

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 15(48)

Полу месячник

«Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

5.08.2002

AGE OF WONDERS II

THE WIZARD'S THRONE

WARCRAFT

REIGN OF CHAOS

Syberia
DELTA FORCE

Task Force Dagger

Подписка 2002

- Подписаться на «Мой компьютер игровой» можно во всех отделениях «Укрпочты», индекс по каталогу 22307. Стоимость издания, в зависимости от периода, составляет: 1 месяц – 3.45 грн, 3 месяца – 10.35 грн, 6 месяцев – 20.70 грн.
- Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой: www.posta.kiev.ua, www.blitz-poss.com.ua, www.kss.kiev.ua, www.sammit.kiev.ua, www.podpiska.com, и для жителей зарубежья — www.ukrpresa.kiev.ua.
- Подписка с курьерской доставкой можно осуществить через следующие фирмы:

Киев
Саммит* 254-5050, KSS* 464-0220,
Бизнес-пресса* 220-1608,
Блиц-информ* 518-6682
(* филиалы по всем областным
центрам Украины)
Периодика* 228-6165
Днепропетровск
Меркурий (056) 744-7287
Донецк
Идея (062) 381-0930,
Донбасс-информ 245-1594
Житомир
Горизонт (0412) 36-0582,

Бердичев
Бизнес-Курьер (04143) 2-1087
Запорожье
Пресс-сервис (0612) 62-5151
Кременчуг
Приватна доставка
(05366) 2-5833
Луганск
ЧП Ребрик (0642) 55-8235
Львов
Деловая пресса (0322) 70-5482,
Львівські оголошення 97-1515,
Львовский курьер 21-2201

Николаев
Нау-хау (0512) 47-2003
Одесса
МиМ (0482) 37-5264
Севастополь
Истар (0692) 71-6219
(филиалы во всех городах Крыма)
Харьков
ВСП (0572) 40-9614
Херсон
Кобзарь (0552) 22-5218
Червоноград
Пресс-курьер (03249) 2-2250

- Приобрести «Мой компьютер игровой» в розницу можно в киосках и на раскладках по всей территории Украины.
- По возникшим вопросам в связи с подлжкой либо покупкой наших изданий просим обращаться в отдел сбыта: (044) 455-6888, 455-6794

СПОНСОР КОНКУРСА «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ АВГУСТА»
ТОРГОВАЯ МАРКА



ГЛАВНЫЙ ПРИЗ



fax-modem
ACORP 56000

пр. Науки, 4
set@set.kiev.ua

(044) 250-97-61
www.set.kiev.ua

Список статей

- Дмитрий АМПИЛОГОВ.
Новый Кубок для Украины, стр. 7.
- RIP.MANIAC.
Asheron's Call 2, стр. 8.
- Василий ПОПОВ.
RatHunt, стр. 9.
- КЕРТИС, GLUКK и ШЕПИЛОВ.
Age of Wonders II, стр. 10-12.
- RIP.MANiAK, Вирджин JAG КЕМПЕР.
Delta Force, стр. 13-15.
- Ефим БЕРКОВИЧ.
WarCraft, стр. 16-19.
- Кирилл ТанЕR.
Syberia, стр. 20-21.
- Виктор (Jacall) ТРЕГУБОВ.
ADOM Delux, стр. 22-24.
- Роман САВЧУК.
X-Wing Alliance, стр. 25-27.
- Владимир СИРОТА.
Лето — горячая пора покупок? Стр. 28-29.

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

«Фух, ну и жара. В такую погоду будет весьма приятно обманываться газетой. А вот, кстати, и она — «Игроградский вестник» называется».

Козырь — черви

Я думаю, что все вы уже хорошо знаете о том, что в недрах компании **Team 17** уже довольно долгое время идет работа над продолжением легендарных «Червяков» — **Worms 3D**. Однако официальный анонс этой игрушки состоялся совсем недавно, о чем мы, собственно, и хотим вам сообщить. Worms 3D представляет собой трехмерную аркадную стратегию, в которой мы снова встретимся с забавными червяками-убийцами. Трехмерность привнесет в игру много новых стратегических возможностей и значительно оживит и расширит игровой мир. Вам придется сражаться в скалах, пещерах, преодолевать бездонные пропасти при помощи веревок и т. д., и т. п. Старые знакомые «Червяков» скажут, что все это было и в предыдущих версиях игры. Правильно, было, но разработчики утверждают, что в Worms 3D даже знакомые нам элементы геймплея будут выглядеть абсолютно по-новому. Как многие из вас знают, Worms 3D будет реалтаймовым, и в данный момент разработчики стараются решить ряд довольно важ-

ных проблем, связанных с реализацией AI и балансом оружия. Ни у кого нет желания создавать абсолютно новую игру (как *Warlords Battlecry*, действие которого происходит в мире Warlords, но назвать его продолжением этого легендарного сериала просто язык не поворачивается). Worms 3D, по замыслу разработчиков, должны остаться все теми же Worms, только трехмерными и реалтаймовыми. Будем надеяться, что у них все получится. Понятное дело, что помимо всего этого червяки из Worms 3D обзаведутся большим количеством новых видов вооружений, начиная от гарпунов и автоматов и заканчивая тяжелой артиллерией. К сожалению, на вопрос об оружии разработчики отвечают очень неохотно и туманно, так что утверждать что-либо касающееся игрового арсенала пока что рано. Зато известно, что в игре будет реализована поддержка командной игры по локальной сети и через Интернет. Релиз Worms 3D намечен на 2003 год. Если вы хотите поближе узнать об этом проекте, обязательно загляните на официальный сайт игры (<http://www.worms3.com>).

Dredd&Death инкорпорэйтэд

Когда-то, уже достаточно давно, в Сети промелькнула информация о том, что начата работа над серией игр по серии комиксов, повествующих о бесстрашном герое постапокалиптического будущего *Судье Дредде*. Наши читатели наверняка знакомы с этим персонажем благодаря одноименному художественному фильму с Сильвестром Сталлоне в главной роли. Фильм этот, правда, ни у нас, ни на Западе особого фурора не произвел —



так, нормальный «среднебюджетный» боевик — а вот комиксы о бесстрашном борце с преступностью, похоже, весьма и весьма популярны. Ну, а делать игры по популярным продуктам уже давно вошло в моду в деловоперской среде. Уже почти год находится в разработке аркадный шутер

Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

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

Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЬМА ПО АДРЕСУ: 03057

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

СПОНСОР КОНКУРСА «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ» в августе 2002



1-й приз: принтер Lexmark Z13



**2-е призы: карточки IP-Telecom
3-и призы: наушники Sven LV 750**

Кроме того, среди наших гостей будут разыграны дополнительные призы, предоставленные компанией SET.

пр. Науки, 4
set@set.kiev.ua

(044) 250-97-61
www.set.kiev.ua

Judge Dredd, и вот недавно компания **Rebellion** начала разработку еще одного 3D-акшн, который будет называться **Judge Dredd vs Judge Death**. Действие игры, как, в общем, и всех продуктов, повествующих о приключениях Судьи Дреда, будет происходить в обнесенном высокими стенами мегаполисе, стоящем посреди безжизненной радиоактивной пустыни, населенной кроважодными мутантами. Уже много сотен лет люди не выходят за стены родного города, ибо только они могут спасти их от неминуемой гибели. Но и внутри периметра не все спокойно. На улицах города хозяйничают многочисленные банды и агрессивные настроенные молодежные группировки. Вовсю идет торговля наркотиками и оружием. Полиция не в состоянии навести порядок в городе. И вот тогда-то и появилась идея создания Судейского Корпуса, члены которого являлись бы одновременно и полицейскими, и судьями, и палачами. Особый курс подготовки давал им фору в боях с самыми отчаянными головорезами, позволяя не только выжить, но и навести кое-какой порядок на улицах.

Такова предистория игры (думаю, не только игры, но и всех продуктов, в которых будет принимать участие Судья Дредд). Как вы уже догадались, этот самый Дредд является гордостью Судейского Корпуса. Он — самый сильный, самый локкий, самый умный. Словом, самый-самый, как и положено герою комиксов. Однако у супергероя всегда должен быть суперпротивник. Именно им и станет в игре Судья Смерть — чуть ли не клон главного героя, абсолютно ни в чем ему не уступающий, к тому же лишенный всяких предубеждений о добре, справедливости и порядочности, которыми Дредд, надо заметить, напичкан по самое горло. И вот, весь город затаился в страхе перед Битвой Гигантов. Нам с вами придется выступить в роли Хорошего Парня и постараться этой роли соответствовать. Что это значит? Никогда не переходить дорогу в неполюбованном месте, не стрелять в мирных граждан, не бросаться гранатами в окна обывателей и всегда уступать старшим место в общественном транспорте. До уж, что и говорить, жизнь Хорошего Полицейского малинной не назовешь. Игра должна появиться в продаже в 2003 году. Издателем данного проекта выступит компания **NDA Productions**.

Шпионские страсти

Продолжает поступать информация о второй части известного «шпионского» шутера **No One Lives Forever 2**, который разрабатывает компания **Fox Interactive** под бдительным присмотром **Monolith Productions** и **Sierra Studios**. Вторая часть приключений супер-агента организации **UNITY** станет еще более «шпионской», чем ее предшественница. Но сначала о сюжете. Действие игры начинается через три года по-

сле завершения событий, участниками которых мы с вами стали в оригинальной **NOLF**. Международная террористическая организация **H.A.R.M.** уничтожена, но не полностью. В руках недобитых негодяев осталась засекреченная подземная база, где успели укрыться несколько лидеров этой организации. И вот, по прошествии



нескольких лет террористы снова поднимают голову. Однако на этот раз ими движет жажда мести. Среди их планов далеко не на последнем месте стоит уничтожение **Кейт Арчер** — главной героини игры, которую мы с вами, собственно, и будем представлять в **No One Lives Forever 2**. Согласно заявлению разработчиков, второй **NOLF** придется по душе поклонникам замысловатых интриг и стелс-шутеров. То есть из «шпионского боевика» игра превратится в некое подобие «крутого детектива», где наряду с отстрелом оппонентов придется еще и заниматься легкой, сбором доказательств и расследованием различных «клубков», которые в итоге приведут нас к Самому Плохому Парню. Разработчики обещают создать совершенно «детективную» атмосферу: нам придется неслышно проникать в охраняемые здания, тщательно осматривать письменные столы, шкафы и тумбочки, рыться в папках и стопках бумаг, чтобы на самом деле обнаруживать необходимые для дальнейшего продвижения по сюжету документы. Наряду с обычными боевиками нам придется столкнуться с такими врагами, как японские ниндзя, таинственные французские *times*, с членами тайных индийских культов, владеющими знаниями древних цивилизаций и т. д. Кстати, во вто-



рой части **NOLF** нас ждет встреча со старыми знакомыми, такими как **Magnus Armstrong**, доктор **Otto Schenker** и **Bruno**. Кейт придется сражаться с боевиками **H.A.R.M.** на территории США, в Западной Европе, Индии, Японии и Сибири. Игра должна появиться в продаже уже в этом

году. К сожалению, более точной даты мы пока что не знаем.

Завтра была война

Компания **Battlefront** недавно объявила, что ее трехмерный варгейм **Combat Mission: Barbarossa to Berlin** появится на прилавках не ранее 20 сентября этого года. Эта игра была заявлена как «самый реалистичный симулятор боевых действий времен Второй Мировой войны». «Барбаросса» перенесет нас на Восточный фронт, где нам придется принять участие в сражениях, проходивших в период с 1941 по 1945 год на всей территории Европы — от Черного до Северного моря. Вы сможете выступить на стороне одной из семи участвующих в игре сторон — советской, германской, финской, итальянской, румынской, венгерской и польской. Все характеристики оружия и боевой техники буквально один в один повторяют характеристики их реальных



прототипов, стоявших на вооружении различных армий в то время. Всего в игре вы найдете около 300 видов боевой техники и транспортных средств и более 600 видов «нетехнических» юнитов. В **Combat Mission: Barbarossa to Berlin** запланиро-



вано пятьдесят одиночных сценариев и десять компаний, а также поддержка мультиплеера по локальной сети и через Интернет. Игра будет сочетать в себе пошаговый и реалтайм-режимы, то есть вы сможете взвучивать, не торопясь, спланировать ту или иную операцию, а вот непосредственно бой будет происходить в реальном времени. Чтобы оценить графику игры, достаточно только взглянуть на скриншоты, которые в больших количествах выложены на сайте компании-разработчика (<http://www.battlefront.com/products/cmmb/gallery/index.htm>) — красота и детализация мира просто поражают. Также разработчики обещают реализовать погодные условия (смену дня и ночи, дождь, снег, туман) и реалистичные батальные эффекты (сгор-

сание земли от взрывов, дымовые завесы и пр.).

Halo возвращается на PC

Большинство из вас, конечно, помнит о том, что нашедший 3D-шутер **Halo**, ранее предназначенный для платформ PC и Mac, благодаря стараниям всеми люби-



мой и уважаемой компании **Microsoft** был выпущен эксклюзивно для X-box. И вот недавно из офиса **Microsoft Games** поступи-



ло сообщение о том, что компаниями **Gearbox** и **Destiny** начаты работы по портированию **Halo** на PC и Mac. К сожалению, больше ничего об этом не известно, но сотрудники **Microsoft** обещают в самое ближайшее время предоставить нам более полную информацию, в которой будут указаны сроки выхода игры и отличия порта от приставочной версии. Следите за новостями.

Диво дивное

Эта новость наверняка порадует всех поклонников жанра **RPG**. К таким долгождан- ным хитам, как **Morrowind** и **Neverwinter Nights**, которые, я уверен, сегодня всецело занимают мысли и время грядущих всего мира, вскоре присоединится не менее интересная (по крайней мере очень хочется в это верить) игра **Divine Divinity**. Согласно заявлению сотрудников **Larian Studios** — разработчиков этого многообещающего проек-

та, — игрушка отправилась на запозд и должна появиться в продаже уже в сентябре этого года. К стати говоря, в Германии **Divine Divinity** выйдет уже в конце июля. Везет немцам!

Я думаю, что немного найдется геймеров, которые бы хоть краем уха не слышали об этой игре. После выхода демо-версии малоизвестный проект бельгийских разработчиков превратился в потенциальный хит, выход которого, затеяв дыхание, ждет вся «ролевая» общественность. Несмотря на довольно стандартную «завязку» (зло, неожиданно появившееся из глубин мрака, и великий герой, призванный загнать его обратно), игра обладает таким количеством оригинальных



находок, что сильно выбивается из общего ряда. Для того чтобы спасти мир **Revellon** от грязных домогательств **Лорда Хаоса**, вам придется перевоплотиться в одного из персонажей. К вашим услугам **Warrior, Wizard** и **Survivor**. Причем, разработчики особо наотрезывают на том, что выбор класса героя отразится не только на его манере вести бой. Нет, нам обещают полноценный геймплей, а ведь именно этого так не хватает большинству ролевых игр. Мир **Divine Divinity** населен огромным количеством персонажей, причем сложная система скрытых товарищей, видимость действительно живого мира. В игре будет более 100 видов монстров и 150 NPC, каждый из которых будет обладать собственным алгоритмом поведения. Вообще, разработчики в своих интервью особенно подробно останавливались на реализации **AI**. Монстры будут призывать на помощь товарищей, защищать друг друга в бою, прикрывать своих раненых, предоставляя им возможность покинуть поле боя, устраивать засады и т. д. NPC также не будут играть роль торговых и справочных автоматов. Многие из них будут преследовать свои собственные цели и при этом постараются использовать в этих целях вас. При общении они вполне могут попытаться подкупить, запугать или соблазнить вашего героя. Квесты также не дадут вам скучать. Каждый из них может быть решен несколькими различными способами, причем не все они приведут к одному и тому же результату. А вот результат этот в большинстве случаев будет влиять как на судьбу вашего героя, так и на судьбу всего мира. Например, добыть какой-нибудь важный артефакт можно будет втихую, стаяв его из суданка негодая, или с помпой — убив его и всех его слуг, да еще и все местное население в придачу. В обоих случаях квест будет считаться выполненным и вы получите свою награду.

Но если при зачистке территории вы случайно убьете персонажа, который впоследствии смог бы рассказать вам что-нибудь важное, то придется немало попотеть, чтобы найти новые источники информации. А может быть, и наоборот. Оставив в живых какого-нибудь плохиша, вы в будущем наживете себе море неприятностей. В общем, игра обещает быть очень интересной. Будем ждать и надеяться, что наши надежды оправдаются.

Одним CS-киллером больше

Ни для кого не секрет, что громкая слава **Контрстрайк** не дает спать спокойно огромному количеству разработчиков во всем мире. Просматривая ленты новостей, то и дело наткнешься на анонс очередного контрстрайк-киллера. Вот и на этот раз компания **Vae Vics** анонсировала начало работы над новым тактическим шутером **Shadow**, также претендующим на это гордое звание. **Shadow** создается на движке **Torgue**, том самом, на котором в свое время делалась **Tribes 2**. Кроме движка же, **Shadow** практически ничем не будет отличаться от **Контри**. Снова нам придется выступать либо в униформе спецназа (на этот раз помимо вездесущих американских борцов с мировым терроризмом можно будет выбирать спецподразделения других стран, в том числе и российской «Альфа»), либо в модных прикидах террористов. Также разработчики обещают 50 видов оружия, срисованного с реальных прототипов, и 15 видов транспортных средств, причем как наземных, так и воздушных (вот, видимо, почему предпочтение было отдано «движку» **Tribes**).

Виртуальный гроссмейстер

Компания **Ubi Soft Entertainment** объявила о том, что уже этой осенью в продаже появится продолжение популярной «шахматной» серии **Chessmaster 9000**. Игра может похвастаться великолепной 3D-графикой и, по оценкам многих обозревателей, вполне может стать самыми красивыми «виртуальными шахматами», когда-либо появлявшимися на рынке компьютерных игр. **Chessmaster 9000** будет занимать два диска — на них, помимо собственно игры, вы найдете подробное руководство для начи-



нающих шахматистов, разбор множества наиболее известных партий, историю жизни великих гроссмейстеров и различные варианты шахматных стратегий.

ООО "Лаборатория ПОПЛАРИС" РЕМОНТ И ТЕХОБСЛУЖИВАНИЕ НЕ РАБОТАЕТ! — вы можете...



СИСТЕМНЫЕ БЛОКИ
МОНИТОРЫ
БЛОКИ ПИТАНИЯ
ПРИНТЕРЫ
КОМПЬЮТЕРНЫЕ АППАРАТЫ

Оцените соотношение стоимости и качества

ремонт компьютеров: 010-70-70-70
ремонт видеокарт: 010-70-70-70
ремонт CD-приводов: 010-70-70-70
ремонт системных блоков: 010-70-70-70
ремонт принтеров и сканеров: 010-70-70-70

Наш адрес:
г.Киев, Украина, 40
в-т. 10, к-т. 10, 10-й этаж
тел: (044) 333-33-33
м. 044-333-33-33

На нашем стадионе готовятся к соревнованиям. Тут как раз наступает время спросить, а судьи кто?

