

МОИ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР

№ 16(49)

Полумесячник «Мой компьютер игровой»
Подписной индекс 22307

19.08.2002

NEVERWINTER NIGHTS

AGE OF WONDERS II

THE WIZARD'S THRONE
GEOFF GRAMMOND'S

GRAND PRIX

4

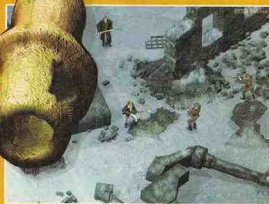
STALKER

Акелла

Another war Другая Война

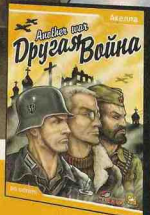


pc cdrom



MIRAGE

CENEGA



Другая Война - совершенно новый взгляд на события Второй Мировой глазами непосредственного участника событий. Игра сделана в традициях лучших мировых шутеров ролевых игр, таких, как Diablo и Fallout, однако, вместо надоевших фантазийных миров действие происходит в реальности. Интерснейший сценарий и тонкий юмор должно не отпустить вас от монитора, заставив переживать невероятные приключения и попадать в рискованные переделки.

Главный герой игры - наемник и авантюрист, должен выжить своего друга из немецкого застенка. Его приключения начнутся в небольшой французской деревушке, где единственными признаками войны будут редкие германские патрули да солдаты Вермахта, выпивающие в местном баре. А завершатся... в блокадном Ленинграде, где вам предстоит узнать тайны самых секретных проектов Германии и Советского Союза. Пройдите к таким сносисобительным приключениям великодушную графика, и вы получите незабываемую игру - "Другая Война".

- 120 типов оружия, самые сотни видов солдат
- более 1000 игровых сцен
- потрясающий сюжет, аватария все самое лучшее из истории, фильмов, книг и оккультных наук
- около месяца непрерывной игры
- программное ядро поддерживает множество уникальных спецэффектов
- уникальная тематика игры: это фантазия, и это - Война

© 2002 "Multitrade"
© 2002 "Akella"
© 2002 "Cenega"
© 2002 "Mirage interactive"

По вопросам оптовых закупок на территории Украины
обращаться: (044)237-51-86, e-mail: sales@multitrade.com.ua



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.pashta.kiev.ua, www.blitz-pss.com.ua, www.kss.kiev.ua, www.sammit.kiev.ua, www.podpiska.com, и для жителей зарубежья — www.ukrpresa.kiev.ua.
- Подписку 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
Ноу-хау (0512) 47-2003
Одесса
МіМ (0482) 37-5264
Севастополь
Истор (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 подпиской 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 (044) 250-97-61
set@set.kiev.ua www.set.kiev.ua

Список статей

- Дмитрий АМПИЛОГОВ.
Новый Кубок для Украины, стр. 7.
- Гнат БУРМА.
Rise of Nations, стр. 8.
- Игорь КЛИМОВСКИЙ.
S.T.A.L.K.E.R., стр. 9.
- Том/Дос/КЕРТИС, Александр GLUKK.
Neverwinter Nights, стр. 10-13.
- BondD.
Dark Planet, стр. 14-15.
- Игорь КЛИМОВСКИЙ.
Grand Prix 4, стр. 16-17.
- Кирилл ТалеР
Syberia, стр. 18-19.
- Том/Дос/КЕРТИС, Александр GLUKK.
Age of Wonders II, стр. 20-22.
- Зеленый, стр. 23-25.
- С. БОНДАРЕНКО, М. ДВОРАКОВСКАЯ
Кое-что о жизни паразитов, стр. 26-27
- Наталья ГРАДОВАЯ.
Приключения Розовой Пантеры, стр. 28-29.

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

10 ☐

11 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе



Отправляясь в путешествие по нашему городу, не забудьте приобрести свежий номер «Игроградского вестника». Только здесь вы найдете самые подробные описания новых зданий Игрограда.

Новый претендент на медаль

Компания **Electronic Arts** официально объявила о начале работ над add-on'ом к известному 3D-шутеру **Medal of Honor: Allied Assault**. Его разработкой займется лос-анджелесское подразделение Elec-



tronic Arts. Add-on пока еще не имеет самостоятельного названия и прохаживает в пресс-релизах как **Medal of Honor: Allied Assault Expansion Pack**. Однако кое-какие подробности, касающиеся этой игры, уже известны. Главным героем Expansion

Pack'а станет сержант **Джек Барнс**, сменивший на ниве диверсионной деятельности ушедшего на покой **Майка Пауэлла**. Бравому сержанту придется выполнить ряд операций в тылу врага. Вместе с Барнсом нам придется пройти через множество опасных заданий, чтобы в конце концов принять участие во взятии Берлина. Между прочим, как уже сообщалось ранее, в Medal of Honor: Allied Assault Expansion Pack будет восстановлена историческая справедливость, и наш герой войдет в столицу Германии вместе с советскими войсками. Так же в add-on будет входить двенадцать мультиплеерных карт. У нас будет возможность поиграть как за американских и германских военных, так и за солдат британской и советской армии. Причем, к каждому скину будет прилагаться именно то оружие, которое стояло на вооружении его «родной» армии.

Нашим и вашим

Компании **Microsoft** и **Bungie Software** объявили о начале работ над игрой **Halo 2**, продолжением суперпопулярного шутера, давно покорившего серд-

ца немногочисленных владельцев X-box. Напомним, что первая часть Halo должна появиться на PC летом 2003 года. Во второй же части мы снова встретимся с от-



рядом генетически улучшенных суперсолдат, которые ведут кровопролитную войну с агрессивным инопланетным альянсом **Ковенант**. В Halo 2 нас ждет все тот же ураганный бешеный экшен, с огромным количеством футуристического оружия и различных видов боевой техники. Главным отличием второй части станет новый 3D-движок, который, по обещаниям разработчиков, должен будет поднять графическое исполнение игры просто на недостижимую высоту. Релиз Halo 2 для X-box

Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

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

Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

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

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: 03057

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

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.

np. Hayки, 4
set@set.kiev.ua

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

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

ФИО. _____ (телефон) _____
Почтовый адрес _____



назначен на конец 2003 года. О том, когда игра появится на PC, в пресс-релизе не сказано ни слова. Однако есть надежда, что Halo 2 все же будет портирована на PC, вот только случится это ой как не скоро.

Конами седлает PC

На днях стало известно, что японская компания **Konami**, один из известнейших разработчиков, создающих игры для при-



ставок нового поколения, решила обратить свои взоры в сторону PC-рынка. Непосредственно разработкой игры для ПК будет заниматься специально созданная студия, входящая в состав европейского подразделения Konami. К сожалению, пока что неизвестно, какими именно проектами будет заниматься эта фирма, однако ходят упорные слухи, что одной из первых игр будет **Metal Gear Solid 2: Substance**. Первая часть этой игры стала одним из самых громких хитов на PlayStation. Будем надеяться, что это так.

Виртуальный теннис

Компания **Strategy First** объявила об уходе в печать «теннисного симулятора» **US Open 2002**. Непосредственно разработкой игры занималась французская фирма **Carapace**. В этой игре вы сможете принять участие в двенадцати крупнейших теннисных турнирах, включая такие престижные состязания, как **US Open** и **Roland Garros**. Соревнования будут проходить на кортах с четырьмя различными видами покрытия, что будет существенно отражаться на игре. Разработчики утверждают, что **US Open 2002** будет довольно сложным симулятором, и для того чтобы научиться достойно управляться



с ракеткой, придется здорово потрудиться. Провода, для жаждущих в игру будет включен «кардальный» режим. Игра должна появиться в продаже в конце августа этого года.

Во что играют в Америке

Агентство **NPD TechWorld** на днях опубликовало список наиболее про-

даваемых игр на территории США. Так что теперь мы с вами можем посмотреть, во что играют наши коллеги за океаном.

Warcraft III: Reign Of Chaos — Vivendi Universal
The Sims — Electronic Arts
The Sims: Vacation Expansion Pack — Electronic Arts
Neverwinter Nights — Infogrames Entertainment
Backyard Baseball 2003 — Infogrames Entertainment
Medal Of Honor: Allied Assault — Electronic Arts
The Sims: Livin Large — Electronic Arts
Grand Theft Auto 3 — Take-Two Interactive

Microsoft Zoo Tycoon — Microsoft Games
The Sims: Hot Date — Electronic Arts
Как видите, **Warcraft III** прочно удерживает первую позицию в рейтинге, обогнав даже «великих и ужасных» Симсов. Также радует присутствие в верхних строчках отличнейшей игры от BioWare — **Neverwinter Nights**. Так что можно сказать, что по-настоящему хорошие игры не восприимчивы к разнице менталитетов ©.

Ночная заплатка

Компания **BioWare** выпустила патч версии **1.22** для своей новой ролевой игры **Neverwinter Nights**. Заплата не только исправляет некоторые ошибки, но и вносит множество геймплейных измене-



ний (к сожалению, неизвестно, каких именно), а также исправляет некоторые недоработки в редакторе. Скачать патч можно с сайта BioWare (http://nwn.bioware.com/support/patch_manual.html). Размер — 38,4 Мб.

Проделки Сауона

На известном сайте **PC.IGN** (<http://pc.ign.com>) появилась неутешительная информация, касающаяся разработки игры **The Lord of Ring: The Two Towers**. Как было объявлено ранее, эта игра должно было появиться одновременно на PC и приставках нового поколения. И вот недавно стало известно, что работа над PC-версией **The Lord of Ring** прекращена, и скорее всего, мы с вами никогда не увидим игру на наших мониторах. Причина банальна: разработчики просто не успевают вложиться в отведенные им сроки.

Секреты BioWare

Недавно в Сети появилась информация о том, что один из известнейших разработ-

чиков ролевых игр — компания **BioWare** — начала работу над двумя новыми проектами. Один из них создается по заказу **Microsoft**, эксклюзивно для X-box, второй же разрабатывается для платформ PC. Любая подробная информация об этих проектах удерживается в тайне, и все, заставив дыхание, ждут вестей из офиса BioWare. Об X-box проекте не известно ровным счетом ничего, а об игре для PC ходят следующие слухи: эта игра будет сделана в лучших традициях **Baldur's Gate** и **Neverwinter Nights**, однако действие будет происходить не в **Forgotten Realms**, а в каком-то другом мире. О ролевой системе также толком ничего не известно, но по тем же слухам, это будет не AD&D. Будем ждать подробной официальной информации.

Новый футбол от EA Sports

Думаете, что поклонники популярной «футбольной» серии **FIFA** ни на секунду не сомневались, что в самом ближайшем будущем **EA Sports** анонсирует следующую иг-



ру из этого бесконечного сериала. И вот, сие событие свершилось. Новая серия будет носить название **FIFA Football 2003** и разрабатывается на движке **FIFA World Cup 2002**. Разработчики обещают довольно большое количество нововведений, призванных сделать игровой процесс еще более интересным и увлекательным. Во-первых, полностью будет переработан искусственный интеллект. Разработчики уделяют особое внимание сложенной командной игре ваших компьютерных оппонентов. Согласно заявлению разработчиков, в FI-



FA Football 2003 ваши соперники будут трезво оценивать ситуацию, сложившуюся на поле, и действовать исходя из сложившихся обстоятельств, применяя различные тактические ходы. Переработана и система работы с мячом. Отныне мяч будет отскакивать от ног не слишком умелого игрока, а выигрывать «воздушную дуэль» будет очень и очень непросто. В общем, во всем, что касается обработки мяча, разра-



боточки стремятся ко все большему и большему реализму. Кроме того, в FIFA Football 2003 вы сможете самостоятельно выбирать угол удара, его силу и т.п.

В игре вы найдете 16 футбольных лиг, 450 команд и более 10 000 игроков, каждый из которых имеет своего живого прототипа. В общем, поклонникам виртуального футбола есть чего ждать. Будем надеяться, что EA Sports не подведет своих фанатов. Релиз FIFA Football 2003 намечен на ноябрь этого года.

Рим должен быть разрушен

Компания **JoWood** анонсировала новую псевдоисторическую реалтаймовую стратегию **Against Rome**. Эта игра, разрабатываемая компанией **Independent Arts** [эта фирма хорошо знакома нашим игрокам по игрушке *War Commander*] пе-



ренесет нас во времена упадка Римской империи. Игрушку предложат выступить в роли вождя одного из варварских племен и, ни много ни мало, разрушить Рим.

Вы начинаете игру вождем небольшого варварского клана, в распоряжении которого имеется всего одна небольшая деревушка. Поднакопив сил и натренировав бойцов, вам следует подчинить своей власти все окрестные кланы, а со временем, став во главе мощного племенного союза, сокрушить Римскую империю. Судя по всему, *Against Rome* будет классической реалтаймовой стратегией, в которой вам придется сочетать менеджмент ресурсов со сражениями в реальном времени. Ну, с битвами, я думаю, все более менее ясно. Следует сказать только, что по ходу вашего продвижения от вождя небольшого племени до главы могучего варварского государства вам придется принять участие в грабительских набегах на мирные поселения, сватках с враждебными племенами и пограничными римскими отрядами, совершать разведывательные рейды вглубь вражеской территории и прочая, прочая. Мирная

же составляющая игры будет вращаться вокруг добычи ресурсов, строительства и оптимизации зданий и юнитов. О последних пока что ничего не известно, а вот видов ресур-



сов в игре будет три: золото, еда и... оружие. А что еще нужно настоящему варвару?

Вот, собственно, и вся доступная на сегодняшний день информация, касающаяся игры *Against Rome*.

Финальный патч

После огромного количества бета-патчей компания **Microsoft** наконец-то выпустила финальную версию «заплатки» для своей популярной *action/RPG* **Dungeon Siege**. Патч версии **1.1.1460** исправляет огромное количество ошибок, вносит некоторые геймплейные изменения, увеличивает быстродействие игры и делает ее более дружелюбной к различным модам. Кроме того, после установления патча сейвы уже не будут отправляться в папку «Мои документы». Забрать патч можно с сайта Microsoft. Причем, он имеется в



двух вариантах. Если вы уже ставили на свою игру бета-патч версии **1.09.2**, то вам следует заглянуть на <http://download.microsoft.com/download/DungeonSiege/bupdate/1.1/W9X2KMeXP/EN-US/DungeonSiegeUpdate1.09.2-1.1.1460.exe> и скачать всего 8 Мб. Если же вы хотите пропатчить игру версии **1.0**, то заходите на <http://download.microsoft.com/download/DungeonSiege/Update/1.1/W9X2KMeXP/EN-US/DungeonSiegeUpdate1.1.1460.exe> и также 30 Мб.

Поле битвы — Земля

Компания **Zed Two** начала работу над новым *action/strategy*-проектом **Pillage**. Сюжет игры здорово напоминает сюжет художественного фильма «Поле битвы — Земля». Наша планета подверглась оккупации агрессивной инопланетной расы. Человечество растеряло все свои знания и скатилось в развитии до уровня каменного века. Инопланет-

ные захватчики ведут настоящую охоту на людей, физические униктожают одних и превращают в роботов других. Вам предстоит сыграть роль молодого парня по имени *Low*, который решил бросить вызов могущественным захватчикам. В этом нелегком деле ему будет помогать его сестра *Perpet* и небольшой отряд воинов его племени. В дополнение к экшенному геймплее в игру планируется ввести стратегические элементы. *Pillage* должно появиться в продаже уже в следующем году.

Приключения продолжаются

Отправился на золото add-on к игре *Aliens vs Predator 2* — **Aliens vs Predator 2: Primal War**, созданный студией **Third Law Interactive**. Напомним, что этот add-on погружит нас в новую интригу, разворачивающуюся в мире Хищников и Чужих. Действие *Primal War* будет происходить немного ранее, чем события оригинальной игры; оно перенесет нас на безымянную планету, на которой был обнаружен артефакт, способный контролировать Чужих. Вот из-за этой-то полезной вещицы и разразится война между



колонией алиенов, охотником-Хищником и отрядом земных спецназовцев, частично знакомых нам по *AvP 2*. В add-on'е будет девять сюжетных миссий (по три за каждую расу), четыре мультиплеерные карты, все патчи для оригинальной игры, два новых вида монстров и несколько новых типов оружия. Выход игры намечен на ноябрь/конец августа.

Золотая зима

Также отправилось в печать и вторая часть популярной игры **Icewind Dale**, которая вновь перенесет нас в северные широты мира *Forgotten Realms*. Игра сделана на старом движке *Infinity Engine*, так что особых перемен в графике ожидать не стоит. Зато разработчики обещают нам третью редакцию *AD&D*, множество новых монстров, заклинаний, рас и классов. Игра появится в продаже в начале сентября этого года.

Внимание!

Всего три котенка!

В нашей редакции пополнение — небезызвестная редакционная кошка *ISQ* (в простонародье *Ася*) родила симпатичных, очень компьютеризированных малышей.

Желающих приобрести котят по цене последнего номера просьба позвонить в редакцию (тел.: **455-68-88**) или прислать письмо по электронной почте (info@my-comp.com.ua) с пометкой «*MySyl*».

Проверено в бою

в клубе «Бастيون»



Продолжается подготовка ко второму чемпионату Украины по компьютерным играм. В сегодняшнем обзоре вы узнаете о жеребьевке первого этапа игр.

Дмитрий АМПИЛОВ killer@zhadum.alfacom.net Новый Кубок для Украины WORLD CYBER GAMES

В пятнадцать с копейками часов дня 12 августа в помещении к.к. Samsung Cyber Zone началась процедура жеребьевки первого этапа украинских отборочных World Cyber Games. Вопреки правилам, обычные смертные на это священное действо допущены не были. Фактически, нарушение регламента. Однако, по правде говоря, назвать это упущением, как по мне, нельзя. Атмосфера не слишком сильно способствовала нахождению в клубе большого количества геймеров (да не слишком-то они и хотели ☹). А «нажраться» нечто ужасное полтора десятка разношерстных журналистов и пять официальных лиц, как по мне, были не в состоянии. Ознакомиться же с результатами посредством Интернета все заинтересованные лица смогли уже буквально через несколько минут после окончания действия. Единственный момент, вызвавший сомнение, — своевременность акции. Так получилось, что происходила процедура до того, как все игроки подтвердили свое участие. Но, опять же, я не думаю, что подтверждение серьезно изменило бы расклады. В любом случае, все турнирные сетки изобилуют «пустышками». Единственной зацепкой для создания проблемы может стать разве что неудачный соперник, но это уже не организаторские

Все остальные новости, и хорошие, и плохие, жеребьевки не касаются. Во-первых, увеличен состав украинской кибератлетической сборной. В Корею поедут трое квотеров, трое крафтеров и одна команда Counter-Strike. Правда, существуют подозрения, что сделано это было за счет снижения других квот — на этот раз журналистских. Радостно, плакать или не верить — не знаю. Проясно и доложу.

Ну, журналисты — дело такое ☹. Куде важнее судьбы геймеров. После изменения количества участников мирового финала были переработаны и региональные квоты. Не обошлось без пертурбаций и здесь. Вместо одной команды Counter-Strike в Киев от региона едут по одному дополнительному крафтеру и квотеру. То бишь одна команда Counter-Strike, трое квотеров и трое крафтеров — знакомо? Каким бы ни было обидным это решение для коунтер-стрейтеров, его можно обосновать. Если ты второй в регионе, вряд ли тебе удастся стать первым в Украине. Хотя согласуется — решение очень спорное, за примером далеко бежать не нужно — нынешняя Лига Европейских Чемпионов.

Одна из самых главных проблем нынешних отборочных касается дисквалификации игроков за регистрацию в двух разных номинациях, однако на фоне неурядиц нашего северного соседа она кажется мелочью.

Красноярские отборочные по причине некомплектности региональных организаторов были перенесены в предоставивший площадки для проведения соревнований Томск. Однако полные квоты сохранены не были — их немного распылили на другие города. Но своего алгебра неопределенности с регламентом достигла в Самаре. Цитата с wcg.ru:

«Организаторы отборочного этапа в Самаре сочли необходимым ограничить доступ на турнир игроков из других городов. Как оказалось, многие геймеры, несмотря на то, что в их родных городах также будут проходить соревнования, зарегистрировались на участие в самарском турнире. По ряду объективных причин та-

кое положение дел самарцев не устраивает. Во-первых, спонсоров, решивших поддержать киберспорт, интересует, прежде всего, самарская аудитория, и они могут отказать в поддержке, если игроков из Самары среди призеров будет меньше половины. Во-вторых, в Самаре много талантливых геймеров, достойных того, чтобы поехать на финал российского отборочного этапа в Москву».

Поди пойми, кого жалеть. Понятно, что «туристам» в Москве светит немного. По-



нятно также и желание спонсоров получить от затраченных средств какую-то отдачу. Однако конкуренция в России выше на порядок. Как показала Корея, «выстрелить» может даже «темная лошадка». И при всем уважении к спонсорам, согласившимся затратить средства на благо дела, подобный поворот событий больше смущает на попытку урвать кусок от Samsung'овского пирога, пусть и при молчаливом его одоб-



дении, чтобы не сказать одобрении. КТО здесь на самом деле прав? Не знаю. Ясно одно: прецедент состоялся, начинаем собирать плоды. К чему я все это веду? У нас ведь, не дай Бог, подобная ситуация тоже реально. Имеем ровненский пример.

Однако и российские проблемы могут стать возней в песочнице, если случится то, о чем поведает cyberflight.ru швед fazz. По его словам, шведские отборочные могут запросто не состояться. Тогда страна с богатыми киберспортивными традициями останется без Кореи. Вернее, это Корея останется без Швеции. Так что будем держать ухо востро!



проблемы. Так что «обделенной», по сути, оказалась лишь группа геймеров, кучковавшихся перед входом в клуб и с интересом наблюдавших за происходящими за стеклянными дверями махинациями.

Публиковать результаты, в силу размаха попусы и трезвости ума, мы не станем, ограничимся лишь статистическими выкладками, полные же данные можно скачать с официального сайта украинских отборочных. Как видно, количество участников WCG снизилось на 33 %. Жаркая пора каникул и уровень конкуренции сделали свое черное дело. Я так понимаю, «геймером-сачком» в детстве никогда не говорили: «главное не победа, а участие» и «плох тот солдат, который не хочет стать генералом» ☹. Будем с этим бороться!

Город	Counter-Strike	Quake	StarCraft	Общее кол-во 2002	Общее кол-во 2001
Киев	28	104	88	332	647
Харьков	33	37	40	242	314
Львов	22	33	46	189	267
Днепропетровск	18	47	46	183	184
Донецк	20	39	37	176	219
Симферополь	21	48	16	169	280
Одесса	20	27	28	155	214
Ровно/Запорожье	14	25	18	113	211
Всего	176	360	319	1559	2336

А в квартале RTS полным ходом идет постройка здания, которое всерьез грозит отнять у *Empire Earth* звание «реалтаймовой Civilization». Причем, похоже, что это вполне может получиться, ведь во главе команды архитекторов стоит человек, проектировавший *Civilization II* и *Alpha Centauri*.

