

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 23(33)

Полу-месячник

«Мой компьютер игровой»

Подписной индекс 22307

17.12.2001

BATTLE REALMS

RETURN TO CASTLE

Wolfenstein

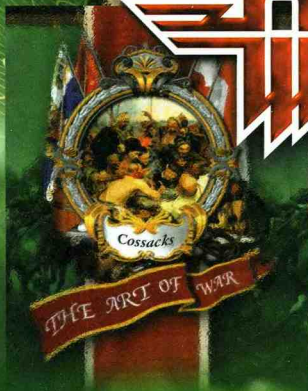


ПЕТЬКА

ВАСИЛИЙ ИВАНОВИЧ



ВОЗВРАЩЕНИЕ АЛЯСКИ





Игровые манипуляторы

SVEN®

www.sven-ukraine.com

QF-688uv

- Соединяет обратная связь по звукум инфракрасному
- 5 дополнительных функциональных клавиш
- 2 дополнительных кнопки
- 3 основных клавиш на рукоятке
- 8-позиционный переключатель видов обзора
- Самоцентрирующаяся рукоятка с функцией регулятора поворота
- Широкая удобная подставка для кисти
- Поворотный регулятор фокусировки
- Плотное устойчивое основание
- USB Plug&Play интерфейс

QF-2000it

- 250 мм рулевое колесо с переключателем видов обзора
- Соединяет обратная связь по технологии i-Force
- Высокая точность и скорость цифровой обработки сигнала
- 12 «быстрых» программируемых функциональных клавиш
- Устойчивые педаль для разгона и торможения
- USB Plug&Play интерфейс
- Возможность подключения к 9-выходному COM-порту
- Массивное основание с двумя струбцинами для крепления руки



RF-520uv

- Беспробный разноточный геймпад
- Десять функциональных клавиш
- Два рабочих частоты
- Два «быстрых» курсора
- 8-ми позиционный манипулятор
- Не создающий помехи USB при включении
- Регулятор фокусировки с отключением функции автоцентрирования
- Светодиодный индикатор

QF-207et

- «E-TRA» - Режим управления путями наклонного манипулятора
- 8 функциональных клавиш
- 2 отключаемых курсора
- 8-ми позиционный манипулятор
- Переключатель режимов работы к USB порту
- Подключение к 4-х устройствам

QF-337uv

- Соединяет обратная связь на двух мощных инфракрасных
- 2 отключаемых мини-рукоятки
- Ремешки геймпада, рукоятки, руки
- 4 функциональных клавиш и 4 кнопки
- 2 кнопки дополнительных функций
- USB Plug&Play интерфейс



Киев, «Світ електроніки», пр. Красних Казаків, 13, тел 464-8-465
 Одесса, «Райдуга», ул. Преображенская, 49/51, тел. 22-04-38, 26-14-37
 Донецк, Компьютерный салон «SPARK», пр. Панфилова, 1, тел 381-32-05
 Днепропетровск, «Ворон», ул. Криворожская, 20, офис 98, тел 34-30-40
 Харьков, «Мако-компьютер», пр. Ленина, 9, тел 19-58-57
 Запорожье, «Комп'ютерний вивіс», 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.ua>
<http://www.sven-ukraine.com>

интернет
сервис провайдер



опасайтесь
пиратских копий

т. 464-8262
464-7185

интернет
лошадиными
дозами





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
"АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ"
в декабре 2001



1-й приз:
сканер Mustek Scan Magic 4830C

(A4, 300x600 dpi, 30 bit color)

2-е призы:
колонки TEAC 300PP

3-и призы:
мыши со скроллом



пр. Науки, 4
set@zinfo.kiev.ua

(044) 250-97-61
456-09-48

Список статей

- Fallout по-украински, стр. 7-9.
Василий ПОПОВ.
Beam Breakers, стр. 10.
Том/Doc/КЕРТИС.
Return to Castle Wolfenstein, стр. 11-13.
Ефим БЕРКОВИЧ.
Петька&Василий Иванович, стр. 14-16.
Андрей СТОЛЯРОВ.
Battle Realms, стр. 17-19.
СМИРНОВ.
Cossacks, стр. 20-21.
Дмитрий АМПИЛГОВ.
С джойстиком в небеса, стр. 22-23.
Vladimir SIMONOV.
Маркхем — борец с цензурой, стр. 24-25.
Кирилл БЕЛЯКОВСКИЙ.
Elite, стр. 26-27.
Том/Doc/КЕРТИС.
Harry Potter, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

Оцените статью по десятибалльной системе и участвуйте в конкурсе

Информация правит миром, а «Игроградский вестник» — это просто кладовы свежайших новостей виртуального мира. Более того, прочитав этот номер, вы узнаете, кто же все-таки стал победителем WCG.

Тень кошмара

Все-таки иногда поражают, каким же мрачным видят разработчики игр наше с вами будущее! Не бывать Золотому веку на Земле. Не сегодня так завтра нас ждет если не нашествие злобных пришельцев, то следующая мировая война или вселенская катастрофа. А может быть, силы Зла уже сегодня готовят



почву для своих зловерных посягов? Если верить разработчикам из **Flying Lab Software** (<http://www.flyinglab.com>), то дело обстоит именно так. На дворе 1928 год. Правительство США создает суперсекретную организацию, главной задачей которой становится борьба с силами Тьмы, исподтишка про-

рывающимися в нашу реальность. Более сорока лет члены ведомства, носящего название **Delta Green**, с переменным успехом проводили операции по отлову и ликвидации при- служников Вселенского Зла. Однако после провала очередной операции организация была расформирована. Как и положено при ликвидации секретных проектов, вся документация была уничтожена, а бывшим сотрудникам строго-настроено приказали забыть об их прошлой работе. Но опытные оперативники, хорошо понимая опасность, которую представляют для человечества существа из иных миров, принимают решение продолжать борьбу самостоятельно.

Именно в этой борьбе и придется принять участие нам с вами, ибо все высказанное является заговязкой сюжета новой игры от **Flying Lab Software**, которая будет называться **Delta Green: The Dark Theatres**. Вам придется принять командование отрядом бывших боевиков организации и всеми силами защищать землян от чужаков, полупна преодолевая сопротивление официальных властей в лице ФБР и прочих правительственных организаций. Разработчики обещают, что игра будет сочетать в себе мистическую атмосферу произведений *Лавкрафта* и лихо за-

крученную сюжетку детективов *Тома Клэнси*. Вам придется окунуться в тайны прошлого. Выяснить, какую роль играли «чужие» в самых драматических периодах истории Земли, и в конце концов покончить с многовековой экспансией. Эту игру, скорее всего, можно отнести к жанру *реалтаймовой* тактики, но при этом все миссии будут связаны единым сюжетом, и помимо собственно боевых действий вам придется проводить множество исследований, перелопачивать горы секретных документов (предварительно изымая их из архивов) и т. д. и т. п. Игра должна добраться до наших мониторов в 2003 году. А пока всем советую посетить официальный сайт **Delta Green** (<http://www.delta-green.com>).

К вопросу о Tactics`e

Недавно в Сеть просочилась информация из офиса **Interplay** относительно разработки **второй части** «пост апокалиптической» игры **Fallout Tactics**. Те, кто следил за работой над этим проектом, наверняка помнят интервью с одним из представителей **Micro Forte**, в котором говорилось, что работа над **Fallout Tactics 2** идет полным ходом. Так, собственно, и было до последнего времени, пока отягощенная финансовыми проблемами

Условия конкурса

«ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

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

Условия конкурса

«АКТИВНОЕ ВЕЗУХИ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, проставивших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с проставленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Электронные письма в конкурсе не участвуют.
3. Если вы прислали 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 КОЙКУРСА «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ ДЕКАБРЯ»
ТОРГОВАЯ МАРКА



Главный приз - AGFA CL-18



- ✓ память 2 MB
- ✓ разрешение 640 x 480 pixels
- ✓ LCD display

т.т. 446 1100, 446 0154

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

ИМЯ Ф.И.О. _____ (фамилия)
N23 _____ (номер)
Почтовый адрес _____

Interplay не приняла решение закрыть проект. Так что сегодня можно с уверенностью сказать, что мы с вами не увидим Fallout Tactics 2, по крайней мере, на протяжении ближайших нескольких лет. Более того, по сведениям сайта **Russian Gaming World** (<http://www.rgw.ru/>), сотрудники которого поддерживают очень близкие отношения (в той степени, насколько отношения через Интернет можно назвать близкими) со многими ведущими разработчиками, компания Micro



Forfe в данное время вообще прекратила всякие контакты с Interplay, из чего следует, что вероятность выхода второй части «Тактики» еще меньше. Вот такие дела. Учитывая то, как проходило принятие игрой большинство наших геймеров, я думаю, что данная информация мало кого расстроит.

Русский Creed

Те из вас, кто внимательно следит за новостями игрового мира, наверняка помнят о молодой российской компании **Burult**, относительно недавно заявившей о себе не слишком удачной RPG «Златогорье». Несмотря на то, что данная игрушка была откровенно слабой, потенциал российских разработчиков был очевиден. И вот, самые смелые надежды начинают сбываться. В данный момент Burult занят разработкой сразу двух проектов: **Златогорье 2а**, призванного реабилитировать компанию в глазах поклонников RPG (разработчики кланются исправить все ошибки и недоработки первой части, «оживить» мир Златогорья, добавить нелинейные, развлекательные квесты... короче, сделать настоящую «живую» RPG), и 3D-шутера **Creed: The World Beyond**. О последнем, собственно, и пойдет речь. Ни для кого не секрет, что жанр 3D-шутеров не особо любим российскими разработчиками. Из стен их офисов выходили замечательные RPG, стратегии, симуляторы, а шутеров не было. Единственным достоянием упоминания продуктом, относящимся к этому жанру, является *Venot*, кстати, созданный украинской, а не российской командой. А что же россияне? Никто из них даже не пытался сделать серьезную игру в этом столь популярном жанре. Поэтому заявление, что никому не известный Burult делал шутер, да еще и на собственном «движке», особого энтузиазма не внушало. Ну может ли неизвестная воронежская команда конкурировать с такими гигантами, как id, Raven и иже с ними? Каково же было наше удивление, когда сразу несколько игровых ресурсов (как российских, так и западных) разозлились бу-

рей восторгов относительно «Крида» — некоторые дошли до того, что сравнивают эту игрушку с новым Doom'ом, над которым, как известно, в данный момент трудится «король шутеров» id Software. Так что не исключено, что поклонникам жанра 3D-action следует повнимательнее присмотреться к этой разработке.

Действие **Creed: The World Beyond** будет происходить на кладбейх космических кораблей в неизвестном районе Галактики. Ваш герой — генетически усовершенствованный воин полурелигиозной организации *Леглион*. Задача — убить всех. В общем, классика жанра. Удастся ли разработчикам из «Бурута» повторить путь наших земляков из *GSC Game World*? Хочется верить, что да. Подробнее о 3D-шутере **Creed: The World Beyond** вы можете прочитать на официальном сайте разработчиков (<http://www.burult.ru/>).

Бета-тест EverQuest

Популярность онлайнных RPG на Западе в последнее время принимает просто устрашающие масштабы. Мы не уделяем им должного внимания только по той причине, что для большинства наших геймеров эти игры недоступны. Во-первых, большинство из них платные. Во-вторых, качество связи, в большинстве своем, не позволяет



нормально играть через Интернет. И все-таки нельзя не признать, что будущее у онлайнных RPG есть. Причем это большое и славное будущее. Чего стоит только бешеная популярность киевского шорда *Ultima On-Line Age of Power*. Очень хочется надеяться, что в будущем в онлайнных мирах будет появляться все больше и больше игроков из стран бывшего СНГ. Сегодня мы хотим обратить ваше внимание на одну из интереснейших разработок в этом жанре — игру **EverQuest: Shadow of Lucin** от компании **Sony Online Entertainment**, бета-тестирование которой в данный момент идет полным ходом. Собственно *Shadow of Lucin* является третьим add-on'ом к оригинальной игре **EverQuest**, однако переработанный «движок», добавление новых рас и классов, а также существенное изменение игрового баланса делают его практически новой игрой. Действие игры переносит нас на планету *Lucin*, в мир магии, колдовства, тайных интриг и кровопролитных войн. В **EverQuest**, как, впрочем, в любой онлайнной RPG, ваш персонаж предоставлен самому себе. Вы можете сделать свое виртуальное «я» кем угодно и попросту выжить в этом интереснейшем кибернетическом мире, общаясь с другими игроками,

объединяясь в кланы, развязывая войны и заключая союзы. Однако если вам больше нравится строгая сюжетная линия, продуманная разработчиками, то и здесь вы найдете себе занятие по душе. В огромном мире **EverQuest** (только в *Shadow of Lucin* обитало 25 новых игровых локаций) живет множество богов и демонов, которые активно используют игроков для достижения своих целей. В общем, можно сказать, что на сегодняшний день **EverQuest** — один из самых интересных представителей быстро растущего сообщества фэнтезийных онлайнных RPG. Если вы заинтересовались этим проектом, обязательно загляните на официальный сайт игры (<http://everquest.station.sony.com/eqlive/index.jsp>).

Ралли на «золоте»

Вот и дождались своего часа поклонники виртуальных раллийных гонок. На днях компания **Microdis** объявила об уходе «на золото» игры **Master Rallye**. Как ясно из названия, игра создается «по мотивам» популярных соревнований «*Мастер-ралли*». То есть нам с вами представится возможность пройти по пути известных гонщиков. Более того, все машины в игре являются точными копиями автомобилей, принимающих участие в реальных гонках, а главным консультантом у разработчиков был трехкратный победитель ралли «Париж-Доккер» *Рене Метж*. Гонки будут проходить по территории восьми стран (Франция, Италия, Германия, Россия, Турция, Испания, Португалия, Австрия), следовательно у вас будет возможность насладиться огромным количеством разнообразнейших пейзажей, среди которых будут заснеженные поля, пустыни, горы и т. д. Реалистичная физическая модель автомобиля позволит вам почувствовать на своей шкуре все прелести многодневного автопробега. Однако если вы не поклонник реализма в компьютерных играх — к вашим услугам аркадный режим, в котором управляться с автомобилем бу-



дет несравненно легче. Не забыть и мультиплеер. Игра поддерживает до 32 игроков по локальной сети и через Интернет. На прилавки магазинов **Master Rallye** попадет в начале 2002 года. Ждем-с.

SPARK

Мониторы
Принтеры
Сканеры
Компьютерующие
Мультимедийные
и многое другое...

г. Киев, ул. Дзержинская 16, оф. 20. «Домашний компьютер»
тел. 044-220-75-87 тел. 0622-566-215
WWW: <http://www.spark-kiev.com.ua>
E-mail: info@ito-kiev.com.ua

КОМПЬЮТЕРЫ



Заплата для Цивилизации

Компания **Firaxis Games** выпустила патч версии **1.16f** для своей стратегии **Civilization III**. Причем, разработчики настоятельно рекомендуют всем, кто в данный момент с увлечением строит свою империю, скачать эту заплатку, так как она, по словам сотрудников Firaxis, не только исправляет множество ошибок (перечислять их здесь я не буду, скажу только, что список состоит из более чем сорока пунктов), но и вносит серьезные изменения в геймплей в полном соответствии



с требованиями, в разное время предъявленными фанатами Цивилизации разработчикам. Размер файла — 7.3 Мб, а скачать его можно с официального сайта игры — <http://www.civ3.com/patches.cfm>. Здесь же можно попросить перечень изменений и исправляемых ошибок.

С Новым годом, геймеры!

С 22 по 30 декабря состоится открытый чемпионат Соломенского района по компьютерной игре **StarCraft**, при участии Киевской лиги StarCraft, на приз народного депутата Украины Александра ЧУБАТЕНКО.

✓ **Отборочные игры** пройдут 22 и 23 декабря в клубах «Бастин», «Десятка», «Коллизей», «Хит-Хак», «Релакс», «Страйк-Зона».

✓ **Финал** состоится 30 декабря в клубе «Бастин» (ул. Металлистов, 7а). В чемпионате принимают участие гости из

Одессы, Кривого Рога, Донецка и Санкт-Петербурга.

Дополнительная информация на сайте <http://www.new-society.org.ua>.

Информационный спонсор чемпионата — журнал «Мой игровой компьютер».

Киберчемпионы

Вот и закончился Первый чемпионат мира по компьютерным играм. Мы предлагаем вашему вниманию результаты соревнований.

Quake 3 — 1x1

1 место — **ZeRo4** (США) \$20 000
2 место — **n`LeXeR** (Россия) \$10 000
3 место — **[sk.SteLam]** (Германия) \$5 000

4 место — **unr`St_Germain** (Франция)
5-6 места — **b100.kik** (Россия), **NIP-proZaC** (Швеция)

7-8 места — **PELE [PK]** (Россия), **Python** (Австралия)

9-12 — **James.masK** (Украина)

Quake 3 — 2x2

1 место — **NIP-proZaC, d-fazz** (Швеция) \$6 000

2 место — **b100.kik, PELE [PK]** (Россия) \$3 000

3 место — **[sk.SteLam], [sk.iNger]** (Германия) \$2 000

Counter-Strike — 5x5

1 место — **Legends never Die: Broomir, Reek, Steel, Simonak, Poutine** (Канада) \$40 000

2 место — **mortal Teamwork: Ash, Giant, Koj, Ly, Hazz** (Германия) \$20 000

3 место — **All-Stars: Donald, mysse, natu, Robin, scratch** (Финляндия) \$10 000

Unreal Tournament — 1x1

1 место — **shuuk`GitzZz** (Германия) \$20 000

2 место — **XSPain** (США) \$10 000
3 место — **SLXC_XaN** (Корея) \$5 000

Unreal Tournament — 2x2

1 место — **Dead, [ROX]** (Голландия) \$6 000
2 место — **gnegne, Vicious** (Италия) \$3 000

3 место — **nG`Gen, septicflesh** (Франция) \$2 000

Starcraft — 1x1

1 место — **BoXeR** (Корея) \$20 000

2 место — **Elky** (Франция) \$10 000

3 место — **gorush** (Корея) \$5 000

Starcraft — 2x2

1 место — **=A.G=Deep, =A.G=Mty** (Китай) \$6 000

2 место — **DkH.MMMBop, [pG]Fish-eYe** (Германия) \$3 000

3 место — **MaDFroG, Jesse** (Швеция) \$2 000

Age of Empires II — 1x1

1 место — **lamKmkM** (Тайвань) \$20 000

2 место — **wargrunt** (Корея) \$10 000

3 место — **chun_yu** (Гонконг) \$5 000

Age of Empires II — 2x2

1 место — **Koven, wargrunt** (Корея) \$6 000

2 место — **HALEN, zyatou** (Япония) \$3 000

3 место — **riZen_Magi, Iwillwinyou** (Канада) \$2 000

FIFA 2001 — 1x1

1 место — **TNP_A** (Корея) \$20 000

2 место — **Champion** (Италия) \$10 000

3 место — **ZW** (Китай) \$5 000

FIFA 2001 — 2x2

1 место — **Tianqi, Windboy_FiFa** (Китай) \$6 000

2 место — **David`125, El_Palleltaro** (Италия) \$3 000

3 место — **HEAJUNG, jinhs20** (Корея) \$2 000

Особо стоит отметить дисквалификацию **-xb-** и попадание «в десятку» **James'a**.
Подробности — в ближайшем номере.