Дмитрий АМПИЛОВ killer@zhadum.elfacom.net

Новый Кубок для Украины

WORLD CYBER GAMES

Теперь еще раз по судейству. В отличие от финальных соревнований в Коре, Кубок Украины порадовал не в последнюю очередь отсутствием громких судебных скандалов. Насколько я знаю, в этом плане все прошло гладко, так что в нынешнем году особых изменений в арбитражной системе Кубка не предвидится. Судейство региональных финалов будет осуществляться местными судьями. На финальную же стадию планируется привлечь не только киевских, но и региональных судей. Искренне надеюсь, что решающим фактором отбора судейского состава в финал станет не территориальная принадлежность, а соответствующий уровень соревнований компетентность. Также обещаны некие наблюдения. По всей видимости, в их обязанности будет входить наблюдение за ходом судейства и, возможно, общим ходом состязаний. В общем, смею надеяться, что с арбитрами проблем возникнуть не должно.

Вот за что можно опасаться, так это за места проведения отборочных. Клубы, в которых проходили региональные отборочные, стали, пожалуй, единственными темными пятнами на репутации WCG. Условия, техническая база компьютеров, проблемы с лицензионным программным обеспечением подчас становились для соревнующихся испытанием, сравнимым по серьезности с уровнем игры соперника. Но, к чести организаторов, они делали все от них зависящее, дабы все-таки уплатить, насколько это возможно, связанные с клубами проблемы. Чего стоит ситуация, когда не состоявшиеся (по причине закрытия клуба буквально за день до соревнований) отборочные были перенесены на другое время.

По настрою устроителей пресс-конференции стало ясно, что выводы были сделаны самые что ни на есть серьезные, и таких простых условий регистрации, как в прошлом году, для клубов не будет. Требования выдвигались очень серьезные:

- ✓ наличие солидной материальной базы (PIII-1Ghz (256/64-64Mb) 17");
- ✓ возможность свободного размещения зрителей и журналистов;
- ✓ наличие лицензионного программного обеспечения, дабы в самый раз-

гар борьбы не пришлось мило беседовать с сотрудниками милиции.

«Клубные» реформы начались еще в прошлом году. Многие с тех пор изменились, но судить о преобразованиях в этой категории малого бизнеса стоит именно сейчас. Кубок Украины станет для украинских клубов серьезным испытанием на прочность. Назревает весьма прелюбопытный заочный междусобойчик. С одной стороны, организаторы, как я уже говорил, твердо намерены не допустить повторения неприятностей прошлого года. С другой — нельзя сбрасывать со счетов некоторые особенности «украинского менталитета» и простоту финансовых сложностей, особенно в свете расходов, связанных с покупкой лицензий на ПО — оно серьезно ударило по карману многих клубных касс. Отсюда — некий спад в развитии клубной культуры. GeForce 3 — 64 Mb и 17-дюймовый Samsung для наших клубов по большей части являются приятным исключением. Благо хоть с лицензиями проблем возникнуть не должно.

Здесь, кстати, нельзя не вспомнить о слегка измененном списке городов-устроителей региональных отборочных. Место Запорожия заняло Ровно. Почему — остается секретом. Лично для меня эта новость стала неприятным сюрпризом, узнать все поточнее оказалось проблематично. Надеемся, разузнать все немно-

го не входит в число центров развития компьютерного спорта на Украине и уж точно не лучше Запорожия. Ровненским отборочным предстоит стать оазисом, своеобразной перевалочной базой для иногородних игроков, скитающихся в поисках легкой добычи по всей Украине.

Но хватит о грустном. Поговорим о хорошем. По доброй традиции, финальный турнир опять станет для всех геймеров праздником. Во время разговора о последнем этапе Кубка слова «Украинский дом» не фигурировали, тому, как мне кажется, имеется лишь две причины. Либо это будет еще нечто более грандиозное, либо организаторы пока еще не согласовали данный вопрос до конца. В любом случае, они ищут здание, готовое принять несколько тысяч участников и зрителей, организаторов при этом качественное освещение турнира и хорошие условия для всех, кто на него попадет. В каком качестве — без разницы.

Приятным сюрпризом может стать и задуманный организаторами саммит для команд-участников мировых финалов. Планируются полномасштабные акции для обмена опытом, совместных тренировок и, наконец, просто единения геймерского движения в масштабах СНГ. В идеале есть надежда на участие корейской команды, которая будет нам в этом самом единении усиленно мешать.

В целом пресс-конференция оставила массу положительных эмоций. Ну, а без экспериментов нельзя никак. О результатах будем судить потом. А в том, что выводы будут сделаны, я не сомневаюсь. Преподенцы милиции.

Засим закрываюсь, остается разве что еще раз выразить надежду на более своевременное обновление официальной странички отборочных. Дизайн сменился, а вот контента что-то не прибавилось. Впрочем, до начала Кубка Украины время еще есть. Может быть, что-то и изменится. Мы, во всяком случае, в это верим.



го попозже. Могут лишь высказать некие мысли по поводу этих пертурбаций. Судя по последним достижениям игроков, Ров-

Приключения онлайн продолжаются! И на смену «Ульгиму», мир которой уже очень многими изучен, приходит вселенная Ашерона.

RIP.MANIAC

ASHERON'S CALL 2

Вот так оно начинается

М-да, однако мода на онлайнные игры постепенно захватывает все больше и больше компаний, которые, бросив все остальные дела, принимаются за разработку именно таких игр. Вот и ребята из **Turbine Entertainment** решили продолжить свою эпопею о мире *Dereht*, анонсировав выход второй части игры «Зов Ашерона». Честно сказать, это Рыпыга мне очень напоминает породно на другие игрушки, причем различных жанров. Вернее, не совсем породно. Просто чем больше я узнавал об этой игре, тем чаще меня посещало дежа вю — ведь где-то я это уже видел.

Поскольку сюжет обеих частей немножко связан, полагаю, надо бы пересказать их оба. Помнится, в первой части все началось с того, что великий маг мира *Dereht* с ник-неймом *Ашерон* пытался провести один нехитрый эксперимент. Он оказался настолько нехитрым, что в результате открылся портал в параллельное измерение и оттуда повалялись зарубежные товарищи по имени *Олтон*. Однако эти товарищи оказались весьма злобными, очевидно, из-за комплекса неполноценности — дело в том, что все они поголовно были насекомыми, да еще и контролируемые единым разумом (типа Зергов — здоровствуй, Старкрафт). Словом, они перерезали кучу народа и чуть меньше захватили в рабство.



Уцелили только вовремя телепортировавшиеся в другой мир люди, сам Ашерон и группа повстанцев, получившая от мага специальный яд против насекомых. Смазав этим пестицидом свое оружие, повстанцы пошли рубить пришельцев. И порубали так, что мир оказался разделен пополам. На востоке стали жить три расы гуманоидов, а на западе — насекомые. В этот момент в игру вступал игрок и, выбрав одну из трех людских рас, присоеди-

нялся к сафари. Вот такой закрученный был сюжет. Его продолжение чуть прозаичнее, но не менее интересное.

Ну, неймется этому Ашерону! Решил провести еще один эксперимент. Результат — магический аналог «ядреной бомбы» (hello *Fallout*, bon giorno *Warcraft*). Как всегда, мир необходимо возрождать. И угадайте, кому это предстоит делать? Нет, даже не Ашерону, а нам — игрокам.

Вот такие пироги с котятками приготовил этот хренос экспериментатор. Что ж, придется расхлебывать.

Вот так оно происходит

Игроку опять предстоит выбрать одну из трех рас. Вот только на смену *эланцам*, *шо* и *гарундидам* пришли совершенно новые виды: *хумансы*, *лугиансы* и *тумероксы*. Надо заметить, что перемена классификации не ограничилась только сменой разделения и внешности. Если ранее расы разделились по морально-этическим признакам, прямо как европейцы, азиаты и арабы (*guten tag*, *Settlers 3*), то теперь они разделяются по скиллам. Люди тяготеют к дальнему бою, приматоподобные лугиансы — к ближнему, ну, а мистические тумероксы, соответственно, — к магии (*bonjour* *Argonath*). Такой выбор в начале игры и определяет основной вид занятий игрока. А потом уже начинаются вариации: выбрав, к примеру, человека, его можно сделать металелом нажей, арбалетчиком, лучником и т. д. Можно, в принципе, и магии пополам с фехтованием его научить, но будет ли от этого толк? Навряд ли.

Далее надо будет выбрать первоначальный набор скиллов, которых, кстати, обещается громадное количество, — именно по этому набору и определяется ваш класс. Хотя ничто не помешает этот класс в дальнейшем поменять. Рольевую систему можно назвать стандартной: при получении определенного количества экспы вы переходите на новый уровень и получаете не менее определенное количество очков, которые необходимо будет раскидать между скиллами и базовыми характеристиками. А вот тут замечена новая фишка: ежели вы выберете не слишком нужный вам навык, его можно будет заменить с минимальной потерей очков.

Вот так оно выглядит

Демок игры под названием *G2* обещает повернуть нас в шок своей мощью. Что

ж, мы люди луганые, так что пора приступать к вскрытию.

М-да, при взгляде на скриншоты начинаешь понимать, что нас не обманывают. Каждая деталь, каждый монстр, каждый персонаж прорисованы до последней складочки. Вероятно, можно будет даже показать язык или скрутить фигу... По-моему, где-то это я уже слышал (привет во вто-



рой раз *WoW*). Впрочем, это неважно.

А если серьезно, то графика этой онлайнной игры с легкостью обставит многие существующие «оффлайновые» проекты. Тут вам и тени, и динамическая прозрачная вода, и небо, и смена времен суток и куча подобных новаторств.

Играть можно будет с видом как от третьего, так и от первого лица. Интерфейс будет оконным и легко настраиваемым. Все лишние и мешающие его элементы можно будет убрать с экрана.

У музыкального сопровождения тоже наблюдается новая фишка. Теперь музыкальные теммы имеют привязку не только к местности, но и к персонажам. То есть музыка будет меняться не только, скажем, от города к городу, но и при приближении к какому-нибудь монстру, так что теперь определять на слух местонахождение своих жертв будет немного легче. Звук обещает быть совсем великолепным. И качественным, и разнообразным.

Вывод

Хотя эта игра «одождала» множество различных элементов у других, обвинять ее в плагиате у меня язык не поворачивается. Дело в том, что взято лишь самое лучшее, плюс добавлено много интересного. Все тщательно покрашено, переименовано и теперь поджигается под крышку на медленном огне. Хотелось бы думать, что это ирландское рагу окажется съедобным. Ведь дегустировать его придется нам.

Как вы думаете, что будет, если смешать Вольфенштейн с Кинг Пином? А если доверить это еще и польскому строителю. Что, архитектура очень поремную напоминает? Ну так это и есть тюрьма.

Василий ПОПОВ

РАТНУНТ

Жанр: FPS/RPG

Разработчик: Mirage Interactive

Издатель: Mirage Interactive

Системные требования: P2 500, 128 Мб ОЗУ, 16 Мб видео

Предполагаемая дата выхода: декабрь 2002 года

На первый взгляд, проект польских разработчиков с неброским названием RatHunt не вызвал у меня особого интереса. Ну, шутер. Ну, про бандитов. Бандиты, они ведь плохие — мерзкие и беспринципные. Взяли, понимаешь, молодого парнишку «на дело». И что самое интересное, дело-то выгорело. Вот только парнишке от этого легче не стало. Остался он,



бедолага, на месте преступления с пулей в спине, на память от поделывиков, и с трупом полицейского в обнимку. Ну, что случилось дальше, я думаю, и так понятно. Суд Тюрьма. Похитженное заключение. Конечно, на этом дело не закончилось. Наш герой... Кстати, пора бы уже с ним познакомиться — Mason. Так вот, Mason'a такой поворот событий вовсе не устраивал. А так как был он не только здоровым парнем, но еще и обладателем загадочной словесной дули (вы на имя не смотрите, мало ли как человека обозвать могут), то бальным побегом не ограничился, а поднял целое восстание, благо опыт всяких разных бунтов у нас, славян, передается на генетическом уровне. Бунт, понятное дело, увенчался успехом, и Mason живым и невредимым добрался до города с вполне понятной целью — задать парутройку неприятных вопросов своим бывшим товарищам...

Как видите, все довольно-таки банально. Немного от KingPin'a, чуть-чуть от GTA 3, немного сали, немного лука, сквородажки марки LithTech — глядишь, чего-нибудь и получится. А если нет, то чего можно требовать от малоизвестных польских разработчиков? Вот к какому выводу может прийти человек, привыкший к поверхностным взглядам. Но если при-

смотреть повнимательнее, то дело представит в совсем ином свете.

Ну, во-первых, разработчик не такой уж неизвестный. Это тот самый **Mirage Interactive**, в свое время приложивший руку к созданию нашумевшей игрушки **Mortyr**, которой некоторые пророчили лавры продолжателя дела **Wolfenstein'a**. И пусть что-то там не западло, но вспоминая прошлое, могу сказать, что тогда выход **Mortyr'a** произвел гораздо больший ажиотаж, чем сегодня появление того же **Red Faction** с его хваленым Geo-Mode. Так что не знаю как вам, а мне такой разработчик внушает доверие.

Ладно, идем дальше. Полный праведного гнева герой добирается до логова своих обидчиков. Что он делает? Естественно, обещивается горами запрещенного к ношению оружия и начинает творить беспредел в лучших традициях **Max Pain'a** и ранних голливудских боевиков. Так? Так, но не совсем. Дело в том, что пока Mason проповедовал принципы свободы, равенства и братства тюремным охранникам, большинство его старых друзей уже заработали безвременную прописку на местном кладбище, а наш герой по возвращении оказался в центре пересечения интересов сил намного более могущественных, чем он мог ожидать. Оказывается, налет на ювелирную лавку, который столь печально закончился для нашего героя, был лишь маленькой частью глобального плана, в котором были замешаны крупные группировки польской, итальянской и китайской мафии. Вот этим-то парням и придется объяснять, что ты не верблюд.

По вполне понятным причинам разработчики не раскрывают нам все перипетии сюжета. Известно только то, что нам придется погрузиться в закрученную детективную историю, выбраться из которой живым и невредимым будет ой как непросто. Здесь следует учесть, что сюжет игрушки и сюжет книги — это несколько разные вещи. В книге по сюжету вас ведет автор, в игре вы движетесь самостоятельно. Причем нелинейность здесь играет очень важную роль, а это значит, что у вас должно быть как минимум несколько путей для достижения своей цели. Разработчики **RatHunt** учли этот момент. Вы можете проходить игру, убивая всех на своем пути и заливая улицы реками крови. Правда, подобный путь будет сопровождаться постоянным использованием опции **save/load**, да и значительный кусок сюжетного митриг останется незамеченным. Но есть и другой путь — бесшумное проникновение в логово врага, использование ножей, арбалетов, удавок. Взлом замков и компьютер-

ных систем. Разговоры «по душам» с различными интересными людьми... Это ведь уже совсем другая игра получается. Конечно, никто не помешает вам совместить (в разумных пропорциях, разумеется) оба эти стиля прохождения. Разработчики даже утверждают, что игру можно будет пройти практически без крови (исключение составляет только финальная разборка, где по-любому придется мочить негодяев). Но мне кажется, что такая концепция вряд ли придется по душе поклонникам жанра FPS ©.

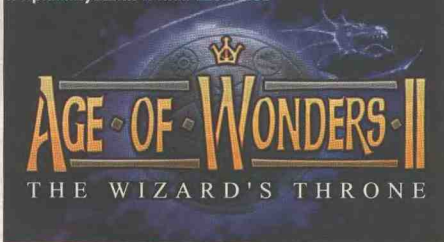
Ну, а теперь пришло время обратиться ко второй составляющей этой игрушки. А именно к ее RPG-части. Как и в любой нормальной ролевухе, наш герой будет обладать рядом характеристик: сила, скорость, умение владеть оружием, взламывать замки и т. д. На подъем каждой характеристики вы сможете потратить определенное количество *experience points*, которые заработаете убивством противников и выполнением квестов. При этом разработчики пошли по очень интересному пути. Ваши навыки не только растут при задействовании того или иного умения, но и понижаются, если вы долго им не пользуетесь. Видимо, ребята из **Mirage Interactive** в корне не согласны с расхожей поговоркой «мастерство не пропадет».



Еще очень многое хотелось бы рассказать об этой интересной и очень необыкновенной игре. Нельзя не упомянуть великолепную диалоговую систему: во время диалога вы можете запросить совершать любые действия. Например, выстрелить собеседнику в голову. Или о «красовских» особенностях ваших противников: члены каждой из враждебных группировок будут отличаться не только оружием и внешним видом, но и обладать собственным стилем ведения боя. Или... Короче, много о чем хотелось бы рассказать, но место уже заканчивается. Так что поверьте на слово: **RatHunt** — это игра, к которой как минимум следует присмотреться повнимательнее.

Старые герои уже надоели, а в новые и играть не хочется? Тогда добро пожаловать в новое издание «Века чудес». Как, Вы уже там побывали? Так это Вы не в тот век зашли. Нам сейчас ва второй.

Tom/Doc/KERTIS Александр GLUKK
и примкнувший к ним Шепилов



И возглаждало время чудес. И захотелось новых земель, незаметно про-
двинувшись бочком к старому, хорошо забытому. И появилось...

Вступление Doc'a

В свое время (давно это было) я был настолько увлечен «королем пошаговых стратегий» — героями, что другие представители этого славного, но немногочисленного жанра проходили мимо меня незамеченными. Так я пропустил первые Disciples, да и первый Age of Wonders постигла та же участь. Впрочем, ни-



чего удивительного — на троне сидел Король, и игры второго зилелюла мало кого интересовали... Прошли годы, я начал работать в Департаменте, а значит, волей-неволей совать свой нос куда хочется — и куда пошат.

Впервые я усомнился в непреложной истине, что Герои рулез форев, когда попал в мир ниваловских Деминугов. Потом были вторые Дискайплы, мир которых посетили мы с братцем Glukk'ом и который еще больше укрепили меня в мысли, что все может поменяться. Но создатели Дискайплов извели урок из прошлых ошибок, и их игра появилась. ДЮ выхода четвертых Героев, в момент, когда трон еще пустовал, а претенденты только ночинчали шептаться о смене правительств. Думаю, вы читали наш отчет. Могут добавить лишь одно: выход четвертых Героев лично для меня не расставил точки над «е», и вопрос о том, кто в этом доме хозяин, остался открытым. Лично мне вторые Дискайплы понравились больше. Но это дело вкуса, естественно.

И вот пожалуйста, что это перед нами? Еще один незаслуженно забытый герой пошагового фронта! Ну давай, дорогой, сейчас мы тебя измерим, сейчас мы тебя поощаем и признаем... А кем признаем? Еще не знаю, но если мир Age of Wonders II понравится мне больше мира Героев, я буду только доволен. Это будет справедливо.

Почему справедливо? А потому! Попробуем вспомнить первую часть «Эпохи Чудес», причем не только вспомнить, но и проследить соотношающиеся сами собой параллели с... Heroes of Might and Magic IV. Да, да, именно с ними, не стоит удивляться. «Новаторские находки» Четвертых Героев — непосредственное участие героя в битве, возможность передвижения отряда без героя, да и сам внешний вид сражений — все это уже было в 1999 году в Age of Wonders I. Что же это получается, NWC туло украли идеи у своего менее удачливого конкурента? Хорош король, нечего сказать. В первой части Age of Wonders



было много недостатков, но и явные достоинства (и действительно новаторские находки) в ней тоже были. И вот вышло вторая часть...