Гнат БУРМА
man-made@ukr.net



Разработчик: Big Huge Games
Издатель: Microsoft Games
Дата выхода: 15.03.2003

Похоже, в творческой кухне заслуженного представителя «старого лейона» вновь становится жарковато. Еще был Вельд у большого котла, выплывшего из старой наковальни, кондукт сам Брайан Рейнольдс (*Brian Reynolds*) — ведущий дизайнер проектов *Civilization II* и *Alpha Centauri*, а также партнер и просто хороший знакомый старин



Сида Мейера, сегодня — главо совсем новой команды разработчиков Big Huge Games, основанной в 2000 году. На вопрос «What's cooking, bro?» он, ухмыляясь, ответил: «Rise of Nations, a vi razve ne slishali?». Слышали-слышали, и глухой бы услышал об одном из лучших экспонатов восьмой ежегодной выставки Е3. Да, всем пришлось по вкусу дегустация наваристой салюнички господина Рейнольдса из мелко покрошенной *Age of Empires*, больших и аппетитных кусочков *Civilization*, запорванных зажаркой отличной трехмерной графики и подоспелной отнюдь не заурядным интерфейсом и AI. Вот только настается восторг гурманы смогут лишь после релиза, который назначен аж на март 2003 года.

Rise of Nations унаследует от Цивилизации целый перечень концептуальных элементов — это и характерная эпическая масштабность, позволяющая игроку прожить историю человечества через восемь условных исторических эпох, со времен ранней античности вплоть до футуристической информационной эпохи; а также возможность выбора одной из имеющихся восемнадцати народностей (среди которых представлены греки, римля

не, вавилоняне, ацтеки, британцы, японцы и т. д.), различия между которыми будут налицо. Так, например, форма французского орбелетчика будет существенно отличаться от формы его японского коллеги.

Как и в *Civilization*, путь вашей нации к мыслимым и немислимым высотам начинается с постройки первого поселения (в стратегически важном и богатым ресурсами месте) — относительно небольшой группы строений и защитных сооружений в пределах некоторого радиуса от привычного для любителей RTS городского центра. По мере роста населения, развития социальных технологий и ведения военных действий, а также сооружения форпостов и чудес света, размер этого радиуса будет постоянно изменяться. Причем, в Rise of Nations каждая страна не просто представляет собой совокупность разбросанных по карте городов с их близлежащими землями, но имеет четкие территориальные границы.

Кроме лиши, древесины, золота и железа в Rise of Nations будет аж 32 вида разнообразных ресурсов, которые так или иначе помогут игроку в его развитии. Например, постоянный приток алмазов существенно увеличит общий экономический потенциал государства, а также добычу других ископаемых; приручение дикой лошади приведет к появлению кавалерии и существенным улучшениям в области сельского хозяйства; поставки шелка позволят игроку строить чуть больше поселений, чем обычно.

С ростом империи игроку будет достаточно трудно уследить за состоянием сельского хозяйства, лесопромышленности или же добычей различных ресурсов во всех городах одновременно, поэтому особое внимание разработчики уделили искусственному интеллекту простых рабочих (*worker*). Теперь любой такой юнит, оставшийся без работы, будет достаточно сообразительным и трудолюбивым, чтобы самостоятельно подхватить себе работу. Пока вы занимаетесь делами государственной важности, они по собственной инициативе приступят к добыче ресурсов, ремонту старых, а может, даже строительству новых зданий. Причем, поиск работы будет осуществляться лишь в той сфе

ре, которая была максимально «запущена» игроком. Например, если в городе назревает угроза голода, безработный юнит, стоящий возле угольной шахты, в которой серьезный дефицит рабочих рук, по-своему расставит приоритеты и побегит на близлежащую ферму.

Большинство ресурсов становится доступным лишь с развитием соответствующих технологий. В Rise of Nations исследования будут проводиться в четырех направлениях: социальные (расширяют границы вашего государства и позволяют строить большее количество поселений), военные (увеличивают максимальный предел населения, дают доступ к новым военным юнитам и их апгрейду), экономические (улучшают эффективность добычи ресурсов) и научные (снижают стои-



мость исследований различных технологий). Кстати, именно появление новых открытий определяет переход к следующей эпохе, однако для этого совсем не нужно проводить до определенного уровня все области научных разработок, достаточно небольшого количества достижений (например, для перехода в Средневековье потребуется всего шесть) в любых на ваш взгляд целесообразных сферах исследований.

Что касается военного аспекта Rise of Nations, то он немного противоречит и неодиозночен. Разработчики честно признались, что, невзирая на немалое количество юнитов в игре (около 170), их апгрейд будет достаточно тривиален и прост. Например, стрелок из лука (*bowmen*) со временем превратится в лучника (*archer*), затем в орбелетчика (*crossbowmen*), мушкетера (*musketeers*), стрелка (*riflemen*) и, наконец, в современного пехотинца (*infantry*). Этим, пожалуй, никого не удивишь. Даже у обычного *homo habilis*, метящего камни, в *Empire Earth* апгрейд было роза в два-три больше. Как и в *Цивилизации*, игроку предстоит отстоять свои права в битвах на суше, на море и в воздухе.

Добавьте к этому высоко детализированную трехмерную графику (максимальное разрешение 1024x768) с возможностью свободного вращения камеры и многократного зумирования изображения, удобный интерфейс и захватывающий многопользовательский режим с увесистым списком всевозможных условий победы. Как видим, концепция Rise of Nations обладает всем, чтобы стать потенциальным хитом. Будем ждать.



А этот пустырь, расположенный на границе кварталов FPS и RPG, вскоре станет прибежищем stalkеров. Хотите узнать о жизни бесстрашных исследователей Зоны? Тогда заходите и смотрите.

Игорь КЛИМОВСКИЙ aka WereWolf werewolf_31@mail.ru

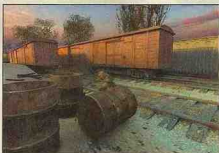
STALKER

Жанр: FPS

Разработчик: GSC

Издатель: предположительно «Руссобит-М»

Сложно в это поверить, но еще три года назад обрелив GSC для нас с вами мало, что значила. И большинство геймеров, в том числе и я, считали: ну, подумошь, игра делалась — много кто делал: подумошь, хватят — все разработчики хватят свои проекты, Daikatan'у тоже заочно хвалили @. Но всем скептикам назло вышли «Казаски», и геймерская общественность, между прочим, не только СНГ'овская, заговорила, зашумела — дреблют, да еще и токой успешной, что же дельце? А дальше — больше, как говорится, чем дальше в лес, тем третий лишний @. Ой, не то,



Чем дальше в лес, тем толще партизаны. И партизаны не заставили себя долго ждать, добавив к «Казаски» и... правильно! — Venom. И если и до выхода этой игры немного сомневался в потенциале земляков, ну что поделошь, не фанат я RTS, то пройдя весь Venom от «Интро» до заключительного ролика, захлебывался от крика: give me moreeee!!!

А тем временем товарищи девелоперы из GSC не спешили почивать на лаврах, в недрах их компании зрело несколько проектов, в том числе и герой этого превью — **S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost**.

Как признаются сами разработчики, некоторые названия и завязка сюжета новеньки им произведенным братьев Стругацких «Глиники на обочине». Но на этом заимствование у классиков советской фантастики закончилось, далее идет свой абсолютно оригинальный сториплайн. Дабы не искажать текст сценариста, я процитирую:

«Второй раз черной судорогой вступил Чернобыль, открылась Зона — новый угол большого человечества. В один миг сотни людей, находящихся вблизи, обратились в бесцельные и бессмысленные игры невидимых сил, в безумное со стертими личностями. И предпринимались безуспешные попытки армии справиться с новой болезнью планеты или хотя бы предотвратить ее

развитие и распространение, но все оказалось безуспешно — отряды ученых и военных пропадали в Зоне, которая продолжала неукомно расти».

Вот такая нехилая завязочка, впечатляет, не правда ли? Далее следует сказать, что из сотен, а может, и тысяч людей, которые отправились в Зону, вернулись единицы, и они рассказывали о жутких мутациях всего живого, страшных катастрофах и о массе других непонятных явлений. Людей, которые ходили в Зону на разведку и за различными артефактами, стали называть stalkерами. Хотя армейские части и оцепили плотно опасную территорию, но stalkеры все равно просачивались внутрь, чтобы добыть артефакты, которые они могли продать за хорошие деньги и, купив на них оборудование, отправиться в другой, более опасный, участок Зоны за новыми трофеями...

Спустя двадцать лет после первых аномальных выбросов Зоны мы очутились в шкуре молодого stalkера, который только-только начал свой долгий и смертельно опасный путь.

Мы отправимся в путешествие по очень большому миру, состоящему из двадцати уровней, площадь каждого из которых не менее одного квадратного километра. Само собой, уровни объединены в одну глобальную карту, и мы должны двигаться туда, куда сами пожелаем, и делать то, что захотим. Если верить разработчикам (а GSC я доверяю, чего и вам советую), нам предстоит полную свободу действий, нелинейный сюжет и две диаметрально разные концовки. Итак, делаем выводы: мы должны как просто исследовать зону, воевать да путешествовать в свое удовольствие, так и выполнять миссии, необходимые для продвижения по сюжету. И это все в игре из жанра FPS!

Приведу цитату, которая поможет вам представить Зону внешне:

«Мир Зоны — это заброшенные заводы, города, карьеры, различные постройки, полуразрушенные подземелья, туннели, железнодорожные пути, болота, леса, кладбища техники и людей. Земля покрыта язвами черных озер, выжженной земли, ядовитых туманов, смертельных аномальных зон, иногда видимых, но чаще определяемых только при помощи специальных сканеров».

Хочется добавить, что разработчики обещают смоделировать реально существующие города Припять и Чернобыль, а также Чернобыльскую АЭС, которая и является центром Зоны. В процессе создания игры ребята захотели окупиться в материал настолько, что лично поехали в чернобыльскую зону, дабы сделать необходимые фотографии и набраться

нужных впечатлений и вдохновения. Не всякий актер так вживется в роль, как девелоперы из GSC увеличили процессом создания игры. И это свидетельствует лишь о профессионализме очень высокого уровня.

Очень большое значение в игре отводится торговле. Торговать можно будет как с повстречавшимися в Зоне stalkерами, так и с другими дружелюбными NPC. Но наиболее важную роль отводится одному старому stalkеру-ветерану, который живет отшельником в лесу, в хорошо замаскированной землянке. Он-то и будет давать вам заказы на различные артефакты, кои, в свою очередь, у него попросят люди из внешнего мира, например, ученые или военные. Также у этого старика вы сможете купить оружие, аммуницию, оборудование.

Кстати, общается около тридцати видов оружия, с возможностью его апгрейтить, большое количество дополнительных приспособлений и приборов, а также скафандры, защитные костюмы и т. д.

Теперь об AI. Как и в Venom'e, боты будут обладать виртуальным слухом и зрением, а благодаря специальным алгоритмам, они смогут подстраиваться под манеру поведения игрока и создавать ему реальные проблемы.

Теперь самое время рассказать о графике. К моему большому удивлению, планирует-



ся использовать не переработанный движок Venom'a, а абсолютно новый под названием X-Ray. Этот самый «движок» имеет ну очень впечатляющие возможности — около 100 тысяч полигонов в кадре позволяют совмещать как панорамные открытые, так и закрытые пространства. Кстати, для анимации персонажей будет задействована система motion-capture. Короче, уровень графики ожидается на уровне @ — вступительное «Интро» к Venom, а может, и лучше!!! И все это обещают оптимизировать даже для не особо сильных машин. Мне посчастливилось видеть ролик из игры — красота неопишима!

Проше говоря, ждем **S.T.A.L.K.E.R.** с нетерпением.

И снова силы зла не дают покоя многострадальному миру *Forgotten Realms*. На этот раз целью их атаки стал город Neverwinter. И вновь тупые файтеры и умные маги встанут на защиту добра и справедливости.

Tom/Doc/KERTIS kertis@torba.com, Александр GLUKK

NEVERWINTER NIGHTS

Жанр: RPG

Разработчик: BioWare Corp.

Издатель: Infogrames

Системные требования: минимум — P3-500, 128 Мб ОЗУ, 3D-акселератор; рекомендуемые — P3-1000, 256 Мб ОЗУ, GeForce 3

Поддержка мультимедиа: LAN, Internet

Немного о смене ориентации

В жизни нашей время от времени наступает момент, когда хочется чего-то поменять, испытать нечто новое, необычное. Чего только я не менял — работу, прическу, носки (только на водку), что помогало, но не до конца. Чувствовалось, что что-то я пропустил, чего-то не попробовал. Может быть, чего-то очень важного. Ну что, скажите на милость, может поменять умный маг? Файтербол на колдрей? Не смешно. И вот, жарким летним днем, разглядывая красивую обложку новой игрушки с загадочным названием *Neverwinter Nights* (Ho-

ей красе тупой файтер, да еще и с Харизмой 6. Хватит принимать умные тактические решения, хватит выходить из боя на четвереньках или на спине брата Glukka. Хватит трудиться в поте лица над решением интеллектуальных задач, пока другие отдыхают, размахивая мечиком. Все. Трепещите. Тупой файтер Дос врывается в мир *Forgotten Realms* и несет с собой смерть для всех и жизнь для избранных.

Ну и что, что глаза у меня косые. Что с того, что зубы в драке выбили, а одно ухо надорвано (это меня Ранд укусил, когда пытался не выпустить на задание. Не узнал — решил, что арабский террорист в офис пожаловал). Разве в красоте сила? Вот и я думаю, что нет.

В любом случае, сделанного не воротишь. Вперед, на поиски приключений! Ну, и денег, естественно.

Небольшая справка (не путать с больничным листом)

Действие NWN, как, впрочем, и множества других игр от Interplay (напомним, что до срабатывания недавнего времени компания BioWare была одним из подразделений Интерпла, а после их раскола судьба NWN висела на волоске), происходит в мире, известном под названием *Forgotten Realms* (о том, что это за мир такой, мы расскажем позже), и базируется на правилах AD&D. Да-да, именно на основе этих правил создавались всевозможные Балдуры, Айсвинды и Пленасейл. Провода, эти великолепные во всех отношениях игры создавались на правилах 2-й редакции AD&D, а вот NWN базируется на обновленных правилах, точнее, на третьей их редакции, в которой многое было подтверждено изменениями и пересмотру. Я чуть было согласил не заявить, что NWN вообще первая игра, основанная на третьей редакции, но опоминусь. Первой игрой, как вы, возможно, знаете, был *Pool of Radiance 2*. Так что лучше скажу так:

NWN — первая игра на основе третьего издания, которая мне действительно понравилась. И не просто понравилась, а очень. До ее появления к третьей редакции я относился несколько настороженно. Видимо, сказываются привычки — я то водил людей по второй, а тут что-то новое и не совсем понятное.

Но не пугайтесь. Новое-то, оно, конечно, новое. Но оно очень похоже на старое ©. Что нужно запомнить, это то, что понятие



THACO (бросок атаки по цели с классом защиты 0) кануло в лету, а *Armor Class* (Класс Защиты) наконец-то стал положительным. Так что не пытайтесь себе найти доспех с AC—5—теперь, как во всех нормальных играх, чем AC выше, тем вы круче.

Естественно, появились и другие интересные изменения, но о них мы расскажем позже. А пока давайте вернемся к нашему повествованию.

Немного о досадных случайностях

Честно говоря, я не слишком хорошо помню, с чего все началось. То ли метеорологи в кои-то веки не совпали, и на улице действительно было +40. То ли Дос в кои-то веки оказался прав, и пиво действительно было несвежим. То ли я в кои-то веки промахнулся, и этот рыжий гном все-таки успел достать меня своей секирой +2 по тому старому шраму, который у меня извилиной зовется. В общем, одно из трех... А может, было и что-то четвер-



чи Neverwintera, по-нашенски, я испытал настоящую приливу вдохновения — меня, в буквальном смысле слова, сначала озарило, потом осенило, а потом я принял самое важное и рискованное в своей жизни решение. Я решил сменить ориентацию. Был умный маг — нет больше умного мага. Небольшая операция по удалению мозга и наращиванию мышечной массы, и вот перед вами во всей сво-

тое, не помню. Но так или иначе, на это задание я отправлялся в несколько подавленном состоянии. Ну подумаешь сами, да чего нужно довести нормального орака, чтобы он заявил, что он — эльфийка-некромантка с опытом организации черных месс и аллергией к



любим мультиклассовости? Да ручки его нужно довести, и это еще мягко сказано. Приемлем парни, обслуживающие портал перехода, как все нормальные бюрократы, на лица не смотрят. Они смотрят только на бумаги. Вот так и очутился [очутился? Какой уоуас] я в Невеверинтере: Сила — 8, Ловкость — 15, Телосложение — 6, Мудрость — 11, Интеллект — 18 и Харизма — 14. Но какой мне толк от этой харизмы, если рожа-то все равно зеленая, а эльфийские ушки на покрытой шрамами голове — это, я вам скажу, не самая лучшая маскировка. А то, что Инта 18, тоже не сильно то помогло. Извилила как была одно, так одна и осталась, что впоследствии создало немало проблем с заучиванием новых заклинаний. Ну да ладно. Сейчас-то кого винить? Виноваты будем потом искать, а сейчас мне спастись нужно. И мир этот, долгие в вам сказать, того вполне заслуживает.

Историческая справка

Ну вот, был я ДОСтором, стан археологом. Вместо скальпеля берем кирку, вместо спирта, пл — спирт (надо же очищать осколки от грязи ☹) — и вперед на раскопки. Может, Трою какую откопал, чисто Шлиман, конечно...

О чем мы там говорили? А, да, о мире, в котором происходит все это безобразие, о Forgiven Realms, сиречь. Что это за мир такой, откуда он взялся и почему так популярен среди игроков? Не знаете? Как так... Сколько игр переиграли, а не знаете. Ну, дайте мне кирку, и я вам сейчас засвечу. Посвечу, в смысле. Походный рентген такой ☹.

Итак. Главным Демиургом, творцом сиречь, данного мира был некий Ed Greenwood, который создал его в начале 70-х годов и использовал глубоко в карманных целях — бабки зашибал на нем. Точнее, в этом мире разворачивались действия его рассказов и повестей. Прошло некоторое время, и весь мир увидел систему D&D. Фанаты FR вооружились орудиями и начали делать под нее сеттинги, действие которых происходило сами понимаете где. Некоторое время D&D и Forgiven Realms имели не так уж много точек пересечения, но в 1986 году разработчики D&D (компания TSR) окинули взглядом окрестности в поисках чего-то нового и интересного и наткнулись на творения Greenwood'a, а также на самодельные сеттинги под их систему. Пожалуй,

именно 1986 год можно считать годом второго рождения FR. TSR ошвы продавали непопулярную работу, полностью адаптировав этот мир под AD&Dшные правила, и подарили ему вторую жизнь. И какую! На сегодняшний день FR является одним из наиболее популярных миров, причем не только среди любителей настолок, но и среди любителей фантастической литературы и компьютерных игр.

Вы читали какие-нибудь книги, действие которых разворачивалось в мире FR? Нет? Вы даже не слышали о них? Вот парочка книжечек, которые я видел на Петровке (естественно, на русском языке):

Роберт Сальваторе: трилогия «Темный эльф» (Отступники, «Изгнанники», «Войны»).

Кейт Новак, Джеффри Гроби: трилогия «Путеводный камень» («Лазурные оковы», «Шпоро дракона», «Песь савриалов»).

Дуглас Найлз: трилогия о Муншазе («Темные силы над Муншазом», «Черные волшебники», «Темный источник»).

Да, если вам лень покупать книги, рекомендую заглянуть по этой ссылке — <http://ad-d.bloom.ru>; на этом сайте есть и художественная литература по FR, и куча информации по AD&D третьей редакции в общем, а также по сеттингу FR в частности. Очень рекомендую.

Но я отвлекся. Естественно, за словом и делом: наряду с книгами вышло множество игр, действие которых разворачивается в FR. Из более-менее современных рекомендую вспомнить Болдурз и Айвинд, из старых — Eye of the Beholder и Pool of Radiance, ну и еще много-много всякой всячины.

Вот такой мир Forgiven Realms, мир, в котором мы опять попали и который нам (в ка-



торый раз) придется защищать. Кстати говоря, если бы у нас была возможность, выйдя из Болдурз Гейта, пойти на север, через Берег Мечей и дальше по побережью к Айвиндейлу, мы бы обязательно прошли через Невеверинтер. Жаль, пока такой возможности разработчики нам не предоставили ☹.

Завязка

Итак, Родина снова в опасности и снова ей нужны жертвы, чтоб заткнуть или имбродуру ззота. Простите, не жертвы — конечно, герои. Страшная беда нависла над Невеверинтером. Беда страшнее ночештей врагов, беда страшнее войны. В город пришла чума. На полупустых улицах ходят костры, ветер разносит по городу грязь и вонь сожженных тел. Дым отбрасывают гротескные тени и в них (в тенях, да и в домах тоже) прчнутся бандиты и зомби. Полуразложившиеся трупы людей, погибших от страшной и невесть откуда

взявшейся чумы. Это город смерти. Когда-то прекрасный и величественный, теперь он больше напоминает гноющую язву на теле Забытых Королевств. Язву, которую кто-то должен вскрыть.

Я не знаю, чем бы все могло закончиться для Невеверинтера, если бы леги Арибет, падающие и советники Лорда Невера, правителя города, не решила организовать Академию Невеверинтера (заведение, где обучаются будущие герои, элита, так сказать), заодно припрятав там экзотических животных, из которых ученые мужи тцются добыть сыровотку для борьбы с чумой. Впрочем, как вы



понимаете, ничего у них с этим не выйдет. В тот момент, когда я закончил обучение и пошел на аудиенцию к Арибет, на Академию напали. Я как раз входил в ее кабинет, так тут раздалась крики, леги обернулись, увидели меня и чуть не потеряло сознание. Может, ее так обеспокоило нападение? Или еще что. Не знаю, поскольку тут стало не до размышлений (с интой 10 думать — дело нелегкое), появились враги, и я взялся за любимое дело — уничтожение живой силы противника путем висекции. Дролся я как лев. Или как два льва, впрочем, увы, это не помогло. Противники, поняв, что с насюка Академией не взять (во всяком случае пока по ней, подобно ангелу ищущия, бродит ваш покорный слуга), быстро смотали удочки, но предварительно успели выпустить животных, из которых Арибет собиралась сварганить сыровотку (как по мне, подходящее лекарство можно изготовить из обычного сахара, в крайнем случае из сахарной свеклы).

И вот оно, первое задание. Нет, не убить всех. Найти и вернуть пропажу. Был я магом, стал файтером, а теперь меня что, в бродячий цирк определили? В цирк! Нет, конечно. Все равно без горы трупов не обойдется (а интересно, можно ли считать убитого зомби трупом, или это уже что-то другое?).