информационные партнеры
и спонсоры акции:

МОИ
КОМПЬЮТЕР

АВТО
ЦЕНТР

MusicPlan

МЕТРА ПУШКИ

Сонд

INTERNET от IP TELECOM

Найди свой среди **2002 подарков к Новому году!**

Выбери свой путь к призу:

- купи новогоднюю IP key
- оплати услуги по контракту
- сделай покупку в интернет-магазине www.azbooka.com.ua

Но это еще не все!!!

26 декабря в ДК **ПРОМЗОНА** тебя ждет один из **50** суперпризов

главные призы:



компьютер от
КБАЗАР-Мукпо

Рождественская путевка
на двоих в Египет от

"Обрий Тревел", представительство



Travel
Services

Мобильный
телефон от



Подробнее на www.i.com.ua или по тел. 2388989

Fallout, великий шедевр компании Black Isle, хорошо известен всем жителям виртуальной реальности. Вот и разработчики из украинской компании Gauss Amaleur Company провели в нем немало времени и, проникнувшись постыдной романтикой, решили построить здание в похожем стиле.

FALLOUT ПО-УКРАИНСКИ

Как это ни обидно, но то, что украинская игровая индустрия переживает далеко не лучшие свои дни, это факт. Игрушек, сделанных нашими родными умельцами, не так уж много, а хороших игрушек и того меньше. В принципе, действительно удавшиеся проекты можно сосчитать на пальцах одной руки — это «Козаки», и Veпоп. Причем изданы они были в России, а не у нас. Что, согласитесь, не делает нашим публишером чести.

Впрочем, в данной ситуации даже и не знаясь, радоваться или горевать... С одной стороны, почему бы и не ликовать, получая удовольствие от игры в наш, украинский продукт, а с другой — обидно, что часть средств и славы уплывает за пределы страны. Остается лишь надеяться, что отечественные публишеры, наконец, осознают, кокую выгоду они теряют, и возьмутся за дело. Кстати, затягивать с этим крайне не рекомендуется, так как, к счастью, молодых и амбициозных ребят, работающих над потенциальными хитами, сейчас хватает.

С одной такой командой мне и посчастливилось недавно пообщаться. Причем местности этим ребятам не занимать — создается наш, украинский Fallout! Называется он будет «Возмездие» и не только

продумывать игру, у нас было только 4 человека. С тех пор коллектив много раз обновлялся, приходили новые люди, уходили старые, но к августу сформировался устойчивый костяк команды, состоящий из 7 человек. Сейчас в GAC работает уже 12, каждый из которых — мастер своего дела.

Несколько раз перекроивались и черновые наброски по «Возмездью», но амбициозная идея создать украинский Fallout, который в чем-то превосшел бы свой прототип, не покидала нас ни на секунду.

«Мик»: Не думаю, что сделать игру, достойную Fallout, так уж просто... Занимались ли вы чем-то подобным ранее, имеется ли необходимый опыт, какие-то наработки?

Коляда А.Н.: У некоторых из нас действительно существует опыт в разработке игр или ПО, другие же занимаются

этим впервые, имея только немалый геймерский стаж и Fallout в личной TOP10 игр. Опыт одних и свежие идеи других способны создать гремящую смесь, которая вам всем должно понравиться.

«Мик»: Оригинальный Фолл по многому прославился потрясающей атмосферой, детальной проработкой окружающего мира и непередаваемым духом мрачной постыдерной разрухи. На создание подобной вселенной наверняка уходит уйма времени и нервов клеток. Расскажите о вашем мире и видении будущего. Где будут разворачиваться основные игровые события и вершиться судьба нашего героя?

Коляда А.Н.: Предыстория игры в целом схожа с Фоллаутской. В одном из казистских тигров в результате государственного переворота к власти пришла профашистская партия. Их самолетою явно было мало одного государства, поэтому со временем, значительно усилив собственную армию, они развязали войну в Азии, а вскоре их десантные войска высадились и в Европе, в частности на территории Украины. Таким образом началась третья мировая. Однако фашистская идеология по определению всегда терпит поражение. Потерпев она его и в этот раз — казистский тигр был разгромлен. Тем не менее его лидеры отказались признать поражение — в их руках оставалось захваченное ядерное оружие. Аский план заключался в том, чтобы нанести ряд ядерных ударов по стро-

тегически важным объектам, в частности по АЭС и другим атомноопасным точкам. К счастью, далеко не все выпущенные ракеты достигли цели, иначе Земля просто бы перестала существовать. Однако хватило и



десятка ракет — поверхность большинства стран была разрушена и заражена... Такова краткая предыстория «Возмездия».

Хорошо осозная, что Fallout стал популярным благодаря прекрасному игровому миру, мы постарались сделать мир

«Возмездия» — а это Крым 2076 года (через несколько десятков лет после атомной войны) — максимально насыщенным и интересным. Задача сценаристов — добиться того, чтобы игрок чувствовал себя жителем этого мира, а не просто сидящим перед монитором человеком. Для этого мы детально продумали буквально каждого NPC и каждое строение постыдерного Крыма. Наш полуостров и Фоллаутская Калифорния будут схожи в своем жутковатом стиле.

Как и в Fallout, каждый населенный пункт будет обладать собственной и неповторимой атмосферой. К примеру, Александрополис — криминальный город, здесь ценится не человек, а его пушка. А вот Серебряная Стрела (Хокер-сити) — небольшой городок кибернетиков, буквально опутанный сетями и информационными терминалами.

Сохранился у нас и так называемые «случайные локация», и секретные объекты, например, бывшая военно-морская база под

2000 КОМПЬЮТЕРЫ
комплектующие, ортехника
ноутбуки — от 2300 грн.
ЗВОНИТЕ — ДОГОВОРЯМСЯ
«Вокзал»
Комитетна, 39, оф. 106
www.2000compkyiv.ua
096222000compkyiv.ua
23-939-23
23-939-24



возьмет от предшественника все самое лучшее, но и покажет кое-что новенькое... Пожалуй, у немногого торпелло события, лучше будет, если детали вы узнаете непосредственно из уст самих разработчиков, а конкретно — **Коляды Андрея Николаевича**, координатора Gauss Amaleur Company.

«Мик»: Доброго вам дня, Андрей. Расскажите немного о том, как формировались ваш коллектив, и какие цели вы перед собой ставили, начиная создавать игру?

Коляда А.Н.: Это был очень долгий и сложный процесс. Сами понимаете, найти профессионалов, которые будут работать на голом энтузиазме, далеко не просто. В апреле, когда мы только начинали

Новым Форосом... В общем, игроку будет где разгуляться — 22 населенных пункта, начиная от небольших поселений и заканчивая городами-гигантами, и более 10 секретных объектов.

«Мик»: В общем-то все понимаю, но вот почему Крым? Сколько тут живу, и в мыслях не было о таком варианте «свет-



лого будущего! Может быть, существуют какие-то объективные причины?

Коляда А.Н.: Почему именно Крым? Ну, во-первых, из-за его степей и пустышей, которые как нельзя лучше гармонируют с постапокалиптическим миром. Во-вторых, это полуостров, с трех сторон окруженный водой, поэтому у игрока не вызовет большого раздражения то, что он не сможет выйти за его пределы. Ну, и в-третьих, Крым хорошо знаком многим из нас еще по союзным временам, следовательно, люди просто захотят пройти по тому же Форосу или Керчи...

«Мик»: Что же, действительно удачное решение, но все равно нашу природу как-то жалко. Все же, любящито, как будет выглядеть одно из самых живописных мест Украины после ядерной бомбардировки. Какую роль в происходящих событиях вы отводите непосредственно игроку? Неужели можно искать в засухливых крымских краях какой-нибудь источник пресной воды для родной деревни или вау!а? Или все гораздо серьезнее?

Коляда А.Н.: Да, серьезнее. Хотя первоначально игрок задумывался именно как спаситель родной деревни, но со временем мы отказались от бесстрашного «спасителя родного уголка». Новая история такова: герой состоял в одной из распавшихся после атомной войны крымских банд, промышлявшей на севере полуострова. В ходе жестокой разборки с враждующей группировкой вышел только он. Теперь он стоит перед выбором, что делать дальше: оставаться жестоким бандитом или «подобреть»; вступить в один из 7-ми кланов или собрать новую банду (нечто вроде 8 клана) и отомстить обидчикам. А может, избрать путь героя-одиночки и искать свою правду в постапокалиптическом мире? Все в руках игрока...

«Мик»: Предполагаю, что путешествовать в столь жестоком мире одному окажется очень небезопасным делом. Возможно ли найти себе полупитца, а может, даже и не одного? Если да, то как будут реализованы взаимоотношения между ними?

Коляда А.Н.: Конечно! Вы должны взять себе сколько угодно полупитчиков, правда, ходить можно будет не более, чем с шестью. Интеллект для NPC-напарников — это отдельная песня. Они часто будут обращаться к игроку с той или иной просьбой, иногда вступать в диалоги с другими NPC и даже ругаться между собой (из-за чего некоторые захотят покинуть команду, если вы не вмешаетесь).

В бою же планируются три способа управления напарниками: **Auto** (напарник действует полностью по своему усмотрению), **Programming** (аналог Фоллоуинского управления: можно будет «рассказывать» NPC, как он должен вести себя в боевых условиях) и **Full control** (вы полностью управляете напарником (но только в бою)).

И еще одна фишка, о которой хотелось бы упомянуть: во время боя трусливый напарник может неожиданно предать вас, поэтому будьте осторожны.

«Мик»: Какие параметры определяют нашего персонажа? Например, я люблю играть эдаким молчаливым киллером, мастерски орудуя своим снайперским винтовкой, а кто-то предпочитает роль сексапильной блондинки, без умолку тараторящей всякую чепуху. Будут ли эти образы обладать разными наборами навыков, которые можно будет развивать?

Коляда А.Н.: В основе нашей ролевой системы лежит небезызвестная **SPESIAL**, правда, основательно переделанная. Скиллы (их количество переваливает за 20) зависят от первичных характеристик, коих у нас планируются 8, а именно: сила, выносливость, телосложение, выдержка, харизма, разум, ловкость, удача.

Кроме того, во время генерации персонажа вы можете выбрать его «характер» и «особенности», что тоже повлияет на скиллы, так и на сюжетную линию.

«Мик»: Одновременно сильным и слабым мастером первого и отчасти второго Фоллаута являлась его система скиллов. Некоторые, в принципе, были практически бесполезными на фоне других и использовались гораздо реже. Учтите ли вы чужие недоработки?

Коляда А.Н.: Мы стараемся взять из Фоллаута только лучшее. Действительно, некоторые скиллы там фактически не использовались, поэтому мы и брали только те, которые точно будут задействованы. Кстати, опыт в «Возмездии» будет двух типов: общий, который можно тратить на умения, и специальный, его персонаж получает за использование того или иного скилла. Последний на повышение этого же скилла и тратится.

«Мик»: Наверняка помимо всякой мрази нам встретятся и хорошие люди.

Ну, может, только чуть-чуть испорченные радиацией... Как мы с ними будем общаться, получать квесты, повиноваться общественному мнению о своей персоне?

Коляда А.Н.: Большие всего в Фоллауте мне нравились разветвленные диалоги. Такие же, но с несколько большим выбором ответов, планируются и в «Возмездии». Кроме того, благодаря небоевому AI, NPC смогут сами начинать с вами разговор.

Во многом развитие диалога будет определяться именно мнением NPC о вашем персонаже. Заслужить доверие окажется не так-то просто. Вот тут вам и придется полетать, выполняя различные квесты, задания и т. п. Их будет очень много, причем одни могут автоматически исключать другие. У каждого NPC свои проблемы, которые он хочет решить чужими руками. Кстати, общий «скорм» в игре будет — каждый NPC имеет свое мнение о вас, и предсказать его можно, глянув на «репутацию» вашего перса в том или ином городе.

Квесты кланов — отдельный разговор. Начав с «малышка на побегушках», вы сможете дослужиться до правой руки главы клана (если, конечно, не поменяете клан по ходу игры). В этом случае вы получите главный квест. Например, Красная Республика очень хочет уничтожить либеральный Форос, и предложит это сделать вам. А мутантам жуть как нужны исследования о повышении интеллекта у новорожденных...

Еще один момент: у игры нет конца. После финального ролка вы можете продолжить ее, как и в Фолле.

«Мик»: Одним из главных достоинств Фоллаута является отменный боевой режим. Как вспомню возможность пустить жертве пулю прямо в глаз... Эх, были времена! Собираетесь заново изобретать велосипед или воспользуетесь уже проверенным вариантом?

Коляда А.Н.: По моему, тактической игре нужны тактические (пошаговые) бои. Ведь согласитесь, тактики многие не любил только за то, что там были бои в реальном времени. Поэтому велосипед мы изобретать не станем, лишь немного усовершенствуем. Ну, и конечно, оставим два вида стрельбы — навскидку и прицельный выстрел (который и дает возможность элегантно пробить жертве череп). При прицельной стрельбе всплывает окошко с 3D-моделью персонажа и прицелом (эдакий элемент 3D-шутера), и вы сможете отстрелить жертве все, что пожелаете (с учетом вероятности попадания, конечно).

«Мик»: Чувствую, повеселимся! А в кого тогда стрелять будем, что за противники нам встретятся на пути? С трудом верится в мутировавших чернокожих





дельфинов, выплывших с берданкой наперевес на гостеприимную гальку ЮБК. Впрочем, после белочек из Аллодов... Будут такие?

Коляда А.Н.: (смеется) Нет, дельфины — это, конечно, чересчур. Хотя на одном игровом сайте нам предлагали в качестве супостата какого-то буррито с двумя электрическими рогами. Фантазия — вещь хорошая, но она не должно заходить слишком далеко.

Вам повстречается около 30 видов злобной фауны, не считая их модификаций. Каждое животное будет хорошо продумано и получит свои особенности, как мирные, так и боевые. Мы оставим и несколько обычных, «немутрировавших» животных. Что же касается противников с интеллектом, то это будут и люди, и мутанты, и бесноваты (особый вид мутантов). Они могут атаковать как по одиночке, так и сплотившись в банды, спецпатрули и т. п.

«Микс»: «Эхо войны», вероятно, еще долго будет гулять по крымским пустошам. Чем нам предлагают бить вражину? Советские ППШ, фашистские «Шмайсеры», лазеры-фазеры или тяжелые подшвы армейских сапог?

Коляда А.Н.: Всего понемногу. Военные действия третьей мировой коснулись и Крыма, поэтому вы найдете и отечественное, и трофейное оружие, а также «футуристическое», которым в основном занимается научно-торговый клан. Это означает, что оружия в «Возмездии» окажется предостаточно, и игроку предлагается выбрать любое на основании своих предпочтений. Еще в игре запланирована довольно интересная фишка: вы сможете заказывать новые модели оружия, указывая их особенности.

«Микс»: Немного подробнее о данном нововведении — предполагается, какой-то конструктор вооружения или просто замена различных составляющих (пазерная указка, глушитель, снайперский прицел и т. п.) на базе определенного ствола? И кто занимается выполнением заказов?

Коляда А.Н.: Предполагается и то и другое. Можно будет трансформировать пушку, просто поставив на нее разные навороты. Модификация осуществляется двумя путями: у NPC-оружейников (или же вами самостоятельно (для этого потребуется не только высокий скилл, но и новык «оружейник»). Однако можно заказать и абсолютно новое оружие, которого до этого в игре не было. В данном случае вы указываете параметры и особенности оружия, а NPC сообщает вам стоимость, срок создания такого оружия. Причем выполняющих такие заказы специалистов-оружейников в игре мало, да и найти их тяжело. Зато как приятно знать, что твоя пушка — уникальная в своем роде!

«Микс»: Какими графическими возможностями располагает движок вашей игры? Планируете что-то особенное или

ограничитесь спартанским набором наворотов, дабы не заставлять игрока раскошеливаться на последнюю видеокарточку и процессор?

Коляда А.Н.: Вот список эффектов, поддерживаемых нашим движком:

- ✓ поддержка DirectX 8 и OpenGL;
- ✓ приращивание видео в формате MPEG;
- ✓ динамическое освещение;
- ✓ атмосферные эффекты: дождь, снег и т. д.;
- ✓ огонь, взрывы и т. п.;
- ✓ тени, отражения и эффект водной поверхности;
- ✓ скелетная анимация персонажей;
- ✓ имуляция физических процессов;
- ✓ ландшафты с динамической деформацией.

По-моему, этого вполне хватит, чтобы создать отличную графику и не предъявлять слишком высоких требований к системе (особенно с учетом того, что релиз «Возмездия» состоится еще не так скоро).

«Микс»: Несмотря на то, что в оригинальном Фолле многие эффекты отсутствовали в принципе, упрекнуть их художников не получается. Будем надеяться, что и у вас все выйдет на высшем уровне. Лично у меня неподдельный восторг вызвало изображение «горбатого» запорожца, застрявшего в песках. Воистину, время не властно над истинными ценностями... Кстати, что за «динамическая деформация» ландшафтов?

Коляда А.Н.: Это означает, что результаты вашей деятельности отразятся на окружающей среде. Попросту говоря, на земле будут оставаться воронки от гранат, а степня красиво разлетится после того, как в нее попадут из базуки.

«Микс»: Насколько я понимаю, до релиза вам еще работать и работать. Но все же, какие-то предполагаемые сроки имеются?

Коляда А.Н.: Да, если все пойдет нормально (тфу-тфу-тфу), то игра должна появиться в начале 2003 года. На декабрь 2001 года у нас запланирован выход альфа-версии, которую мы предоставим бета-тестерам, а в 2002 появится общедоступная демо-версия.

«Микс»: Вот это звучит очень оптимистично. Насколько мне известно, вы еще не нашли себе подходящего издателя. Есть какие-то планы? Также хотелось бы услышать ваше мнение по поводу издания хороших украинских игр российскими фирмами. Наверняка вы рассматривали вариант сотрудничества с соседями.

Коляда А.Н.: Мы поддерживаем контакт с американцем, имеющим желание и возможность помочь нам в издании игры.

Но потенциальным издателям нужно что-то предоставлять, поэтому в данный момент основное внимание уделяется разработке альфа-версии игры.