Чему учат в школе?

Меня зовут, меня зовут... Кто меня зовет? А, это ты, Габриэль, премудрый старикашко? Ка-а-ак ты меня назвал? Ну, Мерлин так Мер-

лин, только что не сивый и без бороды. Молод еще — впрочем, это как раз поправимо...

А ты-то кто будешь? Учить меня вздумал? На кнопки нажимаешь? Хозяин здешнего интерфейса, так что ли? Ну да, интерфейс уютный, ничего обжился. Меню эдаким комодиком — а ну-ка признавайся, что ты там внутри прячешь, старый развратник? Небось, что-нибудь спиртное, а?

Так, все понятно: слева доска сообщений, справа карта. В ящичках всякое барахляшк — магия, дипломатия, инфо и опции. Скрытно, но со вкусом.

А старичок болтливый попался. Шолу не даст ступить без своих наставлений. Ну, я послушный пока. Но мостик зайти — слушаюсь, товарищ Габриэль, с девочкой познакомлюсь — будет сделано! Вот уже и замок с телевышкой нарисовался. Черт, да как же туда зайти? Ну, вроде, зашел, а как теперь осмотреться? Правило первое покорителей интерфейса: не видишь нигде кнопки — потыкайся в карту. Вот, пнул курсором своего коня в задницу — выскочила панель — я собственной



персонаой, со всем скарбом и потрохами. Еще раз по тому же месту — замок. Удивительно, сколько полезных вещей находится в... этом милым животном! И! И до чего только доходит порой шальная мысль разработчика...

Вблизи маячит жертвенник, похожий на ящик для мусора. Здесь обещают научить заклинанию. Заморозить реку? — пожалуйста. Красота! А теперь по льду, тевтонской железной свиней. Bo-Bo! Э, да ты шутишь, я погляжу. Где теперь мои войско? Где барышня-эльфийка? Где я? Утопнул. Умер. Все умерли. Хихикаешь, подлый старикоско? Иди ты к черту со своим туториалом. Сам как-нибудь разберусь. Ну, Габриэль, погоди!

Вступление Glukk'a

Что и рассказывать — началось все с того, что по Департаменту пронесся слух о том, что братец Дос пропал без вести в странном мире под названием Age of Wonders 2. Я так думаю, что он именно поэтому в баню и не пришел. Но это к делу не относится. Я, по моему, дело этак слушаю не поверил. Ну, не может братец Дос пропсть без вести в магическом мире. Он же умный маг, в конце концов! Но дело оказалось действительно серьезным.

Я — маг, it's my business

Началось все до ужаса нелепо. Все бесились, кричали и пили водку без закуски, из

горла. Это в такую-то жару. Ранд, видимо, будучи совсем в невменяемом состоянии, так мне и заявил: пойдешь, мол, брато из беды выручать. Вот только топор оставши в оружейной комнате. И ракет тоже. А все, что тебе положено на этом задании, — это паратройка примитивных заклинаний и интеллект выше единицы. Как можно так жить, вы не подкачаете? Знаю, что не подкачаете. Наверно, для того, чтобы все стало до конца понятно, нужно рассказать все по порядку.



Так вот, начнем с того, что я теперь маг. Вы можете себе представить: я — МАП! Это ж просто в голову не укладывается. Ну да ладно. Играть нужно по правилам. А раз наличие файтерских правил не предусмотрено, то придется с этим смириться. Причем, это еще не самое страшное. Самым страшным является то, что я теперь не просто маляк-одиночка, а последняя надежда добра и справедливости этого мира. И для того чтобы эту самую надежду оправдать, мне нужно не топором... простите, файтершом кому-нибудь в голову вбить, а создать, ни много ни мало, собственную империю и привести родной народ к победе. Какой народ, спрашивается? Ну, в населении здесь недостатка не наблюдается. В мире Age of Wonders 2 обитает 11 рас, на любой вкус. Здесь вам и орки, и гоблины, и эльфы, и драконы... И даже рыжие пномы тоже есть.

Историческая справка, изъятая из архива Департамента Защиты Виртуальной Реальности

Жители мира Age of Wonders 2 несколько отличаются от населения мира оригинального Age of Wonders. Начнем с того, что демиурги этого мира непонятно зачем предали забвению лизардменов, заменив их расой драконидов. Подобное опешение акцентировало сик пор остается загадкой для историков виртуальной реальности. Лизардмены, однозначно, выглядели более колоритно и живописно, но с создателями, как известно, не спорят. Раса людей-кошек (тигранов), и по истории, и по легендам Age of Wonders 2, является самой молодой расой этого мира и, как и положено любому молодому народу, отличается агрессивностью, напористостью и большим количеством стреляющих (в данном случае более уместно слово «метающих») юнитов. Также к новшествам следует отнести абсолютно изменившуюся систему магии. Нет, сферы остались те же: жизнь, смерть, огонь, вода, воздух, земля и космос. Но отныне ваш герой может выбирать и развивать лишь од-

ну из них (в отличие от первой части, где у вас была возможность изучать сразу три направления). Также всем посетителям этого мира, проводившим некое время во вселенной первых Age of Wonders, будет небезынтересно узнать, что теперь города опгредятся самостоятельно, по прошествии некоторого времени, и вам уже не придется тратить время и средства на то, чтобы превратить свою заглодающую деревеньку в полноценный город. Можете целиком и полностью сосредоточиться на постройке зданий и юнитов. Кстати, о юнитах. С ними тоже произошли некоторые изменения. Причем, довольно серьезные и не всегда приятные. Но это очень обширный вопрос, о котором стоит поговорить особо.

Куда конь с копытом, туда и рак с клешней

Да нет, никакой я не маг. И не герой. Так, канцелярская крыса. Знаете, иногда трудно устоять на границе снежных реальностей. Вроде бы ведь работа не пыльная — знай себе, вымарывай матюки не в меру расчувствовавшихся оперативников из отчетов да сдвигай пыль с архивных папкишек. Но все же гнет иногда — туда. Где зеленеют юные реки... лардон, потянуло на забытую юношескую романтику.

Так вот, засосало меня. Иногда эта прохладит, особенно по выступлет. В конце концов, немудрено, чтобы скромного секретаря-архивариуса, бесценно просматривающего из года в год отчеты оперативников Департамента, в один прекрасный день связало искушение.



ленные страницы втащило туда, куда посылаются только Посвященные. А что, вы думаете, только через монитор попадают в эту самую виртуальную реальность? Вы что, книжки в детстве не читали?

Мир, в котором я очнулся, очаровал меня. Что-то такое из детских книжек, полубоитов. Предметы имеют контуры, но они зыбки, словно оладки сновидения. Горы и леса, которые можно ласкать, как большого плюшевого мишку. Не этого ли добивается каждый из нас, пытаясь заигрывать с большим и неизвестным миром? А еще этот мир звучит — песни его просты и благородны, без мшурного пафоса Четвертых Героев, никаких тебе вопиющих теток и дядек, но при этом довольно искусны, выбавок, прекрасно гармонируют с пейзажем. В общем, ухо и глаз радуются.

А теперь хочется поумничать. Мне почему-то всегда казалось, что жанр реалистичных стратегий — жанр хоть и реалистичный, но несколько несоответствующий эстетическим потребностям, так сказать, некрасивый. Дяпас, черт возьми, им эта реалистичность! Лично

мне в подобном стремлении всегда подозревалось что-то ушербное. Ладно, хочется драйва — поиграй в шутер, хочется романтики — дуй в RPG, красоты — сырой в стратегию. Но как можно насладиться красотой, когда перед глазами мельтеют ошеченные оружием толпы, рука лихорадочно мучает несчастное животное, а мозги сплетаются с оперативкой компьютера, готовый в любой момент разразиться восходом синего солнца? Нет, господа, это все не то. Слишком много такой реалистичности во всем том, что нас окружает.



Возможно реалистичность совсем другого плана, без суеты, витная, а потому и более манящая. Именно она и зовет наши души, колеблющиеся на грани мира.

Лирическое отступление Дос а

Хотели красоте? Хотели трехмерной графики? Получите. И не говорите, что бросающие в полмперсах элтри круче. Это сказки чужого леса. Гляньте на эти пасторальные пейзажи, пляньте на эту анимацию! Задумайтесь. Действительно, задумайтесь. Мне сложно сравнить бывшего Короля и игру, на которую я раньше не обращал внимания. Сложно. Тем более, что сравнение идет явно не в пользу Героев. А вот теперь все, что возмущается, пусть задумывается.

Итак, Вандерс vs Герои. Графикой? Тут лучше. Анимацией? Не сравнить. Сюжет кампании? Да, с этим не очень хорошо. Одна кампания, в которой вы по очереди пробуете все сферы магии. Не думаю, что это было удачной идеей. Скорее, просто демонстрация силы. Судите сами: только вы привыкли к магии огня, и тут на тебе — опять по одежке протягивай ножки. Порой складывается такое впечатление, что вся



кампания представляет собой просто растяннутый tutorial. Но ведь есть еще и сюжетные миссии, а главное — мультиплеер...

Лепта Шепилова

Позовлю себе противоречить уважаемому доктору Кертису, но мне кажется, что своевре-

менность выхода не является достаточным основанием своевременности самого продукта. Например, Иоганн Себастьян Бах был отнюдь не современным явлением. Особенно остро ставится вопрос, когда речь идет о версиках, разделяемых какой-то порой месяцев. В конце концов, во Вторых Героев играют до сих пор. А о Windows XP все говорят, но никто не жалуется.



Странным образом именно наш год ознаменовался взрывом пошаговых стратегий. Господа, прошу заметить этот факт! Бряд ли это случайное совпадение. Скорее, это свидетельствует о том, что разработчики игр логично перестают заботиться о том, как не отстать от моды, и прислушиваются к желаним аудитории, над которой все больше понижается не одно лишь геймерское сообщество, но и просто люди, обремененные заботами и временными скукающими по приложениям и осязкам. На место моды приходит традиция, которая располагает более проверенными представлениями о том, что рулит и что не рулит. Полагаю, что это эпоха была начлена Алисой Мак-Ги, возрождающей модели геймплеев старых, дополняющих игр, благодаря чему забытые детские ощущения так ярко и неожиданно выхватываются из сумрака, словно дорогая антикварная вещь, найденная на чердаке старого дома. А ведь именно там, на чердаке, и живут древние таинственные души, влекующие нас в игру. И потому гораздо важнее, нежели фактическая достоверность, реалистичность, достоверность похичекая — то, во что хочется верить, а значит, играть. Но, кажется, опять я увлекся старческими сентенциями (прим. Кертиса: Я, конечно, люблю Мак-Ги, но не стал бы утверждать, что он открыл новую эру. Хотя насчет достоверности я согласен).

Так вот, этот самый всплеск пошаговых стратегий ознаменовал девальвацию нашей общей подпольной ценности — Героев, алмаз-матер всех отечественных (и не только) геймеров. Мы не будем распространяться на эту тему, поскольку она слишком спорна и мучительна, оставили ее на откуп тем, кому она небезразлична. Остановимся на непреложном факте: мы, стратеги-шахматисты, долгое время чувствовавшие себя на обочине, наконец равнялись настрелу новым принципам кошаговой организации сознания, нам дана возможность

рассмотреть наш идеал со стороны, увидеть механику TBS, почувствовать его сопряженность с жизнью, подумать о тех зацепах, которыми он невольно впился в быт наших геймеров.

Если бы губы Никанора Иваныча да приставить к носу Ивана Кузьмича...

Age of Wonders — давно подстерегающий конкурент Героев. Уж коли мы признали Героев в качестве эталона пошаговых стратегий, пора было воздать должное тем, кто пытается создать новый, помещая привычные игровые стереотипы в неожиданный, непривычный контекст. Disciples, благодаря которым стратегическая карта вдруг превратилась в интерфейс свободы для персонажей RPG-партии. Деминури, противопоставившие линейности сюжета борьбу расчета со случайностью. Казалось бы, разработчики Age of Wonders выбрали невыгодную позицию — с одной стороны, юниты, участвующие в сражении, слишком малочисленны и неподвижны, чтобы слепить за подразделение, — они не могут накапливаться, как в Героях, они не могут радоваться своим числом компьютерного стратега, стремящегося к власти хотя бы в своем, виртуальном мире; с другой, они, будучи боевыми единицами, все же недостаточно персонализированы, как в Дискайллах, с ними нельзя сродниться. Психологически, что в состоянии окупить эту серединатость? Тактика боя, гениально воссоздающая свободу маневров? Система генерации персонажа, сиречь судьбы, способностей, etc? Или этот самый колорит детских сказок, романтика снов, незамут-



ненных «взрослыми» психотропными средствами? Нет, что вы говорите, Age of Wonders непостижимым образом попал в точку. Что это за точка, не в силах объяснить даже невольно вовлеченный в процесс архивариус. Видимо, это и есть чудо. Да распознать же окно — неужели не настало время чудес?

С кем идти в разведку

Да, собственно говоря, и не только в разведку. Есть, есть еще справедливость в этом мире! Довольно большое количество моих подопечных скопились вполне порядочными файтерами, без всяких разных магических заморочек. Более того, спустя некоторое время к моему замку подвалили самый настоящий тулой файтер и предложил свои услуги в качестве полководца. А потом пришел еще один. И еще. И только потом появился маг. Но это было уже невозможно. В конце концов, маги тоже иногда бывают полезны. Но вот чего я ни-

когда не прошу Age of Wonders, так это того, что самый главный парень в государстве (читай — я) совершенно не способен накапливать опыт. Мы можем изучать различные заклинания и даже кастовать их, таким образом принимая участие в бою, не выходя за стены города. Но почувствовать радость от таблички Level Up нам не дано. Вот и приходится сидеть в магической башне и потеть слюну, глядя, как герои-наемники обретают новые умения и обещиваются артефактами. Но в отличие от тех же Дискайллах (да по большому счету, и от Героев) могучий герой-одиночка (даже в сопровождении отряда заклятых в боях ветеранов) не сможет привести ваш народ к победе. Только взаимодействие нескольких отрядов (особенно хорошо это заметно на более поздних этапах игры) способно сокрушить



сопротивление противника. Как и в первой части «Эпохи Чудес», у нас есть возможность вывести на поле боя неограниченное количество отрядов. Не пренебрегайте такой возможностью, потому что противник пользуется ею весьма активно. Правда, как по-моему, интереснее сражаться, в которой участвует более 80 юнитов, в пошаговом режиме весьма сомнительно. Но зато игру никто не обвинит в отсутствии блябозности, столь любимой многими виртуальными стратегами.

Заключение Glukk'a

Война. И в этом мире тоже идет война. Война — она бывает разная, и в то же время вся на одно лицо. Да, в этом мире ты не сможешь броситься на врага с мечом наголо. Да, здесь тебе придется посылать на убой своих же товарищей. Хотя, почему же на убой? Кто сказал, что нельзя иначе? Можно. Еще как можно. И даже нужно. Age of Wonders 2 в какой-то мере, объединяя в себе концепции близких моему сердцу Дискайллах и совершенно непонятных мне Героев. Более того, он даже примирил их. И пусть я теперь вынужден играть роль умного мага. Пусть мне придется перекладывать свою работу на плечи наемников. Пусть. Важно не это. Важно то, что в этом мире каждый тупой файтер может почувствовать себя умным магом, а каждый унылый маг может попытаться стать... Архивариусом, что ли? Не знаю. Но чувствую, что может. Если захочет, конечно... А не кажется ли вам, что это именно то, чего мы с вами так долго ждали?

И nonetheless, приносим свои извинения за то, что утомили читателей рассказами о своих впечатлениях — удержаться было и вправду трудно. Подробный анализ игры и советы по прохождению оставим на следующий номер.

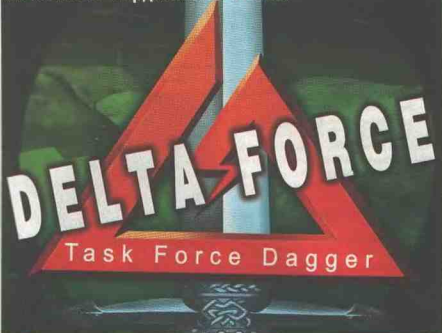
[Продолжение следует]

KTC КОМПТЕХСЕРВИС
тел. 216-5567, 274-5928
www.ktc.com.ua

КОМПЬЮТЕРЫ
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
СЕРВИС

Скажите, а вам не скучно? На надоело каждый день ходить на работу, в школу или институт? Если ответ положительный, но Вы хотите что-то изменить, добро пожаловать в новое здание от Novologic.

RIP.MANIak Вирджин JAG KEMPER



Мы стояли в кабинете Ранда, я и Док. Не знаю уж, почему именно мы двое, но судьба распорядилась именно так. Шеф сегодня был немного не в настроении, вследствие чего выкрикивал, брызгая слюной, что-то насчет полного разгильдяйства агентов ДЗВР и нежелания их выполнять свою работу. Общая суть его слов сводилась к тому, что в Игрограде уже давно стоит новое задание с лейблом **Delta Force: Task Force Dagger** (виноград ©) от компаний **Novologic** и **Zombie**, а туда еще никто на разведку не отправился. Похоже, это был намек на то, что либо мне, либо Доку в ближайшем времени предстоит там побывать.

Честно признаться, мне не слишком-то этого хотелось, да и по виду Кертиса нельзя было сказать, что он очень радуется перспективе опять побегать с автоматом наперевес (видать, в Морровинде еще не все дела уладили). Однако Шеф, ничего, похоже, не заметив, выставил нас за дверь, предварительно напоми-



нив, что отчет должен лежать на столе к вечеру и ему глубоко наплевать, чьим он будет. После того как дверь за нами закрылась, Док недолго на меня взглянул и констатировал:

— В здание едешь ты!
— На я не хочу, — отозвался я и тут же об этом пожалел. Глаза Кертиса хищно блеснули.

— Нет, едешь ты, — повторил Док, и я предпочел ретироваться. Видать, не успел. Последнее, что помню — резкая боль ниже спины...

Держись, Афган, — Маньяк идет

Что уж тут скажешь, налет Бен Ладена на Америку не мог пройти незамеченным — многие страны мира почему-то резко не любили Афганистан. В связи с чем одно за другим, словно грибы после дождя, стали появляться игрушки, повествующие о «спасении благодарными американскими (английскими, французскими etc) войсками мира от ближневосточной напасти». Коснулось эта традиция и знаменитой серии игр Delta Force. И вот прокатился по Украине весть о выходе очередной части, на сей раз посвященной истреблению афганцев. А поскольку Дельту я люблю, то не прошло и недели после выхода, как диск с игрой перекочевал из загребущих рук продавца в мой кармашек.

Вернувшись домой, я спешно вынул чашку с давно оставшимся чаем из CD-ROM'a и встал на не место игрушку.