Первые шаги

Основной отличительной особенностью Newerwint Nights от других игр, созданных на основе правил AD&D, является то, что в этой игре геройствовать придется в одиночку. Это при том, что система осталась все то же — заточенная под группу. А здесь ты один. И не нужно рассказывать мне о возможности взять себе в помощь напарника. О них, напарниках, разговор отдельный. А вообще, с первых же минут игры ты остаешься один на один с враждебным миром. Здесь нужно заметить, что создатели Невеверинтера не изменили своей установившейся привычке: с первых же минут

обрушить на игрока тонны диалогов. Особо нетерпеливым наверняка захочется «прокрутить» долгие беседы с учителями академии и побыстрее окунуться в кровавый круговорот сражений. Мой вам совет — не торопитесь. Собственно говоря, пропугаю по Академии — это всего лишь tutorial. Все встретившиеся вам на пути персонажи заботливо расскажут вам, что, где, куда и зачем. Но даже если вы



и так уже все знаете, все равно пообщаться с ними стоит, ибо в процессе докучливых объяснений у вас будет возможность разувать очень много интересного как о мире, в котором вам придется жить и сражаться, так и о положении дел, в которых вам придется сыграть главную роль. А о боях не волнуйтесь, их на всех хватит. Здесь, кстати, влияет еще один интересный факт: BioWare (сразу видно, что эти парни собою съели на создании ролевых игр), по-моему, сумели угодить всем разнovidностям «ролевоиков». Те, кто привык играть вдумчиво, четко отслеживая все повороты сюжета, получат этот самый сюжет во всей своей красе. Причем не только сюжет, но и множество побочных квестов, чреду копиритных NPC, озобоченных собственными проблемами и душевными драмами, и, наконец, возможность почувствовать себя эдаким принцем на белом коне или принцессой на черном баране. Манчкины тоже не забыты. Драться, как я уже говорил, придется много, шмоток по сундукам и ящикам раскидано тоже немало, а что еще нужно настоящему манчкину для полного счастья? Но для того чтобы прохождение игры не превратилось в бесконечный save-load, нужно, в первую очередь, внимательно подойти к созданию своего виртуального «я».

Особенности национальной магии

Маги, как известно, безумно круты. Без магов в фэнтезийном мире никак. Но что такое маги в AD&D? Тем, кто знаком с AD&Dшкой второй эддичи, не нужно объяснять все ее специфические особенности и абсолютно непонятные ограничения. Будь твой маг хоть два метра ростом и полтора в плечах, он никогда не сможет носить более-менее приличную броню и взять в руки более-менее приличное оружие. В Neverwinter, кстати, можете заметить еще одно отличие третьей редакции — со шмотками теперь (наконец-то) все путем. Можете хоть обвешать себя железом, если необходимых навыков имеете, но имейте в виду: броня имеет штраф на кастования заклинаний, и чем броня лучше, тем штраф больше. Логично. А вот спелер у магов нигде не делся — любое произнесенное во время боя

заклинание мгновенно вылетает из его памяти и возвращается туда только после здорового восмысленного сна. Как же выживать магу (особенно первого уровня) в гуще сражения после того, как спастут свои действия «стартовым» заклинанием? Правильно, прычнутся за широкими спинами фойтеров и поливают врага нецензурной бранью. А что делать, если фойтера рядом нет, ты остовеши один на один с ордой воющих зомби, а завешание еще не написано и мир, собственно говоря, еще не спасен? Этот вопрос рано или поздно (причем, скорее рано) встанет перед каждым из вас, если вы решите проходить Neverwinter Nights «чистым» магом. Встал он и передо мной. Причем встал так остро, что только врожденная гордость не позволила мне перегенерить своего перса. А ответ, между прочим, оказался прост, как мычание. Беги, Лол! Сто первый прием Шоолия (а именно, изматывание противника бегом) прекрсно работает в мире Forgotten Realms. А это значит, что при создании своего мага, вместо обязательной Инты, совсем не помешает приподнять Ловкость и срочно заразиться клаустрофобией, чтобы избежать небольших замкнутых пространств на подсознательном уровне. Однако это не решает проблемы спелера, который, по-моему, является профессиональной болезнью всех AD&Dшных магов. А значит, до тех пор, как вы обзаведетесь более-менее серьезными заклинаниями, придется отстреливать противника грубым и прозаическим способом. Так как врожденная криворукость не дает нам возможности освоить лук, рекомендую остановиться на арбалете. Тем более что



уже в первом акте есть возможность наткнуться на несколько весьма приличных (как для начала) машинок, да и зарядов к ним тоже хватает. Но, естественно, залогом вашей силы будут именно заклинания. Во время генерации персонажа вам предоставляется возможность выбрать школу, на которой будет специализироваться ваш герой. Всего имеется девять направлений магического искусства. Здесь вам и некроантизм, и иллюзии, и призыв, и... Короче говоря, есть из чего выбирать. Как я уже говорил выше, я выбрал некроантизм. Не могу сказать, что это лучший выбор. Дело в том, что в процессе прохождения вам придется столкнуться с ордями различной нежити (естественно, надежно защищенной против заклинаний Смерти), а вот с архангелами и прочими представителями Света в Neverwinterе большая напряженка. Так что выбор школы — это очень важный момент, и к нему нужно подходить серьезно. Правда, не могу сказать, что некроант (особенно ловкая злышка-некромантка) — это отстойный персонаж. Отстой-

ные, они, как известно, долго не живут, а я-то жив и, как не странно, долго здоров.

Также следует сказать пару слов о такой AD&Dшной фишке, как характер вашего героя. Ну, помните: хаотично-добрый, добродушно-злой и т. д. и т. п. В том же Балдуре это здорово влияло на взаимоотношения между членами вашей группы. Но в Neverwinterе группы как таковой нет и состояние души здесь — не более чем дань системе. Нет, конечно, можно стать хаотично-злым и начать резать всех направо и налево, но тогда множество интереснейших сюжетных моментов пройдет мимо вас (мертвые, как известно, не



только не потеют, но еще и не разговаривают). А если вы будете продвигаться по сюжетной линии, честно заработавшая слава и экспу, то медленно, но уверенно будете сдвигаться в сторону добро и справедливости. Так что на характер можно с чистой совестью забыть. При любом раскладе белый конь и сверкающие доспехи вам обеспечены. Характер, конечно, влияет на отношение к вам различных NPC, но это дело такое, поправимое. Лично я с этим заморачиваться не стал, а выбрал хаотично-нейтральный характер. Правда, не забудьте, что, к примеру, Паладин по определению не может быть злым, а Варвар, непонятно почему, — упорядоченным.

Наш зоопарк

Поговорим теперь о расах и классах. В принципе, ничего особо нового мы не увидим, но вдруг вы не играли в AD&Dшные игры?

Итак, в игре у нас семь рас. Каждая, естественно, имеет свои сильные и слабые стороны. Имейте придется из Люддей, Гномов (Dwarves), Эльфов, Карликов (Gnomes), Полуэльфов, Полуорков и Халфингов. Классов мы имеем целых одиннадцать — Варвар, Бард, Священник, Друид, Боец (нош выбор!), Монх, Паладин, Рейнджер, Разбойник, Колдун и Волшебник.

Лично мне всегда казалась, что во второй редакции AD&D люди несколько приуныли. Среднечеловек такой класс, но тебе особые плюсов, ни особых минусов. Но выбирая себе расу, я, глядя на людей, прочел следующее:

Люди имеют 1 дополнительный фит (feat) на 1 уровне, потому что они быстрее учатся и приспособляются ко всему.

Люди имеют 4 дополнительных умения на 1 уровне и 1 дополнительное умение на каждом дополнительном уровне, так как люди более универсальны и способны. (4 умения на первом уровне прибавляются как бонус.)

Дополнительные умения, да еще дополнительный фит — это неплохо, наверное. Только, вот что такое фит, кто мне объяснит?

Объясню. Я. Фит — это... это такой перк ☺. Фоллаут помните? Да? Тогда вы меня поймете. У каждого из персонажей есть умения (по-прежнему, открытие замков), которое можно и нужно прокачивать. А еще время от времени нам подбрасывают эти самые фиты — их прокачивать не нужно, но они дают нашему персонажу весьма немалые бонусы. Вот, к примеру, один из фитов, который здорово облегчил жизнь моему файтеру:



Протыкание (Cleave)

Тип фита: Основной

Требования: сила 13 +, Power Attack

Необходим для: Sap

Особенности: Если персонаж с этим фитом убивает противника в ближнем бою, то он получает дополнительную атаку против любого другого соперника, находящегося в пределах области действия ближней атаки

Использование: Автоматическое

А как вам, к примеру, такой фит:

Тип фита: Основной

Требования: Опыт владения выбранным оружием (Weapon Proficiency), Base Attack Bonus +8 или выше

Особенности: Этот фит увеличивает диапазон критического удара у выбранного оружия в два раза. Например, у длинного меча (longsword) с диапазоном критического удара 19-20 (два числа), после выбора фита Improved Critical (longsword), диапазон критического удара станет равным 17-20 (четыре числа)

Использование: Автоматическое

Диапазон «острого» оружия уже удвоен, а с помощью этого фита он будет утроен. Вы можете выбирать фит многократно. Однако эффекты не складываются. Каждый раз, когда вы выберете этот фит, он должен применяться к новому оружию.

Нелпохо, не правда ли? Очень, знаете ли, оживляет систему. Что и говорить, в третьей редакции процесс развития и прокачки персонажа стал гораздо более интересным. Кстати, если вам еще не сказали, скажу — основные характеристики [статы] теперь тоже растут! Под конец игры у моего файтера Сила и Телосложение были по 19, а с предметами так и вообще около 25! И это, поверьте, что, попробуй убить мужика, у которого под 280 хит-поинтов ☺.

Первые впечатления

Тпру... Стоп. Мы с братцем так увлеклись описанием всяких приятных новшеств и особенностей, что, похоже, совсем забыли о основном. Об игре, сиречь. Что за игра, но как рассчитана, стоит ли в нее играть, но что похоже, как там с графикой и музыкой. Именно эти вопросы волнуют большинство геймеров. Что,

давайте начнем давать на них ответ. Рассказывать, ну и, по возможности, сравнивать с другими играми, для наглядности, так сказать...

Что такое RPG, по большому счету? Это приключение, правильно? А что важно в приключении? Нет, не количество убитых вами монстров, бросьте с этим манчивством. В хороших приключениях как нигде важен хороший сюжет. Динамичный, интересный, затягивающий нас в глубины виртуального мира, так, чтобы и выныривать из него не захотелось.

Так вот, с сюжетом тут все в порядке, даже более чем. Ну не могли создатели Болдурра преподнести нам сюжетец в стиле Дьяблы — есть главный макобука, а ты пойдешь и убей его. Не могли, правда ведь?

Сравнивать сюжет Невервинтера с сюжетом Болдурра я не стану. Одни скажут, что лучше сюжет в первом, другим милее второй. Пусть каждый решает для себя сам; важно, что это сюжеты примерно одного порядка. Интересные и написанные талантливыми людьми. Причем, как уже отмечал братец Glukk, разработчики позаботились о том, чтобы интересно было всем. Нравится манчивать — туго лопом по основной сюжетной линии, а на остальные заморочки забей. Хочешь получить настоящее удовольствие — не забывая о побочных квестах, благо их много, и некоторые из них довольно-таки громоздки. Что в квестах еще радует — это разнообразие. Они не сводятся к тулому «найди и принеси или «догони и убей» ☺. Тут вам и почти детективная история с братьями и застрявшей в безвременье деревушкой, тут вам и ужастик со взбесившимся духом леса. Эх, где нам только не предстоит побывать, исследуя мир Невервинтера. Даже в прошлом побывать придется.



ся. Да что там в прошлом — в небольшом шарике, внутри которого спрятан целый мир, не хотите? Вот и я хочу. И вам, собственно, советую. Как ни крути, но в этом году были две игры, достойные стать RPG года — Морроуинд и Невервинтер. Сравнить их довольно сложно, концепции у них разные, да и выглядят они по-разному (Морр от первого лица, а Невер, хоть и 3D, но все-таки изометрия), но по силе притяжения, по переживанию и сопереживанию Невервинтер, несомненно, гораздо сильнее. Впрочем, это мое мило ☺.

На форумах частенько просят выложить реплики по поводу линейности и нелинейности основной сюжетной линии. Линейность — да, присутствует в полной мере. А вот насчет нелинейности позволю себе не согласиться. Центральные NPC Невервинтера — это же абсолютно живые люди, со своими характерами, особенностями и предпочтениями. И события, в которых вы принимаете

участие, просто-таки поражают своими неожиданными поворотами. Здесь нет ничего картонного, ненастоящего. Стоит вам только вжиться в образ своего героя (и нечего мне кричать о невозможности отыграть! Было бы желание!) и проникнуться проблемами Невервинтера, как монитор сразу же распахнется оком во второй мир. В ту самую виртуальную реальность, которая в свое время затянула нас всех в мир компьютерных игр. Короче говоря, Невервинтер является ярким представителем и достойным продолжателем «сюжетных» RPG, к которым можно отнести Болдурра, Плэнскейп, Фоллаут и другие игры, давно ставшие классикой жанра.



Теперь пару слов о графике, которая, как нам сотни раз говорили, в RPG не главное. Плпнуть в лицо тому, что вам так хочется. Да не мне же! Так вот, этот год многое изменил в моем восприятии — какая графика в том же Mope! А вспомните Dungeon Siege — да если оттуда убрать графику, вообще почти ничего не останется. Так вот, с DS'ом графику Невервинтера, пожалуй, и стоит сравнивать — все-таки игры близкие, как по жанру (DS, понятно, более манчивинская), так и по виду (3D-изометрия). Между ними сделать очень сложно. Seriously, но Невер, пожалуй, понравился мне больше — какие тени, какая игра света! А анимация боев? О, это заслуживает отдельного слова. Геро стает только стрелой, попадающей монстру в лоб. Как он запрокидывает голову, как ноги подлетают к потолку! Это нужно видеть. Мне иногда было просто обидно, что я играю магом, а не пучником. А рукопашка! Это же вообще песня! А когда твой перс как заправский боксер ныряет под удар противника! Лично я такого еще нигде не видел. Короче говоря, баги в Невервинтере смотрятся не хуже, чем в гонконгском боевике. Причем эти красоты не надоедают после часа-другого игры. Ими можно любоваться до бесконечности. А монстры! Приятно посмотреть на монстров, знакомых еще по Болдурру, но в честном 3D. Вот разве что данжены в DS покрасивше были.

Фух, ого паниснали...

Ладно, продолжение, как обычно, в следующем номере, мы еще о многих «вкусностях» не рассказали, а пока — всем бежать, покупать и срочно спасать Невервинтер!

КОМПТЕХСЕРВИС
Тел.: 216-5661, 274-5928
www.ktc.com.ua

**КОМПЬЮТЕРЫ
КОМПЛЕКТЫ
СЕРВИС**

И вот мы снова в квартале RTS. В этом здании, несколько напоминающем бессмертное творение Blizzard, ведут войну три расы: люди, дрейлы и сорины. Короче говоря, всем поклонникам StarCraft посвящается...

BondD bondd@ukrpost.net

DARK PLANET

BATTLE FOR NATROLIS

Да здравствует клоностроение! Если бы на волне популярности каждой вышедшей игры, будь то шутер, стратегия или даже квест, не появлялось несметное множество похожих на нее, но имеющих свою, пусть и маленькую, изюминку, игр-клонов, то прогресс игротворения остановился бы. У разработчиков отсутствовал бы стимул к улучшению игры, они бы не стремились к тому, чтобы она всегда оставалась номером первым в своем жанре. Итак, сегодня перед нами очередная клон, клон небезызвестного Star Craft'a.

Системные требования: P300, 64 МБ ОЗУ, Win9X, DirectX8, Video 3D 16 МБ ОЗУ
Разработчики: Edges
Издатели: UbiSoft.

Все ближе и ближе каникулы. Не, ну вы услышите, слово-то какое, КАНИКУЛЫ! Во всех учебных заведениях вакации уже давно подходят к концу, но только не в Кадетском Корпусе Департамента Защиты Виртуальной Реальности. Из-за всяких ЧП и внеплановых занятий текущий семестр безмерно затянут.



Слова Богу, через пару дней ОНИ начнутся, КАНИКУЛЫ!!!! Правда, осталась одна нерешенная проблема — надо срочно отработать пропуск по «Игровому Клонированию». Препад какой-то дерганый, наверно, тоже только и думает об отдыхе, но шару из принципа не пустил, вместо этого отправил всех должников к Ранду. Ну что ж, нам не впервой, прорвемся. Наш «отряд» добрался к кабинету управляющего и влился в общую толпу, в очереди мы оказались в первой сотне, но судя по непрекращающемуся потоку должников, нас тут наберется изрядное число. По мере увеличения числа курсантов в коридоре стены стали раздвигаться в стороны — хорошо, что здесь не действует обычная физика, если бы помещение не «растягивалось», от попадания из нас остались бы мокрые пятна на полу. Вскоре коридор по габаритам стал напоминать огромный стадион, если так будет продолжаться дальше, и здесь соберутся все кадеты ДЗБР, то противоположная стена точно исчезнет за горизонтом. Завоная, а Ранд не принял еще ни одного должника...

Спусти полмаса, когда все собрались, дверь кабинета открылась и из-за нее вышел сам Ранд, являющийся спецгентом и управляющим КК ДЗБР. «Это еще что за собрание под моим кабинетом? Что? Преподаватель отправил на отработку? Ну что ж, будет вам отработка, у меня тут маленькая запарка у агентов была, поэтому часть новостроек не прошли приемный осмотр. Сейчас мне на терминал придут сведения о том, кто что должен, задания будут вывешены на доске объявлений. Все слышали? КТО НЕ СЛЫШАЛ, ПОЛУЧИТЬ ЗАДАНИЙ В ДВА РАЗА БОЛЬШЕ!» Послезавтра жду отчеты. Все свободны». Голос спецгента звучал мощно, и не услышать его было бы очень сложно!

О! Семь утра! Корпус уже, наверно, открылся и можно идти за заданием, возьмусь за него пораньше, чтобы уже завтра отправиться отдыхать. Так-с, квартал «Стратегий», улица им. Star Craft, здание № 58, координаты известны — пора работать.

А разработчики все штампуя и штампуя клоны. И чем дальше, тем круче и круче они становятся, по-моему, это явный признак близящегося выхода одного из королев жора. Вот и период появления третьего Warcraft'a разработчики из Edges выпустили свое творение — Dark Planet. Несмотря на то, что игра — явный клон Star Craft'a, она по своим наработкам выходит



на новый уровень и приближается по играбельности к тому же третьему Warcraft'у. Но обо всем по порядку.

Зайдя в холл здания с многообещающим названием Dark Planet, я поразился обилию

красок: на стенах развешены плакаты с разными девизами, среди всей этой мишуры виднеются три двери, над каждой висит огромный плакат с кричащим названием. Над дверью слева: «Колонист! Враги наступают, они стремятся захватить наши ресурсы, прочтите же их. Вступай добровольцем в ряды «Объединенной Колонизационной Армии!» Ты вдоволь навоюешься с нашими врагами, а через три года у тебя появится возможность получить бесплатное высшее образование, миллионную медицинскую страховку, домик на берегу моря и приличную необлагаемую налогом пенсию». А над надписью изображен накачанный детина в солдатской тельняшке и штанах, развалившийся в кресле на пороге домика у моря.

Над дверью посередине написано кое-что другое: «Наша планета подвергается нашествию злобных пришельцев, они разоряют наши земли, уничтожают наших людей,



смикутся над нашей верой. Объединив наши силы и следуя за святым воином, мы достигнем своей цели — изгоним захватчиков с нашей планеты, восстановим природу и проживем в мире и спокойствии». Сверху красуется ящероподобный гуманоид со свечащейся стрелой, наложенной на титву лица.

И наконец, над последней дверью непонятные письмена и рожа какого-то насекомого, демонстрирующего свои клешни. Мда, буду заходить по очереди, научу, как обычно, с колонистов.

Вот и обычный расклад: три расы, три независимых пути развития, со своим сверхмощным воином. Как обычно, представленные люди (colonist), они самые технологичные, войска состоят из морских пехотинцев и роботов различных модификаций, самый мощный юнит — робот Коопт (Colonist Coopt). Вторая раса — дрейлы (dreil), аналог зергов, берут численностью и скоростью развития, армию составляют жуки разных модификаций, воюющие клешнями, плюющиеся ядом, супервоин Богомол (Dreil Mantis) — самый слабый из них. Третья раса — сорины (sorin), заменяют протосов, но не являются их копией, это раса ящеров, коренные жители Натролис, применяют примитивное оружие (мечи, пика) и используют магию, супервоин Сорего (Sorego) — воплощение их древнего божества. Вообще, почти что полным соответствием двух рас Star Craft'у, сорины несколько не вписываются в

каноны «клонирования», по характеру они очень похожи на протосов (та же вера, идеальность), но в плане технологий они полная противоположность.

Данный фот подтверждают сами разработчики: «Мы хотели, чтобы Dark Planet от-



личалось от других RTS, только в ней Вы сможете увидеть противостояние трех типов войск: технического, магического и биологического. Надо сказать, что это нововведение реализовано в игре достаточно удачно, причем оно сильно добавило зрелищности.

Кстати, о зрелищности, попросту говоря, о графике. Она действительно очень красивая, трехмерный пейзаж оживлен различными деревьями, листья которых от ветра шевелится, и местной фауной: какими-то динозавриками, которые самостоятельно растут, увеличивают свою популяцию — в общем, жизнь бурлит, бьет ключом. Также довольно выполнены трехмерные модели, каждый тип юнитов выделяется своим внешним видом, в пылу боя очень трудно спутать их между собой. Благодаря управляемой камере можно как рассмотреть каждого воина в отдельности, так и окинуть всю армию одним взглядом — одним словом, предлагается настроить вид, как душе угодно. Также очень красивые эффекты выстрелов, разрушений. Это не просто огненное облачко, а самый настоящий взрыв: огненный гриб подымается на месте здания, обломки разлетаются во все стороны, взрывная волна раскатывается концентрическими кругами, ну прямо загляденье. А какая у сорони магия — это ж просто чудо, чего стоит тот же дождь метеоров...

Все это великолепие радует, но у многих справедливо возникает вопрос, а какая же магия для этой красоты нужна? Наверно, требовалась к компьютеру, установленные в начале статьи, занижены. Ничуть не бывало, на данной конфигурации Dark Planet идет очень даже неплохо, только приоткрывает при большом скоплении войск, а с увеличением оперативной памяти и этот глюк пропадает.

Оптимизация графического движка произведена хоть и не идеально, но очень хорошо, что тоже создает приятное впечатление, видно, что пытались сделать игру максимально доступной, нетребовательной, но в то же время красивой.

Звук лишь дополняет созданную картину, не ухудшая, но и не улучшая ее. Да, все события в Dark Planet озвучены, но как-то бледно, единственное, над чем серьезно поработали, — это грохот взрывов. О музыке написать что-либо сложно: она при-

сутствует только в меню и в равной степени не впечатляет, и не напрягает, она настолько нейтральна, что не привлекает к себе серьезного внимания. В принципе, в RTS любая музыка во время игры, как хорошая, так и плохая, только отвлекает от процесса уничтожения врага и не дает вовремя заметить нападение на базу.