К сожалению, должен отметить, что в Украине, даже по сравнению с той же Россией, компьютерная индустрия очень слабо развита. У нас практически нет издательской игры, поэтому немногочисленные гейм-девелоперские студии (такие, как наша) вынуждены искать их (как, кстати, и заинтересованных спонсоров) за рубежом. Тем не менее определенные сдвиги не могут не радовать: к примеру, те же «Казак» оказались настолько интересней своего прототипа — Age of Empires. Возможно, успехи отечественных издательств поспособствуют появлению в Украине заинтересованных в этом бизнесе людей.

«Микс»: Хотелось бы в это верить, и я очень надеюсь, что данный материал заинтересует множество украинских поклонников Фоллаута. Наверняка они захотят узнать о проекте немного больше, а может, даже и принять участие в бета-тестировании, поделиться какими-то идеями. Если не секрет, по каким адресам можно найти о вас дополнительную информацию в Сети?

Коляда А.Н.: Во-первых, это наш официальный сайт — www.gausscha.h1.ru, — на форуме которого можно

высказать мнение об игре, подать свою идею или обсудить чужие. Мы всегда рады услышать «клас напора».

«Микс»: Почти все проекты, создающиеся на голом энтузиазме, испытывают в самом начале немало трудностей разнообразного характера. Думаю, вы — не исключение. Как обстоят дела сегодня? Хватает ли рабочих рук или у заинтересованных специалистов еще есть шанс влиться в ваш дружный коллектив?

Коляда А.Н.: Мы рады будем принять в свой ряды дизайнеров, им на сейчас действительно не хватает. Помимо того, мы будем благодарны за любую оказанную нам помощь. Сделать хороший проект, тем более, на энтузиазме, очень нелегко, но я думаю, наш коллектив справится с этой задачей, и «Возмездие» появится в обещанные сроки.

«Микс»: Ну что же, большое спасибо за содержательную беседу. Мне остается лишь пожелать вам от всей редакции «Мик» творческого вдохновения и полной реализации всех задумок. Ведь любая наша, украинская игра, без сомнения, большое событие для отечественной игровой индустрии. Удачи, ребята!

Коляда А.Н.: Благодарю, и от имени ГАС также желаю удачи вам и вашим читателям!



Работа над этим футуристическим зданием в квартале точных симуляторов уже почти завершена. И сегодня вы можете узнать, какие развлечения будут популярны среди наших далеких потомков. Гонки на выживание в черте города — что может быть увлекательнее?

Василий ПОПОВ

Beam Breakers

Жанр: футуристические гонки
Разработчик: Simils Software
Издатель: Fishtank Interactive
Предполагаемая дата выхода: зима 2002 года
Системные требования: PII 400, 64 МБ ОЗУ, 3D-акселератор, 16 МБ

Это — твое будущее, парень. И не только твое — это наше будущее. Человечество шло к этому долгие годы, века, тысячелетия. Шло целенаправленно и неуклонно. Шло к тому моменту, когда придет пора пожирать самого себя. Это закат эры человечества. Такое уже случалось, правда, не в таких масштабах.



Вспомни падение любой великой культуры — вечная непрекращающаяся оргия, обильно политая вином, блевотиной и кровью. Раскоше, соседствующая с нищетой, болезненные проявления в культуре, всеобщая слабость и испуг, завуалированный познаний бродягой, и редкие минуты тичной печали... А потом — неизбежный приход других людей. Абсолютно других. Диких, яростных, сильных. Они приходили на обломки Рима, Греции, Египта, Китая. Приходили для того, чтобы по прошествии некоторого времени повторить путь своих предшественников. Стоило ли начинать? Вряд ли кто-нибудь по доброй воле согласился на подобное. Но, видимо, какой-то неизвестный инстинкт без конца подталкивал человечество к уничтожению самого себя.

Вот и мы в конце пути. Большинство людей, конечно, не понимает, что это — начало конца. Земля перенаселена. Вся поверхность планеты, включая моря и океаны, превратилась в один огромный мегаполис. Но места все равно не хватает. И гигантское бетонно-стальное чудовище, во чреве которого без конца суетятся обреченные людские, устремилось вверх, желая вобрать в себя и воздушную стихию. Здания, когда-то называемые небоскребами, тысячами тонких илй пронзили небо. Они такие огромные, что никакими словами невозможно передать их величину. Там живут те, кто считает себя хозяином этой жизни. У них есть все: деньги, хорошо обставленные квартиры, кокая угодно пища, любимые раз-

влечения... Кстати, удовольствия занимают очень важное место в их жизни. Ведь пресыщенным «хозяевам» всегда скучно. Скуча — вот еще один вечный спутник заката цивилизации.

Да, чуть не забыл, те, кто живет наверху, могут изредка видеть солнце. Могути, но они редко смотрят туда. Их взгляды, как правило, устремлены вниз. Что там внизу, спрашиваешь? Внизу — ты и тебе подобные. Вы готовитесь к старту. Скорее всего, он станет последним для многих из вас. Но вам нечего терять. Условия стандартные — победитель получает все. Все, что может предложить умирающее человечество. А это, в сущности, не так уж и мало.

Итак, где-то в районе февраля будущего года поклонники аркадных гонок получат новый подарок от немецкой компании **Simils Software** под названием **Beam Breakers**. В этой игре вам придется участвовать в гонках на аппаратах будущего — летающих автомобилях, двигающихся по антигравитационному лучу. Такое вот развлечение придумали себе наши далекие потомки. Судя по всему, разработчики довольно внимательно отнеслись к сюжету игрушки, что определенно не может не радовать. Конечно, скорее всего, не следует ждать от **Beam Breakers** проработанного мира «Дальнобойщиков 2» и все-таки...

Игра перенесет нас в далекое будущее. Открытие антигравитации позволило городскому транспорту в буквальном смысле слова воспарить над улицами города. Вот тогда-то какому-то предприимчивому человеку и пришла в голову мысль устроить гонки на «летающих» автомобилях. Спустя очень короткое



время новое развлечение приобрело небывалую популярность. У всех, кроме бюстителей порядка. В качестве гонщиков, как правило, выступают выходцы из низов (и в прямом и в переносном смысле этого слова, илй самые бедные слои населения заселили первые этажи тнужающего к небу мегаполиса). В общем-то, для них это чуть ли не единственный способ выбраться из нищеты. И отчаявшиеся люди готовы рискнуть всем (в том числе и собственной жизнью), чтобы получить главный приз. Соревнования очень популярны, ставки на то-

лизаторе взлетели на небывалую высоту. А большие деньги, как известно, привлекают к себе множество темных личностей. Так что по ходу игры помимо соперников и полицейских вам придется столкнуться и с местной мафией, пытающейся всеми доступными средствами обеспечить победу своему человеку». Не надейтесь, это будете не вы ☹.



Трассы как таковой в игре, скорее всего, не будет. К вашим услугам весь город. Надеюсь, он окажется достаточно большим и разнообразным, чтобы не прескаться через день. Помимо гонщиков вам повстречается и обычный городской транспорт. Город живет нормальной жизнью, в которую вы вносите весьма ощутимый диссонанс. Разработчики обещают, что одновременно на экране можно будет наблюдать несколько сотен машин. Круто, конечно, но стоит задуматься, не занижены ли заявленные системные требования? Тем более, что графика игры отвечает всем современным стандартам: вы увидите действительно мегаполис будущего, сверкающий огнями рекламы, различными неоновыми надписями и т. д., и т. п. В общем, ярких и красочных эффектов в **Beam Breakers** запланировано более чем достаточно.

Ну, а ваш «железный конь» будет представлять собой обычный автомобиль (по желанию можно выбрать легковушку, грузовик, автобус и пр.), только без колес и умеющий летать. Так как гонки аркадные, то не стоит ждать серьезной имитации управления этим чудом техники. Все просто: четыре клавиши, плюс несколько дополнительных кнопок. Однако это не значит, что игра будет проходить на ура. Разработчики утверждают, что понадобятся немалый опыт, чтобы удержаться на воздушных трассах и добраться до финиша живым. Как и во всякой уважающей себя гонке, любое столкновение в **Beam Breakers** грозит серьезной поломкой автомобиля, причем все повреждения вы сможете увидеть своими глазами.

И наконец, резюме: если разработчикам удастся достойно реализовать задуманное, может получиться довольно неплохой, и, наверняка, найдутся люди, которые надоедо с головой погружаться в мир бешеных скоростей.

Wolfenstein возвращается! Сегодня все желающие могут увидеть реинкарнацию старейшего здания квартала 3D-шутеров. Да-да, старый-добрый Вольф пришел к нам в новом обличье. За этими железными дверями вас ждет встреча с ожившей историей.

Том/Doc/КЕРТИС kertis@torba.com

RETURN TO CASTLE

Wolfenstein

Системные требования: Pentium -400,
128 Мб ОЗУ, 3D acc.
Рекомендуемые: Pentium-800, 256 Мб
ОЗУ, 3D acc.

Возвращение легенды

Мало найдется любителей шутеров, никогда не слышавших о компании ID Software. А те, кто о ней слышал, несомненно, помнят их первый шутер *Wolfenstein 3D* — как же, легенда! Вероятно, многие из вас, amigos, в нее не играли, но слышать о ней все же должны были. Как же, первый Исторический! Невероятный TOT, С КОТОРОГО ВСЕ НАЧАЛОСЬ, — родоначальник то бишь.



Эх, помню время, когда, примерно девять лет назад я впервые увидел «Вольфа» и обалдел. Какая графика! Какие фрицы прикольные! О-о-о! Шедер научно-технической мысли!

Да... как летит время. Теперь «вольфовская» графикой только непослушных деток влоруп пугать ☹.

Но время шло, а легенда сохранялась в сердцах. Старые, поседевшие в боях геймеры вспоминали свою молодость, своего «Вольфа», нахваливали его. Геймеры помоложе, на-

слушавшись рассказов об игре, ставили ее на жесткий диск и удивлялись — ну что в ней хорошего? И вот, компания **Gray Matter** решила не мудрствуя лукаво попробовать возродить легенду. А что — лишь бы наглости хватило!

Должен заметить, это был очень рискованный эксперимент — ведь живы, живы еще те, кто играл в «Вольфа». Свежа память о коридорах замка, по которым бегают фрицы и собаки. Помнит еще народ ощущения, полученные от игры. А значит, варианта было всего два — либо успех, либо полный провал. Игра идет по крупным ставкам — сыграем? Итак, встречаем: **Return to Castle Wolfenstein**.

Баба Яга в тылу врага

Шел сорок третий год. Пока Штирлиц бродил по коридорам Гестапо в Берлине и пил с Мюллером сивуху, главные события разворачивались в стороне от его внимания. Да и мог ли он, коммунист и атлет, поверить в какую-то оккультную ерунду? Не мог. Именно поэтому описываемые мной события его и не коснулись.

Итак. Рейху нужно новое оружие. Рейху нужны суперсолдаты! Рейху непонятно зачем понадобился убитый в 943 году **Генрих Первый** — великий король и чернокнижник. И окончательно сплывший от белой горячки герр Гиммлер становится во главе двух совершенно секретных организаций — **Отдела Специальных Проектов** и **Отдела Паранормальных Исследований**.

— Господин Блажкович! Готовы ли вы выполнить особое задание? Помните, победа или поражение в этой войне зависит от вашего успеха!

— Иес, сэр! К борьбе за дело капиталистической партии всегда готов!

— Тогда вы отправляетесь в тыл врага.

— Но, сэр, я не бельмеса не шарю по-немецки!

— Ничего, по нашей просьбе немцы будут общаться между собой исключительно на английском языке — правда, с немецким акцентом.

— Когда вылетать?

— Вы уже вылетели...

И вот судьба мира снова в ваших мускулистых руках. Не подведите. Родина, мать... зовет.

Зомби и все-все-все...

Итак, долгожданный «Вольф» лежит перед нами. Дрожащими от возбуждения руками закладываем компакт в сидишник и, нервно покуривая, ждем окончания инсталляции. Слишком долго мы ждали эту игру, слишком долго готовились к встрече с ней, и вот теперь, когда свершилось долгожданное, начинать играть — страшно. Слабое сердце старого геймера не перенесет очередного крутого облома ☹. Ну, сто грамм кефира для храбрости — рискнем...

Думаю, вы знаете, что игра создавалась на движке Q3 — поношенном, но вполне бавом, — а значит, есть надежда на хорошую графику. Есть надежда. Есть. О! ЕСТЬ!

Первый мультик заставляет нас забыть все



страхи и откинуть их в сторону как необоснованные — мультик откровенно крут. Теперь посмотрим, что наша игра. Как, всего три уровня сложности? Игроки на втором. Первый — это для детей.

Эй, мясо! Я иду — кто не спрятался, я не виноват!

Поехали!

Нет, круто, графика действительно одуренная. Не обманули нас. Замки как настоящие, фрицы как живые — будто не в игру играешь, а кино смотришь. И Шеф не обманул — разговаривает все по-английски со страшным немецким акцентом. И это правильно: по-немецки я только одну фразу знаю — «Я, я, штонгенциркуль!» Где они в Германии своей столько англоязычных пацанов набрали?

Уровни и миссии нас ожидают самые разные — тут и привычные коридоры замков, и необычные для квейковского движка открытые пространства. А как сделан немецкий городок — песня! Нет, что касается графики, у меня нет ни малейших пре-

тензий к разработчикам. Не круто, а просто-таки суперкруто.

Теперь, собственно, о врагах — их много, но они без проблем делятся на две категории: те, кого убиваете вы, и те, кто убивает вас ☹. Именно так.

К первой группе относятся обычные «серые» фрицы со «шмайсерами» и снайперками, офицеры с пистолетами и зомби. Справиться с ними не сможет только сле-



по-глухо-тупой, поэтому прогулка по первому уровню напоминает веселый пикник. Врагов много, но вы круты и неуловимы. Вот где можно вдоволь попочкать фрицев ножичком! С зомби становится сложнее, особенно с теми, что со щитами — пули от щитов ricochetят и бьют по вам, так что стреляйте по ногам. Но и они тоже не проблема. Эх, мяско! Пройдя половину второго уровня, я начал задумываться: если так пойдет и дальше, игра мне быстро наскучит. Хорошо, конечно, чувствовать себя крутым, но ведь не настолько! И тут я наткнулся на первых по-настоящему опасных врагов, которыми оказались... женщины.

Нет, против женщин я ничего не имею, особенно против затянутых в кожу блондинок с большими бюстами, но только когда в руках у них нет автоматов. Что будет делать непобедимый супергеронт, адепт выжженной земли, встретив симпатичную блондинку? Умирать он будет, вот что. Короче, Вольф в очередной раз меня убедил, что женщины гораздо опасней мужчин, хотя и симпатичней ☹.

Именно с этого момента вам придется перестать чувствовать себя «непобедимым перцем» и вспомнить о магических кнопках — «сейв-лоад».

Кого только вы не встретите на своем пути — и эссовцев-десантников, и безно-



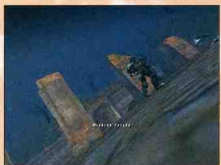
гих солдат, и бронированных, и огнеметчиков, и всякую нечисть. Врагов много, с каждым нужен свой подход, своя тактика боя. Особенно придется намучаться с боссами — они весьма круты и живучи. Но дело того стоит.

А бабушки все падали и падали...

Теперь немного об интеллекте врагов. Однозначно его оценить весьма сложно, но он вызывает удивление. Иногда приятно, иногда не очень. Временами солдаты ведут себя ну совсем как живые, прикрывают друг друга, прячутся и кемперят. Они могут понабраться с вами, подняться или спуститься по лестнице. Если вы бросаете в них гранату, они не ждут, пока их разорвет на кусочки, а быстро отбегают в сторону, а иногда поднимают гранату и швыряют ее обратно. Это приятно. Так сказать, одна сторона медали.

Но есть и другая: тормозить — так сварийной! Некоторые нюансы их поведения доведены до абсурда. Да, они умеют карабкаться по лестнице — ну и что с того? «Способность» еще не значит «необходимость»: вообразите, стоите вы наверху с винтовкой, а гансы по одному пытаются забраться к вам — эдак я завалил десяток. Нет, чтобы подождать внизу, так им не терпится. Скалолазы, блин.

Больше всего меня уморил фокус на первом уровне — со мной чуть истерика не приключилось, полпредышки сбегалось узнать, над чем я так смеюсь. Представьте себе, выбегаю я из двери во двор замка. Наверху, на башне, стоят два ганса, замечают меня и... нет, не начинают стрелять. Они прыгают



вниз. Метров эдак с двадцати. Бамс, бамс — два трупа. Как это можно назвать? Не знаю. Морозам крепчал, и танки наши быстрые.

Так что впечатление от интеллекта противников весьма двойственное осталось. В «Веноме» враги были, имхо, умнее. Но, как говорится, на вкус и цвет...

Деньги, карты, два ствола

Поговорим о приятном — нет, не о женщинах, довольно о них. Об оружии.

Его много. Оно клевое. Это так, короткая характеристика. А теперь серьезно.

1. Нож — сначала думал, что оружие бесполезное, но потом изменил свое мнение. Валить одиноких гансов им одно удовольствие: подкрался сзади — и чик-чик. Кстати, в игре есть миссия, где нельзя поднимать шума. Девчонку ножом завалить не пытайтесь, они редко по одной попадаются и двигаются быстро.

2. Пистолеты — их два.

Лоуер — так себе пистолетик, но в альтернативном режиме он стреляет через глушитель. Также полезная вещь в «Бесшумных» миссиях.

Колет — в альтернативном режиме стреляете с двух рук, очень продвинуто, особен-

но если в голову стрелять. И скорострельность и убийная сила налицо, только перезарядит два колета скоро не получится.

3. Автоматы или пистолеты-пулеметы (впрочем, какая разница)

MP 40. Это типа шмайсер. Для начала пойдет, но потом талку от него будет мало. Малая кучность, малая убийная сила. Испызует те же патроны, что лоуер и sten.

Автомат Томпсона — выбор настоящего киллера. Очень крутая штука, валит всех, но, увы, патронов к нему вечно не хватает.

STEN — наш выбор номер два. У этого



автомата один минус — быстро перегревается, так что стрелять нужно короткими очередями и в голову. Мой постоянный спутник.

4. Винтовки — ну куда без них, родимых.

Маузер — бывает в двух вариантах: без прицела и с оптикой. В первом варианте к нему нужно приспособиться, но если привык управляться с ним на ближних и средних дистанциях, валит отменно. С прицелом, ясное дело, лучше.

Snooper — несомненный фаворит среди винтовок. С глушителем, мощной оптикой и ночным прицелом. Валит навалом, но... по-пробуй найди к нему патроны! Вот жадина ведь какие, дают крутое оружие, а на патроны жмется.