Выскакивая после этого менюшка приятно меня удивила тем, что диск, оказывается, содержит не только игру, но и видеоролик из следующей Дельты (**Black Hawk Down**), а также демо-версию **Comanche 4**. Ну, Команч — это малость из другой оперы, а вот видеоролик меня заинтересовал. Как потом выяснилось, не только заинтересовал, но и поразил ©. Краткое повество-

вание о некой перестрелке повергло меня в легкий шок своей красотой, один только выстрел из базуки чего стоит... Но в эту красоту предстоит поиграть еще нескоро, так что вернемся пока к насущным проблемам.

Ну вот и все, прошла инсталляция, томительное ожидание неизвестного закончилось, и двойным нажатием клавиши я погрузился в мир отряда Дельты. Естественно, после загрузки последовала заставка, да какая... Уже за такое кино стоит оплатить стоимость диска! Впрочем ладно, оставим киноманию и приступим (ствол автомата нежно протирается тряпкой, черный берет натягивается на потный лоб) к делу.

Вначале нам предлагают сгенерить себе перса и выбрать один из 10 видов элитных войск: **SFOD-DELTA**, **Green Berets**, **SEAL TEAM 6**, **CIA**, **SAS**, **SASR**, **JTF-2**, **Ranger**, **Marine**, **CSAR**. Одно плохо — ничем, кроме как внешним видом, шкурки друг от друга не отличаются.

Когда с генерацией своего закранного эго уже покончено, можно приступать непосредственно к миссиям, коих насчитывается 25 штук и которые весьма радуют своим разнообразием. Нам придется и втягивать проклятых по кишащему боевиками лагерь, и защищать небольшой оккупированный городок, и сплываться на резиновой лодке по реке под массированным



обстрелом врагов (зот тут обнаружился не исправленный дефект: лодка оказалась в лучшем случае бетонной, ни одна пуля не смогла ее пробить ©). Даже дворец (естественно, под завязку набитый боевиками) на одном из уровней присутствует. Мультиплеер тоже никуда не делся. Добавлено ровно 40 новых карт — по пять штук на каждый из восьми режимов (**deathmatch**, **team deathmatch**, **king of the hill**, **team king of the hill**, **capture the flag**, **search and destroy**, **attack and defend**, **team flagball**).

Из рассказа Кемпера

Вы спрашиваете, как я сюда попал? Гуляя я, понимаете ли, как всегда, по Парку. Ну, и мобильник с собой прихватил (привычка). Он, как всегда, пропал дважды, после чего я выкинул его в мусорное ведро. Хватит работать, отдыхать пора. Лето все-таки.

В тяжких раздумьях о том, что со мной сделает Шеф за утрату козениного имущества, я и не заметил, как забрел в квартал тактиче-

ских штурмов. И тут же мой наметанный глаз заприметил новую пристройку к комплексу зданий Delta Force. Около здания висел плакат, который я незамедлительно прочел:

«Требуется опытный меткий стрелок, работающий тихо и незаметно, для проведения серии операций по обезвреживанию афганских террористов».



Сразу смекнув, что речь идет не обо мне, я тем не менее направился внутрь. Но стоило мне войти, как я сползнул с тела. Оно мирно поспавало на пороге здания, а из его мягкого, простите, места торчал шприц. Близкий рассматривание показало, что спящее тело принадлежало моему коллеге, известному как Рип (он же Маньяк), а в шприц запит димедол. Маньяк довелось распотать, после чего тот, не вдаваясь в объяснения, мгновенно ринулся в оружейный отдел с воплем «Ну, Кертис». Когда я зашел вслед за Рипом, он уже отчаянно ворошил кучу оружия, пытаясь, чтобы-нибудь выбрать. Я решил ему пока не мешать и ни о чем не спрашивать, а подобрать амуницию для себя.

Первичные пушки

Выбор оружия мне очень понравился. Такого количества разнообразных пушек я не видел уже давнечко (пожалуй, даже никогда).

Снайперские винтовки.

PSG-1 SD — снайперская винтовка. Отличается наличием глушителя, полуавтоматическим режимом ведения огня, шестикратной оптикой и отсутствием точности. Теоретически стреляет на 800 метров, однако на практике уже с 400 метров даже в безветренную погоду попасть трудно. Но несмотря на все, ствол довольно-таки неплох.



M40A3 Sniper — десятикратная оптика и неплохие показатели точности. Легкая и удобная, поэтому ствол практически не покачивается, даже при стрельбе стоя. Дальность — 920 м. Вот только грохот от выстрела заставит подпрыгнуть и навести уши всю базу. Оно того не стоит.

M24 Sniper — очень точная и очень легкая. Тихо стреляет. Оптика десятикратная. Дальность — 800 м. Одно из лучших пушек в игре. Из недостатков стоит отметить долгую перезарядку обоймы, но это ведь не главное! Выбор Кемпера.

AW Sniper — местный слоновый ☹. Дальность стрельбы в 1 км компенсируется страшной дрожью рук. Сложенья ее даже пробовать поднять не стоит. Да и стреляет громко.

M82A1 Barret — всем знакомая снайперка. Дальность выстрела — 1800 м со всеми вытекающими. Мощь тоже под стать — машину с пяти выстрелов разнесет. Вот только вес у нее порядка 19 кило, а оптика всего четырехкратная (что, в принципе, очень странно — при такой-то дальности). Да и звук выстрела поднимет убитых из могилы. Стрелять рекомендуется лежа и из противоположного конца карты.

Полуавтоматические винтовки с оптикой.

F88 Austeyr — «4,4» из Кемперстрейка. Кому эта пушка нравилась в Контроле, в Дельте понравится просто обязан! Оптика двукратная. Дальность стрельбы — 500 м. Может стрелять во всех трех режимах (автоматический, короткими очередями и одиночными). Количество патронов увеличено до 42.



Технику выносит за милую душу. Да и в узких коридорах можно как автомат использовать.

OICW — тихая винтовка с четырехкратной оптикой, с возможностью стрелять очередями и одиночными, хорошей дальностью и подствольным гранатометом. Комментарии излишни. Выбор Маньяка.

M4A1-SD — очень легкая винтовочка с глушителем. Несмотря на небольшую дальность (275 м), этот ствол мне очень понравился. Выбор Кемпера №1.

SA80-A2 — тяжелая дальнбойная винтовочка с двукратной оптикой и без претензий. Слегка кособоката. В принципе, не нужна.

Автоматическое оружие.

AK-47 — калаш, он и в Афгане калаш. Отобирать можно у каждого второго террориста. Быстро стреляет, неплохая кучность, вот только на выстрелы сбегается вся округа.

AKS-74U — весит меньше, стреляет чаще и точнее, но на меньшую дистанцию. Террористы ими практически не располагают — выдать, плохо Бен Ладен спонсирует ☹. Чуть получше предыдущего, но все равно не фонтан.

M4A1/M203 — M4 с подствольным. Бьет часто и метко. Хорошая вещь...

Отличная вещь. Прекрасная вещь. Выбор Кемпера.

M16A2/M203 — старшая сестра предыдущей винтовки. Бьет дальше и чаще. Также оснащена гранатометом. На весит побольше, соответственно и дергается сильнее. Хотя кому нужна меткость при такой скорости стрельбы? Выбор Маньяка.

Пулеметы.

M249 SAW — зверская машина а-ля газонокосилка. 850 выстрелов в минуту на расстоянии 1000 м — класс. Жаль только, в



цель попадает редко, зато все деревья и стекла в округе непостижимым образом исчезают. Выбор Маньяка.

M60E3 Saco — пулемет, как ни странно, оснащенный глушителем. Бьет медленно, зато на 1100 м. Эх, ему бы еще оптику... Но надо же и врагу шанса дать ☹. Выбор Кемпера (вынужденный).

FN MAG — стреляет недалеко, медленно, но очень кучно. Осадка в душе не оставил.

Как ни странно, ни одного дробовика. Хотя это и не критично — оружие и так хватает, — но тем не менее. Вдруг кто-то без Штуцера жить не может ☹.

Пушки вторичные

Ну, с этими проще, так как их всего 3 штуки.

MP5N — автомат скорострельный, одна штука. Ничего выдающегося. Честно.

MP5SD6 — а вот это уже интересное. Бьет немного косо. На главное — тихий, как украинская ночь. По бункеру бродить или в засаде сидеть — самое оно. А главное, не оставляет трассирующих следов, что делает его незаменимым в мультиплеере. Выбор Кемпера.

F89 Austeyr — стреляет медленнее предыдущих девчонок, зато оснащен оптикой и обоймой на 42 патрона. Рекомендуется брать с собой в лоре с пулеметом, чтобы отстреливать кемперов. Соответственно, опять-таки выбор Маньяка ☹.

Стволы а-ля пистолет

Собственно говоря, особой разницы между пистолетами нет. Непонятно, зачем было шесть штук летать, если реально отключаются лишь три:

MK23-SD — пистолетик с глушителем. 12 патронов. Дальность 30 метров. Выбор Кемпера.

MK23 SOCOM — тот же пистолет, но без глушителя. Со снятым глушаком утратил остатки обаяния.

Browning HP MK3 — жутко скорострельный. Правда, патронов всего 13. Даль-

насть — 50 м (как и у всех последующих). Выборманьяка.

Остальные — *F9, M9 Baretta, Sig P226* — практически идентичны. Отличия ищите сами и присылайте на мыло.

Дополнительное снаряжение

Гранаты.

М67 *Fragmentation Grenade* — обычная осколочная граната. Метать можно на 40 метров (под углом в 45 градусов). Взрывается без задержки, как только касается твер-



дой поверхности, будь то земля или вражеский солдат. Убивает в радиусе 5 метров, ранит в 15-и. Против техники неэффективна.

М32А2 *Concussion* — световозмущающая граната. Также метается на сорок метров (забавно, норматив для 11 класса средней школы Киева по метанию гранаты составляет 60 метров — метают американцы ☺).

Взрывчатка.

M18 *Claymore* — мина противопехотная. Честно говоря, за всю игру в Дельту так и не нашел им достойного применения. Разве что пошлать для интереса.

AT-4 — РПГ (Ручной Противотанковый Гранатомет) с оптическим прицелом. Дальность — 2100 метров. Лучшая снайперка в игре ☺. Еще бы патроны побольше, а то две штуки на миссию — это несерьезно. Ну ничего, вводим пароль на бесконечные боеприпасы (*StanGable* в консоли) — и можно играть в Квейк.

SLAM — взрываетек с детонатором. Вихоря подползаем к нужной цели, устанавливаем и так же тихонько уползаем. Остается лишь на кнопку нажать — и цели нет. Самое интересное, что детонатор всегда с собой, независимо от наличия этой взрывчатки.

Снаряжение.

Kevlar Vest — жилетка из кевлара. Снакала мне пару раз жизнь, вот только надолго ее не хватает. Жаль, что кевларовые носки, подштанники и пижамки не раздают.

Extra Ammo — ящик, удваивает количество патронов. Полезная вещь.

Вот и все девайсы, которые можно встретить в игре. Солидный списокчик получился, не правда ли? Это еще что, в следующей Дельте обещают его чуть ли не удвоить (!).

Из рассказа Рипа

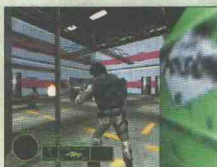
Пока этот Кемпер выбирал себе винтовку, я уже успел озабочиться необходимыми снаряжением. Однако когда я уже собрался выйти из оружейной, он меня окликнул и сообщил, что с тремя пулеметами, мешком гранат и четырьмя РПГ меня на по-

ле битвы не выпускает, на что я ответил, что туда спешу меньше всего. И сказал, что пока направляюсь в клинику доктора Кертикса, добыл поинтересоваться состоянием его здоровья. Однако Кемпер возразил, аргументируя это тем, что Док меня превратит в гнома раньше, чем я достигну ствол, а Глюк всегда на стреме и вряд ли выпустит одиночного гнома без предварительной беседы. Доводы показались мне убедительными, поэтому я подумал (прошло 2 часа), сбросил все лишнее и направился в Афганистан набираться опыта. Кемпер тоже подумал и последовал за мной.

Уловки восточные

Графика игры практически не меняется. Движок тот же, только текстуры слегка перекрасили на азиатский манер. Во вражеских солдатиков добавили несколько полигонов, правда, большая их часть пошла на чалму ☹. Но в целом выглядит чуток симпатичнее *Land Warrior'a*, хотя за то время, что прошло с ее выхода, можно было новый движок разработать.

Самое интересное, что все недочеты движка не только никто не стал исправлять, но еще и добавили новых. Снова тень от деревьев висит в десяти сантиметрах над землей, снова оружие в руках нашего героя не смоделировано, а является лишь спрайтом, приклеенным к экрану. В общем, ужас. А вы пилотов в вертолете видите? Поищите на скринах, я специально запечатлел, чтобы все знали, что такое граффити на фанерке (хотя скриншот и не сможет передать всю убогость этой картины). Спасибо, хоть деревья нормальные и полигональные. Но вот все кустики — поголовно спрайты. А кукурузное поле... Ну, это самому нужно увидеть (на скринах где-то есть). Рад длин-



ных-длинных спрайтов, символизирующих грабки. Ужас. Нет, графика однозначно уходит в минус, игрушка может выжить лишь на фанатах и геймплее (и на застывающем ролпике ☹).

Различные зоны поражения тоже не дуем! Появляются. Выстрел в любую часть тела вызывает долготу и мучительную смерть врага. Судя по тому, как подстреленный моджахед корчится в муках от попадания в правую пятку, мы стреляем отравленными пулями — иначе объяснить не могу.

Хорошо хоть звук хороший. Каждый ствол стреляет по-своему, афганские моджахеда очень натурально кроют нас четырехязычными выражениями. Тут нареканий нет.

Ал врагов чуть-чуть улучшен. То есть совсем чуть-чуть. И то не всех. Афганцам глупо

боко наплеваят на прилетающий вертолет — как стоял спиной к нам, так и умрет, не оглянувшись на звук двигателя. Зато на выстрелы они сбегают. Очень странно. Кроме того, враг научился видеть сквозь препятствия. Через отнюдь не прозрачное кукурузное поле они убивают без проблем. Иногда, проходя мимо стены, можно услышать выстрелы. Чтоб никто и не сомневался, я сообщу, что стреляют именно в нас — стена для взора врага не помеха (хорошо хоть, для пули преграда). Очень часто наблюдаются попытки выбраться из комнаты сквозь пресловутую стену. При этом супостат перестает реагировать на внеш-



ние раздражаться и чуть ли не сам напрыгивает на нож. Враги даже стрелять не научились. Раз пять я подбегал к стреляющему афганцу и рубил режиком, а он в меня ни разу не попал, несмотря на то, что бежал я прямо. Ужас. Только прыгать не вздумайте перед носом врага. Подстрелит как утку.

Из рассказа Кемпера

— Ну что, можно?

— Нет!

— Ну а теперь?

— Нет, терпим!

Выстрел.

— Все, последний снайпер полет, теперь можешь идти зачищать помещения.

— UP:P-PAII! Сейчас, только трофеи наберу.

— Куда ты столько гребешь? Не танк же, все-таки.

— Ну, на всякий случай.

— А снайперку мою ты зачем прихватил? А ну положи на место.

Ну вот, победил афганцев решителю. Эх, устал я сегодня, да и поспать бы не мешало. Вздохнул, я прилег на теплую землю и быстро уснул, уверенный, что через десять минут меня уже не сможет побеспокоить ни один живой афганец.

Из отчета Рипа

Поскольку DF:FD является лишь незамысловатым add-on'ом, ожидать от нее большего было бы неразумно. Однако она вышла слишком поздно. Еще годик назад ее выход стал бы событием, но сейчас, после тех долгих месяцев, прошедших с выхода DF:LV, она вполне может пройти незамеченной. Судя по всему, единственной причиной ее выхода был подогрев интереса к серии Delta Force. Вывод: поиграть, пройти, и забыть, предыдущая выход *Delta Force: Black Hawk Down*.

Продолжаются занятия в нашей варкрафт-школе. Сегодня мы перейдем от изучения уже известных нам рас к неизвестным.

Ефим БЕРКОВИЧ



(Окончание, начало см. в Мик №14(47))

Продолжаем наши занятия в Варкрафт-школе. Сегодня у нас очень интересная тема... попрошу всех приготовить свои ручки. Итак, предмет нашего урока — мертвые (undead). Это весьма интересная раса. Очень многие из повелителей войск ее не любят, но при грамотном использовании войска мертв-



вые способны сокрушить практически любые противопоставленные им силы. Для начала немного истории. По всей видимости, мертвые имеют общие корни с зергами из «Старкрафта». Почему, можете спросить вы. Отвечаю: все свои строения, кроме Некрополиса (Necropolis), они возводят на специальном фундаменте — земле разрушения (Blight). Кроме того, у них существует некоторое сходство с Протосами. Ибо, как и они, помощники (Acolyte) мертвых не строят здания в прямом смысле слова, а вызывают их из потустороннего мира. И это весьма большой плюс. Не надо тратить времени на постройку. Да команду такому помощнику активировать простительно, и сразу после этого можно давать ему новое задание. Правда, для добычи золота вам понадобится специальное строение на шахте *Haint Gold Mine*. Но зато после его сооружения помощником даже не придется переносить благородный металл в хранилище. Стоят себе вокруг него и руками мажут, а оно магическим образом перемещается в ваши закрома. Что еще надо сразу до-

бавить по поводу добычи ресурсов у этой расы, так это то, что помощники рубить лес не могут. Ну, не привыкли их нежные, приспособленные только к использованию магии руки к такой грубой вещи, как топор. Поэтому добычей леса занимаются вампиры (Ghouls) — ваши самые первые войска. Скажем так, весьма на новое решение для игр в жанре РТС. Поэтому если хотите иметь много леса сразу, начинайте строить Склеп (Crypt). Ну, а насчет третьего ресурса, которого вообще нет у других рас, мы поговорим чуть ниже.

Итак, в нашем распоряжении уже 3-4 аколита, добывающих золота, один бегущий по территории и сумняющийся нужные задания. Когда работа над сооружением склепа закончена, практически сразу возникнет вопрос, кого в нем строить — вампиров или злодеев склепа (Crypt fiend). Если вам все время не хватает дерева, то... думаю, ответ понятен. А вот если его в избытке, то... Тут надо немножко подумать. Итак, злодей склепа. Созданы Azjol-Nerub еще в самом начале времен. Являются генетически измененными мумиями людей, скрещенными с пауками. Вам еще не страшно? Бр... ну и животные... При помощи



заклинания Паутина (web) эти злодеи могут приземлять вражеские летающие юниты. Подобная их способность становится особенно полезной при игре против людей. Ибо их юниты вертолеты могут появиться над вами гораздо раньше, чем вы успеете сориентиро-

ваться. Вот тут-то и пригодится паутина. Поэтому мой совет таков. Играете против людей — выпускаете злодеев, против всех остальных — вампиров. Кстати, не забудьте последних сделать каннибалами (Cannibal) и научить их бегать побыстрее (Ghoul Frenzy). При помощи первого свойства они будут восстанавливать хиты, а при помощи второго, ну, думаю, со скоростью передвижения и так все ясно. Быстро бегать еще никому не мешало.