Возвратившись на очередной холм, наш разведчик зомер и сообщил по ради: «Видю большие силы врага, нашему отряду не пройти. О! Враги! Похоже сорини объединились с дрейлами! Хотя стоп, что это там за волнение в их рядах, пара копейщиков атакует дрона, похоже, сейчас здесь будет жарко...», — и разведчик потихоньку стал возвращаться обратно. Через несколько секунд из-за холма начали доноситься звуки боя, души павших воинов столбами возносились в небо и, выписывая петли, уносились на север (опять эти шути соринских могов). А вот показались первые сапандры дрейлов, они прямо-таки полили из-за большого груза коконов с телами врага (эти носекомые тащат всякую гадость к себе в гнездо). «Так, похоже, эта битва нам на руку, как только эти «союзники» перестанут колосошиться друг друга, на сцене появится мы! Стрелкам перейти во вторую линию отряда, все войска ближнего боя выходят вперед. Победа будет за нами, потому что мы — единственная разумная раса в этой войне! Все, пора, порвем их на куски, пусть знают, с кем связались!».



Опишу специфику всех рас по отдельности, чтобы легче было выбрать тактику для каждой из них. Колонисты — в основном силу их армии составляют стрелки, у них почти что каждый юнит стреляющий, и благодаря этому подобраться к их базе очень сложно, можно просто не успеть дойти, чтобы нанести решающий удар. У колонистов, по-моему, самые неторопливые рабочие и самая медленная система постройки зданий. Даже если направляешь на строительную площадку несколько рабочих, они просто доставляют ресурсы, а самим строительством занимается спускающийся из космоса сборочный агрегат, а он всего один. Колонистам необходимо три типа ресурсов: газ, камень и кристаллы. Газо с источниками добывается мало, и он используется только для сооружения особо мощных войск.

Сорини обладают самыми мощными и самыми большими войсками ближнего боя, которые если доходят до противника, то рубят всех в труху; у них такие средние по скорости добычи рабочие, обычная для стратегий система постройки зданий. Этот ра-

се нужны следующие ресурсы: дерево, камень и души врагов, которые превращаются в незримую энергию — веру, она выполняет ту же роль, что и газ у колонистов.

Дрейлы сильны массой, ничего выдающегося в их войсках нет. Самые быстрые рабочие, самые постройки зданий стандартны. Требуемые ресурсы: камень, кристаллы и коконы с телами поверженных



врагов, из коконов дрейлы получают энергию для выращивания своих лучших воинов.

Стратегия войны в Dark Planet, как обычно, состоит в сборе большого войска и «выносе» врага, чему способствует лимит существ (300 юнитов) и возможность выбора неограниченного количества войск одновременно. Да, это настоящее раздолье для маньяков.

В игре в наличии три копейки, по одному за каждую из рас, сюжет в них незамысловатый, да и какой может быть в RTS сюжет... Миссии весьма разнообразны, правда, иногда чересчур сложные, но проявив упорство, все возможно преодолеть. Какая уважающая себя группа разработчиков выступит в наше время RTS без мультиплеера? Никакая, вот и Dark Planet без него не обошлась. Поддерживается как игра по сети, так и по Интернету, в матче могут участвовать до восьми человек. Существует четыре режима игры: скриншот, доминанция, захват флага и кампайн. К сожалению, попробовать мультиплеер у меня не вышло, но ориентируясь по синглу, можно сказать, что баланс слегка неправильный, и скорее всего, сорини будут убивать всех...

Что еще можно сказать о Dark Planet? Игра хорошая. Но если бы разработчики не затягивали так же выход (за целых два года), то она получилась бы еще лучше.

Только к вечеру мне удалось выбраться из здания, стандартная курсантская форма подрана в нескольких местах, под плазом синяк, но я все-таки живой. Да, поздравлю, придется в таком виде идти сдавать отчет, но не отправит же меня Ранд на катуру за день перед каникулами. КАНИКУЛЫ!!!!!!

ЖИВИСТИЛЬНО!
КОМПЬЮТЕРЫ ЛЮБЫХ КОНФИГУРАЦИЙ
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
СКАНЕРЫ
ПРИНТЕРЫ

ОБРАЩАЙТЕСЬ
ПО ТЕЛЕФОНУ
ИЛИ
В НАШУ
ОФИС

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

А в квартале Автосимуляторов начал работу новый парк гоночных автомобилей класса Grand Prix. Перед нами уже четвертое по счету здание этого автомобильного комплекса. Давайте заглянем в него и посмотрим, чем разработчики на сей раз порадуют любителей больших скоростей.

Игорь КЛИМОВСКИЙ aka WereWolf werewolf_31@mail.ru
GEOFF GRAMMOND'S

GRAND PRIX

4

NOTHING GETS CLOSER

Жанр: автосимулятор

Разработчик: Simergy

Издатель: Infogrames

Системные требования:

✓ **минимальные:** Celeron-333, 128 МБ ОЗУ, видеокарта — 16 МБ, 500 МБ на жестком диске, DirectX 8.1;

✓ **рекомендуемые:** P3-100, 256 МБ ОЗУ, видеокарта — 32 МБ

Мультиплеер: максимум 22 человека, все типы связи, один режим — гоночный уик-энд.

...Под крыльями X-Wing'a величественно проплыл Игроград, и ночные огни неспешно переливались на корпусе крылатой машины. Агент WereWolf мирно дремал за штурвалом, поста-

открыл глаза, затем тыльной стороной ладони вытер холодный пот на лбу и, ругнувшись сквозь зубы, вышел на связь. С экран на него хитро взирал Ранд: «Что-то неважно выглядите, агент WereWolf, разве летний отдых не пошел вам на пользу? Кстати, уж больно долго вы без дела болтаетесь, тут недавно в квартале автосимуляторов открылось одно здание, нужен отчет в ближайшие 24 часа». WereWolf чуть не выпрыгнул из кресла, последним заданием, полученным от Ранда, оказался визит в феешенебельный отель Nakatomi Plaza. Поэтому наш герой бросил полный скорби взгляд в сторону небоскреба Neverwinter Nights и хмуро спросил: «Какое еще здание, шеф? Если вы хотите приколоться так же, как и в прошлый раз, я подаю в отставку».

В глазах Ранда промелькнуло глубокое сомнение относительно последних слов его подчиненного, но все-таки шеф изрек следующее: «Без паники, агент WereWolf, специалисты отзываются весьма положительно об этой постройке, и Д3БР нуждается в подробном отчете для наших архивов. Необходимая информация и координаты здания уже у вас на коммутаторе, жду вас лично с отчетом через сут-

ловый взор в сторону квартала RPG, он попрощался с ним на ближайшие сутки и вернулся на задание.

Передавая же ему слова.

«Читая по дороге вводную, я вспомнил, что в жизни не бывал ни в одном из корпусов Grand Prix, да и к симуляторам F1, в отличие от реальных гонок, я относился прохладно. Ну шеф! — не подведи в очередной раз с заданием. Так, кто у нас тут, ого, всемирно известный подрядчик Infogrames — что ж, это вселяет надежду — и менее известная строительная компания Simergy — в общем, посмотрим.

...Докурив сигарету и перекрестившись, я зашел внутрь и сразу же немного разочаровался — вступительный ролик слегка тормозил даже на моей вполне современной машине. С горем пополам я его таки досмотрел и пришел к выводу, что если это не обман зрения, то значит «Интро» сделан на движке игры. То есть если мое предположение верно, логично заключить, что меня ожидает как минимум хорошая графика. Как позже оказалось, я был абсолютно прав.

После заставки, как водится, явился пред мои ясны очи **главное меню**, которое, как по мне, несколько запутанное, не интуитивное, особенно плохо сделаны опции игры, и еще



вив корабль на автопилот. Но сон его выглядел спокойным лишь на первый взгляд. Внимательно присмотревшись, можно было заметить, как рыскают глаза агента под опущенными веками, а с губ его то и дело срываются тихие стоны и нецензурные ругательства ☹. Снился ему один и тот же кошмар, уже который раз: попова в здание Die Hard Nakatomi Plaza (благодаря всенародно любимому Ранду ☹, он никак не может оттуда выбраться).

Между тем, X-Wing подлетал на автопилоте к шикарному (как снаружи, так и внутри) зданию Neverwinter Nights. Оставалось буквально пять минут пуги, как вдруг изойливый запищал висевший на приборной доске персональный коммутатор, агент WereWolf



ки ровном».

Наш герой хотел было что-то возразить, но Ранд отключился, и WereWolf не оставалось ничего, кроме как смириться с тяжелой судьбой оперативника Д3БР. Обратив

иногда все это притираживает по только небу ведомым причинам ☹. Ну да ладно, но на меня я пришел сюда глазами, а на его пункты, а точнее, на их содержание. Зобеган наперед скажу, что оно мне очень понравилось.

Начну описывать его (мне) не сверху вниз, а снизу вверх, ну потянуло меня на разнообразие ☹. Итак, нижний пункт имеет странноватое название — **GPpedia**, что переводится примерно как энциклопедия по GP. Даже если человек в жизни не видел ни одного Гран-при и не слышал о королевских гонках, то ознакомившись с содержанием Gpedia, он окажется весьма хорошо подкован теоретически. Не стоит саркастично относиться к GPpedia и тем, что на F1 собаку съел. Лично я очень давно увлекаюсь этим видом спорта, и только в энциклопедии смог познакомиться тем, как устроена подвеска в болидах F1, чего раньше я не видел. Также здесь вам подробно расскажут о внутреннем устройстве болида, необходимости его настраивать перед каждой гонкой и о том, как это сделать. Объяснят, насколько сильно влияет на гоку и ее исход пилот. И конечно же, присутствует подробная информация о гонщиках, командах и трассах

чемпионата. Кстати, вся информация подается в виде текста, иногда сопровождаемого видеорепортажем, плюс имеется аудиокomentarий. Так что не брезглийте и перед началом игры обязательно прослушайте GPpedia.

Что ж, продолжим наше исследование, следующий пункт меню, который мы будем



рассматривать, носит гордое имя — **Quick-laps**. Что это значит? Сейчас объясню, но для начала хотелось бы спросить, существует ли что-то, кому не знакомо понятие hot-seat? Да-да, в «Гран-при» оно прекрасно реализовано. Так вот, hot-seat — это игра на одном коле двух и более человек по очереди: сделав свой ход, вы ждете хода товарища. Так вот, Quick-laps в GP4 — это не что иное, как режим Hot-seat в «Формулы 1». Вы выбираете трассу, команду и гоночника, за которых будете играть, далее количество кругов и соперников, кстати, максимальное их число 22 (количество действующих пилотов в F1), но, честно говоря, я с большим трудом представляю себе такое количество народу, толпящегося около одной машины и ждущего своего хода как минимум час. А так, посидеть небольшой дружеской компанией да выяснить, кто быстрее проедет один и тот же круг, — великолепное занятие под пиво ☺. Хотя, честно говоря, сей режим, хоть и является прекрасной находкой, но, к сожалению, весьма быстро надоедает.

Итак, следующий пункт меню — **Quick-race**: выбираете трассу и на зарево выбранной машины едете три круга, стартуете с randomly генерирующегося места. Никакой ценности подобный режим не представляет.

И наконец-то, мы добрались до главного программы, встречаем — **Main menu**. Именно здесь можно начать новый сезон и переписать историю F1. КРС начинается с генерации персонажа, так любой автолюбитель с выбором машины, команды, гоночника. Так, определившись с командой и пилотом, мы можем переименовать их по своему усмотрению. При желании возможно даже переименовать двигателя, поменять или назвать весь пелетон именами известных людей и/или политиков.

Пара замечаний относительно выбранной вами команды: если играть на минимальной сложности, то одну и ту же трассу вы проедете практически одинаково, как на Ferrari, так и на Minardi, но чем выше сложность, тем пропасть между командами лидерами и аутсайдерами возрастает. Но это утверждение справедливо, только если вы выбрали имитацию реального сезона, а существует и такая функция: в начале сезона возможности каждой команды randomly генерируются, и мы имеем все шансы увидеть ту же Minardi на первой линии стартовой решетки, а Ferrari — в хвосте пелетона.

Но я предпочитаю выбирать режим имитации и на Benetton или Arrows доказывать лидером (Ferrari, McLaren, Williams), кто в доме хозяин.

Всем новичкам советуем в начале игры остановиться на самой примитивной сложности. Еще один нюанс, связанный со сложностью игры (особенно это касается чайников первой степени и последней стадии ☹): в опциях меню существует пункт под названием **driving aids**. Так вот, если включить все возможные помощники (а их там девять), то вам останется только нажать кнопку газа педалькой и отправиться пить кофе ☺ или же сидеть и смотреть трансляцию Гран-при. Если честно, то я оставляю только одну функцию включенной — это автоматическая коробка передач, так как на механической ездить без штурвала практически нереально. Итак, перечислю хелпик — активизируются они функциональными клавишами с F1 по F9. F1 отвечает за автоматическое тормоза, F2 — автоматическая коробка передач, F3 — автовыравнивание машины, F4 — неуязвимость, F5 — показ идеальной траектории, F6 — предпочтительная передача (это при механической коробке), F7 включает трекшн-контроль, и машина сама подруливает на поворотах (между прочим, на реальных Гран-при трекшн-контроль уже официально разрешен), а при активизированной F8 отпадает необходимость поворачивать — за вас все сделает автоматик, F9 врубает лаунч-контроль — это помощь при старте болида с места, также официально разрешен.

Что ж, теперь самое время поведать вам, господа читатели, о самом игровом процессе чемпионата. Итак, любое Гран-при, как в реальности, так и здесь, начинается с пятиминутной свободной практики, в течение которой вы можете изучить трассу, опасные повороты и место, где необходимо экстренно тормозить, подобрать оптимальную траекторию прохождения поворотов и постараться настроить бо-



лид как можно точнее. Но последнего лично я вам делать не советую, так как дефолтные настройки очень хороши и соответствуют реальным настройкам команд, а во-вторых, регулируя болид вручную, очень легко получить и неконкурентоспособный вариант, который придет далеко в хвост пелетона. Но что еще следует обратить внимание, так это на шины, вот их лучше подбирать самому, и как только начнется сильный дождь, со всей силы ехать в пит-стоп и ставить дождевую резину, так как на сухой резине по мокрому треку вы далеко не заедете. Все это справедливо не только для свободной практики или квалификации, но и для Гран-при.

Вернемся к гоночному уик-энду, после пятиминутной практики следует субботная, а затем квалификация, в ходе которой и определится

ваше место на стартовой решетке. В воскресенье нас ожидает **warm-up**, последняя тренировка перед все решающей гонкой. Кстати, чуть не забыл; в опциях вы можете определить в процентах время квалификации и гонок, за сто процентов взято полное количество кругов для каждой трассы. С моей точки зрения, оптимальный вариант — это 20-25%, потому как если проехать гонку полностью, потом на игру дня три смотреть не мог ☹, шутка ли, шестьдесят с лишним кругов отмотать



да плюс один пит-стоп. Во время гонки вы сможете лицезреть маршалов, которые размахивают разными флагами в соответствии с происходящими на трассе событиями, например, за движение навстречу пелетону и выведение из строя 4 машин меня дисквалифицировали, показали черный флаг. В процессе гонки у вас вполне может взорваться мотор, накрыться коробка передач или спойлер отлететь из-за столкновения. И ежели повреждение поддается починке, то вам следует запросить пит-стоп для ремонта и поладывать на то, как красиво выпадет работа механиков в боксах. Реализм повреждений в игре просто на недосяжимо высоком уровне, это касается и аварий, и поведения болида на трассе.

Хотелось бы добавить, что AI противников очень хорош: они грамотно обгоняют, иногда рискуют, порой между собой сталкиваются, вообще, ведут себя почти по-человечески. Единственное, что мне не понравилось, это поведение круговых [тех, что отстал на круг от лидера] — в реальной «Формуле» по правилам они обязаны уступать дорогу машине, обгоняющей их на круг, а в GP4 с ними надо еще и бороться.

Теперь о внешнем виде игры. Приведу пример: один мой знакомый, издалив увлечен GP4 на моей машине, в тот момент, когда я поставил автоматическую гонку, начал спрашивать, какой и за сколько я купил TV-тuner. Но когда понял, что ошибся, признал, что более красивой графы в симуляторе F1 он еще не встречал. По-моему, комментарии излишни, лучше на экраны посмотрите. Только упомяну, что трассы являются точными копиями настоящих, и на них даже установлены гигантские мониторы, транслирующие гонку для зрителей! Мне даже свой болид однажды удалось увидеть.

Звук порадовал меньше, музыки по ходу гонки нет, а вот основные звуки — рев мотора, визг шин и голос из радиации — все воспринимается на ура.

В заключение скажу: фанаты F1, это игра для вас, а тем, кто не знаком с профессиональным автоспортом в компьютерных играх, советуем начать с Grand Prix 4.

Кирилл ТалеР



Краткое содержание предыдущей части (от третьего лица)

Из телефонного разговора с шефом Департамента Защиты Виртуальной Реальности:

...Нет, шеф, не завилился. Он таки добрался до игрушечного поезда. Упорно хочет смерти. То есть, Сибири. Но он туда не доберется...

...В смысле, почему мной трупов?..

Шеф, я не понимаю...

...Как я буду называться, если гранатометы не возовезут?..

Шеф, это не совсем шутер... это квест...



...Куда мне пойти, если не порвут всех зерновок на зеленое мясо...?

Шеф! Это недоразумение. Я послан... хм... отправлен наблюдателем за прохождением Syberia. Это квест, разработанный французами. Задание интересно тем, что Syberia вроде как лучший квест этого года, а его прохождец... хм... то есть, мой подопечный вроде как до сих пор путует Интернет с Интернационалом... Так вот...

Шеф! Здесь нет боевой магии, поэтому она ее не применяет. Здесь приходится распутывать сложный клубок — приехала американка, юрист Кейт Уолкер, купить фабрику игрушек, а владельца фабрики того... скоропостижно...

До н-нет жел! От старости. А у владельца брат. Так он мало того что гений, конкретно двинутый на голову — простите за неформализм! — так еще и прямой наследник огромной фабрики роботов... автоматов, то есть — на «роботов» они обихаживаются...

...Ну да, обихаживаются, говорят, что у автоматов есть душа, а у роботов нет.

...В смысле, магазин с патронами, а не душа? А-а-а! Шутите, шеф... А я уже испугался, что вы того... уставший...

...Не понял, кому стати проклясть? Кейт! Шеф! Ей не нужно ничего качать. Ей нужно в Сибирь, потому что наследник фабрики там... а девушка одно, стрелять не умеет... воды боится... А от Франции до Сибири вы знаете сколько?..

...Что значит «один пинок от всей души»? Злой вы, шеф. И шутки у Вас злые. А у меня задание, боюсь, подопечный не справится...

...Есть пойти очень далеко! Вам бы в отпуск, шеф, нервы, курорт, боржоми там...

...Есть! ...не, так далеко я не могу. У меня задание. Одно из лучших... И американка там — оооо!

Снимаете?! За что?.. А, американку снимаете... В очередь, шеф, за мной и самоубийцей. Он сейчас, кажется, поезд заводит... Сейчас тронутся...

Есть складывать обо всех изменениях! Концы связи подтверждаю. К. TaleR (Сам с собой) М-да... После задания — срочно в отпуск. Туда, где Лора отдыхает. Кроффффффф.

Официальное лицо (Кейт Уолкер)

Громыкая, отходит от крохотного вокзала заводной поезд. Смехотворный, беспомощный поезд, у которого постоянно заканчивается завод. Поезд должен проделать путь в несколько тысяч километров, чтобы достичь самых северных уголков Сибири. Туда, где до сих пор живет и скрывается гениальный изобретатель Ганс Воральберг, единственный наследник фабрики...

Мне хорошо и спокойно. Еще позавчера я была типичной представительницей бомонда, заключала сделки, ходила на корпоративные вечеринки, имела предпринимательского кавалера и строила карьеру...

Сейчас осталось только карьера. Если я не найду этого Ганса, я потеряю работу, престиж, друзей, будущее, все... А, может, и карьеры не осталось, и вообще никакой реальности — только я и Ганс где-то в Сибири. Я хочу добраться до этой тайги и увидеть этого Ганса. Сколько ему сейчас? Наверное, 73... Я еду в игрушечном поезде, мой спутник — говорящий машинист-автомат... Расплатиться? Сойти с ума? Расслабиться...

Лицо первое (Автор статьи)

Влюбится — одно, полюбить надолго — другое. Проехал я вчера в метро две стон-

ции и успел влюбиться в девушку. Вышел из метро, пересел в трамвай — и влюбился в другую, но уже надолго, потому что ехали вдвоем от конечной до конечной. К чему это я?

Надо сдавать статью, я почти ничего не прошел — ну что ты будешь делать? Сказать: «Простите, у меня не получилось»? И писать потом всю оставшуюся жизнь в журнал «Колосок»? Не хо-о-очется! Поэтому с гордым (обязательно гордым!) лицом прихожу в редакцию и говорю, что это только начало, потому что Syberia достойна не двух страничек, а целого журнала, но раз уж вы мне циник не дайте, я, так и быть, согласен на продолжение в следующем номере. Сказано — сделано. Довольный тем, что и волки сыты, и овцы вкусные, я таки выбираюсь из Володина (если кто помнит, городишко в Аляске, где расположена эта самая Фабрика Механических Игрушек) и, в ожидании родных Сибирских просторов (а вы были в Воркуте? @) смотрю в окошко поезда глазами Кейт Уолкер. И когда вместо Сибири под окнами появляется станция Бароккошадт, от которой до Сибири так же далеко, как и до деревни Гадюкина, когда я окидьюю размеры этой локации, а заводно и количество всевозможных тайнчиков, неожиданных поворотов сюжета и объем бедности от одного дружелюбного NPS к другому, то заподозло понимаю, во что я вляпался, то что за мной кто наварился, то есть за что взялся. Добро пожаловать в Syberia, господи, легкой жизни не будет! Халыва закончилась... И началось...

Лицо второе (Геймер)

Тыфу ты! ...А я уж думал, снег. А тут что-то вроде Киевского вокзала в Москве, только ментов нет и птиц много. Бароккошадт. У поезда кончился завод, и ему нужна специальная машинка, чтобы завести — детский сод! Машинист-автомат как всегда начнет втирать, что помочь он ничем не мо-



жет, и ном с Кейт опять придется, бедным, искать незнамо чего... О, точно, уже втирает, мол, влажность большая, я жаркожею. Никогда не прощу, что ты мамонтов рисовать не умеешь — мучился два дня, пока сам не догадался. Так, что у нас теперь здесь — наверное, пара пустяков — и Сибирь. Пошли направо, пошли налево, пошли прямо, пошли крюк... Ура. За полчаса обзора вокзала — крюк. Кейт, не подкажешь мне, куда бы его засунуть?.. Может, в поезд?.. А в какое место поезда, чтобы он поехал? (вздыхает)

Ты еще все время перелет глазами маячишь, в джинсах своих...