FG42 — штурмовая винтовка. То же с оптикой. Убийная сила меньше, чем у маузера, зато скорострельность выше. По сути, это почти автомат. Стреляет маузеровскими патронами. В принципе, STEN и FG42 — вот два оружия, которыми вы будете пользоваться практически постоянно.

5. Гранаты.

Обычная немецкая. Кидать нужно принаровиться, а то сначала очень трудно попасть куда хочешь. Да, долго с броском не тяните, а то взорвется в руках. Гранаты очень полезны против «суперсолдат» — те медленно двигаются. Ну, и если противники столпились в кучу — в остальных случаях толку мало.

Лимонка. Закинув в комнату, не забудьте закрыть дверь (и, разумеется, выйти из комнаты ☹).

Динамит. Это нечто. Взрыв огромной силы. Одна беда: его, естественно, мало.

6. Фауспатрон — по танкам стрелять не придется, но для отстрела «суперсолдат» пригодится. Хорошее оружие. Правда, ракеты летят медленно.

7. VENOM — о, вернулся вулкан! Раскучивается долго, но зато потом... Этаким свинцовый дождь. Весьма, весьма качественная вещь.

8. Огнемет — самое зрелищное оружие в игре. Такого огнемета вы еще не ви-

www.fram95.com.ua

**ЛУЧШИЕ КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
ДЛЯ ИГРОВЫХ КОМПЬЮТЕРОВ**

 **MSI**  **CREATIVE**  **ASUS**  **Transcend**

Фрам95

(044) 478-3921

e-mail: fram95@carrier.kiev.ua

В квартале квестов праздник. В третий раз наш город посетили всеми любимые народные герои — Петька и ВИЧ. На этот раз перед ними стоит непростая задача, ничуть не менее значимая, чем спасение Галактики. И без вашей помощи они, конечно, не обойдутся.

Трактор в поле дыр-дыр-дыр, а я красный командир

Очнулся Ранд посреди большой улицы. На нем была папаша с диагональной красной полосой и бурка... Рядом стоял

и думать не знал, как его зовут. Да и на мировую революцию мне, сказать честно, плавать. Мне бы телефон, да в офис позвонить. Стоп... а может, я в виртуальной реальности? Тогда дело плохо. Спешал я, что бывали случаи, когда она утаскивала оперативников, так сказать, с концами. Значит, придется ее до конца пройти... и побыстрей. Так, что тут мне говорили насчет мировой революции? Сейчас, соберем войск побольше, такое устроим...»

— Василий Иванович, надо срочно эту самую Гросс-бомбу искать. А то поливременной катаклизм все разрушит, помните, нам Малдер что говорил?

«Эге, судя по всему, революция отменяется. Что ж, будем бомбу искать — в виртуальной реальности все должно быть по правилам.»

Итак, СНГовские геймеры получили долгожданное продолжение квеста про Петьку и Василия Ивановича. Герои гражданской войны, перенесенные вначале на экраны кино, оттуда попавшие в анкету, последние три года победно шествуют по экранам мониторов. Начав со спасения Галактики от злобных инопланетян, притаившихся на нашей соседке Луне, они затем были перенесены к нам в XXI век на Мошине Времени, причем из Василия Ивановича, благодаря хирургической операции, вообще был сделан Терминатор, такой себе Киборг-убийца... ☹. Ну, а теперь выяснилось, что великоросская халатность и беспечность со временем вылезла нашим героям боком. Деревня Гадюкино в резуль-

Это история началась с того, что Ранд, начальник Департамента Защиты Виртуальной Реальности, проезжая по Игрограду, к своему стыду и удивлению зоблился. Вот вроде только что проехал проспект, соединяющий район Реалтаймовых стратегий с кварталом РПГ... Вроде все было в порядке. По идее, он должен был выехать после него на бульвар Шутеров, ну, а там и до бункера ДЗВР было рукой подать. Но... он попал в совершенно незнакомое ему место. И справа и слева стояли дома, построенные в незнакомом ему стиле.

«Странно, — подумал Ранд, — я же весь Игроград на память знаю. Многие его районы могу пройти с завязанными глазами, но здесь... я явно впервые. Маршрут, по которому я ехал, известный. Может, свернул не туда? Не... такого быть не может, ибо не может быть никогда. Однако, ситуация. У меня же совещание! Сам мэр будет. А я тут кружу. Вот это здание, похожее на древнегреческий храм, точно уже в пятый раз проезжаю. Я его по дорическим колоннам запомнил. Надо бы хоть позвонить в офис и сказать, что задерживаюсь. Где тут телефон? Вот вполне приличный дом, даже небоскреб, можно сказать. Там явно должен быть телефон.»

Сперва Ранда озадачила полная тишина. Вполне современный холл был абсолютно безлюден. И самое противное, что там не было не малейшего намека на телефон.

«Мада... ситуация. Но не могут же они вообще обходиться без этого полезного изобретения! Нет здесь, значит, найдем в другом помещении. Вон, кста-



ти, и дверь внутрь. Ранд прошел через ворота из кованой бронзы и... потерял сознание.

ПЕТЬКА & ВАСИЛИЙ ИВАНОВИЧ



ВОЗВРАЩЕНИЕ АЛЯСКИ

Ефим БЕРКОВИЧ

паренек, одетый в гимнастерку времен гражданской войны. Но это было еще победы. Ранда в его странствиях по виртуальной реальности заносило в такие странные места, по сравнению с которыми Октябрьская революция и Гражданская война были чем-то вполне родным и привычным. Странно было другое. Здания вокруг него были весьма современными, да и поезд на монорельсе, проносившийся время от времени над головой, навел мысли о совершенно другой эпохе и даже другой стране. Куда это я попал?

— Василий Иванович, надо Анку искать.

«Так, (Василий Иванович) — это явно я. Интересно, а это что за штемп?»

— Надо, Петька, дело Мировой революции не ждет.

«Еще интереснее. Три секунды назад я



тате страшных катаклизмов была перенесена на Аляску. Это событие угрожает всему миру большим хронологическим. Спешит мир от гибели может только сверхсекретная Гросс-бомба. Если ее взорвут в

определенных координатах, то все вернется на свои места. Поисками этой бомбы и занялись главные герои игры — Василий Иванович и Петька. Иногда им помогает и женская ипостась их революционной троицы — пулеметчица Анка.



Как и раньше, им предстоит блуждать с локацией на локацию, собирая все, что плохо лежит. Причем, этих локаций довольно много. И стоит хоть где-нибудь пропустить важный предмет, рано или поздно попадешь впросак. Впрочем, это проблема практически всех игр подобного жанра. Надо сказать, что к чести создателей игры, в отличие от второй части, которая банально эксплуатировала успех предшественницы, третья получилась весьма приятной. Она напоминает того самого ПивИЧа, с которого все начиналось — и юмором, и количеством загадок. И самое главное, что особенно ценится любителями игр этого жанра, — ее нельзя пройти за пару часов.

От тайги до Британских морей Красная Армия всех сильнее

Ну, мир спасать — это нам привычно. Подумаешь, Гросс-Бомба. Мы еще и не такие находили. Где у нас хранят бомбы всяческие и ракеты? На складах. А где строят такие склады? На военных базах. Значит, идем на военный склад. На нем командирская форма, так что на блок-постах никто тормозить не будет. Стоп... на нем форма командира Красной Армии времен гражданской войны! Мда... вряд ли солдаты ар-



мии США вступят меня внутрь из одной армейской солидарности. Значит, надо раздобыть их форму. Причем желательно стать не рядовым — вряд ли рядовых к такой важной шутке, как Гросс-Бомба, пускают. Эх, достать бы форму генерала-олигарха. Но... где ее взять? Значит, придется искать офицера или, на крайний случай, сержанта.

— Значит, вот тебе, Петька, боевая записка. Походи по городу и найди офицера или сержанта ихнего. Потом замани его в темный уголочек и по военным понятиям... В общем, форму мне доставишь.

Не успел Петька скрыться за углом, как и я там же оказался.

Как и предыдущих частях игры, есть вещи, которые под стать либо одному Петьке, либо одному Василию Ивановичу. Поэтому всегда и везде они ходят парой. Но если в «Спасении Галактики» очень часто приходилось думать, кем применить тот или иной предмет, то сейчас все гораздо проще. Почти всегда выбор происходит автоматически. Есть, конечно, и исключения, но они редки. С одной стороны, это упрощает игру, с другой, наоборот, затрудняет. Ибо привыкнув к автоматическому выбору героя, иногда не догадываешься, что именно в этом конкретном месте надо было бы распределить роли самостоятельно.

В принципе, мне это понравилось. Да и предметы все-таки чаще всего используются по назначению. То есть лестница для того, чтобы куда-нибудь взлезть, а фишка из казино — для игры в рулетку. Но не всегда. Вот, помнится, в таком квес-

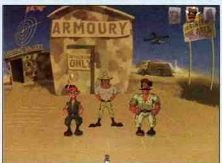


те, как «Сердце Китая», надо было перебраться на другую сторону пропасти. Через нее был натянута металлический трос. Как ни берись за него, результат один: на середине пути главный герой, не выдерживая трения, летит, бедный, вниз. Мы с товарищем тогда перепробовали все варианты. Подошел самый безумный. Согласно идее разработчиков, перевертываться надо было, держась за него жареной курицы.

Впрочем, и тут попадаются достаточно сложные моменты. Но если внимательно слушать то, что говорят герои, можно всегда догадаться, что они хотят сделать и чего именно им не хватает. И вообще, сообщения героев игры — это нечто особенное. Мало того, что они действительно иногда помогают пройти тот или иной игровой момент, они еще прелесть цитатами из анекдотов про неразлучную парочку. Что же касается графики, то она, как и раньше, на высоте. «Мультяшность» подходит для этой игры как ничто другое. Все герои — и главные, и второстепенные — прорисованы с большой тщательностью, то же касается и бэкграундов. Чего только стоят украинские казаки, привезшие в Америку на продажу сало. Или Анка, ставшая агентом ФБР и маскирующаяся под уличную проститутку.

Наша служба и опасна и трудна

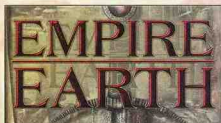
Вы думаете, попасть на Американскую военную базу так просто? Сначала пришлось долго искать какого-нибудь заukaлоного сержанта этой самой армии. Потом ловить его на



горячем, чтобы шантажировать. Тут нам здорово помог наш бывший комиссар Фурманов. В этой совершенно буржуазной стране он стал мормоном проповедником. И узнав, что один из сержантов армии США, скажем так, не особенно блюдет свой моральный облик, согласился провести с ним душевноспокойную беседу о том, что есть грех прелюбодеяния. И пока он слушал эту на редкость поучительную лекцию, мы позанимались у него на время форму. Потом прошли на базу. Думаете, взяли там эту самую бомбу? — и все? Как бы не так! Уж слишком хорошо знают в лицо всех сержантов в арсенале, а потому идти туда в ворованной форме оказалось слишком опасно. И тогда мы записались в «зеленые береты». Ну и гонялись нас там! Чего стоит одно только минное поле. Прошли мы, значит, подготовку, но стали всего лишь рядовыми. Поэтому пришлось на пару задоний слетать с наркоматом повоевать, да и иракский диктатор Саддам Хусейн выковыриваться начал: назвал свою державу «самой свободной страной мира». Эх, нахал! Кстати, когда боролись с наркотиками, повстречали весьма колоритного пареня — Тарзан зовут. Представляет, он потерялся в джунглях и был воспитан обезьяной... Так вот, если бы не помощь его приемной матери, черта с два мы бы эти мафиози победили! Но вот на Василия Ивановича крохотные нашивки сержанта... Думаете, это все?? А ну, бегом за диском!



На совещание я безбожно опоздал. К моему удивлению, мэр была относительно спокойна. Ну, поворачала немного сплева, конечно. Но узнав, где я пропал, она в качестве наказания приказала написать этот отчет. Ничего, стерпится. Главное, чтобы это было в последний раз. Не ездят я больше в этот квартал.



Во время игры нажмите **Enter** и введите один из кодов:

my name is methos — все ресурсы и открыть карту
atm — +1000 единиц золота
you said wood — +1000 единиц дерева

rock&roll — +1000 единиц камня
createine — +1000 единиц железа
asus drivers — открыть карту
somebody set up us the bomb —

выиграть игру
ahhhcool — проиграть игру
display cheat Print — показать все коды на экране

the big dig — потерять все ресурсы
boston rent — потерять все золото
uh, smoke? — потерять все дерево
headshot — убрать все объекты с карты

brainstorm — ускорить строительство

columbus — видеть рыбок и животных



Во время игры нажмите на ~, чтобы активизировать консоль.

Напечатайте в ней **\dir maps**
Выберите имя карты и наберите **\devmap mapname**, где **mapname** — название выбранной карты.

После того, как выбранная карта будет загружена, вернитесь в меню и загрузите новую или загрузите сохраненную ранее игру.

Теперь коды стали активными, и вы можете их набрать в консоли:

\god — режим бога
\noclip — проходить сквозь стены
\give all — получить все оружие и все боеприпасы

\give armor — получить максимум брони

\give health — получить максимум здоровья

\give stamina — получить максимум выносливости

\give ammo — получить боеприпасы

\nofatique — «Бесконечная» выносливость

\kill — убить себя

\cg_uselessnostalgia 1 — установить оригинальный интерфейс первого Wolfenstein'a

\give # — получить предмет # (список см. ниже)

\spdevmap mapname — перейти на карту **mapname** (список карт прилагается ниже)

Список предметов (оружия):
Использовать с командой **\give**:

panzerfaust
thompson
mp42
mauser rifle
flamethrower
sten
fg42 paratroop rifle
grenade
colt 45
large health
medium health
Названия карт:

Использовать с командой **\spdevmap**:

escape1
escape2
tram
village1
crypt1
crypt2
church
boss1
forest
rocket
baseout
assault
sfm
factory
trainyard
swf
norway
xlabs
boss2
dam
village2
chateau
dark
dig
castle
end



Запустите игру в командной строке с параметрами **-redrum -stendek**, войдя в игровой режим, нажмите:

F7 — режим бога

F8 — невидимость

F10 — автоматическое выполнение миссии

F11 — завершение миссии вручную

F12 — провал миссии



В игре нажмите **Enter** и напишите **< cheat >** (не забудьте напечатать пробел после **< cheat >**), далее выберите один из следующих кодов, наберите его после пробела и опять нажмите **Enter**.

mpcalthurtme — режим бога вкл/выкл
mpschuckit — оружие и патроны (амуниция)

mpsmithy — максимум брони

mpkohler — максимум патронов

mpbeamme — заново начать уровень

mpsixthsense — отключить видеорелик перед новым уровнем

mpicu — вид от третьего лица вкл/выкл (HUD невидим в этом режиме)

mptachometer — показывать скорость вкл/выкл

mpsize — показывать размер вкл/выкл

mpgrs — показывать вращение вкл/выкл

mpgps — показывать положение вкл/выкл

mpfov — edit (with keys) FOV value — установка FOV

mpvertextint — edit (with keys) vertex tint — установка vertex tint

mpvertextint — edit (with keys) vertex tint — установка vertex tint

mpvertextint — edit (with keys) vertex tint — установка vertex tint

mpvertextint — edit (with keys) vertex tint — установка vertex tint

mpvertextint — edit (with keys) vertex tint — установка vertex tint

mpvertextint — edit (with keys) vertex tint — установка vertex tint

mpvertextint — edit (with keys) vertex tint — установка vertex tint

mpvertextint — edit (with keys) vertex tint — установка vertex tint

mpvertextint — edit (with keys) vertex tint — установка vertex tint

mpvertextint — edit (with keys) vertex tint — установка vertex tint

DEVICOM

ВСЕ СПЕКТР КОМПЬЮТЕРНОЙ ТЕХНИКИ

АБСОЛЮТНАЯ СВОБОДА ВЫБОРА

КОМПЬЮТЕРЫ ДЛЯ ДОМА, ДЛЯ ОФИСА, ДЛЯ ДУШИ

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

www.devicom.kiev.ua

Это новое здание, выросшее на территории квартала реалтаймовых стратегий, перенесет вас в мифический мир Страны Восходящего Солнца. Готовы ли вы возглавить свой клан и провести его через интриги и сражения, схватки с людьми и демонами, чтобы отстоять честь своего рода?

Андрей СТОЛЯРОВ aka DeuSigner

BATTLE REALMS

Разработчики: Liquid entertainment, Crave entertainment

Издатель: Ubisoft entertainment

Системные требования: PIII 750, 128 МБ RAM, 32 МБ 3D Video, 600 МБ HDD

Красивая сказка страны восходящего солнца

Когда-то давным-давно, когда солнце не было таким палящим, а дожди щедро поливали плодородные зеленые земли, Островом правил Великий Дрокон из клана Змеи (Serpent clan). Под его знаменами собрались все кланы, жившие на берегах воспрянувшего над безграничным океаном кусочка суши. Во времена его правления все было богатым и счастливым. Земля дарила обитающим на Острове существам пищу, глубокие озера и быстрые реки — воду, а мудрый правитель — порядок и послушание. Вдовольство и счастье росло последним престолом клана Змеи — Кенжи (Kenji). Но однажды случилось несчастье, и злая рука неведомого противника сразила Великого Дракона. В то время как потрясенный сын склонился над бездыханным телом своего отца, во дво-

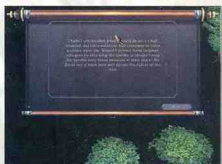
кроваво руками, они прокляли Кенжи, после чего изгнали его из своей страны.

Долго ли, коротко ли пробыл Кенжи в изгнании, но в конце концов он все же решил возвратиться на родину. Стоит ли говорить о том, как велико было его удивление, когда на подходе к родной деревне он услышал людские крики и увидел ответы пламени, вырвавшегося из разоренных домов. Мимо него пронеслись три всадника, предложившие присоединиться к ним в грабеже деревни...

Путь императора

Не знаю как вам, а мне определенно нравятся легенды Дальнего Востока. На-

сией отныне он (то есть теперь уже Вы) считает восстановление былой славы и укрепление своей власти в этой раскромсанной на куски стране. И тут же в игру



рец предводителя вошли его подданные. Увидав труп своего правителя и склонившегося над ним отпрыска с обгабренным



верное, просто надоели истории о рыцарстве, казаках и мушкетерах. Хочется чего-то неизученного и красивого. Очень необычно, должно быть, выглядит мир сквозь узкий прорез глаз. И вроде бы эпос как эпос — ну, герои, ну, храбры, — но есть нечто харизматическое в этих образах, заставляющее вновь и вновь возвращаться к непродойным подвигам. Но это так, лирическое отступление. А теперь вернемся в удивительный мир Battle Realms.

