми напором не одолеешь, так как противник превосходит тебя числом и качеством как минимум в два раза. Так что обмануйте эти моменты, господа тактики. Против вас выступают гоблины на волках, гоблины-лике-неры, черные орки, орки на клбанах, дракон, различные типы катапульти, крысого-наты, рабы скавенов, алебордашки скавенов, ппос шаманы орков и гоблинов (нехилые маги), а также жрицы у скавенов, и еще многие другие (бопаясь пьяных ночных гоблинов).

Кстати, о магии. В SOHR она представлена тремя школами: природной (amber), огненной (fire) и воздушной (celestial). У и Celestial wizard и Celestial wizard присоединятся к вам по своему желанию, но для того, чтобы заставить служить вам Fire wizard, придется его сначала спасти, а потом еще и приладить денег. У самих же магов спелл-поинтов как таковых не существует и в памяти. Есть так называемый компас магии, показывающий, сколько поинтов может использовать маг за один период. Период длится одну минуту, а потом ве-



тер острала меняется, добавляя, отнимая или оставляя неизменным количество спелл-поинтов. А так как все маги подпитываются, так сказать, из одной тарелки, то делайте выводы, господа тактики.

Вот теперь самое время вспомнить об уже упомянутой иной щелочке RPG. Дело

в том, что у всех ваших отрядов существуют такие базовые характеристики, как, например, сила удара, скорость передвижения и т. д. После каждого боя ваш отряд получает очки экспириенса, накапливая их и переходя на следующий уровень оплотности, в результате получая соответствующие блага, как-то: новые спеллы для магов, повышение точности стрельбы для лучников и арбалетчиков, увеличение количества хитов у пехоты и т. д.

Также существует режим переключения командира отряда. Если он включен, отряд получает бонусы к его базовым характеристикам, но вероятность того, что командира убьют, увеличивается. Кстати, если командир Grundgebringer'ов будет уничтожен, то вы проиграете игру.

И, конечно же, нельзя забывать об артефактах. Да-да, вы можете найти на поле боя различные артефакты — некие мигающие на земле пятна (такие себе фанорики), и вооружить ими свои отряды. Но если один из отрядов получит артефакт, он уже не сможет передать его другому.

В игре есть и такая вещь, как AI юнитов. Вещь, как по мне, бесполезная. Если он включен, то отряд может кинуться на приближающегося врага раньше време-



ни. Поэтому лучше его перед битвой отключать.

Ну а теперь наш экономический доводчик. Деньги выдаются вам после успешного выполнения миссии. Если какие-то пункты миссии не выполнены, то звонкой монетой вы за них не получите. Естественно, содержание армии наемников требует средств, причем немалых (в этом вы убедитесь в полной мере). Перед началом каждой миссии вам предлагается выбрать, какие отряды (из находящихся у вас в распоряжении) вы хотели бы взять с собой. Каждый будет стоить вам определенной суммы денег. Так что постарайтесь рассчитать, сколько вам понадобится для выполнения миссии и сколько вы потратите, чтобы собрать вашу ударную бригаду.

Отряды также можно увольнять. Для этого достаточно щелкнуть на кнопку Fire in Troop Roster. В том же Troop Roster предлагаются параметры вашего отряда, краткое его описание, сколько на данный момент в нем человек. А вот у вас точно не Маклауды. После боя извольте получить список жертв вашей обдуманной (или необдуманной) стратегии. Раненые восстанавливаются после одной миссии, а вместо убитых нанимаете в городе новых солдат. Правда, если вы даже потеряете большую часть войска, сможете продолжить игру, но, я думаю, продержитесь вы недолго.

В SOHR существует еще пара интересных вещей. Это «Бестиарий» и «Книга магии». В первом содержится информация о присутствующих в игре расах и творах, против которых вы уже сражались. В «Книге магии» описываются все найденные вами артефакты, а когда у вас появятся в подчинении маги, то и все спеллы, которые они смогут выучить.



Но хватит хвалить игру. Есть же в ней какие-то недостатки. Конечно. Так, например, интерфейс оставляет желать лучшего. Иногда, после того, как вы нажмете кнопку атаки, увидите, что ваш отряд бросает оружие и спасается бегством. Почему? А потому что переход между различными командами осуществляется с помощью средней клавиши на панели управления и точно под кнопкой атаки находится кнопка бегства. Так что кликайте мышью аккуратно.

Вот еще пример. Вам понравилась игра? Хорошо! Вам хочется поиграть против друга-товарища? Отлично! Но ничего из этого не выйдет, так как в игре нет мультиплеера.

Можно, конечно, поговорить и о графике, и о музыке, но на сегодня все это безнадежно устарело. Правда, существует продолжение Warhammer: Dark Omen. В нем намного улучшена графика, введена поддержка всех видов сетевой игры (для двух игроков), исправлены лаги интерфейса, добавлена новая раса, спеллы, артефакты и многое другое. Но SOHR — все равно вещь стоящая, и вы не пожалейте о бессонных ночах с чашкой кофе наперевес.

Из дневника командующего Моргана Бернхорста:

«Кровь... Красный ад... Повсюду кровь: на одежде и оружии выживших, на губах мертвых и умирающих... Старуха-смерть будет рада жатве. Сжавши бжеги, и их главная жрица вместе с ними. А это значит, что мы победили. В этот раз. Не скоро опомнится мое войско от потерь. Здесь, на этой проклятой опушке, перед этим треклятым эльфийским монолитом, poleglo две трети всех моих людей. Я же ненавижу, я бьюсь за деньги, а не ради славы. Так почему же я должен спасать этот мир бесплатно...»

**КОМТЕХСЕРВИС**  
Тел: 216-5567, 274-9928  
www.kite.com.ua

**КОМПЬЮТЕРЫ  
КОМПЛЕКТОВАННЫЕ  
СЕРВИС**