А как там у вас продвигается постройка кладбища (Graveyard)? Надеюсь, уже идет полным ходом? Что, уже закончена, тогда начнем изучать нечестивую силу (Unholy Strength), если в войсках преобладают вампиры, или животную атаку (Creature Attack), если все-таки пришлось строить злодеев. Естественно, не забываем про нечестивую броню (Unholy Armor) или панцирь животных (Creature Carapace) соответственно тому или иному варианту развития. Пусть наши войны бьют по врагам сильнее, а вот сами повреждения получают поменьше. Кстати, сражаясь на первых порах выигдней именно на нашем родном фундаменте. Именно стоя на нем, все войска мертвых (кроме героев) заживают свои раны.



Кстати, как там поживают наши герои? Ну, как, ответьте, есть ли у вас уже аптарэ тьмы (Allor of Darkness)? Что? Только что построили? Ну молодец. Итак, у нас есть возможность выбрать из 3 героев: Рыцаря смерти (Death Knights), Лорда страха (Dread Lord) и Лич (Lich). И как всегда, перед нами стоит вопрос, какому герою отдать предпочтение в первую очередь. Ну, лично я могу посоветовать начать с Рыцаря. Во-первых, у него больше, по сравнению с другими героями, хит-поинтов. И значит, проживет он дольше. А во-вторых, его заклинание смертельного колда (Death Call) действует противоположно заклинанию лечения падалины. То есть своих мертвых юнитов оно подлечивает, а вот всех живых существ, наоборот, уничтожает. Кроме того, Рыцарь Смерти вооружен такими полезными вещами, как Смертельный Пакт (Death Pact), позволяющий ему быстро перекочевать жизнь из своего союзника себе, и нечестивая аура (Unholy Aura), увеличивающая скорость восстановления жизни и передвижения на местности у него и союзных юнитов. Ну и его главное оружие — Оживление мертвых (Animate Dead). Представьте себе очень

сложный бой, в котором он потерял всю свою армию. И тут произносится это заклинание, в итоге — 6 новых бойцов вновь готовы сражаться. Неплохо? В принципе даже он один с небольшой группой поддержки уже сможет весьма эффективно зачищать территорию.



Кстати говоря, ваши дома (Ziggurat) уже пора огрейдить в Башни духа (Spirit Tower), это даст возможность стрелять по вражеским юнитам. Ставьте их в самых опасных направлениях группами числом не меньше 4-5, и враг будет достаточно сложно прорваться через них к другим структурам.

Ну что, первые атаки врагов отбили? Молодцы, молодцы. Начинаем огрейдить Некрополис в Зал Смерти (Hall of the Dead). Что это даст? Ну, во-первых, у строения добавятся хиты. А так как оно, как и башни духа, способно стрелять по врагам, это будет весьма не лишне. Во-вторых, ваши помощники смогут строить новые здания — Храм Проклятых (Temple of the Damned), Дом Кровавопролития (Slaughter House) и Яму Жертв (Sacrificial Pit). Попробую рассказать о них по порядку. В храме появляются Некроманты (Necromancers) и Банши (Banshees). Как по мне, так вторые особые преимущества не имеют. Ну, Проклятие (Curse), ну, Антиматик Щит (Anti-magic Shell). Конечно, Контроль (Possession) неплохо, можно даже переименовать вражеских героев, но уж слишком мало времени он действует. Но вот некроманты! Это одно из главных орудий этой нации. Оживление трупов и превращение их в скелеты позволяют ей уничтожить даже самого мощного врага. Но для начала понадобится построить его и Дом кровавопролития, а в нем в свою очередь понадевать 4-5 мясных фурионов (Meat



Wagon). Далее стратегия простая. Собираем фурионами трупы. Если вокруг нет битв, тогда подгоняем их к кладбищу. По всей видимости, там не хватает места, и поэтому вокруг него трупы появляются автоматически. Когда фурионы заполнены, подвозим их к группе некромантов и... выкидываем содержимое на землю. Как вы думаете, что некроманты

делают с трупами? Правильно, оживляют их в виде скелетов. Ну, а дальше вроде все понятно... всех скелетов, благо они шаровые, бросаем на врагов. Для прикрытия их от воздушных юнитов неплохо также отправить с ними парочку злодеев скелеа. Пусть те своей паутинной приземляют леталки на землю. Если вы решились штурмовать вражескую базу, то не лишней в группе будет и Тень (Shadow). Получается она из помощников, обработанных в ямах жертвы.

Кстати, не пора ли вызвать нашего второго героя? Думаю, самое время; итак, знакомьтесь — Лорд страха собственной персоной. Прошу, как говорится, любить и жаловать. Что, не очень нравится? Лицо такое, что и дуба дать можно? Ну так вам с ним не детей крестить ☹. С этим он вряд ли справится. Зато замечательно сможет наслать на противников трупный рой (Corrion Swarm). Отменное заклинание, бьющее по площади. Превосходно способно усилить кого-то из врагов (Sleep), особенно если этот враг — герой вашего оппонента. Есть у нашего Лорда в арсенале и аура вампира (Vampiric Aura). Которая вообще великолепно, особенно если он окружен группой помощников. Определенный процент наносимого ими демаджа уве-



личивает здоровье. Главное оружие этого персонажа — заклинание, носящее скромное название Ад (Inferna). Представьте себе, каждые 4 секунды бегает такое себе тело, наносит по площади целых 50 демаджей. Вот это сила... Попробись такой герой на вражескую базу и все... минутка ада и нет базы. Имеется у немертвых и еще одно неплохое оружие — это Отравление (Abomination). Сильные из гниющих кусков плоти в доме мясников отравления не только отличаются высоким демаджем (36-48) и не только запасом больше, чем в 1000 хитов. При изобретении болезненного облака (Disease Cloud Aura) отравление заражает всех, не относящихся к армии немертвых, и они теряют по 1 хиту в секунду в течение 120 секунд после зарождения. Весьма неплохое свойство? Впрочем, покупать мясо, произведенное в доме мясников, после знакомства с таким типчиком я бы не рисковал... ☹

А как же Горгулья (Gargoyle), спросите вы? Все-таки первый летающий юнит у немертвых. А вот и никак... конечно, хитов у нее, особенно после апгрейда, достаточно много, да и летает, но слабый демадж сводит на нет это преимущество, а если учесть ее скорость, то получается вообще ни рыба ни мясо ☹. Тифу, конечно... оно и есть ни рыба ни мясо, а так, каменная птичка ☹. Ну и? Почему вы все еще в классе? Как, ваши враги все еще бегают

по карте? М-да, что-то сегодня ночь не самая удачная. И как они все это выдержали? Пора переходить к серьезному оружию. Для начала апгрейдим Зал смерти в Черную цитадель (Black Citadel). Это добавит ей дополнительно хитов (вы же не забыли, что она умеет сама стрелять по врагам!) и позволит построить кладбище костей (Boneyard). Ну, а нам в свою очередь можно соорудить наше оружие возмездия замораживающих вирное (Frost Wyrm). Вот это оружие!!! Летает, име-



ют хороший демадж, а при открытии замораживающего дыхания (Freezing Breath) способны замораживать атакуемые ими строения, делая невозможным их ремонт. Вот это оружие, не то что плетные горгульи. Ну и, естественно, им на помощь придет третий герой немертвой армии — его превосходительство Лич (Lich). Чем же он вооружен? Ну, во-первых, он замечательно способен атаковать на расстоянии вражеские юниты. Причем вначале его атака всего 22-28, но к 10 уровню она возрастает до 52-58. А это уже весьма неплохо. Во-вторых, ему под силу вызывать ледяную вспышку (Frost Nova), действующую и на наземных, и на летающих врагов. По цели она наносит 100 пунктов демаджа, зато при прокачанном умении даета вокруг себя 150 повержений по врагам. Кинув пару таких вспышек в группу соперников, вы можете вывести ее из строя одним только Личем. В-третьих, у него есть замечательное заклинание ледяной брони (Frost Armor). Увеличить защиту своим союзникам и смело бросайте их в бой. Если же мана у Лича заканчивается, то вам поможет темный ритуал (Dark Ritual). Уничтожьте одного своего союзника (можно и вызванного скелета) и восстановите свою ману. Ну и, наконец, главное оружие его превосходительства — Смерть и Разложение (Death and Decay). Действует оно на всех наземные и воздушные юниты, дома и деревья — все подвержено смерти и разрушению. При его воздействии цель начинает терять 4 % своих хитов в секунду. Представляет себе эффект? Была армия? И нет армии. Была

ЖИВИТЕЛЬНО!
КОМПЬЮТЕРЫ ЛЮБЫХ КОНФИГУРАЦИЙ
КОМПЛЕКТНЫЕ
СКАНЕРЫ
ПРИНТЕРЫ

ВОЗМОЖНА
ДЕСТАВКА
ПРИНТЕРОВ
УДАЛЕНИЕ

(044) 490-2323, сервис-центр (044) 238-6695

база и нет базы. Что такое? Деньги закончились и лес? И враг уже на последнем издыхании, но войск у вас уже нет? Ничего, дайте своим помощникам команду *ultimatum*, и ваши сокровища вновь полные ☺ Ну что, убедилась, что страшнее немертвых в этом мире никого нет? Счас я вас разочарую! Есть... И зовут ее чудо Ночные Эльфы (*Night Elves*). Но это тема нашего следующего урока. А пока перемена.



Ну что, отдохнули? Виху-вику, явно поиграли за немертвых. И по всей видимости, остались им довольны? Но мне пора рассказывать, а вам, соответственно, слушать про народ Ночных эльфов. Итак, эльфы... первая раса, появившаяся в мире Варкрафта. Эти, раньше бессмертные существа, оказались первыми, кто начал изучать и применять волшебство в своей жизни. Это позволило им целых десять тысяч лет беззаботно развиваться на просторах планеты. Но магию нельзя применять бесконтрольно. Они забыли об этом законе, и вот одно из их глобальных зоклинаний привлекло в их мир Изгнанный Легион (*Banish the Legion*). Ну а как эти дети природы относятся ко всякого рода огню, вы и сами можете догадаться ☺ Естественно, началась грандиозная война. Путем неслыханных жертв эльфам удалось изгнать легионеров из своего мира. Но... возвращение к старому образу жизни оказалось уже невозможным. Они добровольно ограничили себя в использовании магии, дабы предотвратить возвращение зла, и поселились на вершине своей священной горы *Huul*. Эльфы весьма благоразумны, но очень чужды недопонимают другие расы, уж слишком они замкнуты в себе. Им платят таким же недоверием.

Несмотря на тысячелетнее затворничество, Ночные эльфы располагают замечательными боевыми качествами. Их юниты имеют весьма большую скорость, отневую мощь, а те из них, что пользуются магией, имеют по-вышенный, по сравнению с магическими войсками других рас, запас маны. Пусть у них нет такой грубой силы, как у войск младших цивилизаций, но магия вполне компенсирует подобный недостаток.

Изучение этой древней расы и ее возможностей мы начнем, как всегда, со сбора ресурсов. В качестве источника ресурсов у них выступают вихи (*Wisp*), правда, просто так они собирать золото не смогут, вначале надо скомандовать опутать золотую шахту (*Entangle Gold Mine*). Тогда им удастся поселиться вокруг золотого рудника и магическим путем отправлять деньги Вам на склад. Как ни странно, но деревья эльфы не рубят ☺ Вихи просто кружатся вокруг их стволов, и не-

обходимые им в хозяйстве бревна магическим путем сами переносятся в ваше хранилище. С одной стороны, это весьма хорошо — нет риска прорубить просеку прямо к врагу. С другой — иногда все-таки нужно убрать мешающую вам растительность, Впрочем, эти эльфы тоже могут сделать при помощи магии одного из своих героев. Но о нем ниже.

Когда вы управляете этой древней расой, нужно также учитывать следующее. Многие из их строений вполне живые. Точнее, скажем так, они все живые, но некоторые из этих деревьев способны выкапывать из земли свои корни и медленно передвигаться в заданном вами направлении. Причем и в этом случае они вполне способны обороняться от врагов. Почему же не держать их в таком состоянии, спросите вы? Ответ прост: заниматься своим основным делом в таком виде, то есть с выкопанными корнями, они не способны. И юнитов, так необходимых во время сражений, они не производят. Так что пользоваться данной способностью придется весьма осторожно, хотя иногда без нее не обойтись. Итак, предположим, ваше центральное здание — Древю Жизни (*Tree of Life*), и производит оно, как уже можно догадаться, вихсы. После начала сбора золота и древесины начинаем срочно выращивать дерево — Старейшину Войны (*Ancient of War*), которое производит лучников (*Archer*), охотников (*Hunters*) и баллисты (*Ballists*).



Естественно, все сразу они будут недоступны. Поэтому начнем с самого простого, с лучников. Ну, эльфийские лучники всегда славились своей меткостью. Весьма неплохо будет еще и апгрейдить их, вручив им составные луки (*Improved Bow*), научить более меткой стрельбе (*Marksmanship*), и, естественно, обучить силе луны (*Strength of the Moon*) и одеть на них лунную броню (*Moon Armor*). Надо также учитывать, что лучники Ночных эльфов умеют замечательно прятаться в тени (*Hide*). Конечно, находясь там, они не могут атаковать, точнее говоря, при атаке они автоматически из нее выйдут, и не способны передвигаться, но в любом случае, даже самые первые войска эльфов представляют из себя весьма грозную силу. Казалось бы, что можно противопоставить ей? Ответ прост — для них крайне опасны ценная молния орков и морозная звезда у немертвых, да и вообще, все дистанционное метательное оружие. При всех достоинствах у ночных эльфов есть весьма большой недостаток — слишком малое количество хитов.

Поэтому, как только появится возможность, надо построить зал охотников (*Hunter's Hall*). Как и лучники, охотники умеют уходить в тень. Но у них есть несколько преимуществ. Во-

первых, побольше хитов. Во-вторых, они гораздо быстрее передвигаются по карте. И в-третьих, имеют после апгрейда такую способность, как страж (*Sentinel*), позволяющую им замечать даже тех из противников, которые умеют становиться невидимыми. А если они выучат такую вещь, как *Moon Glove*, нечто вроде бумеранга, то они смогут одновременно атаковать не одного противника, а сразу нескольких. Эти самые бумеранги летают от одного врага к другому, нанося им демадж.



Не правда ли, достаточно знакомо? Почему-то сразу вспоминается «Старкрафт и зерло». Вот только охотники летать не умеют ☺. Но, впрочем, это было бы уже слишком. Единственный большой недостаток охотников, по сравнению с лучниками, это то, что они не способны атаковать воздушные цели. Но к стати, как и предыдущий юнит, они улучшаются при помощи Силы луны и лунной брони.

Кстати, как там у нас с героями? Ну, для начала построим Алтарь Старейшин (*Altar of Elders*), затем вызываем первого героя — жрицу луны (*Priestess of the Moon*). Может возникнуть вопрос, почему именно ее? Ответим: у нее есть аура, весьма полезная именно в начале игры лучникам и охотникам (*Trueshot Aura*), увеличивающая повреждения от их оружия. Еще у нее есть специальные огненные стрелы (*Searing Arrows*), позволяющие ее собственный демадж, а также возможность вызвать летающего разведчика (*Owl Scout*), впрочем, от него толку не очень и много. Ну и ее последнее заклинание, призванное бороться с массовыми скоплениями противника звездопадом (*Starfall*). Вот это мощь!



каждые полторы секунды оно наносит по 50 повреждений, и все это длится в течение 45 секунд. Обший эффект представляет? Да уж магия, как я и писал выше, у эльфов далеко не хилая.

Кстати, пора поставить пару Древних защитников (*Ancient Protector*). В принципе это обычная стреляющая башня. С небольшой только разницей — она может выкапываться из земли и переходить по вашему указанию

на новое место. Имейте только в виду, что пока древний защитник не вкопал, он стрелит по врагам гораздо слабее. Да и скорость передвижения у него весьма медленная. Но впрочем, это касается всех ходячих деревьев.

Во время идет, настала пора проводить апгрейд центрального здания (точнее, дерева). И вот на место Древа Жизни приходит



Древо Веков (*Tree of Ages*) и вместе с ним возможность выращивать новые здания, чистить, получать новых юнитов. Для начала займемся Древом Сторейшины Ветра (*Ancient of Wind*), что даст нам возможность выращивать для нашей армии таких полезных юнитов, как Друиды Клоава (*Druids of the Talon*) и гиппогрифов (*Hippogriff*). Скажем так, если вы успеете построить Сторейшину Ветра вовремя и выпустить из него армию, противнику придется весьма несладко. Судите сами, Друиды клоава имеют две формы: обличье ночного эльфа и обличье штормового кота (*Storm Crow form*). Во втором случае он становится истинным истребителем всех летающих форм жизни. Удар 24-39 заставит задуматься даже самого «продвинутого» дракона. Но это, естественно, что друид в таком воплощении будет не одинок. Еще при помощи охи фэри (*Faerie Fire*) Друиды клоава умеют уменьшать броню соперника и радиус его обзора. Причем, что приятно, это их заклинание можно поставить на автокаст. Также они могут насылать на врагов циклоны (*Cyclone*), мешающий им передвигаться по земле. В общем, достаточно, на мой взгляд, универсальный и удачный юнит поддержки. Второе войско, выпускаемое Древом Зимы, называется гиппогриф. Само-по себе не очень хорошо. Однако посадив на него лучника, мы получим симбиоз, удачно противостоящий практически всем летающим формам жизни. На расстоянии их будет вышибать лучник, вблизи — сражаться сам гиппогриф. Кроме того, его можно использовать как транспорт этих самых арчеров, переноси их по воздуху на недоступные раньше состояния и в другие местности.

Следующим нашим строением, если можно так выразиться о живых деревьях, является Древо Зночий (*Ancient of Lore*). Как и его прямой собрат Древо Ветра, оно способно передвигаться по местности, а также обстреливать врага, неосмотрительно зашедшего на территорию вашего ожившего леса. Производит также Древо всего 2 юнита: Друидов (*Druids*) и Друидов Кота (*Druid of the Claw*). Также прямо в нем (или на нем) можно выучить такое полезное заклинание друидов, как удаление магии (*Abolish Magic*). Оно включается в автокаст и автоматически снимает с врагов полезные заклинания, а со своих со-

юзников — вредные. Так что если против вас выступает враг, рассиивающий на магию, друид становится одним из самых необходимых членов вашей группы, благо сама она для любой магии иммунна. В некоторых боях, к примеру, против немертвых, любящих травить все и вся, без нее практически не выкрутиться. Также снятие магии автоматически наносит повреждения всем summoned-ным тварям противника. Впрочем, как по мне, то этот юнит должен был называться не друидом, а кентавром. Человеческий торс на лошадином теле вряд ли похож на хрупкую жительницу дерева. Но то ли у близзардовцев не все в порядке с фантазией, то ли они, как герои «Ксанфа» Гирса Энтони, считают, что кентавры пользуются магией не могут, не знаю.

Друид Коты также весьма похож на своего собрата Друида Клоава. Как и последний, он имеет 2 формы: обычную и полиморф в зверя. Правда, по воздушным целям он не стреляет ни в одной из своих форм. Но как атакующий юнит для наземных битв подходит вполне. Удар 26-35 при броне 8 и 960 хитов реально может напугать любого неподготовленного противника. А так, больше ничего особенного.