Итак, вернувшись в родовое гнездо, Кенжи zostал могущественную империю своего отца в руинах. Главной своей мис-

сией является элемент нелинейности. Сразу предлагается выбор: либо защитить небоеспособных селян и приняться отстраивать империю в атмосфере общего доверия, либо помочь разбойникам. Пойдя по первому пути, вы сразу же встретите своего старинного приятеля Отомо (Ootomo), который поможет вам в нелегкий час. Но не думайте, что второй путь сулит необратимое зло вашим людям. Дело в том, что нападшие оказались людьми Шинджи (Shinji), который издавна был в услужении у вашего клана и только теперь решил нагреть руки в сложившейся ситуации. После того как вы поможете его разбойникам, они принесут вам торжественную клятву, признав настоящего наследника трона, и отрекутся от своего хозяина. Следуя далее по этой линии, вы все-таки встретите Отомо — провад, чтобы заставить его перейти на свою сторону, придется применить физическую силу. В общем, нам предлагают, по сути, две сюжетные линии: в первом случае нам предстоит отыгрывать роль великодушного господина, всегда и везде приходящего на помощь сво-

ему народу [кампания клана Дракона], а во втором — решительным императором, который твердой рукой способен снести все преграды на своем пути, не жалея ни кого и ничего для достижения могуще-



ственной державы, как в свое время делал это отец Кенки (кампания клана Змеи). Иначе говоря, за скромной и незатейливой сюжетной развилкой, по сути, следуют две разные игры, имеющие совершенно реальные различия в развитии событий, видах строений и юнитов, игровой тактике и даже в интерфейсе. Так, идя по первой сюжетной линии, вы добьетесь того, что люди будут относиться к вам с доверием, но враги всегда будут успевать собрать больше войска, пока вы будете сносить и отстраивать разрушенные деревни. Зато, выбрав второй путь, вам придется быстро и точно наносить критические удары, уничтожая врагов, когда они этого совсем не ждут, не тратя драгоценное время на защиту народа. Не знаю, так ли это на самом деле, но мне показалось, что по крайней мере на протяжении начальной части игры легче крушить, чем церемониться.

О пользе рисовой похлебки

А сейчас я собираюсь провести короткую экскурсию по ресурсной базе Battle Realms. Итак, чем готовы подсобить нам разработчики в деле восстановления империи? Начну с детали не очень приятной: в игре присутствуют всего три вида ресурсов. Не знаю, может, у них там повальная оспа и просветление, однако столь малое количество материальных ценностей меня сильно разочаровало. Но то, что ресурса всего три, это еще куда ни шло! В конце концов, можно обойтись лишь деревом, пищей и денежными знаками, будь то золото или драгоценные камни. Но на Острове таких понятий попросту не существует. Здесь умеют только выращивать рис и собирать (другого слова придумать

не могу) воду. И не спрашивайте, каким образом они умудряются возводить строения — не знаю! Видимо, ценой того же духовного просветления. Кстати, о духовной силе. Извольте видеть — я ни словом не обмолвился о третьем ресурсе — лишь проговорился, что строительные материалы в игре отсутствуют напрочь. Более того, к пресловутой «материальной ценности» он не имеет никакого отношения. Встречайте: янги (yangs) — очки, начисляемые за проведенные бои. Хотите, зовите их экспириенсом, хотите — моралью, приобретаемой вашим войском за отмену в бою, во всяком случае это нечто высшее и мистическое, непостижимое для простого смертного XXI века. При этом они вполне успешно применяются для нужд материальных — для апгрейда юнитов и добавления им бонусов. В общем, при всей странности предлагаемой экономической модели, меня разработчики откровенно порадовали своей оригинальностью.

Особенности дальневосточного мироустройства

Начну, пожалуй, с юнитов. Конечно, говорить об их многообразии не приходится — их всего около десятка разно-



видностей. Но! Определенно можно сказать, что каждый из них действительно уникален. К тому же, если умножить это количество на два, — ведь я предупреждал, что кампаний, по сути, целых две, и в каждой из них свои виды строений и существ... А если брать в расчет еще и одиночные миссии, в которых взять под свое крыло можно не две, а целых четыре расы, то... Получается весьма впечатляющая картина. Теперь расскажу конкретнее. У каждого юнита есть два показателя: хит-поинты и stamina. С первым все ясно — это знакомые очки жизни. Вторая субстанция должна быть знакома любителям экшенов и RPG, но для жанра стратегий это довольно необычный параметр. Итак, зачем это нужно? Во-первых, иногда для нанесения очередного точечного удара надо поспешить, а скорость, с которой передвигаются пешие юниты, оставляет желать лучшего. Ясное дело, ноги не козьиные и со временем требуют отдыха. Следующее применение stamina — собственно бой. Ведь не могут бедные воики бесконечно сражаться, при этом совершенно не уставая. Ну, и третья, на мой взгляд, одна из самых инте-

ресных игровых фиш — это применение особых навыков. Например, в битве вашему самураю досталось по голове, а терять вы его не хотите. Спят на вырубку товарищи, но им явно не успеть. И тут на помощь приходит навык Драконя шкура, который заметно увеличивает защиту воина. Тогда подбегает наш герой и издает «боевой клич», который в несколько раз увеличивает силу атаки находящихся вокруг союзников. В общем, битва выиграна, все спасены, а stamina все равно быстро восстанавливается.



Отдельного внимания заслуживает способ тренировки бойцов. Не знаю, было ли где-нибудь нечто подобное, но в Battle Realms разработчики предложили нам довольно-таки оригинальный способ выращивания войска. Объясню. В игре присутствуют всего три здания для подготовки воинов. В общей сложности это бараки для пехотинцев, тир для лучников и хижины алхимиков для пиротехников (не упустите разработчики возможности использовать знаменитое на весь мир китайское изобретение — порох!) Но, как я уже говорил, доступно нам около десятка видов юнитов в каждой расе. Как так? — а очень просто. Стоит лишь послать лучника на тренировку в дождь (dodji), где обучаются копеейщики, и уже готов к сражению воин дракона, который в бою не только мечом машет, а еще и секреты магических стрел успешно применяет! А если его после этого еще и взрывчаткой снабдить, то получится настоящий самурай — просто мастер на все руки. Так! Междисциплинарные связи, понимае-



те. Ну, а если после всего этого поместить четырех самураев на Драконий трон, то за три янга можно вызвать самого настоящего дракона. Вот и выходит, что разнообразия драконов гораздо больше, чем кажется на первый взгляд. Причем каждый из видов действительно обладает своими преимуществами и слабостями.

ОД «Лаборатория ПОПАРНИК» РЕМОНТ И ТЕХСЛУЖИВАНИЕ НЕ РАБОТАЕТ — МЫ ПОНИМАЕМ



СИСТЕМНЫЕ БЛОКИ
МОНИТОРЫ
БЛОКИ ПИТАНИЯ
ПРИНТЕРЫ
КОМПЬЮТЕРНЫЕ
АППАРАТЫ

Особенности нашей работы:

ремонт компьютеров: 02 70 70 70
ремонт периферии: 02 25 25 25
ремонт софт-техники: 02 40 40 40
ремонт системных блоков: 02 80 80 80
ремонт компьютеров в выходные: 02 00 00 00

Наш адрес:
г. Киев, Ул. Фрунзе, 40
e-mail: poparnik@ukr.net
телефон: (044) 238-66-87
факс: (044) 238-66-87
м/факс: (044) 238-66-87

И еще к слову о юнитах. По мере прохождения кампании к вам будут присоединяться новые герои, которые на порядок мощнее обычных воинов. Они, кстати, имеют свои неповторимые особые навыки — например, уже упоминавшийся «боевой клич». Хотя их потеря и не смертельна для дальнейшего прохождения игры, но я очень советую вам беречь их от вра-



жних лап, так как пользу в бою они приносят неоценимую.

Скажу, заканчивая этот раздел, несколько слов о зданиях. Здесь все более привычно, хотя и не лишено «национального своеобразия». В Battle Realms не существует знакомых по другим играм привычных названий «бараки», «тир лучников» и «мастерская тяжелых орудий». Здесь в каждой расе свой устав и порядок жизни. Если в клане Дракона колесничники тренируются в дождь, то в клане Змеи мечники каким-то образом умудряются оттачивать свои боевые навыки в таверне. Даже медицина и то отдает дальневосточной экзотикой. Здесь нет привычного лекаря. Раненых лечат — черт его знает, каким таким махомом ☹ — женщины, находящиеся в услужении у богатых вельмож.

Заметки начинающего императора

А сейчас я поведаю читателю о впечатлениях от самого процесса игры. Он захватывает, заставляет вас кидать штурмовые винтовки, неоконченные квесты и



недостроенные федерации. Игра не позволяет вам просто уйти, оставив империю погибать в огне междоусобиц. Не знаю, как разработчикам удалось найти тонкий баланс между интригантскими, но дух геймплея постоянно чует и пьнит. Попробую аргументировать.

Ну, во-первых, отдельное «спасибо» за графику. Нет, она не революционная, не заставляет игрока сидеть перед монитором широко разинув рот. Но даже нево-

оруженным глазом видно, сколько кропотливой работы было вложено в каждый образ, каждую текстуру этого загадочного мира. Честно признаюсь: когда я впервые увидел массовый бой, я был просто поражен. Только представьте себе: самураи в детально прорисованных, словно снятых с полок музея доспехах, обнажив мечи, несутся на врага. За ними стали легко одетые лучники; вы видите, как они натягивают тетиву, как стрела пронзает ненавистного врага, неуклюже заряжающего арбалет. Но вот уже на холме показалась тяжелая артиллерия. Здоровенные сумоисты, болтая толстым пузом, легко снимают с плеч пушки и принимают позицию для стрельбы (надо сказать, у разработчиков нет проблем с юмором: садясь, сумоисты широко расставляют ноги и зажимают ими пушку, после чего открывают огонь ☺). Вы видите, как огромные ядра падают на хрупкие здания врага, разнося его логово в пух и прах! Кроме глаза вы замечаете раненого среди своего войска. Он почти мертв



и еле ходит. Он даже не пытается атаковать врага, а лишь ищет возможности выжить на поле боя. Сади к нему подкрались огромный детина с молотом, намереваясь выбить бедолаге мозги. К счастью, сразу несколько ваших «воинов дракона» замечают происходящее, и, создав «пустыни священной энергии», отправляют подлоца к протопцам. Эх, много можно говорить про битвы в Battle Realms (к ним я еще вернусь ниже), но лучше все это увидеть.

Кажется, я говорил о графике? Так вот, добавь к боям тонкую чувствительность ландшафта, эффекты окружающей среды — дождь, смена дня и ночи, тени проплывающих облаков, брызги водопада, кружащиеся по водной глади прочь от забавляющих в реку крестьян, дым войны — поэзия!

Теперь о звуковом сопровождении. Надо признать, под аккомпанемент звуковых эффектов, реализованных в игре, не-

вольно начинаешь вживаться в события, происходящие на экране. Ведь как можно сохранить хладнокровие, когда на огромной равнине не на жизнь, а на смерть сцепились два воинства? А музыкальное сопровождение! Радует, что это не помпезный и чванный безликий музон а-ля



Голливуд, а нечто вполне свое, этническое и настоящее. Причем, каждой расе — своя музыка, чтобы игроку легче было вжиться в стиль игры выбранного клана.

А теперь о самом главном — о геймплее. Ну, конечно, в первую очередь — проклятый искусственный интеллект. Нельзя сказать, что он совсем хилый, но и хвалить его тоже не за что. Такой себе середнячок, даже с натяжкой. Компьютерные оппоненты тулы, но к боям готовятся основательно. Другое дело, что, как правило, пока они наступают, уже успеваешь собрать два войска, одно из которых остается защищать базу, а другое успешно проводит диверсионную операцию ☺. Что же касается общей стратегии игры, то здесь все в лучших традициях жанра: сначала задействуем большую часть селян на сбор ресурсов, а потом быстро строим оборонно-способное войско — все в общем темпе. Потом — стандартная схема. Принимаем очередную удар недруга на грудь, после чего идем громить его берлогу!

Напутствие Велико Дракона

Что я могу сказать? Игра удалась. Возможно, она не станет суперхитом, в нее не будут играть миллионы людей по всему миру. Но успех и большая аудитория поклонников ей обеспечены. В ней есть все, что дорого сердцу настоящего геймера. Удобное меню, нетривиальный интерфейс, добротная трехмерная графика, интригующее звуковое сопровождение, захватывающий сюжет сингплеера и, судя по одиночным миссиям, увлекательная сетевуха.

от 2363 грн.

Athlon 1,3GHz/128Mb/
20Gb HDD/Ge Force 400 64Mb/
i615 EPICD-Rom 52x/ATX
15" monitor



Доставка по Киеву БЕСПЛАТНО! Оплата при получении! Гарантия 24 мес!
Акция! С 1 по 31 декабря первым 100 покупателям ПОДАРОК!

тел. (044)490-23-23 www.stil.kiev.ua

Задержимся еще ненадолго в квартале реалтаймовых стратегий. Тем более, что повод для этого имеется более чем серьезный. Ведь именно сегодня открылись двери шикаرнейшей пристройки к зданию «Казак», возведенному киевскими мастерами из компании GSC Game World. Ну что, вы готовы выслушать Последний Довод Королей?

Я еще раз повторю: либо вы вводите в моду круженные солдатские камзолы с рюшечками, либо я объявляю вам войну! Штыки моих grenадеров — это мой последний довод!

Вот и появилось продолжение наделавших шуму «Казак», названное «Последний довод королей». Жанр (как ни удивительно) все тот же — реалтаймовая стратегия. Для тех, кто в свое время пропустил первых «Казак», дополнительно сообщу, что сия игра по сути некое подобие Age of Empire. Но действительно заслуживает похвалы то, что «Казак» — детище наше, местное, а потому хитовое и левеемое. И не только из земляческих побуждений — это действительно очень удачная игра. Настолько удачная, что покорила даже забугорки. Согласитесь, для нас такое — пока еще редкое явление. Потому вооружимся виртуальной лупой и воткнем свой внимательный глаз в «Последний довод королей».

Фундаментальные истины

Без надежного бункера я отказывалось начинать войну с Америкой. Это мой фундамент, потому что я — фундаменталист! Усама бен Ладен

В игре «Последний довод» все так же находим экономическую и военную составляющие. По-прежнему вся тайность черновой работы ложится на плечи крестьян: они и строят, и собирают ресурсы, и плодятся без устатка женщин (женского пола в игре нет вообще, так что подозревайте все, что хотите). Стандартный набор мирных строений: городской центр, дома, рынок, академия, кузница, церковь, верфь (скорее относящаяся к военным постройкам), шахты трех типов (золото, железо и уголь). Разбросанный по поверхности камни, леса и поля возле мельницы, выходы полезных ископаемых, а также воды, богатые рыбой, — вот и все, что для счастья надо. Военные строения представлены стенами, башнями, казармами двух типов (17-го и 18-го веков), конюшней и артиллерийским депо. Еще одно истинно военное (хотя по названию и не заподозришь) здание — дипломатический центр (места найма различных типов «солдат удачей»). Засим обитая картина для геймера становится понятной — пора переходить к деталям.

«Казачий соцреализм»

Атмосфера 17-18 веков, как мне думается, кардинально отличалась от нынешнего века, прежде всего, общечеловеческой (и общешироковской) скоростью. Здесь и ритм жизни, и стремительность распространения информации, и просто физические скорости (конная тяга, копья никто не зваловил). И на-

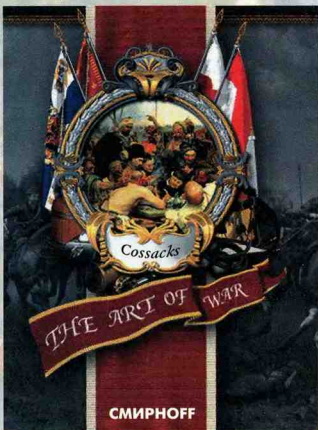
верняка даже скорость мышления отдельных индивидуумов отличалась от современных мозгов (вот же природа дает: никакого внутреннего апгрейда не наблюдалось и в помине, а как мозги разогнались). Все было неторопливее, медленнее. Что довольно точно дадут вам почувствовать «Казак». Причем соблюдена эта «эпаториженность» именно в тех моментах, которые реально имели место быть. То есть крестьяне мучаются по своим делам с поражающими скоростями (даже где-то слиш-

ко вспомните «мать»), но и даже отдельные его части (не указывая, какие именно).

Вполне реально и проблема вечной нехватки золота: как ни крути, а именно этот ресурс — решающий в реальной жизни. И очень даже хорошо, что существует необходимость поддержки юнитов: наемники требуют постоянную зарплату, корабль (к примеру) тоже нуждается в неизменной подпитке ресурсами (а то превратятся в плавающие беспомощности). Да и артиллерийский огонь всех типов будет постоянно опустошать ваши угольные запасы. На фоне всех вышеуказанных проблем с повышенной гордостью начинаешь относиться к собственным достижениям: получаешь полное удовлетворение от мощного действия своих пушек (но не гаубиц и мортир — с ними как-то все чересчур неприлично); просто охреневешь от боевой мощи линкора «Виктория» (залп которого всем бортом разносит врага в щепки); почти умираешь от стройных рядов родной пехоты, собранной крепкой рукой командира (при «выделении» которого вам выдаются иконки с различным количеством доступных для организации отряда однотипных юнитов, коль скоро у вас их больше минимума в 15-ти голов) и подбадриваемой дробью барабанщика.

Реально тяжело становится, когда вся эта «неторопливость» начинает влиять на динамику игры. Потому что направленные к удаленному врагу отряды немилыми без артиллерийской поддержки. А эта самая «поддержка» ползет по карте так, как будто ее перекатывают на руках. В результате ваша удивительная и смелая армия долго будет пугать окружающие пейзажи своей мощью, а вот противник (если к тому времени разовьет производство летающих шаров) сможет заранее подготовить все, чтобы бы артессора (то есть — от вас!) остались горы трупов. И ведь отказаться от огневой поддержки нельзя никак: мало того, что с ее помощью вам под силу нанести урон противнику на значительном расстоянии, так еще и (пропорктиковавшись предварительной) сможете давать залпы из пушек в упор по врагу картечно, — а это приводит к настоящим горам вражеских трупов. Огонь картечно — вещь неплохая, но лучше делать это собственноручно, блокируя стрельбу на дальнем расстоянии и разрешая огонь только в момент сближения с врагом, но — не выставляя перед своими пушками свои же войска, а то и им достанется, да так, что мало не покажется!

Те же претензии (скорость движения) я намерен предъявить и к кораблям: своя огневая мощь они очень долго несут через моря океаны. То ли с попутными ветрами постоянный напор, то ли матросы все время на руслалок отлекаются (на что было бы интерес-



ком). Но вот производство войск вполне соответствует сроку обучения солдата. Постройка зданий — тоже вопрос не минутный (казармы 18-го века в этом плане вообще «как бесты»). Пушки на первых порах выплывают из стен артиллерийского депо с такой поддержкой, что про сам «госзаказ» уже и забываешь («Е! Де мои пушки, мать? Че, еще да же и не пострелились?... Трехэтажная мать!»).