Один NPC уже нашелся. Начальник станции. Поговорили — ничего интересного, мол, архитектору устроили из вокзала, птичник развели, какие-то кукушки-паразиты завелись из Американы, хорошее название для страны, Университет Палеонтологии рядом... Ни про Ганса, ни про Сибирь — ничего. А, сейчас ты у меня побегоешь, Кейт! Потому что ты красиво виллешь бедрами, когда



да я один раз клацну по левой кнопке мыши, а когда дважды и быстро — то, простите любимая, дело у нас общее — придется и побегать... Например, до той дальней стены... Ага, вот тут, наверное, выход! Ну что, обратно наперегонки, ключ искать??? ...Фу ты, черт, опять забылся... (вздыхает) ...Кому наперегонки, а кому и яичницу пожарить. Из-за тебя вторые сутки в магазине не был.

Официальное лицо (Кейт Уолкер)

Молодая женщина в четвертый раз поднималась по ступенькам Университета Баррохшадт, лицо ее не выражало ничего. Точнее, ничего хорошего. Гардые скелеты динозавров, замершие, будто стражники, провалились ее невидящими глазами. По вестибюлю налево, торцевая дверь — ректорат. За строгим высоким столом Власть Университета — ректор и два его помощника, особенно противен толстый вертлявый заместитель справа, начал первым:

— Ах, это опять вы... Ну сколько можно... Мы не можем все время заниматься только вами... У нас и так много других дел...

— Вы хотите, чтобы мой поезд убрался со станции как можно быстрее, не так ли? Но он поломан...

— Почему это должно интересовать нас?! — заскрипел левосторонний зам. Поезда должны отъезжать и приезжать, а не стоять на станциях и загрязнять воздух...

— В таком случае я, как юрист, тоже буду следовать букве закона — пусть общественность узнает, что Начальник станции ввирочивает на заднем дворе!

Пауза повисла настолько тяжелой, что грозила придумать собой ректорат.

— Эээээээ... Мы могли бы договориться... — выдал первый.

Лицо первое (Автор статьи)

Продолжит первая влюбленность, увядая, что, соответственно, помидоры, и начинаются тяжелые будни прохождения. Завидую тем, кто прошел Siberia на одном дыхании и ни разу не смотрел подсказки. Потому что я три дня бился над, пардон, яйцом

Амерзонской кукушки и не знал, как его достать из гнезда. А квест — это, пардон, такая зараза: нет яйца, нет и Сибири! Время сдачи статьи все ближе, ситуация все более амерзонистая; в ночь сдачи статьи я сдался первым, наступил на горло лебединой песне и подсмотрел на одном из множества сайтов, как же это яйцо достать. Краски и эмоции сразу же поблекли, Сибиря меня так спомала, и я решил доказать и забыть про игру, которая мне оказалась не по зубам. А какой сюжет, а какая графика, а какие интересные диалоги между персонажами, а небо (если в Морвинде небо — это удар по шаблону, то небо Сибири — двойной удар), а какие неожиданные разгадки, а какие интриги! И это все теперь не мое...

Ну-с будем дописывать...

Лицо второе (Геймер)

Тот же мне, взять бутылку она не хотела... Если есть чего брать — нужно брать. Это закон жизни, и уж тем более любого квеста. «Мне это пока не нужно!» Ну и что? Ломаетесь, девочка... Пока не нужно, а потом понадобится! А потом поздно будет, потому что кушать мне уже нечего, а пока мы до Сибири не доберемся, я с этого стула не встану! (Подумав) Ну, разве какой-то чрезвычайный случай подвернется... И яичницу я себе не подарю, хоть бы и из яйца амерзонской кукушки — этим яйцом мы починили очередной гениальный механизм Ганса Воральберга и работали на этом сто баксов. Для тебя, буржуйки, это плюнуть и расстрелять, а для меня это 13 яичников пива! Ух, встречу я этого старикашку...



...А то, что я два раза в солишны лаял, так это только из сострадания к тебе, Кейт, потому что последние три часа ты постоянно бегоешь и все без толку. Второй раз, так это вообще...

ЗАПОМНИТЕ ВСЕ, КТО РИСКНЕТ ИГРАТЬ В SYBERIA — КОНТРАСТНОСТЬ И ЯРКОСТЬ ЭКРАНА!!! Вот две вещи, без которых вы вообще ничего не найдете: если цветовой гаммы не очень, то в сумрачной атмосфере растворится половина предметов, потому что некоторые предметы бывают маленькими, а есть еще очень маленькие, а есть одного цвета с тем, на чем они лежат, а есть... А все потому, что каждый новый уровень или локация все сложнее — и к финалу приходится общаться не на уровне «дай!» — «беру!», а на уровне дипломатии, благо для этого есть блокнот с постоянно меняющимися темками.

Ладно там, кукушек бояться — МакЛадом не стати! Трос на боржу, буксируем поезд, заводим — и на Сибирь!!!

Лицо третье (Старший наблюдатель)

...Хорошо, шеф. Задание считать проваленным?

...После чего бывает проваленное? А-а-а-а! Вы все шутите...

Докладывает Старший Наблюдатель K.TaleR. Самостоятельно игру мой подопечный пройти не смог, но после двух подсказок этот ненормальный, кажется, разозлился и сказал, что дойдет безо всякой помощи до Ганса и даже без помощи Кейт...

...Над кем я смеюсь? Нет, шеф, не над вами, конечно. Совсем мой подопечный мозгом



м двинулся... У него с Кейт уже семейные ссоры, какая там любовь! Скоро будет писать на мэйл создателям игры, почему, мол, Кейт каждый день не меняет одежду и какая она после этого женщина?

...Откуда столько сарказма? Так я ведь в очереди стою... А за Вами, шеф, еще не закончили?!

...Есть отставить нефициоз! Докладываю: только что они подняли ворота, поезд направляется на Восток. Скорость около 100 километров в час. И это на хреновом иржуче... Есть отставить нефициоз! Скоро они будут в России...

...Что вы сказали? ...А, вот тогда и похочем-то! Разве задание не провалено?!

Слушаюсь — не задавать глупых вопросов. Есть докладывать об изменениях. Конечно связи подтверждаю! И не только связи... Там впереди такая станция...

Лицо официальное (Кейт Уолкер)

Сибирь, как можно быстрее. Моя подруга гуляет с моим ковалером. Шеф сегодня завтра меня увольняет, мне, кажется, уже все равно... Мне нужно найти Ганса Воральберга. Остальное не имеет значения. Ничего не имеет значения. Найти Ганса Воральберга...

Пружина ослабла. Сальные клубы дыма падали на станцию, тиснутую с одной стороны скалами, с другой — демонического вида заводом. Над рельсами возвышались два железных монстра, каждый держал в руках по серпу и молоту. Переставшие закинуться. Кейт вышла на пущенное...

Лицо первое (Автор статьи)

С гордым (обязательно гордым!) лицом вхожу в редакцию и говорю, что это только продолжение...

Том/Doc/КЕРТИС kertis@torba.com, Александр GLUKK

AGE OF WONDERS II

THE WIZARD'S THRONE

(Продолжение. Начало в номере 15 (48))

Дегенерация персонажа

Ну вот, со вступлением и философией покончено. Съели мы того, которого на философию тануло, Шепилова, то бишь, Костявиль, правда, оказался, но закусывать же нужно чем-то. Теперь, так сказать, приступим к практическим занятиям в нашей



школе. Тема нашего сегодняшнего урока: «Как уничтожить мир, и чтобы нам за это ничего не было». А, простите, говорилось. Конечно же, как спасти мир и кое-что за это получить. А начнем мы с азав, с системы генерации персонажа, вашего контрол-шифтер-альтер-эго, тыфу, совсем в этой клавиатуре запутался ☹

Итак, давайте предположим, что вы играете не в компанию, а проходите обычные миссии. Как мы уже отвечали раньше, это гораздо интересней. Для начала не забудьте включить функцию «Генерация героя» — и вперед.

Начинаем мы с выбора сферы магии — их, как уже указывалось, семь: жизнь, смерть, огонь, вода, воздух, земля и космос. Учтите, что, в отличие от первой части игры, владеть вы можете только одной сферой. Также стоит принять во внимание, что космос — это не столько сфера в собственном смысле слова, сколько возможность использовать заклинания других сфер в придачу к горстке своих, оригинальных.

Давайте рассмотрим эти сферы чуть подробнее.

Жизнь — понятно, заклинания в основном специализированы на защите и восстановлении. Хотя это и не значит, что боевые заклинания в данной сфере отсутствуют, просто акцент сделан не на них. Проводя параллель с RPG, сферу жизни можно, в принципе, сравнить с клерикальной

магией.

Смерть — противоположность жизни. Проклятия, уничтожение, некроантия. Довольно агрессивная сфера.

Огонь — тут тоже все ясно, этикие демилургские Хаоты. Всех сожгу, один оставлю. Минимум защиты, максимум повреждений.

Вода — всецелые хождения по воде, замораживания рек, превращения жидкостей в яд и даже иссушение противника. Кроме неплохих боевых заклинаний данная сфера содержит много заклятий, помогающих путешественникам.

Воздух — управление ветром, холодом и молниями, вот вам сфера воздуха.

Земля — управление камнями, металлами и вызов землетрясений.

Что еще нужно сказать о магии, это то, что шары не будет. Посмотрев в свою магическую книжку и обнаружив том кучу заклинаний, не спешите радоваться — их еще нужно исследовать, а на это требуется время и мана. Чем круче заклинание, тем больше времени требуется на его исследование. Вот и думайте, что вам лучше — получить мощный убойный закл через 25 ходов, или что-то попроще, но ходов через шесть. Между прочим, кроме исследования заклинаний, а точнее вместо него, вы можете исследовать различные Навыки — о том, что это такое и с чем их едят, читайте ниже.



Иногда, кстати, выгоднее исследовать полезный навык, чем не очень полезное заклинание. Навыки, они вообще довольно сильно влияют на игру. Но вернемся к заклинаниям. С вызовом всецелых юнитов дело обстоит еще веселее. Предположим, изу-

чили вы вызов водной элементали. Браво! Что, думаете, теперь будем его кастовать не прекращая и создадим непобедимую ормиду? Фиг там! Теперь вам нужно потратить еще нацать ходов на его активацию (в это время вам никто не мешает изучать другое заклинание), и только после этого сможете опять вызвать. Хотите призвать еще одну элементаль — будьте добры снова подождать. Вот так, и никак иначе. Да, кстати, приятно фишка — призванные вами помощники после боя не исчезают, они останутся с вами, пока их не убьют, и могут ходить по карте самостоятельно, не в составе отрядов. Следующий шаг в генерации — выбор навыков. Тут тоже есть о чем подумать. Навыки делятся на два типа — *полезные* и *вредные*. Ничего не напоминает? А мне вот так прямо вспоминается Фол ☹. Варианты действий у нас два, в первом случае мы можем выбрать один полезный навык и закончить на этом, но если есть желание, можете выбрать для своего мага еще и один вредный навык, и тогда у вас появится возможность взять второй полезный. Тут, должен заметить, есть о чем подумать, поскольку эти навыки действительно довольно серьезно влияют на игру. Полезительных навыков [они отмечены зеле-



ным) имеется одиннадцать, а отрицательных пять.

Далее — *выбор расы*. Также, между прочим, интересная фишка. Выбор расы влияет не только на то, какими юнитами вы будете воевать (хотя и это, конечно, очень важно), но и на отношение к вам других игровых персонажей. Рас, как мы уже отмечали, всего 12. Это Люди, Тиграны, Драконоиды, Эльфы, Полурослики, Гномы, Арчины, Темные Эльфы, Орки, Гоблины, Нежить и Фрослинги. Как видите, есть с чем поспорить. Тем более, что расовая ненависть местных народов плавно перетекла с первой части во вторую. Несмотря на то, что лизардмены покинули мир Age of Wonders, а их место заняли тиграны с драконоидами, но тлетворное влияние рыжих гномов и эльфов-националистов сделало из этих в общем-то пакостливых существ законченных нацистов. Впрочем, не все так плохо. Общая система довольно проста: традиционная «светлые» расы по какой-то непонятной причине не любят традиционно «темными». То есть эльфы до ужаса не переворачивают своих темных собратьев, а орки очень любят людей. Особенно жареными. А гоблины не любят никто. За что — непонятно. Приколные такие зверушки. Только Ожившие Мертвецы, которые долго пожили и много пови-

дали, с радостью вступают с ними в союз. В общем, я думаю, система ясна. При выборе сценария вы можете увидеть, представители каких рас будут сосуществовать с вами на данной карте, и исходя из этого выбрать свою расу. Здесь, правда, тоже возможны варианты. Если вы, как истинный фанат, замаскировавшись под мага, хотите вынести всех своих соседей, то можете не



задумываться о расовых предрассудках. Кстати, в таком случае обязательно возьмите себе новых *Анохист* (ухаживать отношение к вам представителей всех иных народов). Если же вам по душе более миролюбивый путь, то выбор расы становится довольно важен. *Дипломатия* в *Age of Wonders 2* — большая сила, и не стоит ее недооценивать. Заканчивая и расторгая союзы, если, конечно же, действовать с умом, можно добиться своей цели намного проще и изящнее, чем при помощи любовной атаки. Но впрочем, выбор за вами.

После всех вышеописанных действий ваш персонаж останется только выбрать портрет вашего персонажа, ввести его имя — и можно начинать в приключения.

Будни градоправителя

Как и в большинстве других игр, каждый сценарий в *Age of Wonders 2* имеет свои условия победы. Но это так задумали разработчики. Мы-то с вами знаем, что единственное, что может порадовать сердце настоящего завоевателя — это горы трупов, окутанные дымом пожаров и озвученные криками проигравших. Однако это все в будущем. В начале же игры вы являетесь скромным владельцем небольшого городка, а точнее сказать — деревни, которая должна стать основой могущества вашей будущей империи. Столицу свою, естественно, необходимо алгредить, дабы в вашем войске побыстрее появились более сильные юниты. Здесь разработчики несколько обогнали нам жизнь. В отличие от первой части игры, вам теперь не придется тратить деньги на возведение вашей деревни в ранг города. Это производит абсолютно автоматически, когда придет время. Что же следует строить в первую очередь? Если в ваши планы входит как можно быстрее усилить свои боевые отряды самыми сильными бойцами, то следует начать с *Зала Войны* (производит улучшенные войска), *Гильдии Чемпиона* (только после того как в вашем городе появится это здание, вы сможете производить самые лучшие войска в городе) и *Алтаря Войны* (все ваши юниты прямо с колыбели становятся ветеранами Куликовской битвы). Также сто-

ит внимательно присмотреться к *Монастырю*. В нем живут священники и жрецы. Помимо довольно важного на войне новика исцеления у этих парней есть еще много полезных вещей. Кроме того, наличие в городе Монастыря значительно повысит количество маны, которую вы будете получать за ход. Если же вы больше рассчитываете на искусство вашего мага, то вам следует сосредоточиться на возведении Библиотеки — улучшает исследования заклинаний, а также же *Башне Мага* — она может быть нескольких уровней, будет давать вам возможность изучать все новые и новые заклинания и увеличивать зону поражения вашего мага. Что, вы ничего не знаете о зоне поражения? Ну как же так! Слушайте внимательно. В *Age of Wonders 2* появилось понятие домена. Домен — это область, в которой ваш маг может кастовать свои заклинания. Причем как глобальные, так и боевые. Представьте себе вариант, когда ваша разведгруппа была откопана отрядом противника. Вражеские всадники с пиканьем несутся в атаку, в надежде по-быстрому превратить в капсуду ваших юнитов, как вдруг на них обрушивается звездный дождь или еще какой-нибудь приятный сюрприз. Ваш маг сидит себе в уютной башне и принимает участие в сражении без всякой опасности для собственной жизни. Но такой вариант возможен только в том случае, если бой происходит внутри домена. Так вот, чем больше Башня Мага, тем больше домен. Так что поклонникам магического войн в в коем случае не следует пренебрегать этим строением. А где же деньги



брать, спросите вы. Алгредить-то, наверно, стоят немало. Что есть, то есть. В игре имеется всего два вида ресурсов — золото и мана. Первое тратится на строительство зданий и юнитов, а второе — на исследование и кастование заклинаний. Понятное дело, что чем больше у вас того и другого, тем легче вам будет жить. В игре имеются источники маны и золотые шахты, которые можно и нужно захватывать. Однако их не так много, как в тех же Героях. Основной ваш доход будет приносить именно город. Для того чтобы город давал больше денег, нужно озаботиться производством товаров (в этом случае доход от города увеличится на 20%). Такова, в общих чертах, экономическая часть *Age of Wonders 2*. Кстати, создание строений в городе довольно удобно — у вас есть очередь из пяти слотов, благодаря чему вы можете чуть не одним махом определять программу строительства на ближайший квартал @. Т. е., к примеру, выстроим цепочку — Зал Войны, Гильдия Чем-

пионов, Алтарь Войны, Монастырь и Магическая Башня, и на долгое время о строительстве можно забыть, строится все будет само (лишь бы золота хватало), а если вы увидите, что что-то идет не так, никто вам не помешает выкинуть что-то из очереди и заменить его на более полезное строение или юнита. Кстати, нужно заметить, что если у вас очень много золота, можно использовать функцию «Ускорить», вызванное вами строение будет произведено быстрее (к примеру, не за три хода, а за один), вот только если с золотом у вас напряженка, то может статься, что после такого вот ускорения придется сидеть ходов пять и ожидать, пока накопится достаточно денег, чтобы построить еще что-то. Точно так же можно ускорить и изучение заклинаний, только вмес-



то золота вы будете использовать ману. Еще рекомендую не забывать о такой функции, как «Продажа»: если вас совсем пришло с деньгами, да и враги совсем рядом, а армию покупать не за что, можете продать часть своих строений. Вдруг да поможет...

А теперь перейдем к тому, зачем мы, собственно, явились в этот мир. К экшн-ки и тактическим боям.

В бой идут одни...

С экспансией, думаю, особых проблем у вас не возникнет. Игралы в Героев? Вот, тут то же самое — бегом, разведываем территорию, захватываем всевозможные полезные ископаемые, башни для увеличения доменов, шахты, источники маны и т. д. А зодню ищем полезные вещи, вроде шахт для Героев, магических подземелий, или, что особенно полезно, Производств Ресурсов — данная фишка позволяет вам вне очереди и абсолютно бесплатно построить на выбор одну из двух построек. Сгласится, недурно. В начале игры многие успешно используют известную тактику «тараканов бегов», направляя во все стороны разведчиков, цель которых — находить полезные вещи и хватать все, что плохо лежит. Если что-то лежит хорошо, что ж, подтянем туда армию и отхватим. Хотя ресурсы в *Age of Wonders* меньше, чем в Героях, но поживиться есть чем, к тому же довольно часто полезные вещи, а также Башни, увеличивающие размер вашего домена, никем не охраняются, или охрана у них довольно слабая.

Кстати говоря, в отличие от кампании, где ваш герой сидит себе в замке и фингейт стродает, переживая все тяготы войны на плечи обыкновенных юнитов и нонятых героев, в миссиях он вполне может, как и по-

ложено командиру, скакать на белом коне посреди битвы, поскольку его уровень все-таки растет, что превращает героя из бесполезного трутня... хм, действительно в Героя. И это очень радует, поверьте.

Что можно сказать о тактике? Это вам не Героя. Если две вражеские армии стоят рядышком на дороге, и вы решили напасть на одну из них, будьте готовы к тому, что драться придется с обеими: все находящиеся в непосредственной близости армии окажутся на поле битвы. Поверьте, подобный подход дает отличные возмож-



ности для маневра и различных тактических изысков. Точно так же вас никто не заставляет штурмовать укрепленный замок врага одной армией — стянните туда побольше своих юнитов и покажите всем кузькину мать ☺.

Кстати, кое-чем AoW напичкана мне старых добрых Варлодов. Знаете чем? Знаете можно уничтожить! Захватили вы замок — глядя, а никак его не удержат. Ладно, не нам, значит, ники! Гори! Тактика выжженной земли рулит: не можем победить в прямом столкновении — лишим для начала врага базы. Ударим по замкам — пусть бродит со своей армией, пополнить-то ее он не сможет! Кроме того, замок можно разорвать — это если вы знаете, что замок не удержат, но противник еще далеко. На разорбление вам потребуется всего два дома, после этого вы получите некую сумму денег, а замок разрушится. Мало того, что врагу напакостили, так еще и денег за это получили! Великолепно. Как мне не хватало в Героях этой возможности — разрушать замки... Жаль, только Лоцирования в AoW нет, а то бы вообще...

Еще немного о замках, а точнее о том, что вы можете сделать с населением захваченного замка. А что вы можете? Можете его оставить и производить тех, кто в нем живет. Игроки эльфийки, захватили замок гномов — ну и ладно, будут у нас еще и гномы в армии, а что ж тут поделять. Как в Ге-

роях. Фигушки, вы можете, потеряв несколько ходов, выслать нафиг противных рыжих гномов и после этого производить в замке милых вашему сердцу эльфов. Правда, если вы будете заниматься подобным геноцидом часто, ваши союзники (если таковые имеются) могут на вас обидеться и объявить войну. Ну и что! Эльфия для эльфов, а остальных на костер! Очищение огнем, блин...

А теперь пару слов о тех, на чьих костях восседает крылатая победа. О юнитах, рядовых воинах вашей армии. У всех рас они разные, но принцип один — чем больше юниты будут составлять вашу армию. То есть, если вы играете за людей, стройтесь набрать как можно больше палладинов. Эти парни в большинстве случаев за один ход способны достигнуть армии противника. А уж если паладин вломится в ряды врага... У остальных рас, естественно, тоже имеются свои суперюниты. Очень многие юниты, помимо умения бить врага чем-то тяжелым по голове, владеют рядом спецспособностей. К примеру, вампир у некромантов и нимфа у эльфов способны переминовать юнитов противника на свою сторону. Жрецы практически всех рас могут лечить воинов своего отряда и поражать противника магическими зорьдами. Некоторые юниты могут телепортиться прямо в гущу противников. Перечень, как вы сами понимаете, далеко не полный. Но, поверьте, спецспособности ваших рядовых воинов могут се-



рьезно помочь вам в битве, так что не пренебрегайте ими. Все юниты в AoW 2 способны накапливать опыт, становясь ветеранами. Причем это не пустой звук. Прогресс виден невооруженным глазом. Даже небольшой отряд опытных бойцов способен создать немало проблем превосходящим силам противника. Правда, в превосходящих случаях масса все-таки рулит. Двух-трехкратное превосходство в живой силе (а такие случаи не редки, особенно в кампании) очень часто является решающим фактором. Отдельно стоит сказать о летающих и стреляющих юнитах. Видимо, разработчики дали Ал четкую установку — в первую очередь выносить лучники. Сначала мне это показалось довольно глупым ходом. Пока вся армия противника упорно атаковала моих стрелков, к ним пришел пападин и раскозал, что в доме гномов. Однако со временем хитрый замысел девелоперов стал ясен. Летающие юниты. Вот тут бич, который не только способен преградить вам путь к победе, но и серьезно попортить баланс в игре. Дело в том, что, в отличие от тех же Ге-

роев, рукопашники в принципе не способны атаковать летающую тварь. Бе могут атаковать стрелки, но их, как вы помните, выносят первыми. А так как это главная заповедь всех ваших противников, то воспитать лучника-ветерана — задача очень и очень тяжелая. Ну, а новобранцы... Чем с них возьмешь, кроме анализа? Поэтому нередки случаи, когда одна полудюля мантикора или дракон разно-



сят в пух и прах мощную армию, которая просто не в состоянии защититься от атаки с воздуха. Дело осложняется еще и тем, что летающие юниты есть далеко не у всех рас. Вот у эльфов, например, нет. И у людей — нет. И у гномов — нет (хотя этих-то как раз и не жалко). А зато у тигронов, некромантов, драконидов таковые имеются. Борьбаться с этой летающей напастью, конечно, можно (если летающий юнит физически атакует обычного, тут все-таки отвечает ударом на удар), но очень сложно. Причем эта явная недоработка способна очень сильно испортить настроение. Хотя опять-таки, у тех же эльфов есть свои способы борьбы с летающими тварями. Их друиды очень круты.