На этом же этапе развития можно посоветовать вызвать такого героя, как Защитник Рощи (*Keeper of the Grove*). Впервые, оживляя деревья (*Force of Nature*), он способен прорубать просеки в лесах. Представьте се-



бе, противник сидит себе за лесом, переговоры проходы непробиваемой защитой, а тут деревья превращаются в воинов и атакуют ваши позиции, а за ними вломываются основные ваши силы. Пока вражину перестроится, можно уничтожить, как минимум, половину его построек. Во-вторых, весьма пригодится и Колочная Аура (*Thorns Aura*), автоматическая окружающая всех союзников вокруг защитника и наносящая демажд всем, кто их атакует не дистанционным оружием. Ну и его коронка Безмятежность (*Tranquility*), после включения которой все раненые окружающие его союзные войска начинают восстанавливаться по 20 ян в секунду, причем длится Транквилизатор целых 30 секунд. А 20х30 сколько будет? Можете не напрягаться — 600 ян. Хватит залечить раны практически всем войскам ночных злыфов.

Ну, и если я все еще не уговорил вас играть за Ночных эльфов, то... встречайте Химеру (*Chimaera*). Выращивается она в Хасете Химер (*Chimaera Roost*). Именно там и полуют специальное разедающее дыхание (*Corrosive Breath*), предназначенное для более эффективного уничтожения вражеских строений. Но и против других соперников хи-

мера весьма неплоха. Вот жалко только, не способна отбивать от воздушных отрядов. Поэтому всегда сопровождайте химер лучниками или новизниками на гиппогрифах. А так, ее 75-102 демажда вполне смогут решить все ваши проблемы.

Ну и последний герой — это охотник на демонов (*Demon Hunter*). Он практически идеальный уничтожитель вражеских магических существ. Чего стоит одно только его заклин-



ание выжигания магии (*Mana Burn*), которое на 3 уровне развития способно наносит по 300 демаждей всем вражеским магам. Произнесенное 2 раза подряд, оно запросто уничтожит практически любого мага, ну, разве что за исключением героя. Добавьте сюда Жертвоприношение (*Immolation*), наносящее массу демажда всем наземным врагам; способность так быстро превращаться, что Охотник за демонами начинает распыляться в воздухе (*Evasion*), а его оппоненты, соответственно, промахиваться по нему. Ну, и его коронка-полиморф (*Metamorphosis*) в своего главного противника — демона. Да уж, не позавидеть его противникам.

Иуда вы все любезный! Звонко же рде не было? Как играть? А сбирался рассказать о нейтральных юнитах... Ну хоть пару человек меня решили послушать. Так вот, я считаю, что из всех нейтральных юнитов действительно достойны внимания только два. Это Дирахаль гоблинов (*Goblin Zeppelin*), способный переносить ваши войска по воздуху, и гоблин-несоруб (*Goblin Shredder*), уничтожающий практически любые леса, принося за роз по 200 бревен. Гоблины-саперы (*Goblin Sappers*), на мой взгляд, абсолютно бессмысленны, хотя, если они успевают добежать до вражеского строения, то взрыва в 500 демаждей — это весьма неплохо. Только кто ж их добывает дос?

Итак, я могу сообщить всем, что меня догнал, что вы практически полностью готовы к самостоятельной жизни в мире «Варкрафт 3». Теория Вам известна, а теперь вперед, на практику...

СОТНИ НАЧЕЛЬНИКОВ СЕРВИСОВ

КОМПЬЮТЕРЫ И КОМПЛЕКТУЮЩИЕ:
(044) 228.47.03, 246.43.95, 225.28.33 <http://www.incofsort.com.ua>

ИНТЕРНЕТ
ВЫЗОВ, ВЫДЕЛЕНИЕ
ПО ЛУЧШИМ ЦЕНАМ!

ВЫДЕЛЕНА ЛИНИЯ 128K (ТРАФИК) = 150 U.S. + 75 U.S./GB
ВЫДЕЛЕНА ЛИНИЯ 128K (ТРАФИК) = 84\$ США + 38 U.S.
НО ВОЗМОЖНО (FIBER-GB, TSMO, 100MB/100MB ТРАФИК) = 5 U.S.

ОПЛАТ ИЛИ НЕПЛАТ (10 СУТОК (США) = 40 U.S.
ВЫЗОВ 30 ВЕЩАЮЩИХ НОЧЕЙ (США) = 30 U.S. INTERNET TV
(8/2024) = 10.00-00.00 + ВХОДИТЕ НЕОГРАНИЧЕННО

ОПЛАТ ИЛИ НЕПЛАТ:
(044) 234.55.35
<http://www.incofsort.com.ua>
e-mail: info@incofsort.com.ua

incofsort
ИНТЕРНЕТ-СЕРВИС КОМПАНИИ «ИНКОФСОРТ»

Кирилл ТалеR



Игрушечная история в четырех лицах

Часть I

Как отдыхает Лара Крофт
Пролог (Официальное лицо)

Промозгий дождик елозит по лицу и пробирается за шиворот...

— Альпы сегодня не в духе. Ум... Зато мой дело как раз на подъеме: оформить две сделки за два дня, возможно, трансатлантического масштаба, — такое бывает не с каждым и только раз в жизни. И этот случай я уже упустить не должна... Сначала — поглощение какого-то мелкого игрушечного заводика со всей его рухлядью монополистом Universal, это дело двух часов, затем...



Тоскливый, тягучий бой барабанов. Медленно приближается процессия. Почему на сердце начинает холодеть? Впереди два барабанщика, но не человека — большие пузатые игрушки, роботы, автоматы... лошадка тянет повозку с гробом, а соблазнительные особы идут как-то не по-человечески...

...Уже не помню, как я добрался до отеля. Вдобавок, дождь усилился. Надо бы обосновать и принять душ перед переговорами... Это еще что?

Старинный пустующий отель. Железное извонение медленно снимает шляпу, приглашая войти.

— Мать Мария, есть ли здесь вообще люди?

Осторожное прикосновение к дверной ручке, и перед глазами уютное помещение отеля, где все в добрых традициях Альп. Все, кроме одного — опять ни души...

Так. Кэйт, не раскисай и соберись, готовься к переговорам, а то выглядишь ужасно. Проведи их, и с документами о слиянии фабрики — этой, как ее, Анны Волленберг — вон, побыстрее отою!

Дождик елозит по стеклу...

Первое лицо (Автор)

Знакомые по журналу пожимают плечами и хмыкают: никогда еще квест не удо-

вался оценки в десять баллов. Хотя бы на одном из сайтов, посвященных играм, зато на самом лучшем, или одним из лучших. Возникает вопрос: какого качества должен быть квест, чтобы его почти везде оценивали хорошо?

Дернуть меня что-то за язык нарваться писать именно о нем.

Квестов я за свою жизнь прошел меряно-меряно. Меряно, потому что мерить собственно нечего; меряно, потому что однажды ухитрился сидеть возле компьютера и смотреть, как мой знакомый прохаживает знаменитых некогда Василия Ивановича и Петку, спасающих вселенную.

А мое личное мнение о квестах? Ты нудно ходишь по комнатам или лазаешь по горам с рюкзаком, чего-то находишь, кладешь в свой рюкзак, плетешься дальше, находишь, проклинаешь создателей игры, от которой мозги уже расплутали, как жертвы плодоморо, но коль уж пройдено больше половины, то нужно идти и проклинать дальше.

Почему же я тогда взялся за это неблагодарное дело? Люблю игры, которым ставят десять баллов, потому что прохождение ее есть битва не за жизнь, а за честь — или я Игру пройду, или Игра меня сломает.

Второе лицо (Геймер)

Оп! Мультяш. Красивый. Девушка симпатичная, мимо нее гроб пронесли — а за ней люди двигаются как-то по-странным. Эээ! Плохая игра — баг-баг — баг-баг, баг!!! Разве можно такой движок делать — они ж как роботы ковыляют!

Оп! А это и есть роботы... Оп! Оп-опки!

Жалко, что мультяш кончился. Зато появилось надежда, что игра все-таки хоро-



шая... Просто я вначале роботов за людей принял...

Так, я не понял! Я что, за девчонку буду играть? Ффф... Час от часу не легче. Она ж красивая такая, что у меня постепенно начинает... Ладно, шут с ним! Другое непонятно...

Где я, кто я и что я? Ни вводной речи тебе, мол, «давным-давно, в далекой галактике», или хотя бы «я приехала в этот город, потому что мне...». Неизвестно ничего, только хап! в гостиные, какие-то листы на стене, стойка парты. Кто я такой? Или такая? Большой минус игре, между прочим: попадешь незнамо куда — иди, делай, незнамо что. Никаких вводных текстов, предистории, ознакомительных мультяшек. Видимо, для хорошо продвинутых квестовиков игра делалась. А что делать, если я о квестах знаю только, что квест — английское слово?

Ну хорошо, я девушка, молодая женщина, причем очень симпатичная и даже красивая. Я в гостинице. Оп! — мой чемодан, то есть ее. Не беретса, говорит, что тяжело ей. Это точно — девушкой быть тяжелее! Что же мы имеем — девушка не-знаю-как-завут, которая не может поднять чемодан! Помог бы кто сиротинушке?

Ага, вот и брошюрка — оказывается, какой-то завод в этом Валадидиене очень хорошие игрушки изготавливает. Это я уже заметил. Брошюрка чемодан не поднимет, а без него девушка — нини! Ну и характеры у нее, в отличие от фигуры... Хорошо, подождем. Сядем вот на тот стулчик? Не хочешь садиться? Мда, опять ограничения... Значит, ты, моя ми-



лая, делайшь только то, что ведет тебя к цели, а на остальном разработчики решили сэкономить! Какая же ты приближенная к жизни игра, если стул стоит, как декорация? Ладно, ладно — сейчас выйдет добрый NPS, она, то есть я — мы обязательно все нам расскажем... Обязательно расскажем... Вот еще полчасика...

Какая-то, понял — такой функции как ожидания в этой игре нет. И еще главное поняли — в квестах ждать помощи неслучаю. Чего-то это мне напоминает...

А почему звонок у парты не нажимается? Заклинило, что ли? Оп! — ключ. Ключик, родной! А я, оказывается, в квестах очень даже ничего — уже пол-игры пройдено, я ведь чего-то все-таки нашел, наконец. Так, встаю-вем ключик... куда? ...ага — туда! Но-жи-ма-ем... Пошумим!

Третье лицо (Старший Наблюдатель)

Из телефонного разговора с шефом Департамента Защиты Виртуальной Реальности:

— Да, шеф. Слежу, шеф. За самобийцами

всегда интересно следить.

— Почему самобийцы? Так вы же сами сказали, что если геймер проходит первый в жизни квест и берет Сиберию, то это как первый в жизни футбольный матч играть против французов...

...Как у него дело? Извините за неофициоз, но очень хреново — он, кажется, вторгся в главную героиню Кейт Уолкер. Очень отталкивает ее фигуру, потому невнимателен и пропускает много тайников. Думает, сплоснется эдак на третий день, потом расчленивает картинку с Кейт и повесит у себя на стене, чтобы потом две недели депрессировать... Кстати, Шеф, девушка действительно очень кра-



сивая — Лара Крофт отдыхает.

...Где отдыхает, не понимаю?? Шутите, шеф, хе-хе!

...Почему голос хриплый? От смеха, конечно.

...Над кем смеюся? Да не над Вами, Шеф, конечно, над ним!

...Есть доклады об изменениях? Конеч связи подтверждаю. К. Танер.

Да, кстати, поздравте меня с присвоением новой должности — я — тот самый... Как его... Не могу вспомнить, голова болит после присвоения... Ну, короче, я уже не просто Наблюдатель, а этот самый... ладно, пошел исполнять свои непосредственные обязанности (все равно ничего не вспомню).

Официальное лицо (Кейт Уолкер)

С высоты колоколни простирались необозримые Альпы, дождь забился в своем бесконечном беге, исая, и солнечная простыня накрыла далекие вершины крыши Европы.

Мама, я знаю, что ты меня не слышишь, но я все равно буду говорить — безразлично, с тобой или с длинными гудками на том конце провода, — потому что мне давно не было так страшно... Кажется, я тут наалот... Во-первых, западница фабрики мертва. Во-вторых, кажется, есть какой-то наследник, брат покойной Аины...

В-третьих, этот наследник в Сибири, а без его согласия завод не будет продан. И в-самых-главных — ЭТО НЕ ПРОСТАЯ ДЕРЕВЕНЬКА, мама. Она жила эти заводы, кормилась им, механические автоматы обслуживали и продолжают обслуживать людей. Здесь судьбы людей и механических существ — это кажется смешным! — слились в нечто целое... Здесь все вертится вокруг завода этой покойной Аины Волленбер...

Перфекторы заставляли великана крутить большое колесо, и звон пыли гордой облачной ладней над притихшим Валадилем. Каждая перфекторка играла свою музыку — шестереночные древние механизмы, уже почти слившиеся с природой.

...Мама, босс давит на меня, потому что на кону сделка в десятки миллионов долларов... Мой любимый, кажется, на меня обижен... Даже смешно, я юрист и бизнесмен, бегаю по улочкам этого Валадила, разгово-

ривая со шестереночными автоматами, вместо того чтобы наконец как следует вымыться и посидеть вечером в баре с приятным мужчиной.

Следующая перфекторка — еще один печальный шейф звука выплывает из колоколов.

...А еще я пассажир игрушечного поезда, который ведет механический машинист. Он, да странноватый мальчик Мома — мои единственные друзья здесь. И знаешь, куда я направляюсь на этом паровозике? В Советский Союз, в Россию! В самое страшное ее место — Сибирь, искать единственного наследника этого завода. Мама, если я еще не сошла с ума, пожелай мне удачи... Я сейчас не бизнесмен, а маленькая напуганная девочка...

Осталась последняя перфекторка — когда она была вставлена в механического великана и зазвучала мелодия, обложка поменяла цвет, и пыль взметнулась вверх...

Лицо первое (Автор статьи)

Игра не шла, а идеи о том, как писать статью, не появлялись. Впрочем, когда да сдох материал остался два дня, дело как будто сдвинулось с мертвой точки — я начал раздавать один тайник за другим. В чем дело? Да просто Кейт Уолкер, бизнесмен и юрист из Нью-Йорка, лет эдак 28 от раду, очень торопился. Почему? Вероятно, он хотел потерять рабочее место или скупал по своей маме. Или по мужчине своему.

Она торопилась, а я нет.

А теперь и я очень тороплюсь, потому что статью сдавать надо в срок, потому что хочу гонорар и тоже скучаю... Мы торопились вме-



сте. Мы решаем общую задачу. И я начал погружаться в атмосферу игры — в небо над Валадилем, в изысканную атмосферу деревушки, в бесконечные поиски очередной шестеренки, без которой никуда. Не погрузиться, по сути, было нельзя, ибо этот квест отпихивается от многих друзей, как таксофон от софано — здесь никто не требует «погоди-принеся», здесь не нужна мухобойка, чтобы убить муху. Кое-как следуя гениально разработанному сюжету, оживляя старые механизмы, нахожу древние дневники и воскрешаю маленькую вселенную загадочной семьи Волленбергов... А погружался я, надо сказать, так, что после очередной неудачи хотелась выбросить компьютер в окно. И я выбрасывал, играл на улице и все-таки находил необходимый рычажок, чтобы запустить старый завод. И тогда я заносил компьютер обратно...

Нет, что то меня понесло...

Очень странно чувствовать внутри себя забытый в детстве романтизм, когда ты включаешь старый завод, а он оживает. Никогда за-

ставки из Звездных Войн, из IV Героев, когда два меча — и миру кирдык, из Арканума, когда подбивает дирижабль, и он обрушивается на землю, весь в огне... Ничего так не пробирало меня, до тех пор пока я не повернул старые рычажки, и огромный завод зазвонил — потому что я видел реальность, невероятно фантастичную, величественную, но реальность. Пополнил с мистикой, когда сработала последняя перфекторка, и старый механизм на Мошле еще живого Ганса снял шпильку, обложка последнее препятствие — сажину для ключа. Один шаг до отправления в Сибирь. Кажется, я все-таки найду этот последний ключ, хотя статья почти готова. Кажется, я заболел этой игрой, прорисованной так, что в бизнесмена Кейт Уолкер можно сначала влюбиться, а потом сродниться с ней в



поисках, игрой, где каждая старинная вещь как живая, где автоматы двигаются как люди, а сюжет причудливый, как во французских фильмах. Я заболел игрой, продуманной так, что ты не замечешь, как стол частью Истории маленькой, несчастной, гениальной семьи. Статья почти закончена... Я пошел искать на карте мира город Валадилем. Когда получил гонорар за статью — обязательно свяжусь... (романик хохот автора статьи) Уфф... ценник меня ввергает в спешку (хочет еще громче)...

Лицо второе (Геймер)

Ну где я найду этому мальчику Мома рисунок мамонта??? Скажи мне, Кейт, где? И почему ты, бизнесменша, блин, не можешь нарисовать его сама? Почему дедушку на скамейке нельзя попросить? А? Ну что это такое? Я на поезд хожу, в радную Сибирь!

Всем известно, как рисовать мамонта — горб+хвост+хобот+клыки, а глаз можно вклеить куда угодно. Или у вас в Америке уроки рисования не были??? А тут еще этот ключ в шпильку — обьскался... Вернусь в гостиницу, может, все-таки добрый NPS принесет!

Ага, принес, шас. Да чего же трудно, когда никто не помогает, когда надеешься только на себя! Правда, Кейт?

Ну что, поболели, у меня одна мыслшка появилась, где этот ключ можно найти. Нет, сначала в туалет... Как это мне не нужно? Тебе не нужно, а мне нужно! Терпи сколько угодно, а я в туалет хочу. Да открой же ты эту дверь!!! Я упрямый, говорю, открой!!! (по мыслке — клац! Еще раз — клац! Клац! Клац, клац, клац...)

...Ona! Кажется, я переиграл... Кажется, в туалет можно и так сказать... Прости, Кейт... (Поташивающийся походкой исчезает; на часах 5:00 утра, до отправления игрушечного поезда примерно столько же...)

(Продолжение следует)

Несмотря на внешнюю непривлекательность, за фасадом этого здания есть все, что нужно истинному геймеру: и раз-
нообразные «квесты», и множество монстров, и бесконечные подземелья.

Виктор (Jacall) ТРЕГУБОВ

АДОМ Deluxe

Что для вас является самой важной составляющей ролевой игры? Графика, звук, геймплей, продуманная ролевая система, захватывающие бои, «развесистые» диалоги с НПС, интересный сюжет или игровой мир? А может быть, повторная играбельность? Что ж, если первое — то вам точно не сюда. Нет в «АДОМе» графики (ну, почти). И звука тоже нет, да и диалоги не «развесистые» ☹. Но за выполнение всех остальных требований на пятнадцать по десятибалльной шкале ему можно все это простить.

Расскажем подробнее, что же это за зверь. Итак, перед нами компьютерная РПГ, работы над которой велись с 1994 по 2001 г. Да и сейчас она продолжает совершенствоваться. Автор — некто Томас Бискуп (Thomas Biskup) из Германии, плюс куча помощников.