О постройке реально боевых судов (типа фрегатов и линкоров) и говорить нечего: в те времена корабль спускали на воду по истечении нескольких лет после закладки. В «Казак» это реализовано не только за счет «скорости» выполнения постройки, но и за счет неабсолютности для этого улучшений. Процесс накопления запасов для апгрейда, дающих вам право только лишь на возможность (!) создания линкора 18-го века типа «Виктория», — приятнейшая вам вещь экономик! Не говоря уже о том, сколько ресурсов уйдет на саму постройку! А каждое новое судно обогатится вам еще дороже!!! Уверен: не только полностью все те-

но посмотреть). Но уж коль скоро мы с вами в районе 18-го века, с этим стоить смириться (Суворова тоже было нелегко).

По пути Потемкина

Как известно, сей персонаж (Потемкин) славен многими подвигами, отнюдь не ратного свойства. Про смирные дела его молодца говорить не будем, но вот на хозяйственной деятельности остановиться стоит. Не зная, насколько это соотносится с реалиями тех времен, но для удобства игры (в противовес медленности передвижения юнитов) сделано много. К примеру, зажатый **Shift** дает возможность организовать заказ необходимых вам крестьян-воинов-пушек по плиткам. Шахты по добыче ресурсов можно очень долго улучшать, увеличивая число работающих в них мирных жителей. После череды апгрейдов вы можете забить про мельницу и косарей вокруг нее (они вполне самостоятельно наполняют амбары). Значительная роль рынка (в основном за счет непрекращающихся операций по обмену ресурсами на золото). Постоянной постройкой домов тоже напрягать вас никто не будет, — в крайнем случае, подкачку мигающей иконкой о необходимости таковых. Рыбацкие лодки бороздят воды, безукоризненно отплавивая рыбу. Почти лафа!

Вообще говоря, в собственном городе делов у вас всегда будет валом. Кроме постоянного обращения к университету, где сосредоточены почти все важные апгрейды (небольшая часть остается кузнице и отдельным постройкам), вам придется часто улучшать шахты и, что очень полезно для грядущих батальев, — тренировать войска. Муштра в казармах и конюшнях идет в двух направлениях: усиление защиты и атаки (нажимаемые иконки в казармах и конюшнях под изображением тех юнитов, которых вы собираетесь тренировать). И верно как то, что организованный небольшой отряд сильнее банды наемников, так и то, что хорошо натренированные солдаты намного эффективнее в бою.

Очень ценны улучшения в артиллерийском деле: можно существенно поднять скорость производства и удешевить стоимость того, что выпускается. Жаль только, что это не касается мортар и многоствольных пушек.

Важную часть вашего военного хозяйства составляет дипломатический центр. Пусть



наемники совершенно не поддаются никаким улучшениям, пусть проедают ваши запасы, но довольно быстро создаст дееспособную армию удастся именно из них.

После первой же битвы вам просто необходимо будет зайти в академию: там (при нажатии соответствующей иконки) вы сможете излечить всех человеческих юнитов и отремонтировать все пушки. На верфи тоже есть возможность совершить ремонтные работы над линейными кораблями (вот это дело обязательно).

Переход из 17-го в 18-й век не даст вам каких-то кардинальных преимуществ (по крайней мере, в ближайшей перспективе). Если вы поклонник концепции «лучшая защита — это нападение», вам это даже где-то не очень и нужно. Потому что все прелести перехода обозначаются только после очень длительных и удивительно прожорливых улучшений, а за это время ваши отряды вполне могут поставить на колени всех более просвещенных соседей. Обычно именно по этому пути идет (или — ползет) компьютер: он будет упорно добывать вас своими одноплитными вылазками одноплитных войск, совершенно игнорируя ваш прыжок в следующее столетие.

Объективная реальность, данная нам в ощущениях

Теперь — о не совсем понятных вещах. Абсолютно «потемкинской» постройкой можно считать башни. Хотя их можно улуч-



шать (наращивая количество стволов), они все равно не помогут против кораблей и пушек противника. Создается впечатление, что эти сооружения нарочно комплектуются какими-то устаревшими стволами, с помощью которых можно выносить только то, что располагается непосредственно под башней (да еще и надо учитывать, что башни стреляют без особого разбора, то есть вполне легко могут вынести и собственные отряды). С другой стороны, стены разрушаются не саблями и пиками (калось бы, обычно для RTS дело), а только орудиями и гранатами гранатеров.

Оригинальна концепция производства пушек в артиллерийском депо: почему одно депо не может выпустить более оговоренного количества орудий, лично мне непонятно. То есть, да, конечно, так где-то даже интересней — строить все новые и новые депо, дабы усилить артиллерийскую составляющую вашего войска. Но чисто с практической стороны все равно не понятно... Опять же — о пушках. Если вы их слишком далеко отпустите от собственных войск, находящиеся поблизости противники может их захватить. В результате кое-кого орудия поменяют окраску и будут подчиняться уже приказам врага. Только вот смириться с тем,

что кавалерия, проходящая мимо (и не знающая при этом с лошадей), может завладеть вражескими орудиями, развернуть их и начать стрелять, практически невозможно. А еще круче — это когда захват пушек осуществляет корабль!

Проведение организованных отрядов (шеренг, коре и т. д.) через ворота, промежуток между холмами и подобное связано с нечеловеческими усилиями. То есть такой ва-



риант, когда вы выбрали отряд в строю и указали ему точку подальше для концентрации, обычно приводит к тому, что сия доблестная и хорошо обученная группа во главе с мудрым командиром и ушлым барабанщиком выстроится безупречным строем возле ворот (или между холмами-лесами-реками) и станет вытывать там, наслаждаясь птичьими-цветочными (солдат спит, а служба идет).

Виват, казаки!

Брызгать и брызгать слюной я уж более не буду. Некоторые исторические (и реалистические) неточности есть, но с ними довольно легко смириться (главное, знать о них, и называть их правильно — «особенности игры»). А вот порождается за продолжение интересных «Казачков» стоит. Ведь и развешивать приколону, и строения у всех رس имеют национальный колорит, и особенности у каждого народа свои, и внутреннее напряжение присутствует. И мультиплеер, и редактор карт, и миссии, и исторические сражения. А как великопленны битвы с участием больших масс народа на открытой местности, когда войска последовательно вступают в бой, послушные твоей воле: вот гусары налетели, буд пушки выскочили грады картечью, а вот и гранатеры свинули гранаты и дали залп. И тяжелая кавалерия обнажила палаши и свернула миш шен уже разрозненному врагу! Разве не кайф? Разве генералиссимус Суворов не обзаводился бы? Да куда б он денсал! Так и ни выиграл бы ни одного реального сражения, а просидел бы свои штаны за компом, вода в атаку пусть не всегда послушная, но в доску сама войска... Гардемарины (это не название новой игры, а киношные образы), назол! Вперед идет «Казачки»!

P. S. Автор умышленно не напрягает вас особенностями наций, и уж тем более — любимым своим народом. Думаю, здесь предпочтения самые разные, касавшиеся только каждого отдельного геймера. В конце концов, надо играть, на собственной шкуре испытывая все нации и все то новое, что появилось в «Казачки». Последний довод королей! К барьеру!

Гонщик без руля — это еще хуже, чем сапожник без сапог. Если хочешь хорошо рулить, то тебе не обойтись без хорошего манипулятора. Так что пожертвуй парой минут и загляни в нашу Кузницу, ведь именно там сегодня ты сможешь узнать, чем хороши девайсы той или иной фирмы.

Дмитрий АМПИЛОВ killer@zhadum.alfacom.net

С ДЖОЙСТИКАМИ В НЕБЕСА

Игра в леталки на клавиатуре — то же самое, что и любовь без девушки. Вроде бы и что-то, а на самом деле — ничего подобного. В кинофильме «ДМБ» об этом хорошо сказали, только вы уж меня извините, цитировать не буду. Во-первых, не очень приличная фраза, во-вторых, что самое главное, дословно я ее просто не помню ☹. В общем, в жизни каждого компьютерного «летчика» наступает минута, когда он встает из-за стола и понимает, что джойстик жизненно необходим — иначе фрицы не отступят. Именно в этот момент очень важно правильно выбрать подходящие аксессуары к компьютеру, иначе новенький агрегат не принесет никакого удовольствия — лишь горечь за бесцельно потраченные деньги. А ведь выбрать джойстик не так легко, как кажется. Лишь хорошенько покрутив десяток манипуляторов, понимаешь, насколько важны в таких делах мелочи. Нажимаются ли все кнопки одновременно или не нажимаются, «клацает» гашетка или нет, да сюда еще с десяток таких гадостей за уши припаять можно. И каждая из них способна заставить тебя схватить джойстик за ручку и вышвырнуть с балкона, растоптать или разбить о стену... это запросто, поверьте. При этом та же самая мелочь другого геймера может просто ослепить. Редко, конечно, такое бывает, но метко!

Вот мы, совместно с фирмой «Зеленая волна» и попытаемся хоть как-то пролить свет на чудесный мир джойстиков. В копилку мне попала серия **Rockfire** от торговой марки **SVEN**. Так что приготовьтесь, будем мы сегодня тестировать джойстики. Тестировать как следует: вслед за линейкой манипуляторов **Rockfire** для их «облета» в редакции был стребован новехонький «Ил-2 Штурмовик». Отчитываться я собираюсь по каждому джойстику в отдельности, но о некоторых общих моментах следует сказать особо, дабы затем не повторяться.

Тестируемая линейка была изготовлена в Китае. Все (исключая **Windstorm Pro**) корпуса черного цвета, выполнены вполне аккуратно, нареканий на ненадежность или хлипкость выявлено не было. Пластмасса неприятных ощущений не вызывает. Тугость пружинок хорошая, но надежность их может быть проверена лишь временем. Длина шнуров находится в пределах 1.80-2 метра, включение составляет разве что коротышка **Fire Plus**, но тут все продиктовано стоимостью.

На дисках, которые идут в комплекте с

некоторыми манипуляторами, кроме драйверов вы также найдете чудесную программу под названием **Game Wizard**, которая очень сильно облегчает работу с джойстиком. С ее помощью можно записывать клавиши, нажимаемые на клавиатуре, а затем «вешать» их на кнопки джойстика. А для того чтобы не приходилось постоянно изменять раскладки для разных игр, **Game Wizard** поддерживает профили.

Теперь настало время поговорить о каждом персонаже отдельно.

Fire Plus QF-8ip

ТТХ: 2 оси, 4 кнопки, 2 ползунок калибровки.

Подключение: штекер в геймпорт, джойстик об стол... ☹ присосками. Все, можно играть!

Дизайн: дизайн по-пионерски «утюговой». Выступов для поддержки кисти нет и в помине, пластмассу вырывали откуда только можно. Выделим разве что эрго-



номичные пазы для пальцев, благодаря которым манипулятор не только выглядит агрессивно, но и усталости почти не вызывает. Первые две кнопки просто-таки потрясали своими размерами, да, это единственный экземпляр обзора, идеально подходящий не только правшам, но и левшам.

Итог: идеальный выбор для «приставочных» леталок, маленьких детей и терпеливых взрослых.

Windstorm QF-668ip

ТТХ: 2 оси, 4 кнопки, переключатель видов на 4 положения и два ползунок калибровки.

Подключение: стандартный геймпорт и четыре сильных присоски.

Дизайн: дизайн ручки аналогичен по стилю своему «старшему брату» и полностью описан в разделе *Windstorm Pro*, но вот базу манипулятора дизайнерские решения не потренировали.

Удобство: опять же, к **Windstorm Pro**.

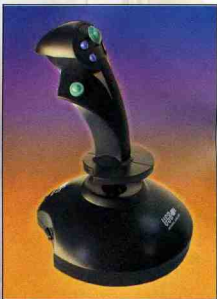
Итог: идеальный выбор для людей, страстно желающих летать, но не обремененных лишними средствами.

Bazooka Fighter QF-707U

ТТХ: 3 оси, 6 кнопок, переключатель видов на 4 положения, 2 ползунок калибровки.

Дизайн: можно сказать, дизайн 707U сильно охматывает на его название. Что-то свистящее, звенящее и вместе с тем взрывное. Модель изобилует упругостями, почти острыми решениями. Очень «мужественный» джойстик.

Крепление: особой родности не внушает. Вместо привычных липучек, **Bazooka** «кре-



пится» к столу посредством обычных резиновых ножек. А вкупе с не очень тяжелым корпусом подобное решение не слишком верное, особенно для темпераментных летчиков.

Интерфейс — USB.

Удобство: четыре кнопки из шести сделаны очень умно, в меру тугие и удобно кли-

кают. Кнопка 2 находится на выступе для большого пальца и имеет очень большой размер, что упрощает процесс стрельбы. Но есть и обратная сторона: не всем понравится постоянно лететь с большим пальцем на гашетке. Троттл подкачал. Во-первых, поместили его не на самом удобном месте, спереди слева (крепление к поверхности как раз способствует тому, чтобы держать джойстик второй рукой за базу). А во-вторых, выполнен он в необычной для серии Rockfire форме ползунка.

Итор: Bazooka — джойстик-загадка, как минимум, для меня. Туговатые троттл и две кнопки — не самая большая проблема, зато дизайн «мужской» ☹.

3D Twistick QF-805IU

ТТХ: 4 оси, 4 кнопки, переключатель видов на 4 положения.

Подключение: основной разъем подключения данной модели к системному блоку — стандартный, для геймпорта. Вполне логичное решение для этой ценовой категории. Но что приятно — в комплект вклю-



чен переходник **Gameport-USB**, позволяющий подсоединить 3D Twistick к соответствующему разъему. Крепление производится посредством липучек. При большом усилии джойстик крепко держится на столе, но когда зацепление ослабевает, иногда приключается поворачивание игрового контроллера по поверхности, особенно очень гладкой.

Дизайн: неброский дизайн, удобная ручка и отсутствие «понта», характерного для Windstorm'a, — вот составляющие самого эргономичного джойстика обзора.

Удобство: по отношению ко «второй» кнопке было вынесено соломаново решение:

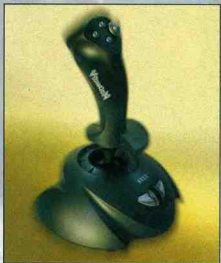
с очень удобного выступа для большого пальца она была передвинута вверх, но увеличилась в размере. Ротационный троттл располагается прямо на базе. Несколько слов еще и об иерархии нажатия кнопок: одновременно может работать лишь один «абтон», при этом нажатие кнопки с большим индексом ведет к отключению кнопки с индексом поменьше. Иными словами, при «гасящем» по вражину пулемете сделать ракетный залп не получится.

Итор: четыре оси и прекрасная эргономика противопоставляется хлипкому креплению.

Windstorm Pro QF-688UV

ТТХ: 4 оси, 6 кнопок, переключатель видов на 8 положений, **TouchSense** (Force-Feedback, только от Immerse).

Дизайн: Windstorm по праву носит звание самой плавной модели обзора. Вносит свои коррективы TouchSense, на котором особенно нужно сконцентрировать внимание покупателей. Но что важнее, плавность



или эргономика, — это еще вопрос.

Крепление: очень серьезные присоски. Интерфейс — **USB**.

Удобство: гашетка, три кнопки и переключатель видов находятся в верхней части игрового устройства, еще две кнопки и ротационный троттл располагаются прямо на базе. Кнопка №1 имеет неприятный люфт и нажимается с ощутимым щелчком, не очень хорошо сказывающимся на суставах пальца. И еще одно замечание: манипулятор выкрашен краской серебристого цвета, и все бы ничего, только вот имеет такое покрытие один (существенный или нет — не знаю) недостаток — оно довольно неприятно на ощупь. Теперь по поводу обратной связи. Она

вполне соответствует лучшим стандартам виброджойстикова.

Итор: хоть какая-то вибрация — это уже что-то!

Sparta Fighter QF-8800U

ТТХ: 4 оси, 12 кнопок, переключатель видов на 8 положений.

Подключение: что убивает моментально и напалол — резиновые «ножки». Интерфейс — **USB**.



Дизайн: ручка управления Star fighter'a один в один «клизанас» с 3D Twistick'a (или наоборот). В свете эргономичности последнего — очень умное решение. База довольно обтекаема (знали же, нехорошие, что все равно его обеими руками держать придется; а если на клавиатуре нажать что-то нужно?).

Удобство: восемь кнопок и ротационный троттл вынесены на широченную (естественно!) базу. Кнопочки эти здоровенные, да и расположены очень удобно — не промахнешься.

Несмотря на некоторые местные «лягушки», тестируемая линейка мне очень понравилась. Были представлены решения как для начинающих пилотов, так и для асов Теринга. В общем, пока вы тут выбираете, сплетайтесь в Берлин ☹.

Автор выражает благодарность компании «Зеленая волна» за предоставленные для тестирования дейвайсы.

«+» — да, «-» — нет
«М» — Mac OS, «W» — Windows

Название	ТТХ (оси/кнопки/нат)	Драйверы	Мануал	Gameport	USB	Платформа	Автомат. калибровка	Force Feedback
1	2/4/-	-	-	+	-	W	-	-
2	2/4/4	-	+	+	-	W	-	-
3	3/6/4	+	+	-	+	W/M	+	-
4	4/4/4	-	+	+	+	W	-	-
5	4/6/8	+	+	-	-	W	+	+
6	4/12/8	+	+	-	-	W/M	-	-

Эта компания хорошо известна всем поклонникам шутеров. Именно они возвели в нашем городе такие здания, как *Redneck Rampage*, *Kingpin*, *Return to Castle Wolfenstein*... Они часто меняли название, но всегда оставались мастерами своего дела.

Д р ю М а р к х е м :

Vladimir SIMONOV aka Phantom

"Вся моя жизнь — борьба с цензурой"

Ну вот и настал тот день, когда **Return To Castle Wolfenstein** (далее — **RCW**) добрался до наших загребущих ручонь. Забегая вперед, скажу, что игра вышла великолепная — люди, которые ее создавали, иначе попросту не умеют. Собственно, об этих людях и пойдет далее речь.

Вся моя жизнь — борьба с цензурой

Дрю Маркхем

Для начала представлю вам родителей игры. Ни для кого не секрет, что **RCW**

Если кто-то следит за **Gray Matter Studios** давно, то он наверняка знает, что те не новички в игровом деле. Просто раньше они называли себя **Xatrix Ent.** Еще в далеком 1996 году они впервые заветились хитом **Cyberia**. Игра

принят в США, да и во всем остальном мире, просто на ура.