Поиграв за разные расы, честно говоря, я оказался бесилем отдать кому-то свое предпочтение. Однозначно ругающих здесь нет, все зависит от того, какую расу себе выбрал противник и какую магию он развивает. Впрочем, это вопросы стратегии, в которых, надеюсь, вы разберетесь и без нас — в конце концов, это весьма интересное занятие.

Вывод

Ну вот и вывод пошел. Думаю, я никогда не удаляю, если скажу, что игра вышла что надо — и графика приятная, и анимация красивая, и AI противников на нормальном уровне, и музыкалка ласкает слух, и... Продолжать список можно долго, но, как ни крути, по сути перед нами все та же старая добрая AoW, в которой наконец выправили основные недоработки, почистили, подправили и выставили на подиум. Удочно, к слову, выставили.

Без недоработок, естественно, не обошлось — та же ситуация с летающими юнитами, интерфейс, к которому нужно привыкнуть, но... Играть интересно. Причем, игра гораздо динамичнее четвертых Хиросов. Так что могу рекомендовать всем любителям пошаговых стратегий. Сразу скажу, что полный кайф от игры, как обычно, можно испытать только при игре с живым противником — к счастью, поддержка Lan'а и Хот Сит имеется. А что еще нужно для спасения мира?

ОПТИМАЛЬНОЕ ПРИОБРЕТЕНИЕ

Компьютеры Intel, AMD, i486, i586, i586	от 1200 руб
F.W. Modem, Acrop, D-Link, Locant 56K (в комплекте)	от 60 руб
F.W. ZXEL, DMC, DCS, D-Link, ACORP (в комплекте COM/USB)	от 100 руб
CD-drive 40x-52 TEAC, Samsung, Sony, ASUS	от 130 руб
DVD 10x-16x ASUS, SONY, LG, Samsung	от 200 руб
CD-RW 8x-12x-40x TEAC, LG, ASUS, Sony	от 350 руб
Мониторы 17" TFT Sony, Hannal, Scott	от 2100 руб
Мониторы 17" Samsung, CRT, DAEWOO	от 700 руб
Принтеры CANON, HP, Lexmark, Epson, OKI	от 220 руб
Сканеры HP, PRIMA, Maxima, Canon 25x (в комплекте)	от 220 руб
Материнские платы ASUS, MSI, Axi, Intel, Socket, Celeron	от 270 руб
Видеокарты ASUS, MSI, Axi, Intel, i486, i586, i586, i586	от 110 руб
Процессоры Intel Celeron, Pentium III, Pentium 4	от 170 руб
Сетевые адаптеры 10/100, 100/1000 (в комплекте)	от 200 руб

Опции КОМПЬЮТЕРНОЙ ТЕХНИКИ:
(044) 228 47 63, 240 43 89, 235 28 33
http://www.inkosoft.com.ua
e-mail: info@inkosoft.com.ua

inkosoft

РАСЧЕТЫ В ОФИСЕ ПО ОПТОВЫМ ЦЕНАМ

Все ближе и ближе Второй Чемпионат мира по компьютерным играм. Все ближе и ближе жаростные схватки лучших киберспортсменов планеты. Но ничего бы этого не было, если бы не люди, организовавшие соревнования. Наш рассказ об одном из них.

ЗЕЛЕНЫЙ

В компьютерном спорте, точно так же, как и в «обычном», существуют свои функционеры. Работники от спорта. Те люди, без которых мы никогда не увидели бы ни захватывающих моментов, ни рекордов, ни побед. Словом, ничего. При этом абсолютно неважно — «Квейк» это или «реальный» футбол. Роль функционеров от компьютерного спорта подчас даже важнее роли вашего спортивного коллеги. Хотя бы потому, что первых во много раз меньше. Киберспорт, по сути, держится на энтузиазме. Где-то голом, где-то не очень, но роли функционеров это отнюдь не умаляет. Наоборот, в игровом комьюнити как нигде нужны люди, способные поднять игровую «отчетственность». Организовать, провести соревнования, договориться со спонсорами. Качественно все осветить, в конце концов. Все это очень, очень и еще раз очень сложно.

Того энтузиазма хватает обычно очень ненадолго — дальше все упирется в стену. Нехватка времени, денег, желания. Все это на корню погубило многих... но не «Зеленого». Этот, прямо, как герой британского фольклора, демонический бандит Джек Попрыгунчик, знает свое приходе на чемпионатом да новости пишет. А нет соревнований — сам их организует. Если ж геймерское движение всерьез надумает заснуть, тотчас же встрянет очередной фильмол. И все у него, главное, получается (тыфу-тыфу-тыфу, чтоб не заспизить). А ведь старшище — и даже не заканешься, что «Зеленый», о тем более «Попрыгунчик». Не то чтобы больно, но страшный он — язык просто не поворачивается. Да и «прикиди» соответствующий: стратегиче хоккейна фуфайка с логотипом тигульного спон-

сорого корейского носа. Спортмен. И — Боже! С большой буквы Боже.

«Хочешь сделать хорошо — сделай сам». Именно так **Евгений Трофимов** обычно и делает. Глушит скромность, включает первую коимическую и — вперед. Потому что действительно хочет помочь. А главное — потому что знает, КАК это сделать. Он и в общении такой — настоящий комок энергии. Сразу вспоминается психологическая атака, устроенная организатором WCG, когда в геймерские умы вдруг закралась мысль, что GreenJek не будет



принадлежит к украинским отборонным. Ужас! Что характерно — в его поддержку выступили не только «свои», но и те, кто в повседневной жизни отнюдь не являлись его соратниками.

В общем, писать о нем материал в какой-то мере бессмысленно, уж слишком многогранный он человек. Да что, вообще, можно сказать о том, главным недостатком которого является то, что он — одессит? Киевляне, конечно, люди сообразительные — косточки перевернут любому горазды. Но лично я решил пойти по пути наименьшего сопротивления — просто пообщаться. Ибо есть о чем, тем более он и о себе прекрасно рассказать может. Если попросить. И вот, удача момент, когда Женя заскочил в столицу, я потребовал интервью. «Зеленый» дал согласие, и вот уже через пару часов мы усиленно перекрикивали оружие метрогородские телевизоры. Результат перед вами.

Дмитрий Ампилов (далее ДА): Расскажи немного о себе. С чего все началось, как ты пришел в киберспорт?

GreenJek (далее GJ): Началось все очень просто. Мы открыли клуб «К», теперь уже довольно известный в Украине, и на открытии устроили чемпионат по второму «Квейку». Было это три с половиной года назад.

ДА: То есть это все началось как работа и переросло в хобби?

GJ: Нет, сам клуб — мое хобби. Вообще, мне очень тяжело найти работу — я делаю то,

что мне нравится, а не то, чем можно зарабатывать.

ДА: Думаешь, что так все повернется?

GJ: Идея самого клуба подразумевала создание реальной тусовки, какого-то движения. Сначала я посмотрел, какие клубы уже существовали в Одессе. А их оказалось уже четыре-пять. Мы открылись, а те клубы начали закрываться. Тогда мы решили двигаться вперед, заниматься кибердвижением.

ДА: Значит, это и подразумевалось как нечто большое, всеукраинского уровня?

GJ: Ну, понимаешь, все, чем я занимаюсь, я стараюсь доводить до конца. Не люблю стоять на месте. Если это хобби, если человек вкладывает в него душу и все остальное... тут денег нет вообще. Получилось, что мы сделали этот чемпионат, к нам пришли избранные игроки города, и они на данный момент до сих пор, в принципе, так и остаются лучшими и в городе, и в Украине. Даже «жирные» места есть.

ДА: Альянс «К» — «Маски», что он из себя представляет?

GJ: Все это началось с того чемпионата. Я увидел движение, мне оно понравилось. Под него мы сразу же начали расширять клуб, взяли туда клан [RIP], довольно сильный клан был. После этого клуб зарекомендовал себя как «квакерский», и в принципе, все перетекло к нам. Вот уже на протяжении трех лет тренируемся у нас.

ДА: Сформулируй, почему в Q3 рулит в основном Одесса?!

GJ: Ну, я не знаю. Во-первых, история так складывалась. Основой стал клан MasK, которому, слава Богу, лет уже очень много. С



самого начала в нем уже были довольно сильные игроки. Отцы, которые уже в то время ездили по городам. Потом в «К» пришел тогда еще ничего не умеющий James, познакомился с Pribul'em. «Заргорелся» James очень сильно, было видно, что у него чрезвычайно сильный талант. Пошли чемпионаты, поездики. По-



соро (Quake 3 Arena) на груди да именным номером на спине не давала покоя даже корейским секьюрити, усиленно пытавшимся отловить проворную акулу украинского пера, бесовски похихивавшую эксклюзивные демки финала мирового WCG прямо из-под са-

началу поехать в Киев для нас было сумасшествием. Клан [KPD] звучало для нас очень сильно. Но после того как мы приехали на первый чемпионат и выиграли его, сразу же начали думать о чем-то большем. Так и пошло. Москва, Донецк. Потом чемпионат Европы CPL Holland.

ДА: Какими образами тренируются MosKi и остальные одесские игроки?



GJ: Сейчас масок осталось всего два человека (по последним данным, четыре — прим. автора). Вообще, сегодня мало кто в «Квейк» играет. Открылся еще один клуб, многие приезжают туда и встречаются с сильными соперниками там. У нас играют, между собой. Поездок на чемпионаты сейчас нет.

ДА: А какие результаты вы планируете показать на этом WCG?

GJ: Во-первых, мы возлагаем очень большие надежды на James'a. Но заметь, я не приравниваю его к клубу. Человек хочет — приходит и тусуется. Такого понятия как «клубный игрок» нет. По поводу надежд — игра зависит от многих факторов. Во-первых, тренировки. В последнее время не было нормальных чемпионатов, поэтому форма не поддерживалась. Тренироваться James начинает вот только сейчас, буквально неделю назад (беседа проходила в середине июля — прим. автора). Во-вторых, очень важен опыт человека, его настрой, настроение. Многие решают именно они. Cheef, например, в Корее мог показать себя намного лучше. Но было очень большое напряжение. Скажем так, он не выдерживал морально, поэтому игры и сдавались. То же самое можно было наблюдать и у James'a. Несколько раз хотел отказываться от игры, потому что его что-то напрягло. Но он сдерживался и играл. Еще раз повторюсь, очень важен настрой, настроение человека.

ДА: В свете всего того, что ты сказал: «Игроки не выдерживают, моральное напряжение», правомерно ли введение возрастных квот? Или все же стоит снять их, чтобы каждый игрок до тех пор, пока не почувствует, что игра не выдерживает?

GJ: Ну, нет смысла тащить кого-то в Корею, чтобы там он отказался от игры. Тогда все просто теряет смысл. Как я уже говорил, слишком велико напряжение, тяжелая поездка, перелет — все это очень сильно давит на мозги. За такой жебей никто не будет стесняться «пинать ногами», так что... чем человек старше, тем лучше. Так что квоты — это правильно. Нет смысла игроков младше пятнадцати лет, которые могут попасться на международном уровне. Есть Host, парень из Симферополя, так ему, если не ошибаюсь, пятнадцать уже исполняется — так что проблем

никаких не будет. Все остальные — старше.

ДА: Твоя любимая игра?

GJ: Моя? Quake. Но, вообще, вопрос тяжелый. Мне нравятся очень многие игры, но если говорить о киберспорте, Quake, как по мне, более продвинутый. В него играют более профессионально, да и зрелищнее он. Бегут ты же Корекс, финал. Counter-Strike охотит ползаю, а на Quake собирается полный зал, даже ступень больше нет. Те же Counter-Strike и за Quake'ом наблюдали.

ДА: Как относишься к StarCraft, Age of Empires?

GJ: StarCraft, Age of Empires — классные игрушки, но они не для меня. Это стратегии, там нужно думать. Очень «сильные» мозги, опять же, иметь. Игры — супер, я не спорю, но выбираю «Квейк». Не в том плане, чтобы поддерживать его или еще что, это мой выбор именно в игре. Чему конкретно я отдаю предпочтение в киберспорте? Всеми! Тот же сайт у нас называется «Allgames». Он касается всех игр. Он и планировался, и развивается именно как общий ресурс. Ограничений нет вообще. Там может быть как «Тетрис», грубо говоря, так и StarCraft, и все остальное. По возможности мы стараемся поддерживать все.

ДА: Чем сейчас занимаешься?

GJ: По большей части, Allgames'ом. У меня все дела идут потихоньку, я не спешу что-то урывать, делаю все размеренно. Первым этапом для нас было открыть сайт с обычным доменом, поднять какую-то клиентуру, сформировать какой-то имидж свой. Это был одесский ресурс, как называют его некоторые извне (© — прим. автора). После этого мы довольно долго, около полугода, готовились к переходу на новый дизайн. Теперь вроде как «портал» называемся. Сменили дизайн. Пока



еще не все запущено, многое дорабатывается, но, в принципе, это будет полнофункциональный портал. Один из лучших не только в Украине, но и СНГ. Тот же Cyberfight, лучший киберспортивный сайт, я считаю, стопроцентно нас поддерживает. Мы очень часто сотрудничаем. Второго-третьего места мы уже добились.

Хоть кто-то там и считает непонятно откуда берущиеся деньги... мне самому интересно, ведь сайт не имеет никакой коммерческой основы. Кто-то думает, что я еще чем-то зарабатываю, хотя, на самом деле, все по-другому. Для меня это хобби. Мне нравится поехать... не в Корею, а просто на чемпионаты. Мне очень нравится освещать их, следить за ними. Я часто сижу и просто болею за Россию, когда она с кем-то играет. Поднимается адреналин! Мне это по душе, это мое хобби, мое увлечение. Плюс я пытаюсь продвигать

чемпионаты, игроков, все остальное. Созданные нами фильмы и ролики признаны уже во всем мире.

ДА: Как пришла идея заняться этим видом компьютерного искусства?

GJ: Скажем так, в то время, когда мы это начинали, не было еще ни одного ролика — можно посмотреть по статистике сайтов. Роликами, не говоря уже о фильмах, тогда никто не занимался. На фильмах до сих пор еще никто не обратил внимания, а на данный момент единственные в мире. А началось все это в двухтысячном году на чемпионате ФКСУ в летнем лагере под Одессой, куда съехались



лучшие игроки СНГ. Чемпионат этот совпал с Du Hast'ом, дуальным чемпионатом по «Квейку». Приз в тысячу долларов за первое место выиграл Polosaty.

По следам этих чемпионатов мы выпустили первый ролик, он, по-моему, минуты три идет, а также фильм. Занимает он порядка шестидесяти мегабайт. После этого мы начали приобщать какую-то известность. Я как ньюсмейкер и просто как GreenEek известность уже приобрел, а это полностью помогло продвижению роликов и так далее.

Вторым фильмом стал Elite2k с одинадцатым чемпионатом. Тогда Polosaty пригласил тридцать двух лучших игроков со всего СНГ (а победил, как обычно, одесский James — прим. автора). На основе этих соревнований мы выпустили фильм и ролик. По СНГ ролик разошелся — это уж точно. После Elite2k был Vault13, всеукраинский чемпионат «Beel O геймаха». А после этого — уже украинские отборочные на WCG.

ДА: Насколько я знаю, ролики с Elite2k даже на фестивале рекламы показывали?

GJ: Нет, на выставке рекламы демонстрировали WCG. Вот еще что. Очень много путают... дело в том, что мы выпускаем ролики — это нарезка интересных фрагментов, порядка десяти минут — и сами фильмы, ну, ты видел, наверное (© — прим. автора), порядка полутора часов идет. Естественно, все смонтировано, озвучено и так далее.

ДА: Какое, по твоему мнению, нужны фильмам, какие более интересны, просто с фотками или за жизнь?

GJ: Просто фотки мне не нравятся. Красиво, да. Но обычно очень однообразно. Убил, убил, убил, убил... десять минут убил. Нет изюминки. На 90% изображение не совпадает с музыкой. В 90-95% роликов качество не совпадает с размером. Развер обычно намного больше, чем должен быть при таком качестве. То есть это просто непрофессионально.

Наш «корейский» ролик посмотрел уже

весь мир, на данный момент его скачали уже 12000 человек, это довольно нормально. Плюс раз в два дня «студия» меня просит, чтобы я выслал диск. То есть ролик очень сильно понравился. Он хорошего качества, отличного размера. Оптимальное соотношение. Плюс сама игра, интересные моменты. Это мое мне-



ние. Просто нарезку фрагментов... ну, во-первых, ее сделать проще. Тебе нет необходимости, как идиоту, ходить с камерой и все снимать. Не нужно ничем заниматься. Берешь фрагменты и отбираешь лучшие. Везде В принципе можно и такое красиво поставить, но для этого нужно быть художником. Такие ролики в одном случае из ста получаются. Посредственные выходят каждый день, а действительно интересные очень редко попадаются.

ДА: Кто занимается созданием ваших роликов?

ГД: Я — как заказчик, оператор и постановщик. Студия же FHR мы с ними уже три с половиной года сотрудничаем, делаем сам заказ. Но это не просто «заказы», работают ребята с душой. Делается все довольно-таки долго, не неделю, не две. Ролик с WCG создавался месяца четыре, наверное. Все отбирается, сильно режется. Очень тяжело, скажем так.

ДА: Что для тебя киберспорт?

ГД: В первую очередь, азарт какой-то, наверное. Ты болеешь за кого-то, переживаешь. Для меня это как настоящий, любимый спорт. Спорт, к которому я очень хорошо отношусь. Сила, ум, нервы — все идет в ход. Единственное, у нас, особенно в Украине, сейчас с киберспортом очень плохое положение. А главная проблема этого, к сожалению, в том, что никто не понимает в игроках. Компьютерный спорт может продвигать сам игрок. Меня очень сильно волнует проблема WCG 2003 в Украине. Почему? Потому что все геймеры просят на девятую отойти к нему очень жалко. Они не понимают саму идею Samsung'a, ради чего это ему нужно. Они не понимают спешат что-то отдавать, думают, что им все принесут на блюдечке и за это не нужно будет ничего делать. А если не будет сотрудничества, то и хорошего ничего не выйдет — это очень важно. Большинство геймеров просто ждет. Вот будет чемпионат. Захотел — пришел, не захотел — не пришел. Это очень халатное отношение. В CS вообще творится что-то ужасное. В принципе, это понятно — игра командная, а команду очень тяжело содержать долго. Потому они и распадаются постоянно.

ДА: Киберспорт — это больше профессиональный спорт или Олимпийский игра?

ГД: Смотря для кого.

ДА: Для тебя?

ГД: Мне хотелось бы видеть киберигры как профессиональный спорт, но у нас киберспорт еще не развит настолько. К сожалению, этого момента не понимают сами участники. Они находятся в плавающем состоянии. На данный момент все очень мутно, скажем так. Серьезных людей в Украине очень мало.

ДА: А как думаешь, компьютерные игры — это вред или польза?

ГД: Это стопроцентная польза. Вред... ну как, это для наших бабушек вред. Им кажется, все новое — все вредное. На самом деле, вред — это если двадцать четыре часа за компьютером сидеть. Ну, так на работах люди тоже сидят. Вред — то, что рассказывают, будто человек после игр за компьютером пошел и кого-то зарезал или убил, — я считаю, что это бред. Все зависит от человека. Точно также он может пойти в подворотню, уклониться и в состоянии наркотического опьянения кого-то грюхнуть.

Вред? Нет! Это азарт, это спорт, продвижение человека, становление личности. Он добивается чего-то, становится более умным, более уверенным в себе.

ДА: Нечто вроде девиза WCG?

ГД: Да-да. Это больше чем игра!

ДА: Как меняется человек, серьезно играющий в компьютерные игры?

ГД: Все зависит от того, как сам человек к ним относится. Если игры для него — это мимолетное увлечение, его отношение очень серьезно. Он начинает следить за событиями, происходящими в кибериграх, участвует в чемпионатах, а значит, ездит по городам, получает новую информацию, общается с людьми и так далее. Он никак не меняется, разве что



приобретает новые знания, взрослеет и становится более знаменитым.

ДА: Как относятся к отечественным игрокам на Западе?

ГД: Я общаюсь с «интуристами» довольно давно, но не сталкивался с людьми, которые имели бы какое-то негативное к ним отношение. К России они всегда были очень благодарны. А Украину с Россией они как-то особо и не разделяют. У тех людей, с которыми я общался, я всегда встречал уважение. «Интуристы» побаиваются наших (вспомните хотя бы негативную реакцию отдельных западных игроков на попытки пиитерс M19-LeXeR'a попасть на QuakeCon 2002 — прим. автора). Это не мое личное мнение, все так и есть. Видно по живому общению.

ДА: А в чем сила, брат @? Есть какого-то качества у украинских, российских игроков, благодаря которым они добиваются таких результатов? У нас ведь IT развито не слишком сильно.

ГД: У «интуристов» существует понятие «русского духа», «русского мужика» @. Уже одно это как-то угнетает. Плюс Россия в играх очень сильно. У них есть действительно талантливые ребята. Очевидный талант у James'a, у LeXeR'a — по всему видно, что у человека есть талант. Да, нужна моральная поддержка, еще что-то, но очень многое зависит от таланта. Если он у человека есть, то невозможно, где он родился. Они могли бы жить на каком-то северном полюсе и играть точно так же. Это просто природное свойство, и я не считаю, что это какая-то особенность русского, украинского человека. Ну и опыт, опыт же — поездка.

Если говорить об Украине, то надо вспомнить James'a, он участвовал в первом «выездном» чемпионате CPL Holland, стал тринадцатым.