По жанру «АДОМ» относится к так называемым *roguelike games* (в честь основателя жанра — игры *Rogue*), то бишь к ролевым иг-

Первым пунктом идет сюжет. Мир, в котором происходит действие игры, называется Аркандия. Достаточно стандартный, тихий и мирный фэнтезийный мирок, где целых шесть тысяч лет ничего особо катастрофического не происходило. И надо же было такому случиться, что в него, следуя ГОСТу для фэнтезийных вселенных, невесть откуда дружно полезла какая-то нечисть. Оказалось, что это хаоситы (прошу не ассоциировать с сюжетом знаменитой серии Роджера Желязны «Хроники Амбера»), зараженные Хаосом пришельцы из другого измерения. Они каким-то чудом сумели открыть врата из своего мира в глубокие пещеры Драколарской Цели, крупного горного комплекса Аркандии. И с тех пор началась плановый захват... Аборигены Аркандии отбились, как могли, но были бессильны понять, откуда же прут орды Хаоса и как пресечь это безобразие. Лишь один мудрец по имени Хвелавастер где-то откопал свитки с древним пророчеством, в котором прогнозировалась подобная ситуация, а также появление героя, что в одиночку расправится со всеми силами Хаоса. Хвелавастер быстро распространил об этом по всей Аркандии и начал отправлять кандидатов в единственные надежды мира в Драколарскую Цель просто-таки почками, отравившись и сам с первой партией. Никто из них так и не вернулся, но поток потенциальных героев, рвущихся лишней раз рискнуть жизнью, не иссяк. И вот в Цель отправляется наш смельчак...

Дальше в мануале — вводная по созданию персонажа. Довольно интересно, кстати, очень многое тут от нас не зависит. Самое первое — «Гороскоп». Да-да, да, да, вернее, месяц рождения героя — очень важный момент. Вы не можете выбирать — игра генерирует их самостоятельно. Гороскоп задает модификаторы (широкого спектра), сильно влияющие на дальнейшее развитие событий. Например, если вы рождены в месяц Свечи (ноябрь), то ваши раны будут заживать вдвое быстрее, а местные божества оказывают к вам более благожелательные. Если же в месяц Единорога (май), то приобретете бонус к внешности, повышенное сопротивление заражению хаос-радиацией и законнический характер.

Также всегда есть небольшой шанс выпадения «специального сообщения» о том, что произошло в день вашего рождения — зачастую это какой-либо уникальный бонус вроде ауры антинежити или удвоения результатов бросков при повышении навыка (III). К тому же имеет значение день, когда вы начнете играть, например, начало в день рождения Бискупа (2 июля) или под католическое Рождество (24 декабря) гарантирует бонус на большинство бросков, а вот в любую пятницу 13-го числа — наоборот, штраф.

Далее практически все создание перса вы можете возложить на хрупкий корпус компьютера или, если вам так хочется, потрудиться над этим самостоятельно. В первом случае игра сама сгенерирует вам персонажа, но «я бы так делать не советовал» — велик риск получить что-либо гибридно-нежизнеспособное. Если вы предпочли второй вариант, то, естественно, за все ошибки придется винить только себя. Поначалу надо определиться с полом — хотя он почти ни на что не влияет. Потом — с расой персонажа. На выбор — люди, орки, эльфы трех видов (вышние, серые, темные), тролли, хоббиты, дракенинг (они же дракониды — гуманоиды с далайками драконьими корнями), дварфы и гномы. Раса влияет на начальные характеристики и список навыков, а также на многие более мелкие факторы.

После расы следует выбор класса — список достаточно стандартный для фэнтези, но очень длинный, так что приводить его тут все я не стану. Могу лишь (очень условно) разделить персонажа на группы магов, представителей мирных профессий, воинов, представителей криминальных профессий, и похищников (только один класс — Майндкрафтеры). Выбор класса влияет на дальнейшую игру как ничто другое. Он определяет главным образом навыки и, что более важно (так как на навыки влияет еще и раса, плюс почти лю-



бый навык можно получить в процессе игры), специальные способности персонажа. То есть своиственные именно этому классу Умения, получаемые по достижении определенных уровней героя. Список очень широк — от простых бонусов откинуть защиты у воинов до умения разбивать ударом ноги стены (кстати, недомониторизированная способность 12 уровня) и наносить «жгучий удар» по всем, кто слишком близко стоит, у монахов. В «АДОМе» нет «классовых ограничений» на нахождение брони и оружия, а также на прокачку оружейных навыков и использование магии. Но если про-



рам с графикой в виде ASCII-символов (не путайтесь). А как известно, у подобных проектов имеется масса достоинств, но один недостаток — почти полное отсутствие графики и звука. Игра полностью весит всего 2.5 Мб, последнюю версию можно скачать с <http://adom.de/adom/download.php3>.

Начнем с основных особенностей.

✓ **Технические:** действие происходит в достаточно небольшом окне. Место под сейв всего одно, и при выходе без сохранения сейв записывается. Так что приходится после каждого сохранения копировать сейв в другое папку.

✓ **Игровые/технические:** а никакни ☹. «АДОМ», как и большинство РПГ, начинается созданием персонажа и заканчивается победой над главным злодеем. По большому счету это просто очень хорошая ролевуха, пусть с рядом отличий, но все равно классика жанра. Мир — достаточно стандартный фэнтезийный. Но не все так просто в Датском королевстве...

Перед началом игры ОЧЕНЬ рекомендуется почитать мануал. Без него вы вряд ли сумеете сделать что-нибудь путное. Навигация по его разделам осуществляется при помощи горячих клавиш — привыкайте.

ми в игре. Только к тому моменту вы уже зачастую успеваете забыть, кто же это был. А известных персонаж, необходимый для одного из типов концовок — Борг Квинтингов — находится на уровне Подземелья Бесконечности, соответствующего количеству тек же самых монстров, так что заодно лучше не увлекаться ☹. А один из начальных квестов — спасти собачку девочки из Териньо — вообще надо выполнять в первые три дня от начала игры, дальше зверушка не проживет. Да и малое количество НПС раздражает.

Системой перемещений игра напоминает «Fallout» или «Арканим»: персонаж разгуливает в скатом времени по карте, периодически наткнется на недружелюбно настроенных гадов, до тех пор, пока не найдет локацию, в которую можно зайти. В такого рода локациях, а большинство из них — подземелья, и разворачивается действие игры. Впрочем, при такой то графике... даже у столь великого подземельяновистика и любителя открытых пространств, как я, эти пещеры не вызвали клаустрофобии ☹.

В начале игры следует предупредить о двух из них — **Village Dungeon & Infinity Cave**. Первая — большой прикол разработчиков (токовых масса), это пещера, на первом уровне которой всегда респавнятся монстры заметно круче игрока, так что долго на нем выжить совсем немногие — первый уровень лучше пробегать быстро, убивая мало. Пещеры Бесконечности (Infinity Cave) — те же яйца, только золотые. По описанию, это памятник Бесконечности, возведенный силами Порядка и зараженный Хаосом. А по сути бесконечный изменчивый лабиринт. Уровни (этажи) генерируются случайным образом, монстры — тоже, но в зависимости от уровня персонажа. По информации фанатов «АДОМ» всего мира вроде бы больше 269 уровня никто не смог пройти (интересно — из-за слишком «крутых» противников или просто задохнулся?). Критично нужно в нем нете в принципе, разве что Борг Квинтингов да еще один «концовочный» враг на 66 уровне. Маленький совет: если вам захочется поиграть в чистый модорбой или «рождение» в подземелье, идите туда, но предварительно выключите си (артефакт такой) где-нибудь в другом месте или умрете с голоду перегруженным (выброшенные в ПБ си запыливают обратно в рюкзаки).

Боевка в «АДОМ» сделана хорошо. Во-первых, выбор оружия и доспехов, в том числе артефактов, очень богат. Во-вторых, они хорошо сбалансированы. В-третьих, то же самое касается магии и посохон. В-четвертых, монстры «АДОМ» — это песня. Пример: персонажу в этой игре все время хочется, простите, жрать. Это большая проблема и веский довод в пользу роскоши Сохранения Пищи (чуть ли не в первую очередь) да и новых Приготовления Пищи становится полезным. Так вот, потрошитель наш герой все, а в первую очередь, трупы противников. Увидев это, я сначала надолго плавис, а потом сильно порывался отсутствию графики в игре! Ладно, еще от персонажа-тролля или драконила такое можно было ожидать, но от человека, альфа или хоббита... Прочем жрут они все, включая трупы себе подобных (ну, почти. Трупы доплеров, выглядящие один к одному как сам

персонаж большинство отказывается есть вплоть до истощения!)

От рациона персонажа зависит очень многое. Съеденный труп нежити двигает запямят в сторону хаотического (страноватого, трупы кушать считается неприличным, а каннибализм — в порядке вещей), дракон гарантирует получение сопротивления соответствующей его цвету стихии, котгистый жук — маленький бонус к ловкости и сильный штраф к Воле и так далее.

Помимо всего прочего, все монстры обладают своей спецификой: например, атака «кармического» существа прокинет персонажа (лучше избегайте их или убивайте, не вступая в ближний бой), драконьи плевки огнем и вступая гадостью сжигают вещи в инвентаре, атака «жравого монстра» или плевки струей воды заставляют железные предметы ржаветь, а монстров чистого Хаоса — заражает хаос-излучением и т. д. Кошачьих же вообще не ре-



комендуется убивать — в процессе игры вы скорее всего столкнетесь с Покровителем Всех Кошек, который намеревается подорвать все уникальное колечко. Но если вы уничтожили кошачьих (рыбов, тигров или кошек, обозначаются маленькой буквой f), то вместо колечка получите по морде, причем чем больше кошек было обижено, тем сильнее. И даже если вы победите, колцо на трупе Кошачьего Лорда не обнаружится. Одним словом, каждый противник и каждое существо — детально проработанная прелесть. Есть опция «Память», благодаря которой можно получить информацию о встреченных и убитых вами монстрах.

Магазины в игре маловаты, так что приходится скорее рассчитывать на трофеи. Сам акт продажи веселит: вы что-то кидаете на пол в магазин, продавец называет свою цену, вы соглашаетесь или отказываетесь. С покупкой нечего врать следующего: вы нечто берете, продавец своим телом загоркивает выход ☹. Ну да ладно, все равно в магазинный вред ли найдется что-то очень стоящее.

На пути к достижению цели герою повстречается очень много разных пакостей. Подробно они описаны в энциклопедии. Я лишь скажу, что зачастую это загадки или квесты,

иногда логичные, но порой слишком туманные. Например, квест «Убить такого-то монстра, чтобы доказать свою профпригодность» — это все очень хорошо, если бы название чубовица не генерилось игрой случайно и не было вероятности, что выпадет какаендибул жуткое редкое чудо, которое к тому же неизвестно где искать. Отсюда вывод — сохранять-ся до копировать сейвы в другую папку надо бы почаще.

Ситуация осложняется тем, что по ходу игры появляется куча возможностей облучиться хаос-излучением. В результате персонаж получает массу плашкопакостей. Зачастую очень быстро падают социальные атрибуты за счет боев: у персонажа вырастают рога и/или антенны, лишние глаза по всему телу, ноги становятся чем-то вроде острых крючков и так далее. Среди Зараженных встречаются и приятные, например, потеря половины веса выльется в уменьшение мешающей общей массы персонажа и в увеличении Ловкости. Но чаще всего с этой гадостью нужно бороться — зельями лечения заражения, свитками сопротивления хаосу (лучше) и другими полезными примочками, а лучше просто стараться не заболеть. Несмотря на то, что высокое Заражение понадобится для некоторых концовок, к концу игры у вас, скорее всего, появится масса возможностей его получить, а вот избавиться от него окажется на несколько порядков сложнее. Да и, в конце концов, слишком инфицированный персонаж теряет остатки гуманности, превращаясь в неуправляемую непонятно что — и игра оканчена. Так что выгоднее все же того не допускать.

И последнее особенность игры, на которой я хотел бы сделать акцент, — способности персонажа. Их много и они разные. Начиная от сопротивлений и иммунитетов к разным пакостным воздействиям и заканчивая умением дышать под водой и телепортироваться (к последнему умению лучше быстро присвокупить способность контролировать телепортацию, иначе вас постоянно будет бросать в разные углы того или иного уровня подземелья, на котором вы находитесь, что очень быстро начинает раздражать). В основном умения получаются путем пожирания специфических трупов, из артефактов, а также из луж. Да, из луж — в «АДОМ» иногда попадаются цветные лужицы, откуда можно пить с варьирующимся эффектом, от козленочком стонеша до разных милья плошек и даже желания — возможности пожелать себе чего-нибудь хорошего (только не артефакта и не бессмертия) и получить это. Желание можно получить и из благословенного колца вызова дежана, а также соответствующего жезла/свитка/заклинания. Но в случае заклинания и, возможно, свитка у вас пропадет 10 пунктов какой-либо характеристики, а колца вызова дежана попадают очень редко, так что лужи — один из самых вероятных вариантов.

Описать в одной статье всю оригинальность «АДОМ», конечно же, не удастся. Поэтому просто поверьте на слово: игра стоит того, чтобы забыть о графике. В любом случае, лучший вариант — это скачать, поиграть (первый час потерпеть ☹) и составить собственное мнение.

Удачи!

Ну а если подземелья и монстры вам уже надоели, то всегда можно полетать на космических истребителях. Кто знает, может, именно вы составите конкуренцию Люку Скайокеру и уничтожите Галактическую империю.

Роман САВЧУК



Немного истории

Если пройти мимо громада новейших зданий Игрограда и многочисленных подземных новостроек и свернуть в тишину дальних переулков, вы попадете в Старый город. Многие агенты ДЗБР называют его Арихом, хотя на самом деле это, конечно, не здание, а действительно целый город. Более того, именно это и есть самая обширная часть Игрограда, ибо, чем больше он расширяется, значит, тем большая часть когда-то шумных строений обрывается липовыми и дубовыми аллеями и переходит в наше царство — царство Хронителей Истории Игрограда...

Я особенно люблю один парк, бывший когда-то космопортом некоего Альянса, давно, очень давно. Там посреди маленькой площади стоит небольшая 12-метровая крылатая машина, которую с первого взгляда легко перепутать с современным самолетом. Легко до тех пор, пока она под свист ионного двигателя не всплывает мягко над грунтом, не раскрывает крылья, напоминая буквы Х, и не уходит светя в небо. Эта машина называется X-Wing, и с нею связано много удивительных историй...

Итак, в далеком-далеком 1993 году в одной далекой-далекой стране со страниц не наших имен. Америка увидела свет игра с непонятным для непосвященного названием **X-Wing**. У посвященных же сначала захватили дыхание, а потом прорвал плоти дружный вопль радости. Ибо любому адепту изве-

матику ©, именно он стал главным аргументом войск повстанцев в противостоянии с блестяще подготовленным и экипированным флотом Империи. Если это сравнение вообще уместно, то X-Wing во вселенной Star Wars то же самое, что ИЛ-2 и Т-34 во «вселенной Второй мировой» — лучший из лучших...

Игра стала хитом и притом заслуженно. Причиной бешеного успеха и по сей день неувядающей славы (Ваш покорный слуга тому пример) X-Wing'a была не только и, как это



ни странно, даже не столько принадлежность к беспримышленной марке Star Wars, сколько то, что игра для своего времени оказалась прорывом в индустрии и продемонстрировала кардинально новый подход к космосиму вообще. Единственным реальным конкурентом серии оказался Wing Commander, который, однако, безнадежно проигрывал новому сопернику по всем параметрам. X-Wing стал первым космическим симулятором, где удалось реализовать совершенно честную трехмерную графику. Созданный раньше и тоже очень популярный Wing Commander, например, был стрипайтовым, то есть в нем имелось не трехмерная модель космического корабля, а набор картинок, демонстрирующих вид машины с различных сторон и с разного удаления, которые проецировались на плоскость экрана в зависимости от положения корабля в трехмерном пространстве относительно наблюдателя. Аналогичная технология использовалась в Doom: ландшафт трехмерный, а монстры — стрипайтовые.

Кроме того, достаточно точная система локализации повреждений в системах корабля и их очень реалистичный отказ после этого; немного архаичная, но от этого только более ургатная авионика (специфика вождения ле-

тающего средства и его поведения в пространстве); максимально простое управление, сводящее бой именно к бою, напряженному и дико захватывающему действию; очень умный, даже по нынешним меркам, искусственный интеллект, способный довести до истерии начинающего пилота и превратить его со временем в аса, и многое другое.

Правда, если быть честным, игра по мотивам вселенной Star Wars уже выходила и до того. Это была трилогия игршек для 8-битной приставки Nintendo, и что они собой представляли, я думаю, достаточно легко себе вообразить (все там были ©). X-Wing же стал не только «первым трехмерным», но и, по-моему, вообще первой игрой цикла Star Wars, ориентированной на PC.

Однако говорить об одном лишь «чистом» X-Wing, из мой взгляд, неправильно, поскольку вскоре после выхода оригинальной игры появились и add-on к ней — **B-Wing**. В нем к трем типам истребителей, доступных для полетов в первой игре, был добавлен еще один, а вместе с ним и соответствующие наборы тренировочных, исторических и боевых миссий. Кроме того, именно в этом дополнении фанатам предоставлялась возможность, о которой все мы, в общем-то, мечтали — постражиться над Звездой Смерти! И именно на том самом новом истребителе!

Как раз этот комплект игр и доступен нашему украинскому пользователю сегодня на множестве дисков (к сожалению, пиратских, потому что лицензионные многочисленные издания миссий, кампаний, коллекционные add-on'y и прочее давно уже стали рогитомом даже на Западе, а куда уж нам, сиречь...). Именно о нем и пойдет речь в дальнейшем.

Новичок...

...После победы у Явина, когда была уничтожена первая Звезда Смерти, все мы во многих мирах поняли — за повстанцами стоит Сила. То, что за ними стоит Правда, было очевидно с самого начала, но как всегда, странно-важно становится на сторону правых, если не ясно, смогут ли они продержаться хо-



ты бы до первых пелухов. А тут — такая победа! И я, как и многие другие малыши (с дуру, конечно!), потянулся в повстанческий флот. У меня с детства была неистребимая тяга к свободным пространствам бесконечного космоса и неудержимое желание скорости и боя!

Первое, что нас встретило в Повстанческих силах, был Pilot's Proving ground, Центр



стно, что X-Wing — это легендарный истребитель повстанцев, не побоюсь этих слов, лучший малотоннажный боевой корабль знаменитой Гражданской войны! Именно на нем Люк Скайокер отправлял в небытие ужас первой Звезды Смерти над Явином, именно на нем летал на Догобак к какому-то старому марз-

подготовки пилотов, по-нашему. И началось! Бесконечная линия идиотских платформ, раскиданных в пространстве и перекуренных самым странным образом с дурацкими укреплениями на них воротами, через которые надо пролететь, да еще и умудриться сбить макеты вражеских орудий, закрепленные там же на платформах! И притом, как говорится, ус-



петь за 8,5 минут! А ворот всего 110 штук, поверьте мне, вполне достаточно, чтобы затопило от полетов вверх тармашкови, на боку и т. д. Когда я умудрился получить первый зачет за упражнение, в это не поверил ни я, ни мой инструктор, который был твердо убежден, что я подослан имперцами с гадкой целью свести его в могилу. Правда, его попустило, как только он увидел мою рожу после сообщения о том, что мы обязаны осваивать не только нежно любимый всеми X-Wing, но все приятные на вооружение войсками Альянса боевые корабли малого тоннажа. Мой горестный стон, как потом оказалось, был ласмой пророка...