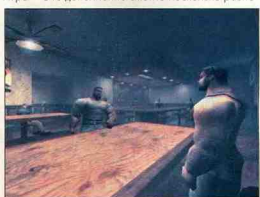
Потом **Xatrix** занялся официальным дополнением (по-русски **Expansion Pack**) к **Quake II**. Звался оно **The Reckoning**. Это дополнение смогло несколько раз-



создавался двумя командами разработчиков, над которыми возвышалась **Id Software**, — она присматривала за ходом разработки игры и время от времени давала советы относительно того или иного аспекта геймплея. Но про **Id** я говорить не буду, ибо сказано предостаточно. Даже старушки под домом на лавочке и алкаши под лавочкой уже наверняка знают, что такое **Id Software**. К тому же **Id** не принимал непосредственного участия в разработке проекта. Про вторую команду разработчиков под названием **Nerve Software** (интересно, что додумался до такого названия?) я тоже не стану говорить. Я не преуменьшаю их заслуг, просто они занимались исключительно мультиплеером (кстати, тоже достойного пристального внимания) в новом шедевре. А вот на **Gray Matter Studios** мы остановимся поподробней. Но плеacho этих ребят лежит около 75% всей работы над новым **Wolfenstein**'ом. Ну что ж, будем знакомиться.

Если кто-то следит за **Gray Matter Studios** давно, то он наверняка знает, что те не новички в игровом деле. Просто раньше они называли себя **Xatrix Ent.** Еще в далеком 1996 году они впервые заветились хитом **Cyberia**. Игра повествовала об ужасном будущем, которое ожидает бедное человечество. Разработчики окунули нас в 2027 год, в котором слова «мир и дружба» были вычеркнуты со всех словарей как безнадежно устаревшие и вышедшие из употребления. Миром управляли террористы, и лишь слабое противостояние им оказывали военные. К слову сказать, учитывая события, происходившие в США, такие перспективы не кажутся слишком уж фантастичными.

Следующей игрой от **Xatrix** стал отвязный **Redneck Rampage**. Эта вещич-



образить убогий сингл второй квати.

Наконец, ребята собрались в баре за кружкой пива и решили, что они достаточно грамотные и что пора бы им сделать новый самостоятельный проект. И вновь захлела работа. Был лицензирован очень крутой по тем временам движок **Q2**, нарисовались общие черты проекта, получившего гордое название **Kingpin** (на сленге оно означало важную персону, как правило, «авторитет» из криминального мира). Кто играл в эту игру и хоть немного соображал по-английски, наверняка был поражен изобилием гнуснейшей отборной ругани, которой было оснащена эта замечательная вещь. Для тех, кто по каким-то невероятным причинам не играл в **Kingpin**, я кратко разъясню. Эта игра окунает вас в мир кровавых разборок американского бандита с бывшими товарищами, которые почему-то решили, что он не в состоянии дать им сдачи. Уровень насилия в **Kingpin** на тот момент превзошел все виденное и не виденное на экране. Вся фишка заключалась в том, что в игре не было никаких зомби и инопланетян — стрельба идет только по «живым» людям (ну, еще по собакам). Реплики разъяренных персонажей были настолько богаты и содержательны, что если я их начну тут цитировать, меня неправильно поймут.



ка и два **add-on'a** к ней разошлись общим тиражом более 1 000 000 копий, что очень даже неплохо. Поверьте, многие девелоперы о таких тиражах даже не мечтают. В тот раз мы сражались с инопланетянами от лица двух фермеров: **Leonard'a** и **Bubb'y**. Персонажи получились очень колоритными. Они постоянно употребляли алкоголь и не менее часто сквернословили. Ну, а общий буюлический антураж придавал игре совершенно особый шарм. **Redneck Rampage** был



ул. Коминтерна 30,
58 этаж,
тел. 044 239-3805
Пн-Пт 10.00-19.00
Сб 11.00-15.00
«Вокзальная»



Модернизация!!!

Лоху компьютеров

с покупкой старых компонентов и
сохранением данных

Короче, на момент выхода «Кингпина» я бы не задумываясь назвал его шутером года.

Самое интересное, что вся богатая языковая фактура создавалась всего-навсего одним единственным человеком.



Зовут его **Дрю Маркхэм** (Drew Markham). Он глава Gray Matter Studios (в прошлом Matrix), а по совместительству — главный художественный руководитель проекта. В отличие от многих разработчиков, он далеко не пацан. Ему давно перевалило за сороковник.

На заре своей бурной творческой карьеры Дрю подрабатывал актером на озвучке различных персонажей. Вот там-то у парня из Луизианы и зародился настоящий талант. В этом деле он мастер. Если надо — белочкой заговорит, козлом зоблеет, котиком замурчит. Однако во всей полноте его талант проявляется при озвучивании всяких бандитов, многосерийных убийц и т. п. Дрю в совершенстве владеет родным языком и ругается так, что любой негр побелеет от зависти. Кстати, отечественный эквивалент — Лесь Подеревянский, если слышали. Но если раньше Дрю ругался для души, то начиная с «Кингпина» он нашел коммерческий выход для своего художественного слова. Кстати, приглашенные для озвучки игры суперзвезды разо — группа Cypress Hill — сперва было решили показать, на что го-

«много». И тут же приводит поясняющие примеры того, что фактически вся природа и эволюция основана на насилии. Клетки, делясь, уничтожают друг друга. А природа вообще всю свою жизнь ведет по закону: «Выживает сильнейший». Для взрослого и уравновешенного человека ничего необычного в этом нет. Никто ведь не сошел с ума от просмотра безмерного количества боевиков? А с играми все проще. Достаточно лишь ограничить возрастную категорию игрока, и все споры пропадут. На мой взгляд, Дрю абсолютно прав.

Возвращаясь к незабвенному Кингпину, надо отметить, что первые три месяца он прочно занимал лидирующую позицию по продажам в Британии. А вот в США дело обстояло иным



образом, но вовсе не из-за того, что людям игра не понравилась. Дело в том, что два маркетинговых гиганта, Best Buy и Wall-Mart, отказались продавать «Кингпин» по причине того, что игра не предназначена для детей. Не знаю, как вам, дорогие читатели, а мне эта причина вовсе не понятна: на коробках ведь ясно написано, для кого игра предназначена и кому ее покупать. Если вновь вернуться к теме насилия, то я повторяю слово Дрю: практически в каждом голливудском фильме (даже комедии) кого-нибудь да убьют. А про боевики я вообще молчу. Более того, в отличие от фильмов, зоботливые родители могут элементарно защитить свое чадо нажатием пары кнопок.

И все же, несмотря на пищевые выкрики пуритан, Дрю и его команда работали над R1CW. В процессе разработки и выпуска игры в продажу Gray Matter опять столкнулась со старыми проблемами. Оказалось, что далеко не все считают нормальным явлением убийство людей в играх. Даже если эти люди — нацисты. Просто нам всем давно пора осознать, где игра, а где жизнь,

и научиться чувствовать разницу. Я считаю, что все нормальные геймеры долж-



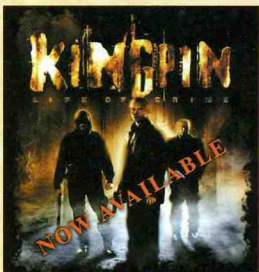
ны радоваться, что есть такие люди, как Дрю, которые делают то, что нравится им самим, а не то, что толстокожие дяди в очках считают правильным.

Новерняка те из вас, кто еще не играл (если такие, конечно, есть ☹) в Return To Castle Wolfenstein, задаются вопросом: действительно ли эта игра настолько жестока? Будет ли в ней чувствоваться дух Дрю и его команды? Я бы, конечно, с радостью разложил все по полочкам, но это уже другая история...

Пока лишь скажу одно: покупайте R1CW и десятой дорогой обходите всевозможных горе-локализаторов. Никакой перевод не заменит вам то удовольствие, которое вы получите от оригинала. Поверьте на слово.

Ну, и напоследок я пожелаю Дрю творческих успехов и коммерческих удач. Я с нетерпением жду его новых проектов.

THE END!



разды, но как только Дрю открыл рот, они сразу же затихли — мастер свое дело знает...

На все выходы общественности о том, не много ли насилия в играх Дрю, он отвечает, что не знает определения слову

KOMTEKXСЕРВИС
Тел: 216-3567, 274-5928
www.kic.com.ua

**КОМПЬЮТЕРЫ
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
СЕРВИС**

А в Музее вам сегодня расскажут об одном из самых древних и известных экспонатов. Вас ждет увлекательнейшее путешествие в мир Elite. Так что спешите, экскурсия начинается с минуты на минуту.

Кирилл БЕЛЯКОВСКИЙ kiria@web-com-ua.com

ELITE

Космос. Потрясающей силы притягательность скрывается где-то там, за черным покрывалом. Это тайна увлекает тебя со дня твоего рождения, с первого взгляда вверх, туда — к звездам. Мы рождаемся, неважно когда — ночью ли, днем, — но рано или поздно наш взор обращается к небесам и не видит там привычной голубизны. Только ты и он. Ты и таинственный зверь, скрывающий свою истинную сущность за маской кажущегося холодного безразличия и недоустанности. Он бросает тебе вызов, открывая твоему взгляду мириады маленьких точек, ярких, искрищихся, манящих, как самая красивая новогородная игрушка на праздничной елке, но в то же время тающих в

круг. Далеко вокруг себя, настолько, насколько это возможно...

Время идет своим чередом, и ты понимаешь, кем был в руках провидения —



бумажным корабиком, волею судеб брошенным в лохань озорного мальца. Надо забыть все, что было раньше, и осознать — настоящая опасность и борьба только впереди. Оттуда, сверху, был брошен вызов, не терпящий откоза, и отступить некуда — вперед к настоящим опасностям и тревогам! К звездам.

Писать о таких играх всегда сложно и легко одновременно. С одной стороны, на тебе обрушивается водопад приятных воспоминаний, переживаний и, что уж греха таить, грызет потихоньку ностальгия. Так и подмывает рассказать тебе, дорогой читатель, как просиживал часе пе-



себе столько опасностей. Ты чувствуешь это пока только на подсознательном уровне, а в это время Космос уже вовсю играет с тобой и твоим воображением хоромом созвездий, плянущая плоской хвостатых комет и ласковой улыбкой соседних планет. Пока он только играет. Как хищник, прекрасно осознающий, что жертва уже попала в его тенета и вырваться ей не суждено — только выйти победителем или сгинуть, раствориться в его естестве, не оставив после себя ничего. Ничего — вот что любит эта тварь, только вечный холод, чужая боль и пустота во

Компьютеры!!! Компьютеры!!!

Самсон-300 / 320 / 128MB / 30GB / Win95/98/99 / MSN / CD/DVD	379.94
Самсон-300 / 320 / 128MB / 30GB / Win95/98/99 / MSN / CD/DVD	379.94
Самсон-300 / 320 / 128MB / 30GB / Win95/98/99 / MSN / CD/DVD	379.94
Самсон-300 / 320 / 128MB / 30GB / Win95/98/99 / MSN / CD/DVD	379.94
Самсон-300 / 320 / 128MB / 30GB / Win95/98/99 / MSN / CD/DVD	379.94
Самсон-300 / 320 / 128MB / 30GB / Win95/98/99 / MSN / CD/DVD	379.94
Самсон-300 / 320 / 128MB / 30GB / Win95/98/99 / MSN / CD/DVD	379.94
Самсон-300 / 320 / 128MB / 30GB / Win95/98/99 / MSN / CD/DVD	379.94
Самсон-300 / 320 / 128MB / 30GB / Win95/98/99 / MSN / CD/DVD	379.94
Самсон-300 / 320 / 128MB / 30GB / Win95/98/99 / MSN / CD/DVD	379.94

Фирма "Творчество" Тел. (044) 234-1204, 246-7960
www.creation.kiev.ua



ред ламповым телевизором за древним Zx Spectrum 48, как ругался, когда портилась пленка с последней сохраненной игрой, как первый раз напоролся на Таргонов, но... Но потом понимаешь, что это мало кому интересно читать, переживать вместе с тобой. Поэтому, пожалуй, оставлю эту затею с самого начала и попытаюсь рассказать тебе о великой и

ре, заинтересовать, чтобы и ты потом мог испытать те же родостные ощущения. Итак, **Elite!**

Как уже мягко намекалось во вступительном обзоре, приключения нашего героя напрямую связаны с великой загадкой, до сих пор неразгаданной человечеством, — космосом. И действительно, авторам непостижимым образом, гениальным по своей простоте решением, удалось создать гигантский, почти бесконечный мир, никоим образом не зависящий от нас, игроков. Он живет сам по себе, отрицая наше существование или воспринимая его как кратковременную необходимость, досадный сбой программы, глюк,



если угодно. Мир существует сам по себе, идут кровопролитные войны, рождаются и умирают народы, планеты, звезды, безвоздушное пространство полнится покореженными обломками несостоявшихся спасителей галактики, благодетелей закона, мирных торговцев и грязных наркоторговцев. И над всей этой суетой — предсмертными судорогами погибающих пилотов, аллилуйями маленьких царьков с умирающих планет, вовремя не открытыми в гиперпространство туннелями — нависла страшная угроза — пришельцы с Таргоны. Те самые «варги», чье появление меняет все политические расклады появившихся под каток существ, заставляет либо бежать от огня бок о бок, подобно диким зверям во время пожара, или, подобившись зову разума, сплотиться и нанести ответный удар.

Этот мир вполне равнодушен к появлению в нем такой мелочи, как Игрок. Это уже наше дело, как мы хотим про-

жить короткий отрезок выделенного нам времени в этом страшном котле, — пожалуйста, никаких зданий, великих городов, целей, спасений утопающего в собственных отходах мира... Игра ротирует — вот вечный рецепт счастья для



простого игрока. Итак, вас выкидывают в этот жестокий мир, как строгий отец семейства выгоняет на дождливую брусчатку провинившегося котенка — пинком под зад и почти без шансов на возвращение. Теперь ты сам по себе, один-единственный среди таких же зверей. Либо ты станешь одним из них, превратившись из слабого промозглого комочка грязной шерсти в борхотную пантеру или будешь розодран стейк падальщиков в самом начале. Да, жестоко. Но такая здесь жизнь.

В самом начале нашего нелегкого путешествия нам даруют неплохой корабль «Кобра Mk3», с которым мы должны сродниться почти так же, как с собственным телом. Он наш оплот и единственный спутник в этом мире. Пожалуй, кроме его куса пластика и железа, вам не на что надеяться, вы зависите друг от друга, точно так же, как корабль болидо F1 доверяет свою жизнь верной машине. Кроме того, для начала разработчики выделяют нам сотни кредитов, так сказать, для раскрутки. Вот с таким небогатым хозяйством и полным отсутствием опыта вас оставляют на произвол судьбы. К счастью, начинаются наши приключения далеко не в самом опасном уголке вселенной — на планете **LAVE**, парадоксальной сочетанием повсеместного развития игрового бизнеса и диктатуры. Причем, если стол для рулетки и обнаженных по пояс официанток можно не принимать в расчет, то политическую обстановку, царящую на той или иной пла-

рожных путешественников случайной ракетой. На просторах игрового мира можно встретить великое множество самых разных видов правления — начиная от демократии и заканчивая коммунизмом, причем повсеместно процветает пиратство. Товар в таких гиблых местах скапливается и теряет цену, привлекая выгодным капиталовложением. Так что первоочередная задача пилота в этом мире — отыскать выгодный маршрут с наименьшим для себя риском. Впрочем, это верно лишь для мирного торговца, но не для сорвиголовы.

Путь обыкновенного «купи-продай», хотя и выгоден, но лишен новизны и не дает чувства познания неизведанного. Развораживаешь звездную карту, и перед тобой расписаны сотни таинственных планет, загадок, случайных встреч... А ведь мы сейчас только в одной из восьми систем! В общем, рано или поздно наступает момент, когда зарабатывается сумма, достаточная для того, чтобы не просто оснастить корабль средствами обороны от сильных пиратов, а купить кое-что посерьезнее, вроде военного лазера, системы противоракетной



защиты и дополнительных щитов. Вот тогда-то и начинается самое интересное! Одна планета сменяется другой, названия народов уже перестали запоминаться после встречи с очередными лидерами или лягушками, рядовые пираты уже оповещены о том, что твой рейтинг совсем не harmless и даже не dangerous — ты уже давно deadly! Коварные «охотники за головами» на своих реактивных Ferde-lans уважительно не расстреливают тебя при приближении, а те, кто помельче, стараются во что бы то ни стало унести отсюда ноги, сверкнув на прощание дюзами. Ты ощущаешь себя востлистом вселенной, схватки вызывают в тебе прилив адреналина, и ты побеждаешь...

А негласная цель игры — вырости в прирожденного убийцу, маленького вертлявого аса, стая Elite — кажется уже такой близкой, такой осязаемой! Но пока ты не одолел самого грозного противника в игре — флот Торгонов, считать себя лучшим просто бессмысленно. Это самые настоящие монстры, «суперкомплект» по первому классу защитной техники, содержащие в себе рой маленьких истребителей, сплотив которых в прищел — задача не из простых. Но, как я уже говорил в начале своего рассказа, выиграть войну в одиночку нельзя, и сколько бы торговцев не расслоилось на составные части после вашего меткого вы-

стрела, уничтожить их всех не суждено. Все потечет, как и раньше: космос будет дышать в прежнем ритме, космические станции блуждать в темном одиночестве, а наша «Кобра» жолить встреч-



ных и поперечных... Прелесть этой замечательной игры в ее бесконечности и бессмысленности: хочешь — торгуй, хочешь — грабь и убивай, хочешь — покупай установку и разобравшей астероиды, хочешь — просто путешествуй, на главной цели — пресловутого Game over'a — нет! Только если умираешь, конечно.

Я намеренно не стал заострять внимание на графике и управлении, так как не они здесь самое важное. Да, выглядит все это как-то примитивно, но в то же время как-то особенно, эта красота навевают чувства ностальгии. И любой, хоть минуту игравший в Elite, несомненно, произнесет: «Да, в этом что-то есть». И будет бесконечно прав. Иначе чем объяснить, что уже сколько лет игра не дает покоя моститым игроделом, оказавшимся бессильными повторить хотя бы половину этот шедевр. Хотя знаете, это слово здесь, скорее всего, неуместно, оно уже слишком приелось и давно стало шаблоном. Я называю такие игры просто — masterpiece игровой истории. Игры, которые еще не один десяток лет будут насущно необходимыми настоящим фанатам и когда-то (я в это свято верю) возродятся в достойном исполнении. Надеюсь, что я не один из своих убеждений...

ВСЁ ПО ВКУСНОЙ ЦЕНЕ!