цатым среди шестидесяти четырех игроков — я считаю, для Украины это достижение. Уже тогда он соперничал с fatal1ty, видел «игровцов», поднял свой уровень. Поездки очень многое дают. К сожалению, их очень мало.

ДА: Что важнее, талант или тренировки?

ГД: Опять же, это смотря, о ком идет речь. Если говорить о James'e, переживающий опыт и профессионализм. Ему уже не нужны ежедневные тренировки. Поиграть в течение двух недель до чемпионата, и он будет иметь хорошую форму, процентов на 90. Поиграет месяц — добьется лучших результатов, но постоянные упражнения уже не обязательны. И, конечно, желательно тренироваться с кем-то из сильных игроков.

ДА: А стрельба?

ГД: Все это у него уже отработано. Она только совершенствуется, но солидная база уже есть.

К сожалению, наше интервью подошло к концу, и нам хотелось бы как радным хозяевам поблагодарить нашего гостя за несколько часов, которые он согласился посвятить нам, пожелать ему успехов и надеяться на новые встречи.

ООО «Лаборатория ПОЛІАРІС»
РЕМОНТ І ТЕХОБСЛУЖИВАННЯ
НЕ РАБОТАЄ — ІНШЕ ПЕРЕКОНАЄ

СИСТЕМНІ БЛОКИ
БЛОКИ ПИТАННЯ
ПРИНТЕРИ
КОМП'ЮТЕРНІ АПАРАТИ

Ориєнтовані на швидкість і якість!
ремонт системних блоків: 01-70-724
ремонт блоків живлення: 01-254-781
ремонт CD-приводів: 01-60-838
ремонт системних блоків: 01-50-724
ремонт периферії: 01-60-838

Наш адрес:
г.Київ, вул.Фрунзе, 40
e-mail: poliaris@ukr.net
телефон: 044-238-66-85
238-66-96
м/ф: 044-238-66-97

Что? Почему вы еще здесь? Почему не на уроке? Ведь в нашей Школе буквально через несколько минут начнется лекция по вирусологии. А ну бегом в класс!

Сергей БОНДАРЕНКО, Марина ДВОРАКОВСКАЯ blackmore_s_night@yahoo.com

КОЕ-ЧТО О ЖИЗНИ ПАРАЗИТОВ

Наверняка нет такого человека, который, работая за компьютером, не испытал бы горечь утраты необходимой ему информации. Причин тому миллион: глупые действия младшей сестры, которая посчитала файлы лишним багажом, поломка винчестера или исчезновение электричества в тот момент, когда происходила запись на диск. Этим всех неприятностей можно избежать — нужно всего лишь использовать блок бесперебойного питания UPS до периодически проводить воспитательную работу с подрастающим поколением. Однако существует подводный камень, от которого не застрахован никто — компьютерный вирус. Что это за чума, преследующая нас с прошлого века, и как с ней бороться — тема данной статьи.

Дать однозначное определение вирусу трудно, ведь большого числа его разновидностей. Говоря в общем, это программа, написанная нехорошим человеком, который использует свои способности во вред человечеству. Чаще всего речь идет о студентах-программистах, которыми движет жажда славы и желание таким образом самоутвердиться. Существует также и другая категория «писателей». Те, в свою очередь, делают вредоносные программы с корыстной целью, например, для добычи секретной информации и т. д. «Заболевший» компьютер становится настоящей головной болью пользователя. Изрядно поматов нервы непредсказуемыми ошибками в различных программах, вирус может уничтожить данные с диска, зашифровать файлы, или даже отформатировать винчестер. Кстати, помимо распространения вирусы, которые, как это ни парадоксально, не наносят вред программному обеспечению. Например, подхватив «троянчик» (подробнее см. ниже), пользователь имеет все шансы «поделиться» с кем-нибудь паролем на доступ в Интернет, и на этом миссия вируса будет завершена. Существуют и такие «бактерии», которые ничем другим не занимаются, кроме как своим размножением. Спустя какое-то время, когда все свободное пространство будет занято, система даст резко по тормозам. Такого рода вирусы уже устарели, но до конца еще не исчезли. Впрочем, способность клонировать самого себя — главное свойство абсолютно всех «вредителей». Если бы этого не происходило, то проблема компьютерной чумы не приобрела бы столь публичного масштаба.

Если кто-то думает, что компьютерный вирус — это явление девятых годов, то он сильно заблуждается. Хотя мнения относительно даты написания первой вредоносной программы очень много, все сходится на том, что первые «паточки» появились еще в далеких семидесятых или даже в конце шестидесятых (!). Вирусом, правда, их тогда никто не называл. А вот непосредственно с самим термином народ начал знакомиться лишь в конце восьми-

десятих. Такие имена, как Jerusalem или Brain, до сих пор вызывают у многих неприятные воспоминания.

Но это все история. Что же творится сейчас? Если первые вирусы распространились в основном через дискеты, то сегодня они активно используют Всемирную Паутину (хотя это вовсе не означает, что вам их не могут принести на дискете или компакт-диске). Причем, шанс «заболеть» есть не только при выкачивании мегабайтов полезной информации, но и при обычном посещении web-страниц. Поэтому следует помнить: отсутствие антивирусного монитора и посещение сомнительных сайтов — вот прямой путь к компьютерной болезни.

Создать строгую классификацию вирусов практически невозможно, т. е. нельзя поместить каждого «вредителя» в отдельную «ячейку», категорию и т. д. Например, Евгений Капсерский в своей книге «Компьютерные вирусы» предлагает такое распределение:

- ✓ по среде обитания (файловые, загрузочные, макро, сетевые);
- ✓ по типу операционной системы (ОС);
- ✓ по особенностям алгоритма работы (ре-

viruslist.com/viruslistbooks.html), а основными лишь на некоторых моментах, которые, с нашей точки зрения, являются наиболее важными и интересными.

Большее всего подвержены нападению вирусы исполняемые файлы (т. е. с расширением *.com и *.exe). При заражении файла command.com возможно дальнейшее инфицирование любой выполняемой программой. Одним из известнейших вирусов, заражающих COM-приложения, является **Cascade (1701)**. Он, правда, не наносит компьютеру непоправимого ущерба, а лишь вызывает опашение букв на экране.

Отдельная категория вредоносных программ нацелена на самый популярный офисный пакет **MS Office**. Документы и шаблоны Word'a и Excel'a заражаются так называемыми **макровирусами**. Защитой может послужить отключение использования макросов в указанных приложениях.

Вирусы, инфицирующие загрузочную область жесткого диска, носят название **бутов**. В принципе они могут заразить только две области: сектор дискеты (винчестер), с которого осуществляется загрузка (BOOT-сектор), или главный загрузочный сектор MBR (Master Boot Record) винчестера. Такие вирусы начинают свою работу при начальной загрузке операционной системы и называются **резидентными**, так как они постоянно находятся в памяти компьютера.

Следующая категория вирусов — **вирусы-невидимки (stealth)**. Комбинация Ctrl+Alt+Del в случае заражения вами ничего не покажет, но то они и невидимки. Stealth-вирусы труднее обнаружить в программе, будь секторе или оперативной памяти. При обращении к файлам они используют достаточно оригинальные алгоритмы, позволяющие обманывать резидентные антивирусные мониторы, подставляя вместо себя незараженные участки информации.

Одним из самых опасных stealth-вирусов является **OneHalf** — файлово-загрузочный вирус-невидимка, который кусает локти своего кода (10 «яты» по 10 байт) ин-



зидентности, применение стелс-алгоритмов, самошифрование и полиморфность, использование нестандартных приемов;

- ✓ по деструктивным возможностям (безвредные, неопасные, опасные).

Мы не будем характеризовать каждый тип и подтип вирусов подробно (все желающие могут прочитать об этом в вышеуказанной книге, доступной по адресу <http://www.>

фичированный файл и помимо этого производит шифрование основного тела вируса, расположенного в конце файла. При первом запуске инфицированного файла OneHalf заражает MBR. Во время очередной перезагрузки системы с жесткого диска последовательно, начиная с последних цилиндров, вирус шифрует все секторы трех цилиндров на каждой головке жесткого диска. Когда OneHalf находится в памяти, он контролирует чтение секторов данных цилиндров и расширяет их же. Самое страшное, что если вирус будет удален из MBR и памяти, то восстановление закодированных секторов окажется невозможным. При зашифровании половины диска вирус выводит на экран фразу: Disk is one half. Press any key to continue. Печальная картина ☹

Довольно трудно обнаружить на компьютере так называемые **полиморфные вирусы**. Их тело постоянно изменяется, поэтому два экземпляра одного и того же вредителя могут вообще не иметь ничего общего в своей структуре. Полиморфичность используется практически всеми типами вирусов для того, чтобы максимально усложнить процедуру их детектирования. После появления полиморфных вирусов создателям антивирусного ПО пришлось искать новые подходы для определения вредоносных программ. До этого антивирусы работали с набором «масок»-шоблонов, т.е. определяли зараженный объект, сравнивая его с кусками вирусного кода. Полиморфные вирусы часто создаются при помощи генераторов, главной функцией которых является шифрование тела вируса и генерация расшифровщика.

Раз уже мы заговорили об утилитах, помогающих вирусерам, обязательно нужно упомянуть о большой группе вредоносных программ — **конструкторах вирусов**. Используя их, любой человек с практически нулевыми познаниями в программировании может в считанные секунды написать свой собственный вирус. Многие такие утилиты обладают стандартным оконным интерфейсом, так что любой чайник разберется.

Одна из самых популярных категорий вирусов — **«троянские кони»**. «Троян» способен выполнять на компьютере различные действия, от самых безвредных до опасных. Скажем, он может выдвинуть CD-ROM, заставить курсор мыши произвольно перемещаться по экрану, посылать сообщение с нецензурными ругательствами. Этих его злодеяния не исчерпываются — он крадет, удаляет или изменяет файлы, формирует вичестер и т.д. Впрочем, возможности «коня» зависят от фантазии «доброжелателя», его приславшего.

Обычно «троянский конь» функционирует не в одиночку, а прикрепляется к какой-нибудь программе вроде *internet.exe*. Такого рода вирусы широко распространены среди группы лиц, именующих себя хакерами. Од-

на из разновидностей «троянов» предназначена для удаленного администрирования. Как правило, такие «кони» состоят из двух частей: *сервера* и *клиента*. Одна половина вируса остается у хакера, а другая отсылается жертве. Когда вредитель активируется на удаленной машине, уровень сетевой безопасности опускается до нуля (и даже ниже ☹), поскольку подобный компьютер целиком и полностью оказывается во власти хакера. Также существуют «троянские кони», собирающие все пароли с ПК и отсылающие их по указанному адресу. Такого широкого распространения, как, скажем, макровирусы, «трояны» не получили, ввиду того, что по окончании своей «работы» они либо самоуничтожаются (вместе с остальной информацией на вичестере ☹), либо демаскируют себя, и пострадавший пользователь обнаруживает вирус. Самый популярный способ распространения «троянов» — почта.

Ну, а если вы подозреваете, что ваш компьютер превратился в «канюшню», имеется

ной памяти, поэтому большинство антивирусов их обнаруживают не в состоянии. Для борьбы с самыми популярными «червями» даже пишутся специальные программы (так сказать, «вишневые»).

Среди наиболее известных таких вирусов, взбудораживших компьютерный мир, можно назвать **KakWorm**, **Stages**, **IloveYou** и **Sircam**. В случае KakWorm, заражение вообще происходит просто при открытии письма и не требует совершения каких-либо дополнительных действий.

Имя одной сравнительно недавней эпидемии **Sircam**. Этот вирус не только уничтожает важную информацию на компьютере, но и ставит под угрозу ее конфиденциальность. Его действие таково: пользователь получает письмо с attachment, маскирующееся под послание одного из знакомых. Стоит открыть приложение, как Sircam случайным образом выберет один из файлов, хранящихся в папке «Мои документы», и отшлет его с компьютера пострадавшего изюера на следующую ма-

шину (представьте, как будет приятно шефу узнать о вашей личной переписке с его женой ☹). После этого Sircam удалит файлы с жесткого диска. Другой вариант вируса действует иначе: он ничего не стирает, но до предела забивает дисковое пространство ненужной информацией. Сейчас развелось более пятисот разновидностей этой программы, благополучно путешествующей по интернет-зоне. Sircam опознать гораздо труднее, чем его предшественников, он не создает электронного послания с фиксированной темой (как IloveYou) — тип приложения, в котором он прячется, не постоянен. Это может быть *.bat, *.com, *.ink, *.pif. Определить этот вирус можно по тексту послания, к которому он приложен. Зараженное письмо всегда начинается словами «Hi How are you?» или «hola como estas?» и заканчивается — «See you later» или «Nos vemos pronto gracias».

Надаться на то, что вирусы однажды ранним утром в понедельник исчезнут навсегда, оснований пока нет. С каждым днем они осваивают все новые просторы, совершенствуются, развиваются и обеспечивают работой тысячи сотрудников антивирусных лабораторий. Мир не стоит на месте, и антивирусы появляются едва ли не быстрее, чем сами вирусы.

Уже цитировавший нами Евгений Кастерский, завершая тему грядущей судьбы «чумы компьютерного мира», написал: «Вирусы успешно внедрились в повседневную компьютерную жизнь и покидают ее в обозримом будущем не собираются». Действительно, раз есть компании, которые выпускают антивирусное обеспечение, они приложат все усилия для того, чтобы не остаться без работы. И хотя бы по этой причине компьютерные вредители жить будут. На наш век хватит.

Р.С. Надеемся, что наша небольшая статья поможет вам избежать личной встречи со всеми этими «невидимками», «червячками», «конишками» и прочими паразитами ☹.



несколько способов (помимо антивирусов) визуально убедиться в наличии вируса. Во-первых, не забывайте по CTRL+ALT+DEL проверить, какие программы «сидят» в оперативной памяти машины. Во-вторых, если вы, находясь в Интернете, не открываете новых окон браузера и не совершаете никаких действий, а вичестер шуршит, как сумасшедший, то есть все основания полагать, что идет атака на компьютер. Загляните в программу **msconfig.exe** (закладка «Автозагрузка») и посмотрите, не появились ли там чего лишнего. Также проверьте в файле **win.ini** строки **run=** и **load=**. Кроме того, нужно запустить редактор системного реестра **regedit.exe** и проследить за информацией, находящейся по следующим адресам:

HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run
HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run

HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunServices

HKEY_USERS\DEFAULT\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run

Наконец, последняя группа вирусонасе-лей, которую мы рассмотрим в нашей статье, **почтовые вирусы-черви**. Их опасность заключается в том, что они обращаются не к жесткому диску, а исключительно к оператив-

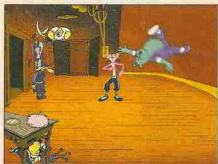
Для самых маленьких посетителей Игрограда продолжает свою работу Детский сад. Сегодня присмотреть за вашими детьми вызвался суперагент Розовой Пантера.

Наталья ГРАДОВАЯ granata@rambler.ru

Приключения Розовой Пантеры

Системные требования: процессор — Pentium 100; оперативная память — 16 Мб; видеоплата — 2 Мб SVGA; и по 10 Мб на жестком диске.

Чтобы некие новые представления или новшества техники перестали казаться опасными или необъяснимыми, неизменно сложными и



непоказанными, совершенно неизбежно досконально разбираться в их природе или механизме действия. Достаточно, чтобы эти нововведения с детства вошли в быт и стали привычными и повседневными. Так и с компьютерами. С каждым днем они становятся все более и более распространенными и доступными, а задача родителей — научить ребенка использовать компьютер не только в качестве средства развлечения, но и в качестве инструмента. Для начала — для получения нужной информации. Это не так уж и сложно. Существует достаточно мультимедийных энциклопедий, в том числе и для детей, с простым интерфейсом и доступным изложением материала. К сожалению, многие из них почти не отличаются от скучных бумажных учебников. Их разработчики зачастую забывают простую истину, можно даже сказать — аксиому: лучший способ заинтересовать ребенка — излагать полезные сведения в ходе игры. Именно из-за несоблюдения этого условия подобные программы слишком часто получаются исключительно нудными.

Разработчики от **Wanderlust Interactive Inc.** пошли иным — и очень правильным — путем. В 1998 году компания выпустила в свет два совершенно изумительных детских квеста о Розовой пантере — «Право на риско» и «Фокус-Покус» (перевод на русский язык **Logrus International Corporation**). Занятное и увлекательное мультимедийное приложение с элементами обучения, как говорится, выдержало испытание временем. Огромное количество детских игр, мелькнув на рынке, исчезает с прилавков довольно быст-

ро и навсегда. О популярности Розовой пантеры (и о качестве программы) можно судить хотя бы по тому, что ее вполне реально найти на распродажах и сегодня, спустя почти пять лет после первого издания.

Розовая пантера — секретный агент. Сколько их перебивало на экранах наших мониторов — и не счесть. Красные, рыжие, белые, в камуфле и в цивильном, в аркадах, квестах и экшен-боевиках... Рисованные, оцифрованные, пластилиновые... Почему же Розовая пантера до сих пор с нами, а, например, пластилинового супергероя из «Операции пластилин», вышедшей всего лишь год назад, равно как и безрогого демона *Красный перец* из одноименной игры почти никто не помнит? Секрет обаяния Розовой пантеры можно открыть, лишь пройдя обе игрушки и получив от этого знания максимум положительных ощущений.

Часть 1. Розовая пантера. «Право на риск»

Всем нам в жизни выпадают испытания, но на долю секретных агентов их приходится гораздо больше. Когда Розовую пантеру пригласил к себе шеф, никто не мог знать, какими хлопотами обернется нынешнее задание. А ведь это можно было предвидеть. Если отпрямившись присматривать за кучей непоседливых вулдеркиндов в детский лагерь «Звонкое эхо-хо», если этот лагерь настолько засекречен, что даже Пантере не разрешается знать о его местонахождении, если есть все-



денная, что лагерьм пристально интересуются некие подозрительные *Псы*, само собой следует, что неприятности не за горами. Поэтому Пантера ничуть не удивился, когда буквально на следующий день после его прибытия в лагерь все пошло наперекосяк. Дети совершенно внезапно возмозноушили *Найджел*. Маленький пастифик англичанин *Найджел* буквально бился в истерику, требуя, чтобы его немедленно отвезли домой. Затем из лагеря сбегала девочка из Египта. А маленького по-

липлота из Китая обманул приступ необъяснимого страха, и выпалить его из-под кровати стало Розовой пантере немалых трудов. Но все это цветочки по сравнению с теми титаническими усилиями, которые затратил наш розовый герой, мечась из страны в страну в надежде найти любимые игрушки несчастных детей, в поисках их самих и в попытках хоть как-то объяснить их нынешнее поведение.

Не мы начали эту войну, но именно нам придется расклеивать все эти неприятности. А в том, что это именно война, сомневаться не приходится. Ведь лагерь «Звонкое эхо-хо»



совсем не простой, да и детки в нем необыкновенные. На самом деле они и не отдавать сюда приехали, а устоявать в детской конференции, посвященной вопросам мира во всем мире. Странно только, что не были приглашены дети из стран нынешнего СНГ. По моим детским воспоминаниям, никто не умел так яростно и самоозвободно бороться за мир, как советские ребята. Но, очевидно, на момент создания игрушки *хUSSR* и вся присущая ему «коринтианность» уже настолько приелись западной публике, что в «Праве на риск» о существовании такого экзотического монстра, как СССР-СНГ, даже и не вспоминается. Так что на сей раз нам придется вносить свой вклад в сохранение мира на планете всего лишь щелкая мышкой и помогая Розовой пантере растоптать головоломную иттригу Псов.

Зато какие страны нам посчастливилось посетить вместе с ним! Индия, Египет, Австралия, Китай, Бутан. И Англия, которая к экзотическим вроде как и не относится, но ведь имеет четкое представление о том, как именно выглядят и ведут себя настоящие леги и джентльмены, должен каждый ребенок, не правда ли? Кстати говоря, сформулировать это четкое представление — и не только об Англии, но и о других странах, упоминаемых в игре, — вам поможет падажок профессора фон Шляппена — портативный информационный компьютер, или попросту *Пик*. Профессор при-

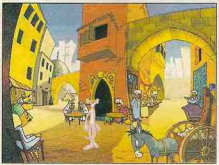
думал его специально для Розовой пантеры, ну и, естественно, для нас с вами. Пик содержит огромное количество полезных сведений о тех странах, в которые попадает Розовая Пантера. История и культура, архитектура и национальные костюмы, природа, известные личности и даже национальная кухня — обо всем этом можно прочитать в Пике. А поль-



заться им очень просто. В одном окне выставляем флаг интересующей нас страны, в другом — тему. Ждем на ярко-зеленую стрелку — и готово. По сути перед нами встроенная в игру мультимедийная энциклопедия. Не сомневайтесь, что лишь отдельные, особо продвинутые личности станут добровольно читать ее от начала до конца. Наверняка встретятся и их антиподы — те, которые постараются ни разу в нее не заглянуть. На это крайний случай разработчики придумали специальный тактический ход. В отдельных эпизодах игры Пантера не сможет отправиться дальше, не заглянув предварительно в свою виртуальную компьютер. Этакая легкая, ненавязчивая стимуляция процесса приобретения знаний.

Не стоит и переиспытывать весь тот объем сведений, который усвоит ваш ребенок, пережив вместе с Розовой пантерой его приключения. В чем разница между Оксфордом и Гарвардом, как и где растет рис, почему корову в Индии считают священным животным, как приготовить голубя по-вьетнамски — это лишь несколько примеров. И благодаря тем смешным и интересным ситуациям, в которые все время попадает Пантера, такой объем информации легко и непринужденно ребенком запоминается.

Еще один важный обучающий момент этой игры так сразу и не разглядишь. Только в ре-



зультате тщательного анализа достижений игрока в вдруг поняла одну вещь. Лихо закрученный сюжет о похищении довольно большой группы детей вроде как с политической подоплекой разрешился крайне неожиданно. Оказывается, предводитель вредных Псов мечтал снести лагерь «Звонок эко-хо» и построить в этом райском местечке нечто вра-

де МакДональдса. Наглядный пример того, что все политические конфликты нашей жизни обусловлены исключительно экономическими причинами. Осталось лишь донести эту важную мысль до сознания подросткового поколения.

Во все времена, во всех странах и во всех играх секретные агенты совершают героические подвиги исключительно за зарплату. Вот и Розовая пантера не стал исключением. Краткое чествование под чорту, но до обидного короткие звуки фанфар, конфетти вместо премии — и пожалуйста на новое задание. Это, конечно, униительно для профессионала, который ждет адекватной оценки своей деятельности. И Розовая пантера решает перекалцифицироваться в коммивояжера. В каждой стране свои представления о теплом местечке...