Песня об истребителе

В игре нам доступно четыре истребителя Повстанческого Альянса. И если на тренировочной базе нас заставят полетать на всех, как и в исторических миссиях, то в боевые вылеты будут отправлять на строго определенных кораблях.

Где-то я читал, что корабль на боевую-де миссию можно выбирать. Не знаю, не знаю... Во-первых, я такой опции не нашел, а во-вторых, и это главное, выбор руководства фактически всегда опочен и провилен, а часто и вообще единственно возможен. Если вы полетите на разведку в сектор, куда прибывает десятки крупных имперских боевых кораблей не на ярком маленьком A-Wing'e, а на тяжелом и неповоротливом X-Wing'e, то светлая вам, как говорится, память.



Первым стоит упомянуть именно **X-Wing**, несомненно, лучший многоцелевой истребитель. Легкий, мощный, довольно хорошо защищенный, достаточно быстрый, а главное — прекрасный вооруженный. Следует честно признать и предупредить начинающих, особен-

но торопыг, стремящихся на боевые миссии в обход Центра подготовки, — имперские ПЕ-карабли быстрее! И это очень скоро становится серьезной проблемой. Спасает только большая мощность и хорошая защищенность X-Wing'a, выдерживающего 2-3 прямых попадания без особого ущерба. Но когда тройкой имперцев весело гудит у вас на хвосте, это уже не спасает, и начинается именно та игра, что отличает новичка от матерого космического валка. Особенный плюс X-Wing'a — наличие гипердвигателя, которого нет у имперских перехватчиков и истребителей, — в случае полного зова всегда можно нажать кнопку **H** и отправиться домой через гиперпространство. Правда, бросок не мгновенный, автоматика истребителя некоторое время «выселивает» чистое пространство для прыжка и лично меня за эти 2-3 секунды убивали так часто, что и вспоминать не хочется...

Изобретен корабль был знаменитой порцией *Isart*, которую Империя национализировала, но расстроенным подобным обстоятельством инженеры украл документацию на новый сверхистребитель и передал ее повстанцам. И когда Имперский флот впервые крепко прижал повстанцев у планеты Туркана, они выложили свою козырную карту — бригаду X-Wing, благодаря которой и выиграло сражение. Кстати, именно этому нетривиальному событию и посвящен длинный ролик в начале игры.



Y-Wing — самый старый корабль Альянса, тяжелый дальний разведчик и бомбардировщик, несущий ионные пушки, выводящие из строя вражескую электронику. Последнее действительно не лишняя фишка: пораженный ионными орудиями имперский корабль продолжает туго двигаться по выбранному курсу и теряет энергетические щиты, а, кроме того, некоторое время не способен стрелять. Именно в этот момент особенно приятно утешить супостата протанной торпедой! Эффект гарантирован. А надо ли говорить, что бомбардировщик применительно к «Звездным войнам» как раз и есть носитель этих самых торпед в особо крупных количествах?

A-Wing — изобретение одного из генералов Альянса, Жана Дадонна (они там почти все изобретатели, едри их... сами увидите). Это сверхлегкий многоцелевой истребитель-перехватчик. Самый легкий, самый беззащитный, самый маломагнотный... но какой быстрый! Дадонна стремился создать корабль, превосходящий по скоростным характеристикам неимоверно быстрые имперские перехватчики с их знаменитыми двоянными двигателями, которые и придают им столь уловимый гонимобразный профиль. И своего добился!

Эта кроха может носиться прямо в лучах орудий гигантских *Destroyer*'ов и фрегатов, уверачиваясь от пуш в полном смысле на лету. Ощущения незабываемые — всем экстремалкам рекомендовано!

И, наконец, звезда программы — уникальный **B-Wing**! Сверхтяжелый многоцелевой штурмовик. Ни слова больше! Летательная крепость, смерть имперцам от пула, не забуду флот родимый! Лекорство на все наши беды и успокоение в страданиях. Однако не следует думать, что он неуничтожим и непроби-



внем, горит он не хуже других, однако чуть дольше @, что значительно увеличивает шансы на победу. В жуткой миссии над Звездой Смерти в последней миссии B-Wing — вообще единственный аппарат, на котором можно рассчитывать хотя бы на 5-6 минут существования. Согласно истории Мира Звездных Войн, эти корабли приняты на себя новейшие задчки во время последнего боя около второй Звезды Смерти на орбите Эндора, а потом — при штурме крепости Дарта Вейдера на Корусанте.

Создал сей уникал адмирал Акбар с Мон Капамори (тот самый, похожий на прямоходящего осьминога @). Как раз эффективность корабля и вознесла его до звания командующего повстанческим флотом. Не забывайте также, что именно непокорная Капамори с ее гениальными строениями космических кораблей обеспечивала Повстанческий Альянс превосходными Капаморийскими Крейсерами, способными потягаться в оневой мощи со знаменитыми имперскими *Destroyer*'ами. А первый, еще экспериментальный B-Wing, сумел в одиночку уничтожить орбитальный док Империи на Юнкоре-IX со всеми стоявшими там кораблями. Кстати, этот случай внесен в Исторические календари, так что сможете почувствовать его на себе.

Кадет

Кадет — это не звоние, это ругательство, климатический диагноз и надпись на могиле неизвестного пилота одновременно. Когда вышший пилотаж на высоких скоростях между пушками (которые стреляют, блин!) заканчивается, начинаются исторические миссии. Мы, устатые недолетом, потивая охлажденный сок в чашке брифингов, восприняли сей факт с юмором — кому пришлось в голову повторять знаменитые бои, да еще в натурулиную величину, в космосе, с настоящей техникой, своей и вражеской? Неужели не хватает этого платформенного кошмара с полетами вниз головой?

Оказалось, что не хватает. Причем сильно не хватает. В так называемых Historical Combats стреляли. Причем сильно и точно.

Ведомые компьютером TIE-Fighter'y, повко ушедши на хвост, не слезали с него ни при каких обстоятельствах. Мы горели, как спички, взрелись на всем ходу в свои и чужие корабли и бьвали с позором подобраны своими транспортниками. Старые офицеры флота как-то странно на нас при этом смотрели. Для того чтобы понять, почему, мне пришлось через сломанное многое пройти...

О бедном кадете замолвите слово...

Исторических миссий приходится по 6 штук на каждый из типов истребителей, то есть всего 24. По сути это вполне самостоятельная игра внутри игры, и пропускать эти миссии или относиться к ним не серьезно я бы не рекомендовал. Во-первых, они раскрывают историю Звездных Войн в мелочах и деталях, о которых мы не знали. Например, освобождение адмирала Акбара из имперского плена, атака первого B-Wing'a на имперские доки, легендарное нападение Халия Кодорто на Мон Каламари и т. д.

Во-вторых, задания достаточно трудны в освоении и построены на принципе возрастающей сложности. Кроме того, усложняются от истребителя к истребителю. Все миссии за все типы истребителей доступ-



ны одновременно, в отличие от боевых, которые сменяются только после выполнения предыдущей. Логично начать с простейших X-Wing-миссий, а закончить B-Wing-миссиями, среди которых даже первая требует весьма нехитрых навыков боя и пилотирования.

А в-третьих, они построены специально для освоения базовых летных навыков «каждого порядка сложности»: умения идти за ведущим; отдавать приказы ведомым; преследовать и перехватывать цель; нести патрулирование некоего объема пространства; охранять свои цели и штурмовать чужие; ориентироваться в круговерти космического боя, когда в нем участвуют 15-20 кораблей или больше; обеспечивать операции других кораблей типа захвата транспортных и т. д. Без этих навыков в боях вылетах будет довольно сложно, потому что там существуют достаточно жесткие ограничения на сохранение игры, а гибель корабля во время выполнения боевой миссии и вовсе сулит неприятности...

Офицер

По сравнению с историческими битвами, реальные началу выглядели скучновато: реконструкция, сопровождение, охрана — все то, что обычно и поручают на-

вичкам. Не хочу хвастаться, но из нашего курса я был, несомненно, лучшим, и в табели рангов рос достаточно быстро.

Но какими стали бои чуть позже, когда меня перестали принимать за зеленого новичка! Нас всегда оказывалось меньше, в среднем один против трех, а я никогда, даже под напором или в тяжелом запое, не признаю, что имперцы были хуже нас. Черт возьми, они были лучше! На первых порах молодому пилоту ничего не светит — имперские пилоты отравляют ему голову и играют ею в сокер, а потом еще долго используют по «прямому назначению» — для стегания обуви перед тем, как завалиться в койку. Приемы авионики даются с потом и кровью, стряхнуть повисший на хвосте вражеский истребитель — задача не детской сложности. Приближение к крупному Корелианскому фрегату для обследования, вопреки тому, чему нас учили, — почти верная смерть, по крайней мере, поначалу. Но я свик с этим и всему научился, хотя и не раз унывался холодным потом. Все шло неплохо...

Пока... однажды меня самого не подбило. И когда силовой луч привычно втягивал мое облаченное в скафандр тело в приемное отверстие, я долго не мог позволить себе осознавать, что на носу транспортника не змилбана Альянса, а синий круговой молний Имперских Сил. А потом был гигантский Эксегот, флагман флота, и встреча с Дартон Вейдером... Как выбрался — не хочется вспоминать, выручили. Но вот взгляд нашего офицера, срывавшего с меня так недавно обретенные погони, не забуду никогда. Хорошо хоть ордена оставили, это не от них, это — навсегда.

Вся грудь в орденах

X-Wing — не для слабых духом. Сохраниться можно только после миссии автоматически. Любый провал или неудача заносится в клинчатое дело, естественно, с порицанием. Пока все цели миссии не будут выполнены, ни о каком движении вперед по сюжету не может быть и речи. Гибель корабля означает пленение Имперскими Силами и списывание пилота с довольствия. Одна ошибка — и все! Как в жизни. Поэтому нужно сохранять копию файла своего пилота (с расширением .pli) на момент до начала миссии где-нибудь в безопасном месте. После плена можно и восстановиться во Флоте Альянса, но с потерей всех обретенных бонусов и жутким понижением в звании (меня скинули от генерала до лейтенанта офицера — через четыре «звездочки»). Я лично поклялся себе пройти X-Wing без перепрыгивания личного дела, по-честному, и поверьте мне, это по-своему игровой подвиг.

Зато любителей военной атрибутики тут порадуешь: медалей, орденов, лент, наград и званий чуть больше! Медаль Мангану, Корелианский крест, Звезда Альдерана — какие названия, какие почести! Чить эти ордена господа (а это довольно просто сделать), так же безразлично, как притворяться дедушкиными медалями за Балатон и Одер. Те, кто играл честно, понимают, как трудно они достаются. Зато как потом ценятся! А уж за 37 боевых миссий или Tours of Duty, можно заработать и повидать многое.

Генерал...

Тому, что творился над Звездой Смерти, есть лишь одно название — мясорубка. Десятки кораблей, несущихся в каком-то диком танце над поверхностью гигантской звездной станции, похожей на город X-Wing'a, горящие, как факелы; лазерные лучи, вспаивающие фантастически пенной до горизонта. Даже я, со всем моим опытом боя, думал не о задании и не о миссии, а только об одном — выжить, выжить, выжить... Когда привычно оглядываешься через блистер, и вместо напорника видишь облако расколенного газа, а за спиной надсадно воют TIE-Inter-



ceptor'y, в голове голос из другого времени и иного места: «А что это ангелы поют такими злыми голосами!». На бешеной скорости несется навстречу криво загнутая к горизонту стальная спина Звезды Смерти, огрызающаяся бешеными зелеными лучами лазеров, и вот уже заветная цель, та, ради которой все мы здесь оказались, здесь и сейчас, и уже не остановиться... «Чуть помедленнее, кони, чуть помедленнее!»

Я поглаживаю шершавый бок X-Wing'a и тоскливо смотрю в небо. Солнце заходит. Скептики считают, что все лучшие игры уже созданы. Черт возьми, может, они и правы? В конце концов, мы, Хранители Истории, слишком много знаем, а потому почти поголовно склонны к скептицизму.

Magic
The Gathering

Интеллектуальное
развлечение XXI века

Найди
клуб в своем городе
на сайте
www.sargona.com.ua



Intel Pentium 4 processor

проконсультироваться у продавца, но и желательно полистать документацию к материнке).

Платы надо выбирать с учетом современности установленного на них чипсета, а значит, и получаемого уровня быстродействия системы. Ибо если вы запихнете 2.4-Гц Pentium 4 на мать с чипсетом i845, то наверняка скоро начнете кусать локти не только себе, но и соседа. Впрочем, если стоит задача — собрать систему за разумные деньги, вовсе не обязательно гнаться за самыми последними новинками. Например, можно существенно сэкономить как на плате, так и на памяти, приобрести для ЦПУ AMD вместо платы на чипсете KT333 материнку на KT266A. Да, в последнем случае будет немногим более низкое быстродействие, но по соотношению цена/производительность второй вариант значительно выгодней. Для современных ПК на процессорах AMD Athlon настоятельно рекомендую платы на упомянутых только что чипсетах (\$70-130) и не советую на всяких там KT133/266 и ихе с ними — они достаточны только для AMD Duron, и то не самых быстрых.

Для Pentium 4 можно порекомендовать платы на чипсетах Intel i845E/i845G/i850E (\$90-140). Они имеют официальную поддержку 533 (133) МГц шинами и обеспечивают лучшее быстродействие при работе с памятью, нежели их предки. Также они оснащены новейшим стандартом для подключения периферии — шиной USB 2.0. Впрочем, в случае с i850E это возможность интегрирована не в самом чипсете, а реализована с помощью внешнего контроллера (NEC). Немного себя чувствуют Pentium 4 и с чипсетами SIS 645/650/645DX/648. В двух последних обеспечена официальная поддержка 533-МГц шины для P4. Однако я вас уверяю, что у большинства плат на SIS 645/650 это тоже была, по крайней мере, у всех, что попадали мне в руки. Очень хорошие платы на чипсетах VIA P4X266/266A и VIA P4X333. Последний — особенно предпочтительный вариант, так как обладает поддержкой USB 2.0 на уровне чипсета (если производитель мамы не соизволил и не применил старый дешевый жужный мост, совместимый по контактам с новым). А вот платы на чипсетах i845GL и SIS650GL я настоятельно не рекомендую. Дело в том, что примененные на них набор микросхем с интегрированным видеодрайвером лишены поддержки внешнего AGP-порта. А вы представляете себе геймерскую машину без возможности установки AGP-видеокарты? Я не представляю.

Celeron Tualatin и VIA C3 можно устанавливать на платы с чипсетами i815EP или VIA Apollo Pro133A (все остальные чипсеты для Socket 370-платформ практически ушли с рынка), поддерживающими эти процессоры на уровне BIOS. Удовольствие обойдется в \$55-80.

Плату желательно купить в просторной коробке, современные варианты которой имеют выходы USB и аудио на передней панели, что весьма удобно, особенно при пользовании USB Flash-накопителями. Корпус надо подобрать по вкусу и кошелечку — есть варианты дельцов от \$15 до \$350, последние обычно алюминий-

з 2 липня по 31 серпня — акція від "КАСКАД-СЕРВІС"

КАСКАД
К
СЕРВІС



Тел./факс:
(044) 459-58-57
(багатоканальний)

"У ЧОМУ СИЛА, БРАТЕ?"

— А сила, брате, у правді.
— А що ж таке правда, брате!?
— А правда в тому, щоб знати більше.
А це, брате, можливо лише завдяки сучасному комп'ютеру.
Тож не гай часу, брате, купи комп'ютер.
СТАВИ СИЛЬНІШИМ, БРАТЕ!

Підсумки акції в газеті "Мій комп'ютер" №38 від 30.09.2002 р.

евые. В хороших корпусах обычно стоят приличные блоки питания, а в дешевых — просто фуфло. Оптимум — \$30-\$50.

Помните, выбирая для апгрейда систему на Pentium 4, вы не сможете воспользоваться старым блоком питания — платы для этого процессора требуют БП стандарта ATX 2.03, в котором есть дополнительный 4-контактный кабель (стоимость нормального БП — от \$15).

И помни...

DDR-память под современные платформы найти не проблема — главное здесь хорошо поискать, где подешевле. Самой распростра-



ненной на сегодня является PC2100 память (она же DDR 266 МГц, \$44-60 за 256-Мб модуль). Однако при необходимости можно подыскать и DDR 333 (\$70 — 256 Мб), и даже DDR 400-МГц, хотя цена этих модулей на сегодня крайне высока. Что касается памяти RDRAM, распространенной в модулях RIMM, то ее стоимость сохраняется по-прежнему безобразно высокой (около \$90 за 256 Мб), хотя приверженцев «клетчатой» платформ на i850E вопрос цены вряд ли способен отпугнуть.

Самую дешевую память PC133 SDRAM сейчас можно приобрести очень недорого (\$36-40 за 256 Мб). Конечно, были времена, когда она продавалась и дешевле. Но, во-первых, тогда покупались «угнетенные» непопулярные Unix, а во-вторых, что тогда не успел, тот уже опоздал.

Геймерское счастье

Что еще важно для каждого геймера? Много-много fps'ов, трехмерных и разных. А что

нужно для получения этих самых фпс'ов? Это не секрет — приличная видеокарта. Остается определить уровень прилипания. Ниже этого уровня, по моему мнению, находятся видяшки GeForce 2 MX200, ATI Radeon 7000 (\$30-50) и ихе с ними, несмотря на прельщающую дешевизну по производительности, эти картонки — явная дешевка. О более-менее приличном среднем уровне можно говорить, начиная с карт GeForce 2 MX400 и ATI Radeon 7500, и уровень этот стартует с отметки \$45. При нынешних ценах к верхнему сегменту карт среднего уровня (до \$150) можно отнести видеокарты на чипах GeForce 4MX420/440/460, а также GeForce 3, которые даже представляются мне более предпочтительным выбором, чем непопулярные уродцы серии GeForce 4MX.

Да, много кадров — это хорошо, но много др — это еще лучше. Поэтому вам нужен хороший винт. Хороший винт обязан отвечать двум критериям: он должен быть большим (не в смысле габаритов, а по емкости) и быстрым. Большой позволит не сносить одну игрушку при желании установить еще десяток, а высокая скорость его работы сведет к минимуму неприятности от вашего нежелания проводить регулярную дефрагментацию разделов жесткого диска.

Современным минимумом следует признать винчестер в 20 Гб — цена таких «красовцев» около 60 у.е. Те, кто понимает, чем чревата емкость в 20 Гб, могут подумать над приобретением винта на 40-60 Гб ценой от \$66 до 100. И помните, что покупка более дорогой винт, вы не всегда напрасно тратите деньги. Надо смотреть, за что вы дополнительно в каждом конкретном случае — за трехлетнюю ли гарантию, за высокую скорость вращения пластин, большой кэш или просто за красивые глаза продавца. В последнем случае следует не полениться и пойти поискать более удачное для покупки место. Благо летом это не проблема — вам будут рады в любой фирме или магазине.