F/M Motorola, Rockwell, Lucent 56k (агрегированно) ... 70 грн	F/M Zytek, GVC, IDC, 3Com, Hayes 56k (агрегированно) ... 100 грн
CD drive 40x-52x TEAC, Samsung, Sony, Active ... 150 грн	Принтеры Canon, HP, Lexmark, Epson, OKI ... 210 грн
Сканеры Acton, Primat, Mustek (28 pin) ... 200 грн	Материнские платы MSI, Abit, Intel, Socket ... 200 грн
Мониторы 15-17" SONY, Samsung, Hanns, Benq ... 200 грн	CD-R, CD-RW - SONY, TEAC, Max, Samsung ... 200 грн
Видеокарты ASUS, MSI, Abit, 3DForce ... 150 грн	Видеокарты ATI - 64 Mb (PCI, AGP) ... 210 грн
Процессоры Intel Celeron 1 Pentium III / Pentium 4 ... 170 грн	Процессоры AMD Duron / Athlon 700 Mhz - 1.4 GHz ... 210 грн

РАБОТАЕМ В СОВЕТОУ ПО ОТОБРАННЫМ ЦЕНАМ!!!!
(044) 228.47.83, 248.43.88, 238.28.33
http://www.incosoft.com.ua e-mail: info@incosoft.com.ua

Посетите наш стенд на ярмарке INTEL во дворе спорта 21-23 декабря

ИНТЕРНЕТ

ОПЛАТ ХОСТИНГ И ВЫДЕЛЕННЫЕ ЛИНИИ — ПО ЛУЧШАЯ ЦЕНАМ!!!
КАПЛАШ подешевел по 25% в час, АТО ШКОЛЬНИКИ И СТУДЕНТЫМ подешевел (до 1.0%) АБОНТАЦИЯ!

Выделенный канал 128k ... 50 грн/дн
Английский Интернет Unlimited КРУПНОПОТОЧНЫЙ ... 150 грн
Английский Интернет Unlimited БИЗНЕС ... 110 грн
Английский Интернет ДОМАШНИЙ ... 60 грн
Английский Интернет ПОЧТОВЫЙ ... 40 грн

Интернет-адреса: (044) 234.63.35
http://www.inco.net.ua E-mail: info@inco.net.ua



нете, придется внимательно изучать и делать соответствующие выводы. Дело в том, что общество уже переносило такое понятие, как разные страны, и теперь каждая планета вроде бы как подчиняется единому правительству. «Вроде бы коки, потому что гражданская война время от времени вспыхивает, губя неосто-

Ну, а в нашей Гостинице продолжат свои лекции неподражаемый Гари Поттер. Сегодня он вам расскажет о легкой жизни в Школе Юных Магов. Зайдите, послушайте и, кто знает, может, и вам удастся сдать экзамен в это престижное заведение.

Harry Potter

Том/Doc/КЕРТИС kertis@torba.com

Думаю, вы догадались, что речь опять пойдет о Гари Поттере — попросту говоря, будем продолжать осваивать магию? Тогда вам понадобятся крылья нетопыря, кровь Ронда и... Шучу. Понадобится только голова (ваша, которая на плечах, — нечего за топор хвататься ©) и набор карт — надеюсь, вы их уже купили.

Итак, на прошлом уроке мы ознакомились с фазами игры, теперь разберемся во всем этом подробнее.

Итак, чем нам предстоит играть?

Типы карт

Карты Уроков

Уроки дают Вам возможность разыгрывать другие карты. Когда Вы играете карту Урока, все, что Вам нужно — это взять карту из руки и положить ее на стол. Уроки остаются на столе (в игре) после того, как Вы их сыграли.

Карты Существ

Существа воздействуют на колоду Вашего оппонента, а не на других Существ. Они остаются на столе (в игре) после того, как Вы разыграли их. В зависимости от нанесенных повреждений, Ваш оппонент за каждый ход сбрасывает некоторое количество карт из своей колоды. Повреждения наносятся на фазе Вашего хода.

Карты Заклинаний

Чтобы сыграть карту Заклинания, покажите ее своему оппоненту, выполните инструкции, указанные на карте и положите ее в Вашу стопку отыгранных карт. Карты Заклинаний не остаются на столе, как другие карты.

Карты Приключений (Adventure cards)

Карты Приключений — это новый тип карт. Их Вы можете разыграть, чтобы поставить Вашего оппонента в неудобное положение. Вам не нужны Уроки (Lesson) на столе, чтобы играть Приключения, но Вы должны будете использовать два Действия (Action) вместо одного для того, чтобы Приключение вошло в игру. Каждый игрок может иметь только одно Приключение на столе (в игре), поэтому если у Вас уже имеется Приключение в игре, то Вы не можете разыграть другое. Каждая карта Приключения имеет три аспекта.

Эффект (Effect). Действие, производимое картой Приключения, пока та находится в игре.

Прохождение (To Solve). Это то, что необходимо выполнить Вашему оппоненту для того, чтобы пройти Приключение. Он может выполнить эти инструкции в любой момент своего хода после того, как он взял карту из колоды. Но он должен выполнить все инструкции разом, а не по одному пункту (если только карта специально не оговаривает иное).

Награда (Opponent's Reward). Если Ваш оппонент прошел Приключение, он становится героем школы! На карте Приключения оговорено, какая награда полагается Вашему оппоненту, прошедшему Приключение. Затем Вы кладете карту Приключения в Вашу стопку отыгранных карт.

Карты Предметов (Item cards)

Карты Предметов — это новый тип карт. В целом они похожи на карты Существ (Creature). Вам понадобится некоторое количество Знаний (Power), чтобы сыграть

их, а будучи сыграны, они остаются на столе (некоторые карты требуют сбрасывать в стопку отыгранных карт). Некоторые Предметы (Волшебные палочки (Wands) и Котлы (Cauldrons)) дают Вам дополнительные Знания — наподобие Уроков, только эффективнее. Другие Предметы производят иные эффекты.

Подробнее о картах Персонажей (Characters cards)

В игре Harry Potter Вы всегда начинаете играть с представляющим Вас Персонажем. Играя в игру по полным правилам, Вы можете располагать картами Персонажей в Вашей колоде! Как и с картами Приключений, Вы можете разыг-

рать карту Персонажа, затратив два Действия — и совершенно неважно, есть у Вас в игре Уроки или нет.

Разыграв карту Персонажа, Вы можете использовать его специальные свойства. Безразлично, тот ли это Персонаж, с которым Вы начинали игру, или тот, которого Вы только что разыграли, — Вы можете использовать его способность в любой момент своего хода после того, как взяли карту из колоды.

Отличие Персонажа, с которым Вы начинаете игру, от остальных карт состоит в другом: он не может быть удален из игры ни под каким предлогом. К примеру, если какая-нибудь карта велит Вам выкинуть из игры три карты, Вы не можете выбрать в их числе Вашего начального Персонажа. До тех пор, пока игра продолжается, Ваш начальный Персонаж всегда на столе, потому что он — это Вы!

Уникальность

Все карты Персонажей и некоторые другие специальные карты являются **Уникальными**, на них так и написано: «Уникальный» (Unique). Это значит, что в игре может находиться только одна такая карта. Есть одно исключение — если Вы и Ваш оппонент

начинают игру с одним и тем же начальным Персонажем, то это допускается. В любом другом случае, если одна Уникальная карта имеется в игре, то более никто не имеет возможности разыграть такую же карту.

Повреждения (Damage)

Если Вы нанесли Существо повреждений меньше, чем Здоровье (Health) Существа, Вам нужно кто-то отметить нанесенные повреждения. Вы можете использовать любые удобные Вам метки или фишки (некоторые количество имеется в готовых колодах). К примеру, если в игре находится Существо со Здоровьем 6, и оно получает 2 повреждения, положите на Существо 2 фишки. Если



позже Существо получит еще 4 повреждения, удалите его из игры.

«В игре» (in play)

Карты считаются находящимися «в игре», когда они находятся на столе. Карты, находящиеся в Вашей руке, колоде и стопке отгранных карт, не считаются картами, находящимися «в игре». Карты, которые могут находиться «в игре» (Уроки, Существа, Персонажи, Предметы и Приключения), напечатаны горизонтально. Карты, которые не могут находиться «в игре» (Заклинания [Spells]), напечатаны вертикально. Все, что написано на горизонтальной карте, действует только тогда, когда эта карта находится «в игре» (если на карте нет каких-то особых указаний).

В целом, ограничений на количество карт, одновременно находящихся «в игре», не существует. Исключения составляют карты Приключений и Уникальные карты (см. Карты Приключений (только одна карта Приключения может быть в игре у каждого игрока) и Уникальные).

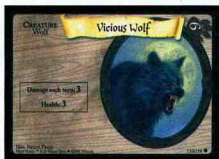
Ключевые слова (Keywords)

Некоторые карты имеют специальные слова, на которые ссылаются другие карты или правила. Такие слова называются Ключевыми словами. На карте они следуют сразу за указанием типа карты. Например, карта «Исцеление нарывов» (Boil Cure) имеет Ключевое



словом «Лечение» (Healing), после указания типа карты «Заклинание» (Spell). Если какая-либо карта призывает Вам скинуть все Ваши карты Лечения из руки, и у Вас в руке имеется карта «Исцеление нарывов», то Вам придется с ней расстаться.

Для большинства Ключевых слов все, что Вам нужно знать, написано тут же, на карте. Но для некоторых Ключевых слов, таких как Уникальная (Unique), Волшебник (Wizard) и Факультет (House), существуют специальные правила. Другие Ключевые слова существуют либо для придания необходи-



мой игре особой атмосферы, либо для ссылки на другие карты.

КУПИ
3 БУСТЕРА
или готовую
колоду игры
и ПОЛУЧИ
В ПОДАРОК
DEMO-ДИСК

www.sargona.com.ua

Необходимые Знания (Power needed)

Карты Заклинаний, Предметов и Существ имеют число **Необходимых Знаний**, которое указывает на то, какое количество Знаний должно быть у Вас в игре, если Вы хотите разыграть данную карту. Каждый Урок дает Вам одну единицу Знания. Играв по упрощенным правилам, Вы можете просто сосчитать количество Уроков, находящихся у Вас в игре, чтобы определить, достаточно ли у Вас Знаний, чтобы разыграть ту или иную карту.

Когда Вы играете по полным правилам, существуют карты, которые дают Вам больше чем 1 Знание. Поэтому если карта требует 8 Знаний, чтобы разыграть ее, и у Вас в игре находится Волшебная палочка, которая дает 3 единицы Знания, Котел, который дает 2 Знания, и 3 (или более) Урока — значит, Вы способны на это. Точно так же, как и в игре по упрощенным правилам, достаточно, чтобы символ одного Знания совпадал с символом, на котором указано число **Необходимых Знаний** (на карте, которую Вы хотите разыграть).

Символ Знания Тип Урока

{A} — Уход за Волшебными Существами (Care of Magical Creatures);

{C} — Колдовство (Charms);

{P} — Зельеварение (Potions);

{T} — Трансфигурация (Transfiguration).

В завершение немного о построении собственной колоды.

1. Ваша колода должна состоять из 60 карт. Также Вы должны иметь карту Пер-

Магазины-участники акции:

г. Донецк, ул. Артема, 145-А, ТД "МКС"
г. Луганск, ул. Ломоносова, 98,
клуб "Intel", тел. (0642) 34-52-56
г. Одесса, ул. Маршальская, 33-А,
клуб "Интеллект"
г. Севастополь, ул. Гоголя, 35-Б, комп.
клуб "Дракон", тел. (0692) 57-95-25
г. Симферополь, ул. Севастопольская,
114, клуб "Fortress", тел. (0652) 49-44-08
г. Харьков, ул. Плехановская, 82-А,
гостиница "Металлист", корп. 6, ком. 303
клуб "Гильдия магов", тел. (0572) 28-05-19
г. Киев, кинотеатр "КИВ", комп.
клуб "Убежище-13", тел. (044) 239-14-97
г. Киев, Книжный рынок "Петровка"
г. Киев, ул. А. Малышко, 3-Д, магазин
"Дом игрушек", тел. 544-13-35
г. Киев, ул. Металлистов, 6, магазин
"АВМ-капцовары"
г. Киев, остальные магазины-участники
акции см. в МК №22 от 3.12.01г

сонажа (он должен быть Волшебником), с которой Вы начнете игру.

2. В Вашей колоде должно быть не более 4 одинаковых карт. Исключение составляют карты Уроков. В Вашей колоде может быть любое количество Уроков.

Нпросто построить хорошую колоду. Началом может послужить выбор 2-х или 3-х типов Уроков. Добавьте несколько карт Заклинаний и Существ, которые используют Уроки одного из выбранных Вами типов. Убедитесь, что в Вашей колоде доста-

точно карт Уроков; половина колоды — неплохое количество для начала. Затем попробуйте поиграть своей колодой, по ходу заменяя бесполезные или малоупотребительные карты. Продолжайте играть и совершенствовать свою колоду, и в скором будущем Вы заметите, что обыгрываете большинство Ваших оппонентов. Возможно, Вы найдете интересные идеи в готовых колодах Harry Potter.

Вот на этом, думаю, можно и закончить. Этим знанием вполне хватит для того, чтобы начать играть в Поттера; дело за малым — купить карты.

Кстати, на днях посмотрел фильм... Лучшее читайте книгу — будет понятнее.

Книга классная, игра тоже прикольная, а фильм совсем не фонтан.

Ладно, удачно вам отметить Новый Год — и помните, что за стенами Хогвартса несовершеннейшим колдунам запрещено бавляться магией!



[illegible][illegible]

Ежемесячник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ» №23 (33), 17.12.2001.
Тираж: 11 700. Цена договорная.
Рег. свидетельство: серия КВ № 4052.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307.
Учредитель: ООО «К-Инфо»
03057 г. Киев-57, а/я 892/1.
info@mycomp.com.ua
Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель.
Перепечатка материалов только с разрешения редакции.

© «Мой компьютер», 1998–2001.
Издатель: ООО «ИД «Мой Компьютер»
Телефон редакции: 455-6888, 455-6794.
Издатель: Михаил Литвинков.
Главный редактор: Татьяна Козановская.
Зам. главного редактора: Ефим Беркович.
Обозреватель: Василий Попов, Дмитрий Лысенко.
Художественный редактор: Федор Сергеев.
Литературные редакторы: Оксана Пащенко,
Даниил Перцов.
Корректор: Елена Хоритоненко.
Верстка: Дмитрий Василенко.

Художник: Андрей Шарлаток.
Зав. отделом рекламы: Игорь Гушчин.
Реклама: Наталья Михайлова.
Офис-менеджер: Тамара Заворонина.
Начальник отдела полиграфии: Дмитрий Можогов.
Сбыт: Лариса Остапова, Надежда Ермакова,
Михаил Ковальчук.
Экспедирование: Анатолий Крючко.
Техническая поддержка: ISP «IT-Part»
Фотоувод: ООО «ИП-ПРИНТ», тел.: (044) 464-7178
Печать: Типография «Новый дружок»,
г. Киев, Манитогорская, 1

22 декабря, суббота, 14.00

МОЙ КОМПЬЮТЕР

- Розыгрыш призов конкурса «Активно везучий читатель»
- Призы за «Лучшую статью» (октябрь-ноябрь)
- Выявление победителя акции «Зеленая подписка»
- Встреча с редакцией «Моего компьютера»

НАВОСТРИ ПЫЖИ НА ДЕНЬ ЛЮБИМОЙ ГАЗЕТЫ

ост. т. #1,1х,3 "Поревая", ул. Борщаговская 144-а, студ. профком НТУУ "КПИ" (2-й этаж)



**первый украинский
фестиваль интернет**

<http://www.internetua.net>

Все о призах и правилах участия узнавай на сайте Фестиваля

**23 декабря 2001 г. в ДК "КПИ" – ФИНАЛ
Первого Украинского Фестиваля Интернет**

**БУДЬ вместе с
ПЕРВЫМ**
через
контакты
К САЙТАМ

организатор



технические
партнеры



Студия "Икс-Стайл"

официальный
провайдер



спонсор



издание



интернет-партнер



официальный
спонсор

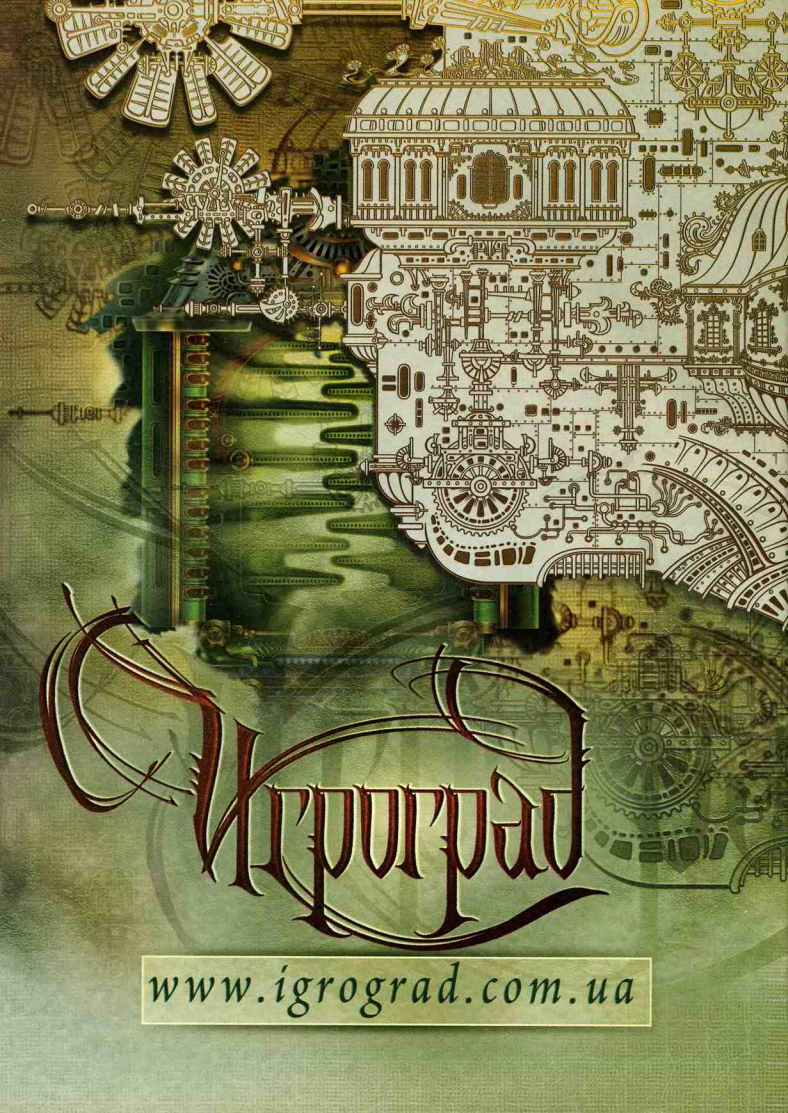


Партнеры



КАНАЛ





Игроград

www.igrograd.com.ua