Часть 2. Розовая пантера. «Фокус-покус»

Если Пантера надеялся, что на поприще коммивояжера его ждет тихая и относительно спокойная жизнь, то он глубоко заблуждался. Однажды вечером он оказался поблизости от шикарного особняка Ван дер Зубов, хозяева которого давали прием. Главной изюминкой вечера должны были стать торги — богатый дендист продавал свою экспозиционную коллекцию зубов знаменитостей. Затевавшись в



толпу гостей, Розовая пантера проник в дом и побрел по камнатым в поисках покупателя. Надо сказать, что товар у него был довольно интересный — Книга Знаний (скажу по секрету — это вторая часть энциклопедии, встроенной в игру). Розовая пантера хотел предложить ее местным детишкам, но не успел. Кто мог знать, что малолетний Ван дер Зубчик балуется черной магией. Сверкнула молния, прогремел гром, и вот уже вместо резвой любящей Виллеты на нас глядит настоящий монстр, огромный, голубой, с розовыми ушами и маленькими прозрачными крылышками. Пораженный своими достижениями, последний дендиста требует у Пантеры помощи — просить он просто не умеет. А когда Пантера пробует отказаться, малолетний мак заколдовывает Книгу Знаний, и с ее страниц исчезают буквы и иллюстрации.

Розовая пантера в безвыходном положении. Мало того, что ему придется выполнять требования испуганного шантажиста, так еще и заколдованная Виллетта расхрипалась. Она решила воспользоваться удобным случаем и исполнить свою мечту. Виллетта позвала стаю принцесс-русалок-индеек, и Розовая пантера не посмел возразить. Он поспешно отправился за ингредиентами для но-

вого колдовства, пока взрослые, увлеченные беседой, не хватились своих отпрысков.

Но мы-то знаем, что за поразительными успехами мальчиш-маг стоит настоящий колдун — Черносмит. Он давно подсыкал себе ученика и, обнаружив юное дарование, решил хорошенько испытать его. Поэтому, когда Розовая пантера, посетив Сибирь и Палестину, возвращается в особняк с нужными для превращения предметами, а Виллетта благополучно становится принцессой-русалкой-индеец, наша история продолжается. Вновь вмешивается Черносмит, и девушка вначале падает в кому, а затем в нее вселяется дух экид-



ны. А Розовая пантера неустанно путешествует из страны в страну, доставляя мальчишке все новые и новые ингредиенты.

Итак, наша мультимедийная энциклопедия пополнилась главами о Сибире, Израиле, Палестине, Индонезии и Греции. Что такое индейцы, что такие ортодоксальные евреи, почему воюют в Израиле, что представляет собой эвонки, во что и в кого верили древние греки, насколько велики богатства недр Сибири, что скрывается за словами «царская которга» и «ГУЛАГ» — это опять-таки лишь несколько тем Книги Знаний. Количество информации, заключенной на ее страницах, поистине впечатляет и вполне сравнимо, например, с энциклопедией Кирилла и Мефодия. А интерфейс Книги Знаний еще проще, чем в ПК.

А еще в играх звучит прекрасная музыка. Послушать понравившиеся песни можно, кликнув на соответствующий пункт в меню программы. К тому же это не просто аудиодорожки. Нет, это настоящие музыкальные клипы, и поют в них профессиональные певцы. Да и локализация выполнена очень качественно, без обычной спешки и ляпов. Каждого персонажа озвучивает актер-профессионал, и почти все шутки и приколы переведены на русский максимально понятно — а их в играхских предостаточно.

Как часто игры несложные, тем более что в меню программы есть три вида подсказок: подсказки-намеки, краткие и полные подсказки. Сюжеты обих игр линейные, но изобилуют такими причудливыми поворотами, таким количеством юмора, что скучать вы ни в коем случае не будете.

Игры рассчитаны на детей от 7 лет и старше и вполне справляются с задачами обучения, о которых мы говорили вначале, не ограничиваясь, впрочем, только ими. Да и взрослые, насколько мне известно, проходили и продолжают жить с удовольствием. Со всей ответственностью заявляю, что серия Розовая пантера — один из самых лучших детских проектов, изданных за последние восемь лет.

Наименование	ГП	Б	А
КОМПЛЕКТЫ			
Компьютеры на базе Intel Celeron			
Celeron 110/200/230/266/300/333/360/400/450/500/550/580/600/633/660/700/733/760/800/833/866/900/933/960/1000/1033/1066/1100/1133/1166/1193/1200/1230/1266/1300/1333/1366/1400/1433/1466/1500/1533/1566/1600/1633/1666/1700/1733/1766/1800/1833/1866/1900/1933/1966/2000/2033/2066/2100/2133/2166/2200/2233/2266/2300/2333/2366/2400/2433/2466/2500/2533/2566/2600/2633/2666/2700/2733/2766/2800/2833/2866/2900/2933/2966/3000/3033/3066/3100/3133/3166/3200/3233/3266/3300/3333/3366/3400/3433/3466/3500/3533/3566/3600/3633/3666/3700/3733/3766/3800/3833/3866/3900/3933/3966/4000/4033/4066/4100/4133/4166/4200/4233/4266/4300/4333/4366/4400/4433/4466/4500/4533/4566/4600/4633/4666/4700/4733/4766/4800/4833/4866/4900/4933/4966/5000/5033/5066/5100/5133/5166/5200/5233/5266/5300/5333/5366/5400/5433/5466/5500/5533/5566/5600/5633/5666/5700/5733/5766/5800/5833/5866/5900/5933/5966/6000/6033/6066/6100/6133/6166/6200/6233/6266/6300/6333/6366/6400/6433/6466/6500/6533/6566/6600/6633/6666/6700/6733/6766/6800/6833/6866/6900/6933/6966/7000/7033/7066/7100/7133/7166/7200/7233/7266/7300/7333/7366/7400/7433/7466/7500/7533/7566/7600/7633/7666/7700/7733/7766/7800/7833/7866/7900/7933/7966/8000/8033/8066/8100/8133/8166/8200/8233/8266/8300/8333/8366/8400/8433/8466/8500/8533/8566/8600/8633/8666/8700/8733/8766/8800/8833/8866/8900/8933/8966/9000/9033/9066/9100/9133/9166/9200/9233/9266/9300/9333/9366/9400/9433/9466/9500/9533/9566/9600/9633/9666/9700/9733/9766/9800/9833/9866/9900/9933/9966/10000/10033/10066/10099/10100/10133/10166/10199/10200/10233/10266/10299/10300/10333/10366/10399/10400/10433/10466/10499/10500/10533/10566/10599/10600/10633/10666/10699/10700/10733/10766/10799/10800/10833/10866/10899/10900/10933/10966/10999/11000/11033/11066/11099/11100/11133/11166/11199/11200/11233/11266/11299/11300/11333/11366/11399/11400/11433/11466/11499/11500/11533/11566/11599/11600/11633/11666/11699/11700/11733/11766/11799/11800/11833/11866/11899/11900/11933/11966/11999/12000/12033/12066/12099/12100/12133/12166/12199/12200/12233/12266/12299/12300/12333/12366/12399/12400/12433/12466/12499/12500/12533/12566/12599/12600/12633/12666/12699/12700/12733/12766/12799/12800/12833/12866/12899/12900/12933/12966/12999/13000/13033/13066/13099/13100/13133/13166/13199/13200/13233/13266/13299/13300/13333/13366/13399/13400/13433/13466/13499/13500/13533/13566/13599/13600/13633/13666/13699/13700/13733/13766/13799/13800/13833/13866/13899/13900/13933/13966/13999/14000/14033/14066/14099/14100/14133/14166/14199/14200/14233/14266/14299/14300/14333/14366/14399/14400/14433/14466/14499/14500/14533/14566/14599/14600/14633/14666/14699/14700/14733/14766/14799/14800/14833/14866/14899/14900/14933/14966/14999/15000/15033/15066/15099/15100/15133/15166/15199/15200/15233/15266/15299/15300/15333/15366/15399/15400/15433/15466/15499/15500/15533/15566/15599/15600/15633/15666/15699/15700/15733/15766/15799/15800/15833/15866/15899/15900/15933/15966/15999/16000/16033/16066/16099/16100/16133/16166/16199/16200/16233/16266/16299/16300/16333/16366/16399/16400/16433/16466/16499/16500/16533/16566/16599/16600/16633/16666/16699/16700/16733/16766/16799/16800/16833/16866/16899/16900/16933/16966/16999/17000/17033/17066/17099/17100/17133/17166/17199/17200/17233/17266/17299/17300/17333/17366/17399/17400/17433/17466/17499/17500/17533/17566/17599/17600/17633/17666/17699/17700/17733/17766/17799/17800/17833/17866/17899/17900/17933/17966/17999/18000/18033/18066/18099/18100/18133/18166/18199/18200/18233/18266/18299/18300/18333/18366/18399/18400/18433/18466/18499/18500/18533/18566/18599/18600/18633/18666/18699/18700/18733/18766/18799/18800/18833/18866/18899/18900/18933/18966/18999/19000/19033/19066/19099/19100/19133/19166/19199/19200/19233/19266/19299/19300/19333/19366/19399/19400/19433/19466/19499/19500/19533/19566/19599/19600/19633/19666/19699/19700/19733/19766/19799/19800/19833/19866/19899/19900/19933/19966/19999/20000/20033/20066/20099/20100/20133/20166/20199/20200/20233/20266/20299/20300/20333/20366/20399/20400/20433/20466/20499/20500/20533/20566/20599/20600/20633/20666/20699/20700/20733/20766/20799/20800/20833/20866/20899/20900/20933/20966/20999/21000/21033/21066/21099/21100/21133/21166/21199/21200/21233/21266/21299/21300/21333/21366/21399/21400/21433/21466/21499/21500/21533/21566/21599/21600/21633/21666/21699/21700/21733/21766/21799/21800/21833/21866/21899/21900/21933/21966/21999/22000/22033/22066/22099/22100/22133/22166/22199/22200/22233/22266/22299/22300/22333/22366/22399/22400/22433/22466/22499/22500/22533/22566/22599/22600/22633/22666/22699/22700/22733/22766/22799/22800/22833/22866/22899/22900/22933/22966/22999/23000/23033/23066/23099/23100/23133/23166/23199/23200/23233/23266/23299/23300/23333/23366/23399/23400/23433/23466/23499/23500/23533/23566/23599/23600/23633/23666/23699/23700/23733/23766/23799/23800/23833/23866/23899/23900/23933/23966/23999/24000/24033/24066/24099/24100/24133/24166/24199/24200/24233/24266/24299/24300/24333/24366/24399/24400/24433/24466/24499/24500/24533/24566/24599/24600/24633/24666/24699/24700/24733/24766/24799/24800/24833/24866/24899/24900/24933/24966/24999/25000/25033/25066/25099/25100/25133/25166/25199/25200/25233/25266/25299/25300/25333/25366/25399/25400/25433/25466/25499/25500/25533/25566/25599/25600/25633/25666/25699/25700/25733/25766/25799/25800/25833/25866/25899/25900/25933/25966/25999/26000/26033/26066/26099/26100/26133/26166/26199/26200/26233/26266/26299/26300/26333/26366/26399/26400/26433/26466/26499/26500/26533/26566/26599/26600/26633/26666/26699/26700/26733/26766/26799/26800/26833/26866/26899/26900/26933/26966/26999/27000/27033/27066/27099/27100/27133/27166/27199/27200/27233/27266/27299/27300/27333/27366/27399/27400/27433/27466/27499/27500/27533/27566/27599/27600/27633/27666/27699/27700/27733/27766/27799/27800/27833/27866/27899/27900/27933/27966/27999/28000/28033/28066/28099/28100/28133/28166/28199/28200/28233/28266/28299/28300/28333/28366/28399/28400/28433/28466/28499/28500/28533/28566/28599/28600/28633/28666/28699/28700/28733/28766/28799/28800/28833/28866/28899/28900/28933/28966/28999/29000/29033/29066/29099/29100/29133/29166/29199/29200/29233/29266/29299/29300/29333/29366/29399/29400/29433/29466/29499/29500/29533/29566/29599/29600/29633/29666/29699/29700/29733/29766/29799/29800/29833/29866/29899/29900/29933/29966/29999/30000/30033/30066/30099/30100/30133/30166/30199/30200/30233/30266/30299/30300/30333/30366/30399/30400/30433/30466/30499/30500/30533/30566/30599/30600/30633/30666/30699/30700/30733/30766/30799/30800/30833/30866/30899/30900/30933/30966/30999/31000/31033/31066/31099/31100/31133/31166/31199/31200/31233/31266/31299/31300/31333/31366/31399/31400/31433/31466/31499/31500/31533/31566/31599/31600/31633/31666/31699/31700/31733/31766/31799/31800/31833/31866/31899/31900/31933/31966/31999/32000/32033/32066/32099/32100/32133/32166/32199/32200/32233/32266/32299/32300/32333/32366/32399/32400/32433/32466/32499/32500/32533/32566/32599/32600/32633/32666/32699/32700/32733/32766/32799/32800/32833/32866/32899/32900/32933/32966/32999/33000/33033/33066/33099/33100/33133/33166/33199/33200/33233/33266/33299/33300/33333/33366/33399/33400/33433/33466/33499/33500/33533/33566/33599/33600/33633/33666/33699/33700/33733/33766/33799/33800/33833/33866/33899/33900/33933/33966/33999/34000/34033/34066/34099/34100/34133/34166/34199/34200/34233/34266/34299/34300/34333/34366/34399/34400/34433/34466/34499/34500/34533/34566/34599/34600/34633/34666/34699/34700/34733/34766/34799/34800/34833/34866/34899/34900/34933/34966/34999/35000/35033/35066/35099/35100/35133/35166/35199/35200/35233/35266/35299/35300/35333/35366/35399/35400/35433/35466/35499/35500/35533/35566/35599/35600/35633/35666/35699/35700/35733/35766/35799/35800/35833/35866/35899/35900/35933/35966/35999/36000/36033/36066/36099/36100/36133/36166/36199/36200/36233/36266/36299/36300/36333/36366/36399/36400/36433/36466/36499/36500/36533/36566/36599/36600/36633/36666/36699/36700/36733/36766/36799/36800/36833/36866/36899/36900/36933/36966/36999/37000/37033/37066/37099/37100/37133/37166/37199/37200/37233/37266/37299/37300/37333/37366/37399/37400/37433/37466/37499/37500/37533/37566/37599/37600/37633/37666/37699/37700/37733/37766/37799/37800/37833/37866/37899/37900/37933/37966/37999/38000/38033/38066/38099/38100/38133/38166/38199/38200/38233/38266/38299/38300/38333/38366/38399/38400/38433/38466/38499/38500/38533/38566/38599/38600/38633/38666/38699/38700/38733/38766/38799/38800/38833/38866/38899/38900/38933/38966/38999/39000/39033/39066/39099/39100/39133/39166/39199/39200/39233/39266/39299/39300/39333/39366/39399/39400/39433/39466/39499/39500/39533/39566/39599/39600/39633/39666/39699/39700/39733/39766/39799/39800/39833/39866/39899/39900/39933/39966/39999/40000/40033/40066/40099/40100/40133/40166/40199/40200/40233/40266/40299/40300/40333/40366/40399/40400/40433/40466/40499/40500/40533/40566/40599/40600/40633/40666/40699/40700/40733/40766/40799/40800/40833/40866/40899/40900/40933/40966/40999/41000/41033/41066/41099/41100/41133/41166/41199/41200/41233/41266/41299/41300/41333/41366/41399/41400/41433/41466/41499/41500/41533/41566/41599/41600/41633/41666/41699/41700/41733/41766/41799/41800/41833/41866/41899/41900/41933/41966/41999/42000/42033/42066/42099/42100/42133/42166/42199/42200/42233/42266/42299/42300/42333/42366/42399/42400/42433/42466/42499/42500/42533/42566/42599/42600/42633/42666/42699/42700/42733/42766/42799/42800/42833/42866/42899/42900/42933/42966/42999/43000/43033/43066/43099/43100/43133/43166/43199/43200/43233/43266/43299/43300/43333/43366/43399/43400/43433/43466/43499/43500/43533/43566/43599/43600/43633/43666/43699/43700/43733/43766/43799/43800/43833/43866/43899/43900/43933/43966/43999/44000/44033/44066/44099/44100/44133/44166/44199/44200/44233/44266/44299/44300/44333/44366/44399/44400/44433/44466/44499/44500/44533/44566/44599/44600/44633/44666/44699/44700/44733/44766/44799/44800/44833/44866/44899/44900/44933/44966/44999/45000/45033/45066/45099/45100/45133/45166/45199/45200/45233/45266/45299/45300/45333/45366/45399/45400/45433/45466/45499/45500/45533/45566/45599/45600/45633/45666/45699/45700/45733/45766/45799/45800/45833/45866/45899/45900/45933/45966/45999/46000/46033/46066/46099/46100/46133/46166/46199/46200/46233/46266/46299/46300/46333/46366/46399/46400/46433/46466/46499/46500/46533/46566/46599/46600/46633/46666/46699/46700/46733/46766/46799/46800/46833/46866/46899/46900/46933/46966/46999/47000/47033/47066/47099/47100/47133/47166/47199/47200/47233/47266/47299/47300/47333/47366/47399/47400/47433/47466/47499/47500/47533/47566/47599/47600/47633/47666/47699/47700/47733/47766/47799/47800/47833/47866/47899/47900/47933/47966/47999/48000/48033/48066/48099/48100/48133/48166/48199/48200/48233/48266/48299/48300/48333/48366/48399/48400/48433/48466/48499/48500/48533/48566/48599/48600/48633/48666/48699/48700/48733/48766/48799/48800/48833/48866/48899/48900/48933/48966/48999/49000/49033/49066/49099/49100/49133/49166/49199/49200/49233/49266/49299/49300/49333/49366/49399/49400/49433/49466/49499/49500/49533/49566/49599/49600/49633/49666/49699/49700/49733/49766/49799/49800/49833/49866/49899/49900/49933/49966/49999/50000/50033/50066/50099/50100/50133/50166/50199/50200/50233/50266/50299/50300/50333/50366/50399/50400/50433/50466/50499/50500/50533/50566/50599/50600/50633/50666/50699/50700/50733/50766/50799/50800/50833/50866/50899/50900/50933/50966/50999/51000/51033/51066/51099/51100/51133/51166/51199/51200/51233/51266/51299/51300/51333/51366/51399/51400/51433/51466/51499/51500/51533/51566/51599/51600/51633/51666/51699/51700/51733/51766/51799/51800/51833/51866/51899/51900/51933/51966/51999/52000/52033/52066/52099/52100/52133/52166/52199/52200/52233/52266/52299/52300/52333/52366/52399/52400/52433/52466/52499/52500/52533/52566/52599/52600/52633/52666/52699/52700/52733/52766/52799/52800/52833/52866/52899/52900/52933/52966/52999/53000/53033/53066/53099/53100/53133/53166/53199/53200/53233/53266/53299/53300/53333/53366/53399/53400/53433/53466/53499/53500/53533/53566/53599/53600/53633/53666/53699/53700/53733/53766/53799/53800/53833/53866/53899/53900/53933/53966/53999/54000/54033/54066/54099/54100/54133/54166/54199/54200/54233/54266/54299/54300/54333/54366/54399/54400/54433/54466/54499/54500/54533/54566/54599/54600/54633/54666/54699/54700/54733/54766/54799/54800/54833/54866/54899/54900/54933/54966/54999/55000/55033/55066/55099/55100/55133/55166/55199/55200			

Полумесячник «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ» №16 (49), 19.08.2002.

Тираж: 11 500. Цена договорная.

Рег. свидетельство: серия КВ № 4052.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307

Учредитель: ООО «К-Информ»

03057 г. Киев-57, а/я 892/1.

info@mycomp.com.ua
Ответственность за содержание рекламны

материалов несут рекламодатели.

[illegible]

Изготовитель: ООО «ИП «Мой Компьютер»

Телефон редакции: 455-6888, 455-6794

Издатель: М

Главный редактор: Татьяна Кохановская.
Зам. главного редактора: Ефим Беркович.
Обозреватели: Василий Попов, Дмитрий Лысенко.

Художественный редактор: Федор Сергеев.
Литературные редакторы: Оксана Пошко,

Корректор: Елена Харитоненко.
Верстка: Дмитрий Василенко.

[illegible]

Директор по маркетингу: Виталий Штобовенко.
Отдел маркетинга: Надежда Николаева.

Роман Бурсковский.

Офис-менеджер: Тамара Задворнова.
Начальник отдела полиграфии: Дмитрий Можяев

Сбыт: Лариса Остаповская, Надежда Ермакова,
Михаил Ковальчук.

Экспедиционное: Анатолий Ключко.

Техническая поддержка: ISP «IT-Park»
Фотовывод: ООО «Мирра», тел.: (044) 247-4438

Самое теплое место для рекламы

C E N S O R E D

МОИ
КОМПЬЮТЕР



Софт (321 статья)



Хард (277 статей)



Интернет (246 статей)



Программирование (80 статей)



"Имеющий Уши" (68 статей)



Разное



Уголок читателя

Статьи
в онлайн в день
выхода номера



Новости
каждый день



Промо
акции, скидки,
розыгрыши



О нас
все, что вы
знали и так



Поиск
статей по названию
и номеру еженедельника



Теплые места для рекламы

CENSORED

CENSORED

CENSORED

<http://www.mycomp.com.ua>
в цифрах и фактах

интернет
сервис провайдер



опасайтесь
пиратских копий

т. 464-8262
464-7185



интернет
лошадиными
дозами

Больше чем Игра

SAMSUNG

ELECTRONICS

II Чемпионат Мира
по компьютерным играм

www.wcg.com.ua

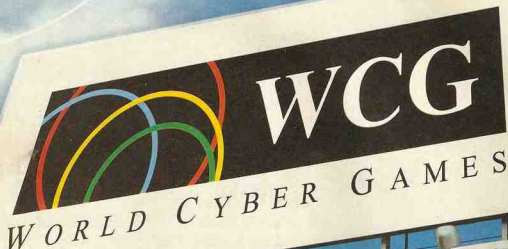
- Counter Strike
- Quake 3
- Star Craft

КУБОК УКРАИНЫ

Организатор – компания Samsung Electronics

www.wcg.com.ua

www.samsung.ua



WCG
WORLD CYBER GAMES

С 19 по 31 августа – финальные региональные туры.
С 17 по 19 сентября – финальный турнир в Киеве.

Финал Кубка Украины пройдет в Доме Учителя,
Киев, ул. Владимирская, 57.
Вход свободный.

Победители Кубка Украины по трем видам игр
принимают личное участие в Финале
Второго Чемпионата Мира в Дайджоне, Южная Корея
(с 29 октября по 3 ноября 2002 года).

Технический
спонсор:

 **BRAVO**
КОМПЬЮТЕРЫ



Информационные спонсоры:

АФІША

Корреспондент

СНІР
КОМПЬЮТЕРНИЙ ЖУРНАЛ

компьютерная
газета HARD-101

Мир связи

МОЙ
КОМПЬЮТЕР

МОЙ
КОМПЬЮТЕР

ПРОГРАММЫ
УДАЛЕНИЯ
ВРЕДНЫХ
ПРОГРАММ

hiTech

ИГРАЙ!

ITWARE

1-70
FM NETWORK FM
GALA
RADIO